الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم: قسم العلوم الإنسانية

أثر استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة على اتجاهات وسلوكيات المراهقين

- دراسة ميدانية على عينة من الذكور لطلبة الجذع المشترك للعلوم الإنسانية و الإجتماعية بجامعة الوادي -

مذكرة مكلمة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر

في علوم الإعلام والاتصال تخصص سمعي بصري

إعداد الطالبات

- ✓ منال قصير
- ✓ سهيلة بحي

الأستاذ المشرف

د. حمزة قدة

لجنة المناقشة

الأستاذ	الرتبة	الصفة	المؤسسة الأصلية
حمزة قدة	أستاذ محاضر أ	مشرفا ومقررا	جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي
علال بن عمر	أستاذ محاضر أ	ممتحن 1	جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي
فاطمة الزهراء قيطة	أستاذ محاضر ب	ممتحن 2	جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي

السنة الجامعية 2021/2020

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات وبفضله تتنزل البركات وبكرمه أعاننا على إتمام هذا العمل المتواضع اللهم لك الحمد حتى ترضي ولك الحمد بعد الرضى

ثم نتقدم بشكر الجزيل لأستاذنا الكريم ومؤ طرنا الفاضل وموجهنا الذي لم يبخل علينا بأفكاره و اقتراحاته الحكيمة الدكتور المحترم: حمزة قدة

كما نتقدم بالشكر الجزيل الى كل أعضاء لجنة المناقشة :

- ✓ الأستاذ علال بن عمر
- ✓ الأستاذة فاطمة الزهراء قيطة

كما لا يسعنا إلا أن نتوجه بالشكر الجزيل الى كل أساتذتنا الفضلاء خلال هذا المشوار الذين رسموا لنا الخطوط العريضة لحياتنا الكريمة إن شاء الله. اللهم أجزيهم عنا خير الجزاء وأجعل هذا في ميزان حسناتهم

كما لا ننسي كل زملاء الدفعة

الى كل هؤلاء نقدم هذا الجهد المتواضع مع تحيات الطالبات :

منال قصير * سهيلة بحي

الإهداء

اللهم لك الحمد والشكر. .. اللهم أنت منحتني النجاح. .. وجعلتني أسعد
اللهم لك الحمد والشكر

إذا كان الإهداء جزءا من الوفاء أهدى هذا العمل :

إلى من مهد لي الطريق وأعطى فأجزل العطاء إلى من أحمل اسمه بكل فخر أبي الغالي " بحي المشري "

إلى من كان دعائها سر نجاحي وبوجودها عرفت معنى الحياة إلى رمز الحب وبحر الحنان أمي الحبيبة " مناصير صباح "

إلى ملاذي وقوتي وسندي بعد الله سبحانه أخوتي وأخواتي:

" صبرينة – سمية – إيمان – لزهر – محمد "

إلى من هم رمز الوفاء إلى السند لي حين تقل المساند " أخوالي وخالاتي" دمتم لي فخرا وعزا

إلى من أسعد بوجودهم حولي حبا وطيبة " عمي وعماتي " حفظكم الله

إلى توأم روحي ورفيقة دربي إلى صاحبة القلب الطيب إلى من سرنا سويا ونحن نشق الطريق معا نحو النجاح صديقتي " منال قصير "

والى كل من هم أقرب وأعز إلى قلبي

سهـيلة بـــحي

rawpixel

الإهداء

الحمد لله الذي بلغني شرف هذا العلم وأعانني على إكماله ، تخرجت و ما كنت لأفعل لولا إن الله مكنني ويسر لي الأسباب

أتقدم بإهداء عملي المتواضع إلى :

إلى عزيزي وعزي وعزوتي حبيبي الأول وعيني الثالثة وملجأي بعد الله طاب بك العمر وحفظك الله أبي

(قصير البشير)

من وضع المولي سبحانه وتعالى الجنة تحت قدميها ووقرها في كتابه العزيز ، إلى من رافقتني دعواتها سرا وجهرا إلى الحبيبة الغالية فيض الأمان ونبع الحنان أمي الغالية حفظها الله

(ثريا سباع)

إلي قوتي وقت ضعفي ، وراحتي وقت ضيقي إلى أمي الثانية وأختي العزيزة (هناء قصير) أدامك الله لي سندا

إلى من رزقت به سندا تميل الدنيا ولا يميل أبدا أخي العزيز حفظك الله ورعاك (الطاهر قصير)

إلى روحي وانسي وسعادتي إلى النبع الذي أرتوي منه حبا وحنانا أخواتي الحبيبات

(دعاء قصير– حنان قصير) أدامكم الله وحفظكم لي

إلى الذي منذ أن التقينا و أنا أسأل نفسي أي عمل صالح ذاك الذي كان ثوابه أنت خطيبي

(محمد البشير) حفظه الله

إلى صديقة العمر ورفيقة الدرب إلى التي تقاسمت معها كل اللحظات السعيدة والصعبة

إلى من شاركتني هذا العمل (سهيلة بحي)

إلى جدتي الغالية أطال الله في عمرها

إلى روح أجدادي وجدتي الطاهرة رحمهم الله

إلى كل من يحمل لي ذرة حبا في قلبه

منـــال قصيـر

فهرس الموضوعات

الموضوع	الصفحة
شكر وتقدير	
إهداء	
فهرس الموضوعات	
فهرس الجداول	
ملخص الدراسة باللغة العربية	
ملخص الدراسة باللغة الإنجليزية	
مقدمة	أ – ب
الفصل الأول: مقدمة الدراسة	
أولا: إشكالية الدراسة	16
ثانيا: أسباب اختيار موضوع الدراسة	17
ثالثا: أهداف الدراسة	18
رابعا: أهمية الدراسة	19
خامسا: تحديد مفاهيم الدراسة	19
سادسا: صعوبات الدراسة	25
الفصل الثاني: مراجعة الأدبيات النظرية والتطبيقية	
تمهيد	27
أولا: الدراسات السابقة	28
ثانيا: المقاربة النظرية للدراسة	35
1- تعريف نظرية الغرس الثقافي	35
2- نشأة نظرية الغرس الثقافي	36
3- فرضيات نظرية الغرس الثقافي	37
4- الانتقادات التي وجهت للنظرية	39
5- تطبيق النظرية على موضوع الدراسة	39
ثالثا: البناء النظري للدراسة	40
1- الألعاب الالكترونية	40
1-1- نشأة ومراحل تطور الألعاب الالكترونية	40

1-2- أنواع الألعاب الالكترونية	43
1-3- سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية	45
1-4- تأثير الألعاب الالكترونية على المراهق	45
2- المراهقة	47
2-1- مراحل المراهقة وخصائصها	47
2-2- الاتجاهات المفسرة لمرحلة المراهقة	49
2-3- الحاجات الأساسية للمراهق	50
2-4- مشاكل المراهقة	51
2-5- عوامل استخدام المراهق للألعاب الالكترونية	52
2-6- الألعاب الالكترونية كأداة للتواصل الاجتماعي	53
خلاصة الفصل	54
الفصل الثالث: الإجراءات المنهجية للدراسة	
أولا: نوع الدراسة	56
ثانيا: منهج الدراسة	56
ثالثا: أدوات جمع البيانات	57
رابعا: مجال الدراسة	58
خامسا: مجتمع البحث وعينته	59
سادسا: إجراءات الصدق والثبات	61
سابعا: الإجراءات الإحصائية	62
الفصل الرابع: الجانب التطبيقي للدراسة	
أولا: عرض وتحليل بيانات الدراسة الميدانية	64
ثانيا: استنتاجات الدراسة في ضوء التساؤلات	96
ثالثا: الاستنتاج العام للدراسة	99
الخاتمة	101
قائمة المصادر المراجع	103
الملاحق	

فهرس الجداول

الرقم	العنوان	الصفحة
01	جدول يبين مدى استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية العنيفة	64
02	جدول يبين المدة الزمنية التي يقضيها المراهق في استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة	65
03	جدول يبين الفترة المفضلة لدى المراهقين لاستخدام الألعاب الالكترونية	66
04	جدول يبين عدد المرات التي يلعبها المراهق في اليوم	67
05	جدول يبين عدد المرات التي يلعبها المراهق في الأسبوع	68
06	جدول يبين أسماء الألعاب الالكترونية العنيفة التي يفضلها المراهقين	69
07	جدول يبين الوسيلة التي يستخدمها المراهقين في الألعاب الالكترونية	70
08	جدول يبين ملكية الوسيلة التي يستخدمها المراهقين في الألعاب الالكترونية	71
09	جدول يبين طرق حصول المراهقين على الألعاب الالكترونية العنيفة	72
10	جدول يبين من يساعد المراهقين في اقتناء الألعاب الالكترونية العنيفة	73
11	جدول يبين مع من يفضل المراهقين اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة	74
12	جدول يبين تأثر المراهقين بالمشاهد العنيفة في الألعاب الالكترونية	75
13	جدول يبين مدى تأييد المراهقين لمظاهر العنف في الألعاب الالكترونية العنيفة	76
14	جدول يبين مدى تخيل المراهقين في تقمص الشخصيات والأدوار	77
15	جدول يبين التصرفات التي يكتسبها المراهقين من الألعاب الالكترونية العنيفة	78
16	جدول يبين الاتجاهات المكتسبة لدى المراهقين من الألعاب الالكترونية العنيفة	79
17	جدول يبين أهم التصورات التي تعكسها الألعاب الالكترونية العنيفة في اعتقاد المراهقين	80
18	جدول يبين مدى تصور المراهقين لمشاهد العنف بعد الانتهاء من استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة	81
19	جدول يبين تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على الأوقات التي يقتضيها أفراد العينة مع الأشخاص المقربون إليهم	82
20	جدول يبين شعور المراهقين في حال عدم وجود الهاتف النقال لديهم	83
21	جدول يبين ردود فعل المراهقين عند طلب أحد الوالدين القيام بفعل ما	84

22	جدول يبين تصرفات المراهقين عند منع أحد الوالدين من اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة	85
23	جدول يبين رد فعل المراهقين عند الخسارة في الألعاب الالكترونية العنيفة	86
24	جدول يبين مدى اكتساب أفراد العينة للسلوك العنيف في شخصيتهم	86
25	جدول يبين إذ كانت الألعاب الالكترونية العنيفة تساعد أفراد العينة في حل مشكلاتهم اليومية	87
26	جدول يبين رد فعل المراهقين عند التعرض للأذى	88
27	جدول يبين شعور أفراد العينة عند التوقف من اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة	89
28	جدول يبين تصرفات المراهقين أثناء المشكلات العائلية	90
29	جدول يبين مدى تخيل المراهقين لاستخدام ألفاظ وسلوكيات دفاعية في المناوشات العائلية	91
30	جدول يبين تصرفات المراهقين أثناء وقوع المشكلات مع الأصدقاء	92
31	جدول يبين مدى تخيل المراهقين لاستخدام أداة للضرب في حال وقوع المناوشات مع الأصدقاء	93
32	جدول يبين أهم السلوكيات التي تعكسها الألعاب الالكترونية العنيفة حسب اعتقاد أفراد العينة	94

ملخص الدراسة

ملخص الدراسة:

تناولنا في دراستنا هذه موضوع الألعاب الالكترونية العنيفة باعتبارها وسيلة ترفيه حديثة، وجاء طرحنا لهذا الموضوع والذي يستهدف بالأساس أثار ممارسة هذه الألعاب على سلوكيات و اتجاهات المراهقين باعتبار فئة المراهقين الذكور هي الفئة العمرية الأكثر تأثرا وتعرضا للوسائل التكنولوجيا الجديدة.

ومن خلال دراستنا حاولنا الإجابة على التساؤل الرئيس التالي:

- ما هو أثر استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة على سلوكيات واتجاهات المراهقين من منظور نظرية الغرس الثقافي؟

وتهدف هذه الدراسة بالتحديد الى التعرف على العلاقة القائمة بين استخدام الألعاب الالكترونية من طرف المراهق و أثارها على الاتجاهات والسلوكيات العنيفة الناجمة عنها وتدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية المسحية، ولجمع البيانات والمعلومات على موضوع الدراسة اعتمدنا على أداة إحصائية وهي استمارة الاستبيان، وعليه فقد اخترنا عينة عمدية قوامها 100 مفردة من المراهقين الذكور للجذع المشترك في العلوم الإنسانية و الاجتماعية بجامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي.

وبعد الدراسة الميدانية توصلنا الى النتائج التالية:

- ✓ إن غالبية المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية حتى أصبحت تسيطر على تفكيرهم وعقولهم و على أوقاتهم لدرجة أنهم أدمنوا عليها.
- ✓ وجدنا أن معظمهم المراهقين الذكور يفضلون لعبة فري فاير على غرار الألعاب الالكترونية العنيفة الأخرى.
- ✓ أن معظم المراهقين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية العنيفة، يقلدون الحركات والسلوكيات العنيفة واكتسابهم للألفاظ البذيئة وتصرفهم بأفعال عنيفة إتجاه العائلة و الأصدقاءومع من حولهم.
- ✓ وتفسير هذه النتائج من خلال نظرية الغرس الثقافي، والتي تشير الى أن كلما زاد تعرض المراهق للألعاب الإلكترونية العنيفة كلما زاد اكتسابه لسلوكيات واتجاهات عنيفة سواء كانت هذه السلوكيات ظاهرة أو غير ظاهرة، وكذلك ما تتصف به الألعاب الالكترونية العنيفة من مضامين عدوانية لتتيح للاعب ممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية مع إمكانية تجسيدها على أرض الواقع.

الكلمات المفتاحية: أثر– الألعاب الالكترونية العنيفة – الاتجاهات – السلوكيات – المراهقين.

ملخص الدراسة

Abstract

In our study ،we dealt with the topic of violent video games as a modern entertainment mean. In this study ،we focused on the effects of playing these games on adolescents behaviors ،given that the male adolescent age group is the most affected and exposed to new technology means.

Through our study, we tried to answer the following main question:

- What is the impact of the use of violent video games on the behaviors and attitudes of adolescents from the perspective of Cultivation theory?

This study aims to identify the relationship between the use of video games by adolescents and its effects on the violent attitudes and behaviors resulting from it. This study is part of the descriptive survey research. We depended on a statistical tool ،which is the questionnaire form to collect data and information about the topic of the study. As a result ،we chose an intentional sample of 100 male adolescents from the department of Humanities and Social Sciences at Hama Lakhdar University ،El-Oued.

The results obtained from this study are as follows:

- ✓ The majority of adolescents use video games until it control their thinking ،their minds ، and their time to the point that they become addicted to it.
- ✓ We found that the majority of male teenagers prefer to play the game of "free fire"rather than other violent video games.
- ✓ The majority of teenagers imitate the violent behaviors of the heroes of the game ،in addition to their acquisition of lewd words and their violent behavior actions towards their family and friends.
- ✓ The interpretation of these results through the Cultivation theory ،which indicates that the more a teenager is exposed to violent video games ،the more he acquires violent behaviors ،whether these behaviors are apparent or not. As well as what is characterized by violent video games of aggressive messages that make the player engage in violent behaviors in a virtual environment with the possibility of embodying it in daily life.

Keywords: Impact - violent video games - attitudes - behaviors - adolescents.

مقدمة

مقدمة

شهد العالم تطورا متسارعا في القرن الواحد والعشرين، ففي هذه الفترة تغيرت حياة الأفراد والمجتمعات، وأصبحت الوسائل التكنولوجية ثابتا من الثوابت التي يصعب على الفرد الاستغناء عنها، ومن بين الفئات الأكثر تأثرا بهذه الوسائل الالكترونية نجد فئة المراهقين، الذين أصبحوا يقضون معظم أوقاتهم أمام الأجهزة التكنولوجية، التي جعلت حياتهم أكثر متعة ومعرفة في جميع المجالات، وخاصة في مجال اللعب، حيث ظهرت الألعاب الالكترونية وانتشرت انتشارا واسعا وأصبحت محل إقبال العديد من المراهقين، هذا من خلال تقنياتها المتطورة وأساليبها المشوقة، إضافة إلى دورها الفعال في التأثير على حياة هذه الفئة في مختلف دول العالم ومن بينهم الجزائر.

فقد صاحبت صناعة الألعاب الالكترونية في عام 2020 نموا كبيرا في الإيرادات والأرباح وذلك من استفادتها من جائحة كوفيد 19، بحيث باتت من أولى اهتمامات المستخدمين في فترة الحجر الصحي، وذلك لقضاء أوقات الفراغ بل حتى للتواصل والتفاعل بين مستخدميها. ففي مقال نشرته جريدة العرب الاقتصادية الدولية بأن 180 مليار دولار قيمة سوق الألعاب الالكترونية في اليابان[1]، في حين قدرت عائدات المحروقات في الجزائر لسنة 2020 ب23.5 مليار دولار وهذا ما يفسر أن أرباح الألعاب الإلكترونية أصبحت تفوق أرباح المحروقات في الجزائر.[2]

[1] أحمد بايوني: **180 مليار دولار قيمة الألعاب الالكترونية العالمية 2020**، 2020/12/22، تم زيارته يوم 2021/05/25، على ساعة 10: 43، متاح على الرابط https: //www.aleqt.com/2020/12/22/article_1996941.html. ملحق رقم 3).

[2] علي ياحي: **تهاوي أسعار النفط وجائحة كورونا يقوضان الجزائر في 2020**، 2020/12/24، تم زيارته يوم 2021/05/25، على الساعة 10:50، متاح على الرابط https: //www.independentarabia.com/node/176401.

فالألعاب الإلكترونية لم تعد وسيلة ترفيهية فحسب، بل وسيلة إعلامية تحتوي على مضامين مختلفة، تهدف إلى ترسيخ هذه المضامين على مستخدميها، سواء كانت ثقافية أو دينية أو سياسية، إضافة إلى توفرها على خدمة التواصل بين اللاعبين عبر المكالمات الصوتية أو المرئية، وهذا ما جعل منها ألعاب تأثر على فكر وإدراك المراهقين خاصة الألعاب الإلكترونية العنيفة وما تتضمنه من مشاهد العنف والسلوكيات العدوانية، مما يسهم ذلك في انعكاس هذه المشاهد على سلوكيات واتجاهات المراهقين. ولمعرفة أثر استخدام هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوكيات واتجاهات فئة المراهقين بصفة عامة والمراهقين الذكور بصفة خاصة.

ومن هذا المنطلق جاءت دراستنا لتسلط الضوء على أثر استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة على اتجاهات وسلوكيات المراهقين، وبالخصوص المراهقين الذكور المتمدرسين بالتعليم العالي بجامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي.

فقد ارتأينا الاعتماد على هذه الدراسة على خطة منهجية مقسمة الى أربع جوانب رئيسية هي: مقدمة الدراسة، مراجعة الأدبيات النظرية والتطبيقية، الإجراءات المنهجية، الجزء التطبيقي.

فقد تضمنت مقدمة الدراسة على الإشكالية والتساؤلات وأسباب اختيار الموضوع، أهداف الدراسة، أهمية الدراسة وتحديد المفاهيم وصعوبات الدراسة.

أما في فصل مراجعة الأدبيات النظرية والتطبيقية تم التطرق إلى الدراسات السابقة والنظرية المقاربة للدراسة وهيكل نظري مكون من مبحث للألعاب الالكترونية الذي تناولنا فيه نشأة ومراحل تطور الألعاب الالكترونية وسلبياتها وايجابيتها وتأثيرها على المراهق، ومبحث للمراهقة والذي تناولنا فيه مراحل فترة المراهقة وخصائصها، وحاجياتها ومشكلاتها. وفي فصل الإجراءات المنهجية تطرقنا الى نوع وطبيعة الدراسة وكذا المنهج المتبع لموضوع البحث، وأشتمل هذا الفصل أيضا على أدوات جمع البيانات و مجتمع وعينة الدراسة كذلك إجراءات الصدق والثبات والمقاييس الإحصائية المعتمدة لدراسة.

وأخيرا تم تحليل المعطيات ومناقشة نتائج البحث، واتمما دراستنا باستنتاج عام وخاتمة لدراسة.

الفصل الأول: مقدمة الدراسة

أولا: الإشكالية

ثانيا: أسباب اختيار موضوع الدراسة

ثالثا: أهداف الدراسة

رابعا: أهمية الدراسة

خامسا: تحديد مفاهيم الدراسة

سادسا: صعوبات الدراسة

أولا: الإشكالية

تعرف مرحلة المراهقة تداخل عوامل جسمية وعقلية وانفعالية وأخرى اجتماعية، لأنها مرحلة انتقال بين الطفولة والرشد، ويتصف الفرد في هذه المرحلة بمجموعة من السمات كالرغبة بالتفرد والانعزال عن الأسرة، والتعلق بمجتمع الرفقاء والميل إلى المحرمات والممنوعات وقد يتعرض المراهق إلى أزمات نفسية وسلوكية نتيجة عدم الفهم العميق لطبيعة هذه المرحلة من قبل ما أكبر منه سنا، وضعف الرقابة على سلوكه، مما قد يعرضه إلى أخطار كبيرة بسبب طبيعة المرحلة التي يمرون بها.

ولعل من أهم العوامل المؤثرة في سلوكيات المراهق ظهور تطورات تكنولوجية متسارعة طورت في أساليب اللعب والترفيه والتي تنعكس فعالية هذه الوسائل الحديثة الغربية على المراهقين بالدول النامية، لاسيما العربية منها وذلك في مدى تأثيرها على العادات والتقاليد والقيم المتوارثة من جيل إلى آخر وبشكل خاص يستهدفون فئة المراهقين بكونهم الفئة الأكثر تأثرا بالمنتجات الثقافية والفكرية والترفيهية الغربية فمن بين هذه الوسائل الترفيهية الحديثة التي لها صدى كبير نجد الألعاب الإلكترونية والتي تنتمي إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية، وما تحتويه من نظام تفاعلي يسمح لمستخدميها بالتواصل عبر المكالمات الصوتية لتصبح أحد وسائل الاتصال عبر الانترنت.

بحيث تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت رواجا كبيرا في العالم، لما لها دور كبير في حياة المراهقين وبناء اتجاهاتهم وسلوكياتهم، نتيجة لنظامها وتقنياتها المتطورة فهي تمتاز بعناصر الجذب والتشويق من خلال الرسوم والألوان والمغامرة بشكل يجعل هذه الفئة تتعايش معها ومع مراحلها وأطوارها لفترات زمنية طويلة، فأن الإقبال على الألعاب الإلكترونية تضاعف بشكل كبير ولافت خلال السنوات الأخيرة في الدول العربية بصفة عامة وفي الجرائر بصفة خاصة باعتبارها مصدرا للإثارة والتسلية والترفيه.

ويرى المختصون أن للألعاب الإلكترونية العنيفة تأثيرات مختلفة صوتية ومرئية على ذهن المستخدم، إذ تضم في طياتها أفكار وسلوكيات عنيفة كالصراعات والحروب والقتال لتترك تأثيرات نفسية وسلوكية عند المراهقين، ومع تكرار مشاهد العنف وارتفاع وتيرة اللعب يندفع

المراهق إلى التمثيل أو تقمص الأدوار ومن ثم تبني اتجاهات وقيم ويتعدى بذلك الحدود الشخصية للمراهق إلى المحيط الأسري والاجتماعي.

ولدراسة هذا الموضوع الذي يدور حول أثر استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة على سلوكيات واتجاهات المراهقين ارتأينا إلى القيام بإجراء دراسة ميدانية على عينة من طلبة جذع مشترك علوم إنسانية بجامعة حمه لخضر بمدينة الوادي وعليه تندرج دراستنا حول التساؤل الرئيسي التالي:

- **ما هو أثر استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة على سلوكيات واتجاهات المراهقين من منظور نظرية الغرس الثقافي؟**

وللإجابة على التساؤل الرئيسي توجب علينا طرح مجموعة من الأسئلة الفرعية:

- ما مدى تكرار تعرض المراهقين للألعاب الإلكترونية العنيفة؟
- ما مدى اكتساب المراهقين لاتجاهات جديدة نتيجة التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة؟
- ما مدى اكتساب المراهقين لسلوكيات جديدة نتيجة للتعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة؟

ثانيا: أسباب اختيار موضوع الدراسة

إن اختيارنا لموضوع هذه الدراسة لم يأتي بمحض الصدفة بل جاء نتاج لجملة من الأسباب الذاتية والموضوعية والتي تتمثل في:

أ- الأسباب الذاتية:

- الميل والرغبة الشخصية لدراسة أثر استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة على اتجاهات وسلوكيات المراهقين.
- معرفة الجوانب المثيرة في هذه الألعاب الإلكترونية والأفكار التي تروجها والمبادئ التي تحاول غرسها في هذا المراهق.

- معرفة مدى ارتباط هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني للمراهقين وتبنيه سلوكيات واتجاهات غير سوية.

ب الأسباب الموضوعية:

- السبب الأول والأساسي هو انتشار ظاهرة الألعاب الإلكترونية العنيفة في المجتمع.
- انتشار الألعاب الإلكترونية بشكل مخيف في حياة المراهقين.
- قلة الدراسات والبحوث حول هذه الظاهرة وان وجدت فهي قلية وغير معمقة بالشكل الكافي بكونها ظاهرة حديثة ظهرت في الآونة الأخيرة.
- معرفة الدوافع والأسباب لاستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية العنيفة.
- البحث عن آثار الاستخدام التي تخلفها هذه الألعاب الالكترونية العنيفة على سلوكيات واتجاهات المراهق.

ثالثا: أهداف الدراسة

إن من أهداف دراستنا والغرض الذي نود الوصول إليه والغاية التي نريد تحقيقها تتمثل في:

- محاولة البحث عن مختلف الجوانب المحيطة لهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من آثارها العنيفة كخطوة أولى، والكشف عن أسباب انتشارها والحد من سلوكياتها السلبية والتقليل منها.
- معرفة درجة إقبال المراهقين على هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة بكونها ظاهرة جديدة في المجتمع ورغبتهم لخوض التجربة والكشف عن خفاياها.
- التعرف على العلاقة القائمة بين استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف المراهق وآثارها على الاتجاهات والسلوكيات العنيفة الناجمة عنها.
- فتح مجالات جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لأبعاد وخلفيات أخرى لدراستنا لم نتطرق إليها.

رابعا: أهمية الدراسة

تكمن أهمية دراستنا في أهمية الموضوع المدروس الذي هو أثر استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة على اتجاهات وسلوكيات المراهقين، باعتبارها رياضة فكرية تساعد على نمو الذكاء، لكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبيرة لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى التأثير الكبير على سلوك واتجاه المراهقين بإعتبارها ظاهرة جديدة كانت نتيجة للتطور التكنولوجي في مجال الإتصال، حيث أصبحت تمارس من كل فئات المجتمع ونخص بالذكر مستخدميها من فئة المراهقين كما تعمل هذه الألعاب الإلكترونية على تغيير السلوكيات والمبادئ والاتجاهات لهذه الفئة، ويمكن لهذه الدراسة أن تكون انطلاقة جديدة لدراسات و أبحاث أخرى حول موضوع الألعاب الإلكترونية العنيفة وآثارها على اتجاه و سلوك المراهق وتقديم إضافات جديدة لهذا التخصص.

خامسا: تحديد المفاهيم

تحديد المفاهيم من أهم الخطوات المنهجية في البحث العلمي لأنها تساعد الباحث في فهم ما يريد دراسته وعليه قمنا بتحديد المفاهيم التالية:

1- تعريف الأثر:

أ-لغة: أثر في: ترك أثرا ظاهرا، أحدث أثر في الأجسام في الصحة، أثر تعب العين نتيجة حسنة، دواء أثر في المريض ترك أثر نفسا (أثرت فيه القراءة)، أثر فيه ممثل حرك عواطف وآثار الشعور أحث انطباعا في فلان في النفس.[1]

الأثر هو أعم من الإقناع إذ هو في اللغة: إبقاء الأثر في الشيء أثر في الشيء ترك فيه أثرا.[2]

حين جاءت كلمة الآثار في القاموس على أنها: القدرة على التأثير في تصرفات شخص ما ومعتقداته من خلال تقديم أمثلة له يحتذي بها لكسب إعجابه أو جعله يخشى المعارضة[1]

[1] أنطوان نعمة: **المنجد في اللغة العربية المعاصرة**، دار المشرق، لبنان، 2000، ص 07.

[2] إبراهيم بن صالح الحميدان: **الإقناع والتأثير دراسة تأصيلية دعوية**، كلية دعوة والإعلام، قسم الدعوة والاحتساب، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية ، الرياض، 2005، ص 248.

ب- اصطلاحا: هو ما تحدثه الرسالة الإعلامية في نفس المتلقي وكلما استجاب المتلقي للرسالة يحدث التأثير والتأثير هو نتاج التفاعل الواقعي بين خصائص الرسائل الإعلامية وخصائص المتلقيين لها.[2]

2- تعريف الاتجاه:

أ- لغة: ورد في لسان العرب الجهة: النحو، نقول كذا على جهة كذا، واتجهت إليك، اتجه أي توجهت. [3]

ب- اصطلاحا: فالاتجاه هو تكوين فرضي، أو متغير كامن أو متوسط (يقع فيما بين المثير والاستجابة). وهو عبارة عن استعداد نفسي أو تهيؤ عقلي عصبي متعلم للاستجابة الموجبة أو السالبة نحو أشخاص أو أشياء أو موضوعات أو مواقف أو رموز في البيئة التي تستثير هذه الاستجابة. [4]

ويشير غزاوي إلى تعريف البورت للاتجاه بأنه حالة استعداد عقلي وعصبي تنظمها الخبرة السابقة، وهذه الحالة توجه استجابات الفرد نحو كل الموضوعات والمواقف التي ترتبط بها. فالاتجاه عقلنة السمة أو بالأحرى تغيير محتواها، ولكن يبقى توجيه الاستجابات نحو الموضوعات بحيث يمكن التنبؤ بسلوك أو استجابات الشخص إذ عرفت اتجاهاته، فان السمة تشارك الاتجاه في هذه الصفة إلى حد ما. [5]

---

[1] Hornby. A.S: **Oxford Advanced Learners Dictionary** ،Oxford University Press ،fifth edition ، England ،1995 ،p611

[2] إبراهيم عمر يحياوي: **تأثير التكنولوجيا الإعلام والاتصال على العملية التعليمية في الجزائر**، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، ط1، الأردن، عمان، 2016، ص 22.

[3] ابن منظور، جمال الدين محمد ابن مكرم: **لسان العرب المجلد1**، دار الصادر للنشر والتوزيع، ج9، لبنان، بيروت، 1956، ص 4775.

[4] حامد عبد السلام زهران: **علم النفس الاجتماعي**، دار عالم الكتاب، ط5، القاهرة، 1984، ص136.

[5] حنان فلاح سليم زقوت: **الاتجاه نحو التحديد لدى طالبات الجامعة الإسلامية بغزة في ضوء بعض القيم السائدة**، رسالة ماجستير، تخصص علم النفس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية غزة، 2000، ص 13.

3-تعريف السلوك:

أ- **لغة: مصدر** سلك ب: سلك في سيرة الإنسان وتصرفه واتجاهه

أدب /حسن /شيء السلوك، المرء سلوكه (مثل أجنبي) سواء سلوك مهني السلوك غير لائق يرتكبه صاحب مركز رسمي شهادة حسن السلوك شهادة تعطي للشخص من الدولة أو مؤسسة التي كان يعمل فيه بأنه حسن السلوك (حي) مجموعة أفعال الكائن الحي استجابة المؤثرات الداخلية والخارجية.[1]

ب- اصطلاحا: وعرفه عبد الرحمن عيسوي بأنه: بوجه عام الاستجابات الحركية والغدية أي الاستجابات الصادرة عن عضلات الكائن الحي أو عن الغدد الموجودة في جسمه أو الأفعال والحركات العضلية أو الغدية. وهناك قلة من علماء النفس الذين يقتصرون لفظ السلوك على السلوك الخارجي الذين يمكن ملاحظته ومشاهدته ولكن غالبية علماء النفس المعاصرين يقصدون بالسلوك جميع الأنشطة التي يقوم بها الكائن الحي.[2]

حسب"سكينر"بأنها مجموعة استجابات ناتجة عن مثيرات المحيط الخارجي طبيعيا كان أم اجتماعيا.[3]

وفي تعريف آخر للسلوك يعتبر حركات الكائن الحي التي يمكن ملاحظتها وقياسها وهذا يشتمل على الحركات الخارجية والحركات الداخلية وآثارها وإفرازات الغدة وتأثيرها[4]

[1] عمر أحمد مختار: **معجم اللغة العربية المعاصر المجلد 1**، عالم الكتاب للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، 2008، ص 1097.

[2] عبد الرحمن محمد عيسوى: **علم النفس الفسيولوجي دراسة في تفسير السلوك الإنساني**، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 1989، ص 113.

[3] محمد هاني محمد: **السلوك التنظيمي الحديث**، دار المعتز للنشر والتوزيع، ط1، الأردن، عمان، 2015، ص 174.

[4] جابر عبد الحميد جابر: **مدخل لدراسة السلوك الإنساني**، دار النهضة العربية للنشر والتوزيع، ط4، القاهرة، 1986، ص 31.

4- تعريف المراهق:

أ- لغة: ظهر مصطلح المراهقة والمراهق في اللغة الفرنسية خلال القرن الثاني عشر فهو مشتق من الفعل اللاتيني راهق وأكثر دقة اشتقاق من اسم الفاعل الذي يعني: "المراهق"ذلك الذي هو يكبر، وقولنا راهق الفتى وراهقت الفتاة بمعنى أنما نميا نموا مستطرد.[1]

ب- اصطلاحا: تعددت كذلك التعاريف الاصطلاحية حول المراهقة بتعدد مجالات البحث وميادينه إن نظرنا إلى تطور الإنسان عبر التاريخ وعبر مختلف الثقافات، المراهقة مرحلة العبور من الطفولة إلى الرشد فعليا، يمكن أن يحدث هذا العبور بصفة مستمرة أو متقطعة إنها مرحلة عمرية من حياة الإنسان تمتد من نهاية الطفولة إلى بداية الرشد.[2]

ج- إجرائيا: هي تلك الفترة التي تلي البلوغ وتتميز بنوع من النمو المتسارع في نواحي الحياة العضوية والنفسية والاجتماعية والعقلية بحيث تسمح للفرد من زيادة الاعتماد على نفسه وتطوير مهاراته الثقافية والدراسية، وهذا البحث يرتكز على مرحلة التعليم الجامعي التي تقابل هذه التقسيمات المتعارف عليها مرحلة المراهقة المتأخرة.

5- تعريف اللعب:

أ- لغة: يعرف اللعب لغويا، وكما ورد في القاموس المحيط بأنها مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب وكما ذكر في قاموس المنجد المزاح وفعل الفعل بقصد اللذة أو التنزه فعل لا يجدي عليه نفعا.[3] كما ورد في القاموس أكسفورد كلمة اللعب أنها: المشاركة أو الانخراط في رياضة معينة أو لعبة أو مباراة، كذلك تعتبر نشاط ترفيهي يقوم به الأطفال من أجل الاستمتاع.[1]

---

[1] خديجة مقدم: **مشروع الحياة عند المراهقين الجانحين**، أطروحة دكتوراه، تخصص علم النفس العيادي، كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية، جامعة ألسانيا، وهران، 2011 -2012، ص 57.

[2] عبد القادر بهتان، نور الدين جبالي: **تجليات إظطرابات مرحلة المراهقة**، مجلة الدراسات والبحوث العلمية، العدد 13، جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي، 14ديسمبر 2015، ص 147.

[3] حنان عبد الحميد العناني: **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، دار الفكر للنشر والتوزيع، ط9، عمان، 2014، ص 15.

أ- **اصطلاحا:** يعد اللعب الوسيلة الطبيعية في تفهم مشاكل الحياة التي تحيط بالطفل والتي تفرض نفسها عليه في لحظة وانوها، فعن طريق اللعب يكتشف الطفل البيئة التي يعيش فيها ويوسع من معلوماته عنها ويزيد من مهارته ويعبر عن أفكاره ووجدانه[2].

واللعب في الواقع هو مظهر من مظاهر الحرية والنشاط والسرور، وهو أفضل أساليب التحويل الطبيعي لدى الطفل.[3]

6- تعريف الألعاب الإلكترونية:

الألعاب الإلكترونية هي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه. [4]

وتعرف أيضا بأنها نمط من التفاعل بين لاعب أو مجموعة من اللاعبين وآلة مرئية إلكترونية يتوسطه سياق خيالي هادف ويدعمها ارتباطات عاطفية.[5]

وعرفها "روبورج بوني"على أنها: أي تجربة تفاعلية مصممة تعمل بشكل أساسي من خلال واجهة رقمية. [6]

---

[1] **Oxford wordpower:** Oxford University Press ،sixth edition ،China ،2001 ،p563.

[2] بشير نمرود: **ألعاب الفيديو أثرها من الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المتمدرسين الذكور (12 -15) القطاع العام**، رسالة ماجستير، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، معهد التربية البدنية والرياضة، جامعة الجزائر بن يوسف بن خده، 2008، ص 75.

[3] هايدة موثقي: **علم النفس اللعب**، دار الهادي للنشر والتوزيع، ط1، لبنان، بيروت، 2004، ص 43.

[4] فاطمة السعيدي همال: **الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة**، دار الخليج للنشر والتوزيع ، ط2، الأردن، عمان، 2018، ص 29.

[5] Jonne Arjoranta: **How to Defne Games and Why We Need to** ،The Computer Games Journal ،2019.p1. Retrieved from: https: //jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/66459/arjoranta2019articlehowtodefine.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

[6] Ruberg ،Bonnie: **Video Games Have Always Been Queer**. New York University Press ،USA ، 2019 ،p8.

7- تعريف العنف:

أ- لغة: يعرف ابن منظور العنف أنه الخرق بالأمر، وقلة الرفق به، وهو ضد الرفق وأعنف الشيء أخذه، والتعنيف هو التوبيخ والتقريع.[1]

ب- اصطلاحا: هو ممارسة القوة البدنية لإنزال الأذى بالأشخاص أو الممتلكات، كما أنه الفعل أو المعاملة التي تحدث ضررا جسمانيا أو التدخل في الحرية الشخصية، والعنف مستويات مختلفة تبدأ بالعنف الفظي الذي يتمثل في السب والتوبيخ والعنف البدني الذي يتمثل في الضرب والمشاجرة والتعدي على الآخرين.[2]

وفي تعريف آخر للعنف بأنها عبارة عن الأحاسيس أو الأفعال أو حتى على الطباع والتي تلتقي بفكرة واحدة ألا وهي وجود اندفاعات تنفلت من قبضة الإرادة.[3]

ويقصد به أيضا الاستخدام المتعمد للقوة الفيزيائية أو القدرة سواء بالتهديد أو الاستعمال المادي الحقيقي ضد الذات أو ضد شخص آخر أو ضد مجموعة أو مجتمع بحيث يؤدي إلى حدوث أو احتمال حدوث إصابة أو موت أو ضرر نفسي أو اضطرابات النمو أو الحرمان.[4]

---

[1] ابن منظور، جمال الدين محمد ابن مكرم، مرجع سابق، ص 257.

[2] أحمد عياش الرشيدي: العوامل: **الاجتماعية المؤدية للممارسة العنف اللفظي للآباء نحو الأبناء**، رسالة ماجستير، تخصص التأهيل والرعاية الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية والإدارية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، 2012-2013، ص 07.

[3] محمد الهلالي، عزيز لزرق: **العنف**، دار توبقال للنشر والتوزيع، ط1، المغرب، الدار البيضاء، 2009، ص 09.

[4] Scott ،Kimberly A.: **Violence Prevention in Low- and Middle-Income Countries Finding a Place on the Global Agenda: Workshop Summary** ،National Academies Press ،USA ،2008 ، P22.

سادسا: صعوبات الدراسة

إن البحوث الميدانية تمر بالعديد من الصعوبات فإن بحثنا أيضا لا يخلو من الصعوبات والتي يمكن تقديمها في بعض النقاط:

- قلة المصادر والمراجع في هذا المجال الألعاب الالكترونية
- بعض الإجابات المصطنعة والغير دقيقة من طرف الفئة المدروسة وعدم أخذها بجدية
- الوضع الاستثنائي الذي يمر به العالم من تفشي وباء كورونا كوفيد – 19 مما صعب علينا التعامل مع عينة الدراسة نظرا للإجراءات الوقائية المطبقة من طرف إدارة الجامعة.

الفصل الثاني: مراجعة الأدبيات النظرية والتطبيقية للدراسة

أولا: الدراسات السابقة

ثانيا: المقاربة النظرية للدراسة

ثالثا: البناء النظري للدراسة

تمهيد:

انتشرت الألعاب الإلكترونية في الفترة الأخيرة بصورة كبيرة جدا، حيث أصبحت حديث الساعة في أغلب الأوقات خصوصا بين فئة الشباب والمراهقين فقد وصلت هذه الألعاب إلى مستوى متقدم من التطور التقني الهائل، و أصحبت أقرب إلى العالم الحقيقي بسبب أنظمة المحاكاة والتفاعل والتأثيرات البصرية والصوتية والحركية التي تتميز بها، وهذا ما جعل من هذه الألعاب محل إستقطاب كبير للعديد من فئات المجتمع خاصة المراهقين. بحيث تلجأ هذه الفئة من المراهقين إلى مثل هذه الألعاب لسد حاجاتهم وإشباع رغباتهم لما تحتويه من عناصر التشويق والمغامرة. وتطرقنا في هذا الفصل الى الدراسات السابقة والنظرية المقاربة للدارسة وأخيرا أدرجنا البناء النظري الذي تناولنا فيه عنصرين الأول عن الألعاب الالكترونية والعنصر الأخر عن المراهقة.

أولا: الدراسات السابقة

إن أي دراسة علمية أكاديمية لا تخلو خطواتها الرئيسية من الإطلاع على ما كتب في البحوث السابقة والاطلاع على كل الدراسات السابقة التي لها علاقة بموضوع البحث، كما لها أهمية وفائدة في بلورة الأفكار والأبعاد التي يمكن أن يتناولها في مشكلة بحثه [1].

لذا قمنا بجمع الدراسات التي تناولت متغيرات الدراسة سواء كانت هذه الدراسات قد تناولت المتغيرين معا أو كل متغير لوحده مع متغيرات أخرى، ومن الدراسات نجد ما يلي:

أولا: الدراسات الجزائرية

الدراسة الأولى:

دراسة دلال الو اعر: تأثير الألعاب الإلكترونية على سوك الطفل الجزائري، 2017 [2].

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري من وجهة نظر الأولياء، بحيث أصبحت أحد الروافد التفاعلية، التي تستخدم أجهزة خاصة كالحاسوب تساعد على تنمية بعض القدرات الذهنية والمعرفية لدى مستخدميها خاصة فئة الأطفال الذين يمتازون بالخفة والسرعة والقدرة على الاستيعاب.

حيث قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي مفاده:

ما هي آثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري ؟

وتصنف هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية لوصف أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل، كما تم الاعتماد على منهج المسح باعتباره منهج ملائم لهذه الدراسة، حيث قامت هذه الباحثة بجمع البيانات وتحليلها بالأدوات المناسبة هي الاستبيان والملاحظة، حيث تم تطبيق البحث على مستوى أولياء الأطفال بمدينة عين مليلة أم البواقي.

[1] نادية سعيد عيشور: **منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية**، مؤسسة حسين رأس الجبل، الجزائر، 2017، ص 96.

[2] دلال الو اعر: **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري**، رسالة ماستر غير منشورة، تخصص صحافة وإعلام إلكتروني، قسم علوم الإعلام ولاتصال، جامعة العربي بالمهيدي، 2016-2017.

وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج:

- إن معظم الأطفال أحيانا ما يهمون بالألعاب الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية بنسبة 48٪

- إن دوافع تعرض الطفل للألعاب الإلكترونية هي الترفيه والتسلية بنسبة 60 ٪

- لا يتغير سلوك الطفل عند إنهائه من الألعاب الإلكترونية بنسبة 50 ٪

- الجنس لا يغير رؤية الأولياء لأن الألعاب الإلكترونية لا تؤثر إيجابا على سلوك الطفل بنسبة 69 ٪.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الإطار النظري لترتيب عناصر خطة دراستنا وكذلك الوصول إلى المراجع التي تتعلق بالألعاب الإلكترونية، وتشابهت هذه الدراسة مع دراستنا المعنونة بـ: الآثار السلوكية لإستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية العنيفة في المتغير المستقل الألعاب الإلكترونية كذلك في المنهج المستخدم لكلتا الدراستين، بينما إختلفت هذه دراستها مع دراستنا في عينة البحث بالإضافة إلى النظرية المعتمدة في الدراسة حيث استخدمت نظرية الاستخدامات و الإشباعات بينما استخدمنا نظرية الغرس الثقافي.

الدراسة الثانية:

دراسة مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، 2012/2011.[1]

هدفت هذه الدراسة إلى محاولة الوصول للكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفها كخطوة أولى والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وآثارها على السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها

وتتمحور إشكاليتها أساسا حول الأثر الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذين تتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة، وللوقوف على حقيقة هذا التصور قامت الباحثة بطرح مشكل بحثها مفادها:

[1] مريم قويدر: **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، رسالة ماجستير غير منشورة، تخصص مجتمع المعلومات، كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، جماعة الجزائر3، 2011- 2012.

ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟

وتصنف هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي و أدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة حيث تم تطبيق البحث على مستوى الأطفال الجزائريين كمجتمع بحث لهذه الدراسة وعلى عينة مكونة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح أعمارهم بين7-12 عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة، وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- احتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتمدرسين و يميلون لشرائها و اقتنائها.

- يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل و المناسبات و هذا يعود إلى الرقابة و التوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال، مما يقلل الضرر على التحصيل الدراسي لهم.

- للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك القيم و التقاليد و الدين.

تمت الإستفادة من هذه الدراسة في صياغة أسئلة الاستبيان وكذلك في بناء الإشكالية وتسلسلها، وتشابهت دراستنا مع هذه الدراسة في المتغير الألعاب الالكترونية والمنهج المعتمد المتمثل في المنهج المسحي كما أنها اختلفت مع دراستنا في مجتمع البحث المتمثل في الأطفال مابين سن سابع إلى الثاني عشر بينما مجتمع دراستنا المتمثل في المراهقين بالإضافة إلى أدوات جمع البيانات والتي اعتمدت في المقابلة والاستبيان والملاحظة بينما اعتمدنا على الاستبيان فقط.

ثانيا: الدراسة العربية

دراسة دلال عبد العزيز الحشاش: أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية بدولة الكويت، 2008. [1]

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية للسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدرسة الحكومية بدولة الكويت، وقد حاولت الباحثة من خلال هذه الدراسة الإجابة عن التساؤل الرئيسي التالي:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية؟

واعتمدت هذه الدراسة على اختيار فرضيتها الرئيسة الآتية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى(a≥05.0) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية.

حيث قامت الباحثة بالاعتماد على مقياس الكشف عن مظاهر السلوك العدواني كأداة لجمع البيانات، حيث تم تطبيق البحث على مستوى طلبة الصف الحادي عشر الذكور في المدرسة الحكومية بدولة الكويت للفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2006- 2007 والبالغ عددهم 392 طالب كمجتمع بحث، وعلى عينة مكونة من 24 طالبا والذين تم تعيينهم عشوائيا.

[1] دلال عبد العزيز الحشاش: **أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية بدولة الكويت**، رسالة ماجستير غير منشورة، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، 2008.

وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى(a≥05.0) بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة في فهم أعمق للمعلومات النظرية، وتشابهت هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير المستقل الألعاب الالكترونية والمتغير التابع المراهقين باعتبارها الفئة المستهدفة لكلتا الدراستين وبالإضافة إلى التشابه لمجتمع البحث بدراسة فئة الذكور المراهقين بينما اختلفت دراستنا مع دراستها في أداة جمع البيانات حيث تم استخدام الاستبيان في دراستنا بينما في دراستها اعتمدت على مقياس الكشف عن مظاهر السلوك العدواني كأداة لجمع البيانات.

ثالثا: الدراسات الأجنبية

الدراسة الأولى:

دراسة سليمان خليل، فرحين سلطانة، فرزأنا عليم، وآخرون(Farheen Sultana، Farzana Salman Khalil ، Alim)

تأثير العاب الفيديو العنيفة على المراهقين المتمدرسين، دراسة في المجلة الهندية لصحة المجتمع، أجريت هذه الدراسة في سبتمبر 2019، بالهند. [1]

هدفت الدراسة إلى تقييم تأثير ممارسة المراهقين المتمدرسين لألعاب الفيديو العنيفة مدى تبنيهم لسلوكيات عنيفة وعدوانية.

[1] Khalil S ،Sultana F ،Alim F ،Muzammil K ،Nasir N ،Hasan A ،Mahmood SE: **Impact of Playing Violent Video Games Among School Going Children** ،Indian Journal of Community Health ،2019.

حيث صنفت هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية على عينة عشوائية تتكون من 400 مراهق من أربع متوسطات انجليزية مختارة في مدينة شمال الهند بحيث تمت مقابلة كل طالب باستخدام استبيان منظم ذاتيا. حيث توصل الباحثون إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- 83.75٪ من المشاركين يلعبون ألعاب الفيديو بينما يفضل ثلثهم ممارسة الألعاب العنيفة.
- 72.24٪ من أولياء الأمور لم يراقبوا محتوى ألعاب التي يلعبونها أولادهم.
- 62.07٪ من الذكور عبروا على رغبتهم في تطبيق الأفعال العدوانية في حياتهم اليومية
- 63.21٪ من الذكور الذين يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة أداءً أكاديميًا ضعيفًا مقارنة بالفتيات 33.33٪.
- إطلاع المراهقين وأولياء أمورهم على التأثير السلبي للعب المفرط لألعاب الفيديو على الأداء الصحي والنفسي.

من خلال دراستنا التي قمنا بها وهذه الدراسة التي اعتمدنا عليها كدراسة سابقة لاحظنا عدم وجود اختلافات كبيرة بينما حيث أن دراستنا تناولت الآثار السلوكية لاستخدام المراهقين للألعاب الالكترونية العنيفة أما هذه الدراسة فتناولت تأثير العاب الفيديو العنيفة على المراهقين المتمدرسين، أي وجود تشابه في متغير المستقل الألعاب الالكترونية والمتغير التابع في المراهقين بالإضافة إلى التشابه في نوع الدراسة وأدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان والاختلاف في عينة الدراسة حيث تم توزيع الاستبيان في دراسة بطريقة عشوائية.

الدراسة الثانية:

دراسة جنتيلا دوغلاس، لينش بول وآخرون (douglas A. gentille. Paul J. lynch…et Tal) تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على سلوكيات المراهقين وأدائهم المدرسي كلية الطب بجامعة أوكلاهوما، أجريت هذه الدراسة سنة 2004، بالولايات المتحدة الأمريكية. [1]

[1] Douglas A. Gentile. Paul J. Lynch…et al: **The effects of violent video game habits on adolescent hostility ،aggressive behaviors ،and school performance** ،Medical School ، University of Oklahoma ، Linfield College ،USA ،2004.

هدفت هذه الدراسة إلى تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على سلوكيات المراهقين وأدائهم المدرسي ومدى معرفة مستوى المراقبة الأبوية لاستخدام المراهقين لألعاب الفيديو كذلك علاقة تعرض المراهقين لهذه الألعاب على تحصيلهم المدرسي، وتم الاعتماد على المنهج الوصفي في هذه الدراسة، حيث قام الباحثون بجمع البيانات وتحليلها بالأدوات المناسبة و هي الاستبيان وذلك عن طريق البريد الالكتروني، حيث تم تطبيق البحث على مستوى أولياء المراهقين.

وقد توصل الباحثون إلى عدة نتائج أهمها:

- أن المراهقين أكثر استخدام للألعاب الفيديو هم الأكثر عدائية من غيرهم.
- ظهور المناوشات الكلامية بين المراهقين والأساتذة بالإضافة إلى انخفاض أدائهم الدراسي في القسم.
- كما تبين إن العدائية تتوسط العلاقة بين العنف المستمد من العاب الفيديو.

تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا المعنونة ب: الآثار السلوكية لاستخدام المراهقين للألعاب الالكترونية العنيفة في المتغير التابع وهو المراهق باعتباره الفئة المستهدفة لكلتا الدراستين، كذلك في نوع الدراسة في استخدام الدراسة الميدانية و أداة جمع البيانات استمارة الاستبيان بينما اختلفت هذه الدراسة مع دراستنا في مجتمع البحث المتمثل في أولياء الأمور بينما مجتمع دراستنا مع المراهقين ذكور.

ثانيا: المقاربة النظرية للدراسة

نظرية الغرس الثقافي:

تمهيد:

تمثل الخلفية النظرية ألي موضوع علمي ركيزة أساسية في توجيه الباحث ومساعدته من بداية دراسته، من بناء الإشكالية إلى صياغة التساؤلات فتحديد الأهداف وغيرها وصولا إلى التحليل والنتائج، ولأن المواضيع والدراسات متعددة ومختلفة وكذا هناك تعدد في النظريات التي تتباين في الاختيار للباحث على حسب طبيعة ونوع دراسته، ولأن موضوع دراستنا يبحث في الآثار السلوكية لاستخدام المراهقين للألعاب الالكترونية العنيفة فقد ارتأينا اختيار نظرية الغرس الثقافي نظرا لأهميتها كنموذج توجيهي لموضوع دراستنا.

1- تعريف نظرية الغرس الثقافي

أ- **الثقافة:** عرفها الأنثربولوجي الانجليزي ادوارد تايلور على أنها: ذلك الكل المركب الذي يضم المعرفة والمعتقدات والفن والأخلاق والقانون والتقاليد وكل العادات والقدرات التي يكتسبها الإنسان من حيث هو عضو في مجتمع[1]

ب- **الغرس:** بأنه زرع تنمية مكونات معرفية ونفسية تقوم بها مصادر المعلومات والخبرة لدى من يتعرض لها، وقد أصبح مصطلح الغرس منذ منتصف السبعينات يرتبط بالنظرية التي تحاول تفسير الآثار الاجتماعية والمعرفية لوسائل الإعلام وخاصة التلفزيون، والغرس حالة خاصة من عملية أوسع وهي التنشئة الاجتماعية. [2]

وبالتالي فمصطلح الغرس الثقافي هو نوع من التعلم العرضي الذي ينتج عن التعرض التراكمي (لوسائل الإعلام) خاصة التلفزيون حيث يتعرف مشاهد التلفزيون دون وعي على

[1] عبد الرحمن الزنيدي: **المثقف العربي بين العصرنة والإسلام**، دار كنوز اشبيليا، ط3، السعودية، 2009، ص 19.

[2] حكيم طلعة: **علم النفس الإعلامي رؤى معاصرة ودراسات تطبيقية**، مكتبة لأنجلو المصرية، القاهرة، 2018، ص55.

حقائق الواقع الاجتماعي لتصبح بصفة تدريجية أساسا للصورة الذهنية والقيم التي يكتسبها عن العالم الحقيقي. [1]

وعرفها شرام shrum بأنها نظرية اجتماعية ثقافية تتعلق بدور التلفزيون في تشكيل تصورات المشاهدين ومعتقداتهم ومواقفهم وقيمهم.

وفي تصوره الأصلي لنظرية الغرس الثقافي بأنها جزء من مشروع المؤشرات الثقافية العامة التي تعالج السؤال:

ما هو دور الإعلام في تشكيل الثقافة وذلك من خلال سرد القصص لوسائل الإعلام. [2]

2- نشأة نظرية الغرس الثقافي وتطورها:

نشأت نظرية الغرس الثقافي في الولايات المتحدة الأمريكية مقدمة تصورا أو تجسيدا تطبيقيا للأفكار الخاصة لعمليات بناء المعني وتشكيل الحقائق الاجتماعية والتعلم من خلال الملاحظة، ومن خلال التأكيد على القدرات التي تمتلكها وسائل الإعلام في تشكيل معارف الأفراد والتأثير في إدراكهم للحقائق المحيطة بهم، لا سيما الأفراد الذين يتعرضون لوسائل الإعلام بكثافة كبيرة. [3]

ويعتبر الباحث الأمريكي جورج جيربنر أول من وضع هذه النظرية في أواخر الستينات من القرن الماضي عندما شهد المجتمع الأمريكي فترات اضطرابات بسبب مظاهر انتشار العنف والجريمة في أعقاب اغتيال مارتن لوثر كبنج والرئيس جون كينيدي، والتورط في حرب الفيتنام حيث تم سنة 1986 تشكيل لجنة قومية لبحث ودراسة أسباب تفشي العنف وسبل الوقاية منه وعلاقة التلفزيون خاصة بذلك، لهذا قام الباحثون بدراسات عديدة منذ تلك الفترة ركزت أغلبها

---

[1] مصطفى يوسف كافي، محمود عزة اللحام وآخرون: **نظريات الاتصال والإعلام الجماهيري**، دار الإعصار العلمي، ط1، عمان، 2016، ص 246.

[2] Shrum L.J **Cultivation theory ،effects and underlying processes** ،HEC Paris ،France ،2017، p2.

[3] حيدر شلال متعب الكريطي: **وسائل الإعلام وبناء المجتمع الديمقراطي دراسة في دور التلفزيون**، دار أمجد، ط1، عمان، 2018، ص 70.

على تأثير مضمون برامج التلفزيون خاصة التي تقدم وقت الذروة وعطلة نهاية الأسبوع على إدراك الجمهور للواقع الاجتماعي وكان العنف هو الموضوع الرئيسي محل الدراسة [1]

وتوصل الباحث الأمريكي جورج جيربنر من خلال مشروعه الخاص بالمؤشرات الثقافية الذي بحث فيه تأثير وسائل الاتصال الجماهيري على البيئة الثقافية، وتركزت بحوث المؤشرات الثقافية على ثلاث قضايا متداخلة:

1- دراسة الرسائل والقيم والصور الذهنية التي تعكسها وسائل الإعلام لا سيما التلفزيون.
2- دراسة الهياكل والضغوط والعمليات التي تؤثر في إنتاج الرسائل الإعلامية.
3- دراسة المشاركة المستقلة للرسائل الجماهيرية في إدراك ونقل الجمهور للواقع الاجتماعي.[2]

وخلص إلى أن المشاهدين بمعدل غزير تكون معتقداتهم وآرائهم مماثلة لتلك التي صورت على التلفزيون، بدلا من العالم الحقيقي مما يؤكد أن التلفزيون يضع لمشاهديه على المدى الطويل واقعا خاصا مختلفا عن الواقع الحقيقي، وأن المشاهدين بحكم متابعتهم المتواصلة لبرامجه يصدقون هذا الواقع ويتعاملون معه بوصفه حقيقية، ثم صور جيربنر مع زميله لآري غروس نظريته عبر مشاريع بحث عديدة بعنوان المؤشرات الثقافية لتتبع آثار التلفزيون المنغرسة على المشاهدين خاصة ما تعلق ببرامج العنف والجريمة. [3]

3- فرضيات نظرية الغرس الثقافي:

الفرضية الرئيسية للنظرية:

وتدور فروض نظرية الغرس الثقافي حول فرض أساسي مفاده التعرض المنتظم لوسائل الإعلام منها التلفزيون يؤدي تدريجيا إلى تبني صور ذهنية وأفكار ومعتقدات ووجهات نظر حول الواقع الاجتماعي، يماثل الواقع الذي تعرض له المشاهد من خلال الوسيلة الإعلامية

[1] أحمد إبراهيم الخصاونة: **استخدام المرأة في الإعلانات التلفزيونية**، رسالة ماجستير، كلية الأعلام، جامعة البترا، الأردن، 2015، ص 14.

[2] عبد النبي عبد الله الطيب: **فلسفة ونظريات الإعلام**، دار العالمية، ط1، مصر، 2014، ص 152.

[3] أحمد إبراهيم الخصاونة، مرجع سابق، ص 14.

والتلفزيون، وقد أكد جيربنر على أنه كلما زاد الوقت الذي يقضيه الفرد في مشاهدة التلفزيون أدرك الواقع الاجتماعي بصورة أقرب إلى الصور الذهنية والأفكار التي يقدمها التلفزيون عن الواقع الاجتماعي، أي أنه كلما زاد التعرض لوسائل الإعلام زاد الاعتقاد بأن العالم الحقيقي يعكس مضمون وسائل الإعلام. [1]

وقامت أيضا على جملة من الفرضيات تتمثل في:

- أن التلفزيون يشكل نظاما ثقافيا متماسكا في الظاهر، لأنه يمثل الاتجاهات السائدة في المجتمع وثبات وتماسك العالم الرمزي في التلفزيون يعبر عن ثبات وتماسك النظم السياسية والتجارية والقيمية التي تقف وراء عدم ثبات العالم الصوري.
- التلفزيون وسيله مميزة مقارنة بالوسائل الأخرى القادرة على تقديم المعلومات والاتجاهات والصور المعبرة عن الأفراد والفئات والمعايير الثقافية الشائعة، تصل لكل الناس بدون مجهود ويجذب الملايين بدون تكلفة أو مهارات عالية عند التعرض[2].
- نظم الرسالة العامة للتلفزيون والتي تعكسها إجابات الجمهور من خلال المسح الإعلامي للمشاهدة تقدم دليلا عمليا على قدرة التلفزيون على الغرس.
- دراسة الصورة الذهنية الشائعة عند الناس وخاصة أصحاب المشاهدات الكثيفة أكدت دور التلفزيون في نقل الصورة الذهنية و بناء الأفكار والأفعال، وخاصة على المدى الطويل في قضايا التسلية والعنف والمواد السلبية.
- الاختراعات التكنولوجية الحديثة (الانترنت التلفزيون التفاعلي، شبكات التواصل الاجتماعي، الأسواق الاستهلاكية الرفاهية...) كل هذه المسائل تساعد وتدعم عملية الغرس وأهدافه المتنوعة والمتعددة.[3]

[1] عبد الرزاق الدليمي: **نظريات الاتصال في القرن الحادي والعشرين**، دار اليازوري، ط1، عمان، الأردن، 2016، ص123.

[2] محمد عبد الحميد: **نظريات الإعلام واتجاهات التأثير**، دار العالم الكتاب، ط 3، القاهرة، 2004، ص 335.

[3] رزيق سامية: **البرامج الاجتماعية في الفضائيات الجزائرية الخاصة**، رسالة ماستر، تخصص وسائل الإعلام والمجتمع، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة العربي التبسي، تبسة، 2015-2016، ص 81-82.

4- الانتقادات التي وجهت للنظرية:

على الرغم من أن النظرية الغرس حظيت بتأييد كثير من الباحثين إلا أنها واجهت العديد من الانتقادات منذ نهاية السبعينيات من القرن العشرين وحتى نهاية التسعينيات من نفس القرن والتي تتمثل في:

- إن نظرية الغرس الثقافي تجاهلت متغير الدوافع حيث أنهم يرون أن جيربنر لم يبذل جهدا للتفرقة بين الذين يشاهدون التليفزيون بطريقة روتينية الذين يشاهدونه بطريقة انتقائية نشطة وهنا يصبح الغرس متغيرا تابعا لمتغير الدافع وليس التعرض للتليفزيون.
- عدم التحكم الدقيق والكافي بالتغيرات الأخرى، وذلك لاختلاف نتائج البحث عندما تم تحليلها مرة أخرى بمعامل الارتباط المتعدد، خاصة للتليفزيون وتأثيرات الغرس.
- إن نظرية الغرس تنظر إلى التأثير التليفزيوني بشكل عام من خلال عدد ساعات المشاهدة الكلية دون النظر إلى نوعية البرامج التي يتعرض لها المشاهد، حيث أن التعرض لنوعية معينة من البرامج الترفيهية الدرامية يكون أكثر تأثيرا في حدوث الغرس وليس المشاهدة الكلية.
- أن معظم بحوث الغرس الثقافي تركز على التأثير أكثر من تركيزها على عملية التأثير نفسها، أي أن هذه البحوث تهتم بنتائج الغرس أكثر من اهتمامها بالعملية الميكانيكية التي تتم من خلال الغرس وبالتالي لابد عن صياغة الاستمارة أن يتم وضع أسئلة لماذا وكيف؟
- تركز إحدى الانتقادات الحديثة التي وجهت للنظرية على تأثير مشاهدة التلفيزيون على إدراك الواقع الاجتماعي حيث يهتم بعض الباحثين بأثيرات الكامنة التي تؤثر على الصلة القائمة بين مشاهدة التليفزيون وأحكام الوقع الاجتماعي[1]

5- تطبيق النظرية على موضوع الدراسة:

طبقا لهذه النظرية يمكن القول بأن تعرض المراهقين للألعاب الالكترونية بشكل مكثف خصوصا الألعاب الالكترونية العنيفة، وتكرار مشاهدتها قد يجعلهم يتأثرون بما تقدمه هذه

[1] سعدواي فاطمة الزهراء: **نظرة حول نظريات التأثير لجمهور وسائل الإعلام**، تخصص الاتصال الجماهيري والوسائط الجديد سنة ثانية دكتوراه جامعة الجزائر 3، 2016-2017، متاح على الرابط https: //saadaouifatima.blogspot.com

الألعاب من مشاهد للجذب والتشويق، إذ أن مداومة التعرض لهذه الألعاب يمكن أن تولد عند المراهق اعتقاد بأن ما تعرضه هذه الألعاب قابلا لتمثيل للتطبيق على الواقع.

وتعد هذه النظرية أولي النظريات التي قدمت لدراسة تأثيرات وسائل الإعلام، والتي تهتم بالتأثير المتراكم طويل المدى لوسائل الإعلام، وما يتيحه هذا التعرض من تفاعل بين الفرد ووسائل الإعلام كونها تكسب الفرد اتجاهات وسلوكيات تمكنه من معايشة مجتمعه والتوافق معه.

ثالثا: البناء النظري للدراسة

1- الألعاب الالكترونية

1-1- نشأة ومراحل تطور الألعاب الالكترونية:

لم يكن متوقعا الطريقة التي فيها تم اكتشاف أول لعبة الكترونية، فقد قام العالم "وليام هيجينبوتام "بمساعدة فريق عمله التابعين لوزارة الطاقة الأمريكية باختراع لعبة تنس بدائية مصممة للاعبين بهدف الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المختبر، وكان ذلك عام 1958 وكانت نقطة انطلاقة تقنية الألعاب الالكترونية التي غرت جميع بلدان العالم حتى وصلت عوائدها نحو 30 مليار دولار سنويا، وقد بدا العمل في صناعة الألعاب الالكترونية في القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين، على نطاق محدود، إلا أن تداول شبكة الانترنت وتقدم أجهزة التكنولوجيا ساعد على انتشار هذه الألعاب الالكترونية [1].

وقد مرت الألعاب الالكترونية بستة مراحل بحث تميزت كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيات جديدة وهي:

المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ" PONG و "حرب

[1] نداء سليم إبراهيم إبراهيم: **ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهت نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال**، رسالة ماجستير في مناهج وطرق التدريس، كلية العلوم التربوية، قسم الإدارة والمناهج التربوية، جامعة الشرق الأوسط، عمان 2016، ص19.

الفضاء" war spaceالتي اخترعها فيزيائي و مهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة.

المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600من أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب(jeux Editiondes) وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان–man " Pacالتي اخترعت في اليابان "توروايواتاني" Iwatani Toru لمؤسسة "نامكوNamco "واشترت أتاري أجهزة vcs التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضاربين، أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.[1]

المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية وكمودور" commodore "و سينكلير"Sinclair"و أمستراد"Amstrad" وفي عام 1986 أتاري أس تي st Atari"" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة.

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي سي" pc أو "ابل" apple، وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو"في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.[2]

المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو"عبر "سوبر نيس SUPER" NES وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا SEGA"، من خلال لعبة "ميغادرايفرMEGADRIVER" ، وتعد هذه الرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآليPC، وظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل "ميست

[1] سعادو هناء، بن مرزوق نوال: **الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، رسالة ماستر في العلوم الاجتماعية تخصص سسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة الجيلالي بو نعامة خميس مليانة عين الدفلي، الجزائر، 2015–2016، ص 16–17.

[2] سعادو هناء، بن مرزوق نوال، مرجع سابق، ص 18.

" Mystأو "سيفن كويست" Quist seven، وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي fantasy" Final ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

المرحلة الخامسة: وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط Multimediaالتي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع "المعالجات المخصوصة " Dédiés processeurs و استعمال القرص الضوئي المضغوط rom cd و الألعاب على الشبكات المحلية lan وعلى الانترنيت كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني " sonnyبلعبته "بلايستايشن playsation ". [1]

المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت" Microsoft و الصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2-2 PS وغايم كوب cube game وايكس بوكس Xbox[2]

المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو"وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل

"نينتاندو"ديأس"Nintendo ds، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل psd" "والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004، وفي مارس2005 وصل جهاز سوني"بي أس دي"إلى الأسواق الأمريكية

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو أكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام.

لقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال و الحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجاز يا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في الكرة المضرب

[1] رنا فاضل عباس: **الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوي التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسط**، مجلة البحوث التربوية والنفسية، مركز البحوث النفسية وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، العراق، العدد59، 2018، ص 314.

[2] رنا فاضل عباس، مرجع سابق، ص 314.

وكرة القدم، حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا، وزيادة المدن التاريخية. [1]

1-2- أنواع الألعاب الإلكترونية:

تتعدد أنواع الألعاب الإلكترونية بين الفردية ومنها الجماعية، وصنفت كالآتي:

1- ألعاب المحاكاة: هي إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها، وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصور للواقع.

2- ألعاب الإستراتيجية: حيث تقسم الألعاب الإستراتيجية "التفكير"إلى أربع أنواع وهي:

- ألعاب المغامرة و التفكير: تعتمد على حل الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب.
- الألعاب الإستراتيجية: وهي قريبة من التقمص وتمثيل الميكانيزمات لبناء مدينة وبقاءها وتتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب .
- الألعاب العسكرية: يقوم اللاعب ببناء مباني عسكرية وتشكيل فرق لغزو أراضي منافسة .
- الألعاب التقليدية: والمقصود بها ألعاب الورق وتكوين الأشكال وهي الأكثر شهرة.

3- ألعاب الحركة: تركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة، مما تتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما تقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات. [2]

---

[1] سعادو هناء، بن مرزوق نوال، مرجع سابق، ص 19-20.

[2] رندا محمد سيد أحمد: **العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الالكترونية لدي عينة من الطالبات الجامعيات**، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، العدد51، المجلد 3، جامعة أسيوط، مصر، جويلية 2020، ص902

1-3- سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية:

إن الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الايجابيات يقول علماء الاجتماع: لو كان للألعاب الالكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الايجابيات، بحيث يستطيع المراهق أن يقضي فيها جزءا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعابا شقية كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي، وأضافوا: أن للألعاب الالكترونية جوانب ايجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة والتركيز. [1]

أ- سلبيات الألعاب الالكترونية:

- إن التعرض لألعاب الالكترونية لوقت طويل يزيد من المشاعر العدائية و السلوك العنيف لدي المراهقين بعض النظر عن ربحه في لعبة أو خسارته. [2]
- أظهرت الدراسات إن الأشخاص الذين يمارسون العاب الالكترونية لمدة ساعتين إلى سبعة ساعات يتعرضون للغضب بسهولة ويواجهون مشكلة في التواصل الاجتماعي وهذا ما يؤدي إلى مشاكل في العلاقات الأسرية.
- إن استخدام الألعاب الالكترونية تجعل الفرد منعزلا عن محيطه وهذا ما يؤدي إلى انخفاض قدرته على الانخراط في الأنشطة الاجتماعية والأسرية.
- إن استخدام الألعاب الالكترونية بكثرة تؤثر على صحة العين، كما أنها تضعف اللياقة البدنية. [3]

---

[1] برتيمة سميحة: **الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي**، رسالة ماجستير في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2017/2016، ص71.

[2] Lim Yong Quan ،Cheong Hui Qu ،Saw Shi Qi: **the correlation of video games with positive affect and negative affec among UTAR (Perak campus) undergraduate students** ،The Bachelor of Social Science ،Psychology ،Faculty of Arts and Social Science ،University Tunku Abdul Rahman ،Malaysia ،2015 ،p15.

[3] Reginald Matt Santiago ،Roshiel Lhyca Bontia ،Sarah Reyes: **The Negative Effects of Video Games: Its Social ،Psychological and Physiological Effects** ،2014 ،p4-9 ،Retrieved from: https: //www.academia.edu/14142952/The_Negative_Effects_of_Video_Games.

ب- إيجابيات الألعاب الالكترونية:

- أظهرت الدراسة التي أجرتها فريقسون و رودا Frigson and Roda أن الألعاب الالكترونية يمكن إن تساهم في تقلل المزاج الاكتئابي للفرد من خلال إدارة الحالة المزاجية وأوضحوا أن الألعاب الالكترونية تمنح اللاعبين المصابين بالاكتئاب إحساسا بالسيطرة والهيمنة في اللعبة. [1]
- تنمية القدرات المعرفية و الإدراكية لدى اللاعب، وتزيد من فاعلية الانتباه والتفكير الإبداعي.
- تنشيط الذاكرة وتنمية الذكاء والقدرة على اتخاذ القرار.
- تنمية العلاقات الاجتماعية، إذ إن ممارسة الألعاب الالكترونية الجماعية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة أو الأصدقاء.
- إمكانية توظيفها في تطوير التعليم، إذ تمتاز الألعاب الالكترونية التعليمية بالجمع بين التسلية والتعليم لتجذب انتباه المراهق وتشعره بالمتعة أثناء التعليم. [2]

1-4- تأثير الألعاب الالكترونية على المراهق:

إن تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين وانجذابهم نحوها وانغماسهم في ذلك العالم الافتراضي أثار اهتمام المختصين في مجال السلوك الإنساني والاجتماعي و النفسي، فقامت دراسات عديدة حول الآثار النفسية والجسدية على الأطفال، و الاطلاع على الجوانب الإيجابية والسلبية لتلك العلاقة القوية بين الطرفين، المراهق واللعبة.[3]

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75و80 % من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والمراهق لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة.

---

[1] Lim Yong Quan ،Cheong Hui Qu ،Saw Shi Qi ،op.cit ،p15.

[2] ياسر بن إبراهيم الخضيري: **المعاوضة في الألعاب الالكترونية دراسة فقهية**، ورقة بحثية في فقه القضايا المعاصرة، كلية الشريعة، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية الرياض، المملكة العربية السعودية، 2018، ص 8.

[3] موقع الالكتروني: **https: //www.islamweb.net/ar/article/229132/**، تم زيارته يوم 2021/03/21 علي ساعة 15: 47.

حيث أن ما يقدم على الشاشة من صور ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية و التركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل إنها عبارة وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال الإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام. [1]

فأصبحت الألعاب الالكترونية وفق ذلك عالما قائما بحد ذاته عبر الانترنت التي حاصرت الحياة اليومية والواقعية للمراهق خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب .

والتصميم الشكل للألعاب الالكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي و القيمي والتفكيري، لأن للصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحيلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات و إيحاءات وتعبيرات، لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسيط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي .

حيث أن المضامين التي تبث من خلال الألعاب الالكترونية إلى المراهق هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية و والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي

إذ يتلقى المراهق مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة، بالإضافة إلى أن أجزاء من هذه المضامين وخاصة تلك التي تتعامل مع خيال المراهق تحمل مجموعة من الأفكار والرموز وآليات التفكير التي قد تعرقل تعامل المراهق مع محيطه، إذا لم يتم تاطيرها كما يجب، كما أنها تحمل مجموعة من المضامين. التي قد لا تنتمي بشكل واضح إلى مرجعيات متينة أو متماسكة كالمرجعية الدينية أو المرجعية العلمية.

وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الالكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات، حيث تجهز المراهق بجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها، بحيث ساعد

[1] عقيب بسمة، لراري فريدة، مرجع سابق، ص82.

افتقاره للخبرة التحليلية وللأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبها، فالمراهق لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فبقدر امتلاكه لهامش حرية كبير في استخدام ولعب هذه الألعاب الالكترونية بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كمتلق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل إيجابي مع هذه المضامين .

والألعاب الالكترونية التي تطورت نماذجها بحيث أصبحت تتوازى مع أرقى أنواع الدراما الرقمية لتصل إلى مستوى التجريب والتفاعلية مع الدراما، ليدخل حياة رقمية تنقله للممارسة الفعلية، التي يجد نفسه محركا ومشاركا في تطور أحداقها ورسم نهايتها. [1]

2- المراهقة

2-1- مراحل المراهقة وخصائصها:

تتفاوت سنوات المراهقة من مجتمع إلى آخر ففي بعض المجتمعات تكون قصيرة وبعضها الأخر تكون طويلة، و لذلك فقد قسمها العلماء إلى 3 مراحل هي:

أ- **مرحلة المراهقة المبكرة:** تمتد من عمر 11- 14 سنة وهي مرحلة محسوسة بالنظر حيث تشاهد التغيرات في المراهق، سواء على صعيد التصرف أو على صعيد الجسد ومن التغيرات:

- تغيرات جسمية كبروز النهدين عند الفتاة، ونبات شعر الذقن الصبي.
- تغيرات جذرية على الصعيد السلوكي داخل العائلة وفي الشارع والمدرسة والمحيط العام.
- تغيرات سلبية طفيفة على صعيد العلاقة مع الأهل، مع المحافظة على الانتماء الطفولي وارتباطه بالأسرة.
- تغيرات عاطفية ينقلها إلى أصدقائه، بعد إن كانت موجهة كليا إلى الأهل. [2]

---

[1] كوثر هاني: **اثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين**، رسالة ماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر، 2018/2019، ص 58-59.

[2] هيام محمود رزق: **المراهقة والانحراف**، دار القلم للنشر والتوزيع، بيروت، لبنان، 2016، ص 10.

ب- **مرحلة المراهقة الوسطى:** تمتد من عمر 14 – 18 سنة حيث يتحول فيها الصبي إلى رجل بالغ والفتاة إلى امرأة بالغة، وما يصاحب ذلك من مظاهر وتغيرات على صعيد النضج الانفعالي والاجتماعي والتي تتمثل في:

- تغيرات جسمية حيث تتباطأ فيها سرعة النمو الجسمي نسبيا عن المرحلة السابقة ويزداد الطول والجسم عند كل من الجنسين.
- تغيرات فسيولوجية وتكمن في تقليل عدد ساعات النوم عن ذي قبل ويثبت عند حوالي 8 ساعات ليلا وفي هذه المرحلة تزداد شهية المراهق وإقباله عن الأكل.
- تغييرات حركية حيث تصبح حركات المراهق أكثر توافق وانسجاما ويزداد نشاطه وقوته.
- تغيرات الانفعالية حيث تتطاول مشاعر الحب باتضاح الميل نحو الجنس الآخر ويميل المراهق إلى التركيز على عدد محدود من أفراد الجنس الآخر ثم على واحد فقط.
- تغيرات اجتماعية وتتضح في هذه المرحلة الرغبة الأكيدة في تأكيد الذات مع الميل إلى مسايرة الجماعة ويلاحظ أن تحقيق الذات المتزايد يحدث من خلال تنمية الإحساس بالألفة والمودة. [1]

ت- **مرحلة المراهقة المتأخرة:** يتحول المراهق في هذه المرحلة التي تمتد من عمر 18-21 سنة، إلى شخصية أكثر وعي وإدراك، ويوجه اهتماماته الواقعية لتطبيقها على الأرض عبر استغلال الفرص والإمكانيات لإفراغ طاقاته ومهاراته عمليا، الأمر التي يولد لديه:

- القدرة على تحمل مسؤولية الذات والمحيط.
- تحقيق الاستقرار الوظيفي، عبر توثيق العلاقات الشخصية داخل العمل، بناءا على ما يتمتع به من مستوى ثقافي واجتماعي إذ أن هذا العامل يتوقف على التوافق في هذين العنصرين.
- تحقيق مبتغاه في الاستقرار العاطفي والجنسي.
- الثبات في مواجهة نمط الحياة و نمط المسلكي وعلاقته بالآخرين.

[1] حامد عبد السلام زهران: **علم النفس النمو الطفولة والمراهقة**، دار المعارف للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر، 1986، ص335-315.

ويتبين مما سبق أن المراهق لا ينتقل من مرحلة إلى أخرى فجأة ولا يترك عالم الطفولة ويصبح مراهقا بين عشية وضحاها ولكنه ينتقل انتقالا تدريجيا ويتخذ هذا الانتقال شكل نمو وتغير في جسمه وعقله ووجدانه. [1]

2-2- الاتجاهات المفسرة لمرحلة المراهقة:

تعددت الدراسات والأبحاث التي تناولت المراهقة بين ثلاث اتجاهات رئيسية وهي:

أ- **الاتجاه البيولوجي النفسي:** ويستند على التغيرات البيولوجية وعلاقتها بالنضج فالمراهقة كمرحلة نمائية تعرف تغيرات بيولوجية عميقة وواضحة تنعكس بشكل كبير على سلوك المراهق، وعلى نظرة الآخرين إليه، إنها ميلاد جديد يتسم بالحيرة والضغوط والتغيرات السريعة كما يرى هول هي إعلان بداية الوظيفة الجسمية التناسلية حسب (أنا فرويد). [2]

ب- **الاتجاه الثقافي الاجتماعي:** يركز هذا الاتجاه على النمطية الاجتماعية واثر الأشكال الثقافية السائدة، فمراهق المجتمعات المتحضرة يحتاج إلى فترة زمنية ليست بهينة بغية التوافق مع عالم الراشدين كذات اجتماعية فاعلة ومندمجة، وتتقلص هذه المدة الزمنية كلما كان المجتمع اقل تحضرا، ولا تتطلب عملية التكيف والاندماج من المراهق مجهودا كبيرا وذلك تبعا لتشابه وتقارب توقعات المجتمع لكل من ادوار الأطفال والمراهقين والراشدين على حد سواء من حيث التحديد والوضوح في حين إن ادوار المراهقين في المجتمعات المتحضرة فهي أكثر تحديدا وتعقيدا، الأمر الذي يجعل مرحلة المراهقة تطول أكثر، حتى يتسنى للمراهق الحصول على الدور المناسب، مما يمنح الأشكال الثقافية دورا و أهمية أقوى حده و أكثر تأثيرا عن التأثير الفطري والنضج الجنسي في تحديد شخصية المراهق. [3]

---

[1] هيام محمود رزق، مرجع سابق، ص 11.

[2] طهراوي بوعبدالله، شرشالي سمير: **العلاقات البسيكوبداغوجية لأستاذ التربية البدنية والرياضية وانعكاسها على درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور الثانوي (15-18 سنة)**، رسالة ماستر في علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، تخصص النشاط البدني المدرسي، قسم النشاط البدني الرياضي التربوي، جامعة الجيلالي بونعامة بخميس مليانة، عين الدفلى، 2017-2018، ص 60.

[3] فايزة حلاسة: **اثر برنامج تدريبي قائم على السلوك التوكيد في رفع كل من مصدر الضبط ومهارات الاتصال لدى عينة من المراهقين المتمدرسين**، دار خالد اللحياني للنشر والتوزيع، مكة المملكة العربية السعودية ، 2016، ص 104.

ت- الاتجاه العقلي: يقوم هذا الاتجاه على منطق العقل الذي يخضع إلى معايير و أسس جديدة تختلف عن المعايير التي اعتمدتها المرحلة السابقة، ويؤثر بدوره على خبرات المراهق وقدراته وفعالياته المختلفة، وهكذا تتضافر كل من جهود النمو العقلي المتمثل في التفكير الإجرائي الشكلي، والنمو الاجتماعي، وكذا تبلور مفهوم الذات لدي المراهق لمساعدته في مواجهة وحل المشاكل التي تعترضه في حياته. [1]

2-3- الحاجات الأساسية للمراهق:

يصاحب التغيرات التي تحدث في مرحلة البلوغ تغيرات في حاجات المراهقين، ويمكننا أن نلخص أهم الحاجات الأساسية في ما يلي:

- **الحاجة إلى الأمن والأمان:** وتتضمن الحاجة إلى الأمن الجسمي والصحية الجسمية، والحاجة بالشعور إلى الأمن الداخلي والحاجة إلى تجنب الخطر والألم والحاجة إلى الاسترخاء والراحة والشفاء من المرض والى المساعدة في حل المشكلات الشخصية.
- **الحاجة إلى الحب والقبول:** وتتضمن الحاجة إلى الحب والمحبة والحاجة إلى القبول والتقبل الاجتماعي والحاجة إلى الأصدقاء والحاجة إلى الانتماء إلى الجماعات.
- **الحاجة إلى مكانة الذات:** وتتضمن الحاجة إلى الانتماء إلى جماعة الرفاء والشلة والحاجة إلى المركز والصحة الاجتماعية والشعور بالعدالة في المعاملة ولاحترام مع الآخرين ومواساته مع رفاء السن .
- **الحاجة إلى الإشباع الجنسي:** وتتضمن الحاجة إلى التربية الجنسية، الحاجة إلى الاهتمام بالجنس الآخر والحاجة إلى التخلص من التوتر والتوافق الجنسي الغيري.
- **الحاجة إلى نمو العقلي و الابتكاري:** وتتضمن الحاجة إلى التفكير وتوسيع قاعدة الفكر والسلوك والحاجة إلى تحصيل الحقائق وتفسيرها والحاجة إلى إشباع لذات عن طريق العمل والحاجة إلى النجاح والتقدم الدراسي والحاجة إلى المعلومات ونمو القدرات.

[1] فايزة حلاسة، مرجع سابق، ص 104.

- **الحاجة إلى التحقيق وتأكيد وتحسين الذات:** وتتضمن الحاجة إلى النمو إلى أن يصبح سويا وعاديا والحاجة إلى التغلب عن العوائق والمعيقات والعمل نحو هدف والحاجة إلى معارضته للآخرين والحاجة إلى معرفة الذات وتوجيه الذات. [1]

3-4- مشاكل المراهقة:

نظرا لان مرحلة المراهقة تتميز بالفوضى و التناقض، فإن المراهق يعترضه العديد من المشكلات التي سنحاول أن نذكر منها ما يلي:

أ- **مشكلات نفسية:** إن من الطبيعي أن تتسم الحياة النفسية للمراهق بالفوضوية والتناقض والتجارب العديدة التي يقوم بها المراهق وقد تكون فاشلة وقد تكون ناجحة.

فهو بذلك يعيش في صراعات داخلية مكبوتة قد يظهرها أحيانا بالتمرد والعدوان على الأعراف والتقاليد فهو يعتقد أنه يجب على الجميع الاعتراف بشخصه، وقد تؤدي هذه الصراعات النفسية إلى الإحساس بالذنب والقهر فيؤدي به إلى الاكتئاب والانعزال أو السلوك العدواني [2]

ب- مشكلات اجتماعي:

- عجز المراهق عن إقامة علاقات خارج الأسرة، وقد أشارت الدراسات إلى نقص القدرة والارتباك في المواقف الاجتماعية.
- الخوف من ارتكاب الأخطاء.
- الخوف من مقابلة الناس "نقص القدرة على الاتصال بالآخرين ونقص القدرة على إقامة وصداقات جديدة ".
- الوحدة ونقص الشعبية ورفض الجماعة له، وغيرها من المشكلات الاجتماعية الأخرى.

ت- **مشكلات أسرية:** حين يتعرض المراهق للمشكلات السابقة فإن الأسرة تعمل على مساعدته لتخطي الوضع، وفي أحيان أخرى قد لا تكون الأسرة واعية بهذا الدور أو أنها غير قادرة على تقديم المساعدة، إذ يعمل المراهق كي يبرهن على أنه قد أصبح راشدا قادرا

[1] عادل محمود رفاعي: **مشكلات المراهقة وأساليب العلاج**، دار كنوز للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة مصر، 2014، ص 18.

[2] عبد الرحمن عيسوي : **علم النفس النمو**، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 1995، ص 41-42.

على الاستقلالية وانه لم يعد بحاجة إلى مساعدة الآخرين " فكل مساعدة منهم وخصوصا من الأهل يعتبرها تدخلا في شؤونه الخاصة فيصبح الأهل خاصة أمام مأزق حقيقي.

ث- **مشكلات إقتصادية:** تتعلق هذه المشكلات بالمصروف الشخصي المتزايد عند المراهق وكيفية إنفاقه، وموقف الأسرة منه وكذلك المستوى الاقتصادي للأسرة وأثره في إشباع حاجات المراهق ومنها حاجات الملبس المناسب والمسكن المريح والترويح عن النفس واستكمال الدراسة وحاجات أخرى .

ج- **مشاكل الفراغ:** تتعلق هذه المشكلات بقلة النشاط الذي يقوم به الفرد وكثره الفراغ وحاجة المراهق لتعلم المهارات الرياضية أو الاجتماعية وكذلك مشكلات تمثل الحيلولة بين المراهق والنشاط الترفيهي خارج البيت. [1]

2-5- عوامل استخدام المراهق للألعاب الالكترونية:

إن انجذاب المراهقين نحو الألعاب الالكترونية ليس بالأمر الغريب فقد أدى انتشار الوسائل التكنولوجية المتطورة في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها وتأثيرها، ولعل ما يدفع المراهقين إلى هذه الألعاب ما يلي:

أ- **إشتمالها على عدد من عوامل الجذب:** إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال والمراهقين بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو في الفضاءات أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ، مثل قتال الديناصورات وما ذلك بالإضافة إلى توظيفها للرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

ب- **تتطلب التأمل والتركيز:** تتنوع أفكار وموضوعات الألعاب الالكترونية فأحيانا تقدم اللعبة سباقا للسيارات تتطلب خلالها من المراهق التركيز أثناء القيادة، والعمل على تجنب الحواجز قد المستطاع، أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط "سوبرمان " يصارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.

ت- **فيها محاكاة للأبطال:** تشكل الألعاب الالكترونية بالنسبة للمراهق إطارا ومجالا يتقمص فيه شخصية البطل ويتحرك ويتنقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج في

[1] خير الله سيد: **بحوث نفسية وتربوية**، دار النهضة التربوية للطباعة والنشر، بيروت، لبنان، 1981، ص153-154.

اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة، كما إن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يساهمان في تعلق المراهقين والأطفال بهذه اللعبة، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقوبات كالمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفاعلية. [1]

ث- **توفيرها عوالم وهمية افتراضية:** توفر الألعاب الالكترونية للمراهقين عالما وهميا بعيدا عن عالم اليوم الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان في والمكان ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر له إمكانية توفير ذاته في إطارها وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي.

ج- **تمكنا من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص:** إن من الأسباب الكامنة وراء تعلق المراهقين بالألعاب الالكترونية أنها تمثل جزءا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي. [2]

2-6- الألعاب الإلكترونية كأداة للتواصل الاجتماعي:

كثيرا ما نصادف إعلانات مختلفة مجرد دخولنا على الانترنت تدعونا للعب (أون لاين) وهذه البيئة من اللعب انتشرت بشكل واسع وأصبح كثير من هواة ممارسة الألعاب الالكترونية يفضلونها على اللعب الفردي أو مع الأصدقاء المحيطين، ومع التطور التقني الرهيب صار هاوي اللعب قادرا على الوصول إلى ما يريد من الألعاب من خلال جهاز اللعب أو ما يسمى بالمنصة أو من هاتفه الجوال أو عبر الانترنت،[3] من خلال التواصل مع الآخرين والتنافس عبر الأونلاين، حيث اهتمت الكثير من الدراسات والإحصائيات والحقائق المهمة بالألعاب الإلكترونية، وتأثيراتها المباشرة على سلوك مستخدميها وفهم آثرها المتفاوتة على فئة الشباب

[1] وسام سالم نايف: **تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال**، رسالة ماجستير، جامعة تونس، 2015، ص09.

[2] عقيب بسمة، لراري فريد: **أثر الألعاب الالكترونية على المراهقين**، رسالة ماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص سمعي بصري، كلية الإنسانية والاجتماعية، جيجل الجزائر، 2018-2019، ص 80-81.

[3] فهد بن عبد العزيز الغفيلي: **الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع**، مكتبة الملك فهد الوطنية، ط1، الرياض، 2010 ص 75.

والمراهقين، في ظل ما تشهده الألعاب من إقبال كبير من خلال نظامها التفاعلي والتقنية المتطورة المستخدمة في تنفيذها وصناعتها. [1]

حيث تمكنهم هذه الألعاب من الاستمتاع بوقتهم وبنفس الوقت بإجراء مكالمات دولية من خلال إرسال دعوة إلى الأشخاص المعنيين ليكونوا ضمن الفريق، وبعد ذلك يتم اختيار نطاق التواصل الصوتي عبر تحديد عدد الأشخاص في المحادثة، ويمكن للفريق تبادل الأحاديث بشكل خاص واللعب مع الخصم، بعدما ثبتت فعاليتها كوسيلة اتصال مجانية ناجحة للمكالمات الخارجية، لتصبح اليوم واحدة من وسائل الاتصال الدولي عبر الانترنت والتي لم يتم وضع أي برامج مدفوعة للاشتراك بها. [2]

خلاصة الفصل:

في خلاصة هذا الفصل توصلنا لمعرفة تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد بصفة عامة وعلى المراهقين فئة المراهقين بصفة خاصة، إضافة الى سلبياتها وإيجابياتها على سلوكيات المراهق واتجاهاته، وكذا أنواع هذه الألعاب الأكثر انتشارا وإقبالا في أوساط هذه الفئة العمرية ومعرفة حاجيات فترة المراهقة ومشكلاتهم، وعوامل استخدام الألعاب الالكترونية من طرفه هذه الفئة.

[1] على محمد صالح الشهري: **الألعاب الالكترونية دراسات وحقائق تحكي ممارسة سلوك التفاعلي يجمع الخيال بالواقع**، تقرير مقدم من وكالة الأنباء السعودية، 2020/09/07، تم زيارته يوم 2021/04/17 على الساعة: 23: 00. متاح على الرابط: https: //www.spa.gov.sa/viewfullstory.php?newsid=2131035.

[2] أحمد الخطيب: **لعبة ببجي تتحول إلى وسيلة اتصال مجانية للمكالمات الخارجية في الإمارات**، 2018/11/22 ، تم زيارته يوم 2021/04/17 على الساعة: 23:00. متاح على الرابط: https: //24.ae/article/474863/.

الفصل الثالث: الإجراءات المنهجية للدراسة

أولا: نوع الدراسة

ثانيا: منهج الدراسة

ثالثا: أدوات جمع البيانات

رابعا: مجال الدراسة

خامسا: مجتمع البحث وعينته

سادسا: إجراءات الصدق والثبات

سابعا: الإجراءات الإحصائية

أولا: نوع الدراسة

تندرج دراستنا هذه ضمن البحوث الوصفية والتي تعرف على أنها: تهدف إلى وصف أحداث وأشياء معينة وجمع الحقائق والمعلومات والملاحظات عنها، ووصف الظروف الخاصة بها وتقرير حالتها كما توجد عليها في الواقع. [1]

تم اختيار الدراسة الوصفية في دراستنا لأنها تهتم بتوضيح ووصف أثر استخدام الطلبة الجامعيين المراهقين للألعاب الإلكترونية العنيفة على اتجاهاتهم وسلوكياتهم مستخدمين في ذلك أسلوب المسح بالعينة، وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها كالاستبيان.

ثانيا: منهج الدراسة

يعرفه "أنجرس موريس"المنهج على أنه كيفية تصور وتخطيط العمل حول موضوع ما، إنه يتدخل بطريقة أكثر أو أقل إلحاح، بأكثر أو أقل دقة، في كل مراحل البحث أو في هذه المرحلة أو تلك، كما يمكن إرجاع كلمة منهج إلى ميدان خاص يتضمن مجموعة من الإجراءات الخاصة بمجال الدراسة.[2]

وكما عرفه "عبد الرحمن بدوي "بأنه الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة طائفة من القواعد العامة تهيمن على سير العقل وتحديد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة. [3]

أما عن المنهج الذي اعتمدنا عليه في هذه الدارسة هو منهج المسح بالعينة نظرا لصعوبة تطبيق المسح الشامل على مجتمع البحث.

حيث يعرف منهج المسح بالعينة: "بأنه مجموعة الطرق التي يتمكن الباحثون من خلالها بوصف الظواهر العلمية و الظروف المحيطة بها، و المجال العلمي الذي تنتمي إليه، وتصور العلاقة بينها و بين الظواهر الأخرى المؤثرة و المتأثرة فيها وكما تصور شكل العلاقة بين

---

[1] محمد جاسم ألعبيدي، آلاء محمد ألعبيدي: **طرق البحث العلمي**، ديبونو، ط1، الأردن، 2010، ص64.

[2] موريس أنجرس: **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، دار القصبة، ط2، الجزائر، 2008، ص 99.

[3] عبد الرحمن بدوي: **مناهج البحث العلمي**، وكالة المطبوعات، ط3، الكويت، 1977، ص 05.

متغيراتها باستخدام أساليب و أدوات البحث العلمي التي تلاؤم الأهداف التي يسعى الباحثون إلى تحقيقها من خلال هذه البحوث.[1]

إن إختيار منهج الدراسة لا يأتي بمحض الصدفة بل موضوع الدراسة وطبيعتها هما من يفرضان نوع المنهج المناسب، فدراستنا تحاول معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية عامة والألعاب الإلكترونية العنيفة خاصة على اتجاهات سلوكيات المراهقين، فاعتمدنا على منهج المسح بالعينة من خلال إجراء المسح بالعينة على المراهقين في جامعة الشهيد حمه لحضر بالوادي.

هذا يعني أن منهج المسح بالعينة يساعدنا في هذه الدراسة في تقديم معلومات حول ظاهرة الألعاب الالكترونية العنيفة، وكذا تفسير الأثر الذي تخلفه هذه الألعاب على اتجاهات سلوكيات المراهقين ومن ثم الوصول إلى النتائج.

ثالثا: أدوات جمع البيانات

إن لمناهج البحوث الإعلامية طرق عديدة لجمع معلوماتها وبياناتها اعتمدتها كأدوات وتقنيات منهجية للحصول على بيانات المواضيع المدروسة، وقد اعتمدنا منها:

- **الاستبيان:** ويقصد بالاستبيان هو أداة لجمع المعلومات المتعلقة بموضوع البحث عن طريق استمارة معينة تحتوي على عدد معين من الأسئلة، مرتبة بأسلوب منطقي مناسب يجرى توزيعها على أشخاص معيين لتعبئتها. [2]

وكما عرفها "وجيه محجوب"هي إحدى وسائل لجمع المعلومات عن مجتمع المعلومات ويكون الاستبيان على شكل أسئلة مختارة لتجيب عليها العينات المختارة. [3]

---

[1] أميرة مشري، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**، رسالة ماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة العربي بالمهيدي أم البواقي، 2016-2017، ص 109.

[2] ربحي مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم: **مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق**، دار صفاء، ط1، عمان، 2000، ص 82.

[3] وجيه محجوب: **البحث العلمي ومناهجه**، دار المناهج، ط2، عمان، 2005، ص 155.

أ- وصف الاستبيان: استخدمنا استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات والمعلومات المتعلقة بالقسم الميداني، كما حاولنا قدر الإمكان أن تكون هذه الأسئلة واضحة وملمة بجوانب موضوع الدراسة، وقد تمت صياغتها على النحو التالي:

- ✓ المحور الأول: عادات تعرض المراهقين للألعاب الالكترونية العنيفة
- ✓ المحور الثاني: مدى اكتساب المراهقين لاتجاهات جديدة نتيجة التعرض للألعاب الالكترونية العنيفة
- ✓ المحور الثالث: مدى اكتساب المراهقين لسلوكيات جديدة نتيجة التعرض للألعاب الالكترونية

ب- التحكيم والاختبار القبلي للاستمارة: بعد صياغة الأسئلة وقبل توزيعها قمنا بعرض الاستمارة على أستاذين محكمين في الاختصاص: الأستاذة جبالي أسمهان والأستاذ عبد الرحيم بوزيان فكانت ملاحظة كل منهما موافقة ومؤيدة لما وجد في الاستمارة باعتبارهم أن أسئلة الاستبيان جيدة وصالحة لتوزيعها على عينة الدراسة، وهذا بعد تعديل وموافقة الأستاذ المشرف ثم وزعت الاستمارة على جزء من العينة الاختبارية قدر بـ 10 مراهقين ذكور تم إختيارهم بطريقة عشوائية من طلبة أولى جذع المشترك بكلية العلوم الإنسانية والإجتماعية بجامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي، وكانت الأسئلة واضحة ومفهومة بالنسبة للطلبة.

رابعا: مجال الدراسة

1- المجال المكاني: يتمثل في الطلبة المراهقين للسنة الأولى جامعي جذع مشترك علوم الإنسانية والإجتماعية بجامعة الشهيد حمه لخضر بمدينة وادي سوف والذين يتراوح أعمارهم بين18 و21سنة الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية، وبالتحديد الألعاب الإلكترونية العنيفة.

2- **المجال البشري:** تتمثل عينة الدراسة في المراهقين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة بجامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي من قسم سنة أولى جذع المشترك للعلوم الإنسانية و الاجتماعية والذين يتراوح أعمارهم ما بين 18 و 21 سنة من فئة الذكور.

3- **المجال الزمني:** انطلقنا في انجاز هذه المذكرة في بداية شهر ديسمبر 2020، أين تم البدا في جمع المعلومات والبيانات التي تتعلق بموضوع الدراسة، ثم أنجزنا الفصول الثلاثة المكونة من فصل مقدمة الدارسة، وفصل المراجعات الأدبية والتطبيقية للدراسة، وفصل الإجراءات

المنهجية وذلك خلال كل من شهر جانفي وفيفيري ومارس، أما استمارة الاستبيان فقد تم انجازها في بداية شهر أفريل 2021، وبعد تصحيحها من طرف المشرف وتحكيمها من طرف الأساتذة، حيث امتدت عملية توزيع الاستمارات وجمعها على مدار 3 أيام من شهر أفريل 2021 فكانت أيام 06 و07 و08 أفريل لتوزيع الاستمارة في جامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي، ومن ثم أكملنا باقي إجراءات الجانب التطبيقي للدراسة حتى شهر أخر شهر ماي.

خامسا: مجتمع البحث

يقصد بمجتمع البحث جميع مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث أو جميع الأفراد أو الأشخاص أو الأشياء الذين يكونون موضوع مشكلة البحث، أي أنه كل العناصر التي تنتمي لمجال الدراسة [1].

كما عرفه "سعد سليمان المشهداني"بأنه جميع مفردات الظاهرة المراد دراستها، سواء أكانت هذه المفردات بشرا، أو مؤسسة، أم أنشطة تربوية. [2]

وعليه فإن مجتمع دراستنا يتمثل في الطلبة المراهقين للسنة الأولى جذع مشترك علوم الإنسانية والإجتماعية بجامعة الشهيد حمه لخضر بمدينة وادي سوف والذين يتراوح أعمارهم بين18 و21سنة الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية، وبالتحديد الألعاب الإلكترونية العنيفة ونظرا لاتساع مجتمع البحث، وضيق الوقت الممنوح للدراسة لهذا توجب علينا اختيار جزء من هذا المجتمع الكلي الذي يحقق أهداف الدراسة وغاياتها.

عينة البحث

وتعرف عينة البحث بأنها مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة ويتم اختيارها بطريقة مناسبة، وإجراء الدراسة عليها ومن ثم استخدام تلك النتائج وتعميمها على كامل مجتمع الدراسة الأصلي.[3]

[1] سهيل رزق دياب :**مناهج البحث العلمي**، فلسطين، 2003، ص 89.

[2] سعد سليمان المشهداني: **مناهج البحث الإعلامي دار الكتاب الجامعي**، ط1، الإمارات العربية المتحدة، 2017، ص 43.

[3] محمد سرحان علي محمودي: **مناهج البحث العلمي**، دار الكتب، ط3، اليمن، صنعاء، 2015، ص160.

وقد اعتمدنا على العينة القصدية (العمدية) طريقة لجمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانية وتعرف على أنها: نوع من العينات التي يختار فيها الباحث أفراد عينته على أساس حر من قبل الباحث، وحسب طبيعة بحثه بحيث يحقق هذا الاختيار هدف الدراسة أو أهداف الدراسة المطلوبة.[1]

وطبيعة بحثنا فرض علينا اللجوء إلى هذا النوع من العينات حيث قصدنا الطلبة المراهقين الذكور الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في السنة الأولى جذع المشترك للعلوم الإنسانية و الإجتماعية بجامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي والذي يتراوح سنهم بين 18 و21 سنة، وعددهم 100 مفردة.

و سبب اختيارنا لفئة الذكور خاصة ذلك راجع للنظرية البيولوجية في تفسيرها لظاهرة العنف، فإن الذكور أكثر ميلا للعنف من الإناث بسبب طبيعتهم البيولوجية والتي تدفعهم لممارسة هذه الألعاب العنيفة، وكذلك لإبراز ذاتهم بالإضافة إلى نوعية الاهتمامات لكل فئة حيث نجد أن الذكور يهتمون أكثر بألعاب القتال والمغامرة والحروب بينما فئة الإناث نجدها تميل غالبا إلى ألعاب التلبيس والطبع والألغاز.

وكذلك سبب اختيارنا لكلية العلوم الإنسانية والإجتماعية بجامعة الوادي راجع إلى المساعدة التي قدمت إلينا من طرف إدارة الكلية في تطبيق أدوات الدراسة.

واختيارنا للفئة العمرية من 18- 21 سنة والتي تعرف بمرحلة المراهقة المتأخرة و هي الفئة المستهدفة في دراستنا والمتواجدة أساسا في المرحلة الدراسة الجامعية، بالإضافة إلى ما يميز هذه المرحلة بأن شخصية المراهق في هذه الفترة أكثر وعي وإدراك ويوجه اهتماماته الواقعية لتطبيقها على ارض الواقع عبر استغلال الفرص والإمكانيات لإفراغ طاقاته ومهارته عمليا.

[1] محمد در: **أهم مناهج وعينات وأدوات البحث العلمي**، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية –مؤسسة الحكمة للنشر والتوزيع – الجزائر، العدد 9، 2017، ص315.

سادسا: إجراءات الصدق والثبات

أ – صدق استمارة الاستبيان:

بعد صياغة أسئلة الاستبيان وإعداد الاستمارة قمنا بتوزيعها على بعض الأساتذة المختصين للأخذ بملاحظاتهم ونصائحهم فكانت ملاحظاتهم مؤيدة وموافقة للاستبيان وأنها صالحة لتوزيعها على عينة الدراسة.

ب– ثبات استمارة الاستبيان:

قامت الباحثتان باللجوء إلى أستاذين مختصين في مجال الإعلام إضافة إلى الأستاذ المشرف للإطلاع على أسئلة الاستبيان، من خلال الاستمارة التي تم بإعدادها بغرض جمع البيانات، وقد سلمت هذه الاستمارة لكل أستاذ مرفقة بدليل الإجراءات المنهجية للدراسة[1]، وبعد استرجاعها تم حساب درجة الثبات حول هذه الاستمارة وفق معادلة هولستي HOLSTI الآتية:

$$R=\frac{N.C}{1+(N-1).C}$$

حيث :

R= معامل الثبات

N=عدد المحكمين = 3 (أ.ب.ج)

C= متوسط الاتفاق بين المحكمين

نسبة الاتفاق بين المحكمين:

أ و ج = 0.99

ب و ج = 0.99

[1] انظر الملحق رقم (2) .

*الأساتذة المحكمين هم :

–الدكتورة جبالي أسمهان مرمز رقم أ

–الدكتور بن بوزيان عبد الرحيم مرمز رقم ب

– الدكتور حمزة قدة مرمز رقم ج

أ و ب = 0.99

ومنه $C = \frac{0.99+0.99+0.99}{3} = 0.99$

إذن: $R = \frac{3(0.99)}{1+(3-1).(0.99)} = \frac{2.97}{2.98} = 0.99$

أي: 99 %

وهي نسبة عالية من حيث درجة الثبات التي يحصرها " برلسون " بين 78.0 إلى0،99.

سابعا: الإجراءات الإحصائية المتبعة لمعالجة متغيرات الدراسة

تساعدنا الأساليب الإحصائية على تقديم طابع علمي لموضوع الدراسة وفي موضوعنا هذا استعنا بالنسبة المئوية، وتعرف على أنها التكرارات x 100 على مجموع التكرارات وكذا استخدمنا في عرض البيانات الجداول البسيطة ولم نستخدم الجداول المركبة.

- النسب المئوية = $\frac{\text{عدد التكرارات} \times 100}{\text{عدد أفراد العينة}}$
- معادلة هولستي لحساب نسبة الثبات.

الفصل الرابع: الجانب التطبيقي

أولا: عرض وتحليل بيانات الدراسة الميدانية

ثانيا: استنتاجات الدراسة في ضوء التساؤلات

ثالثا: الاستنتاج العام للدراسة

1- عرض وتحليل بيانات الدراسة الميدانية:

1-1 عرض وتحليل عادات وتعرض المراهقين للألعاب الالكترونية العنيفة:

جدول رقم (1): يبين مدى استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية العنيفة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	57	%57
أحيانا	38	%38
نادرا	5	%5
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (1) والذي يوضح مدى استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية العنيفة، نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الالكترونية العنيفة بشكل "دائم"وبنسبة قدرت بـ 57%، في حين نجد أن أفراد العينة الذين يستخدمون الألعاب ألالكترونية "أحيانا"بنسبة قدرت بـ 38%، ويليها أفراد العينة الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية العنيفة "نادرا"بنسبة قدرت بـ 5 %.

من خلال استعراض هذه المعطيات نستنتج أن أغلبية المبحوثين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة بشكل دائم، والذي يمكن إرجاعه إلى وفرة الوسائل الالكترونية المتعددة والتي صنفت كوسائل حديثة لقضاء أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر والتي تسمح للمراهقين بإشباع حاجاتهم ورغباتهم الغريزية للعب.

وكما جاءت في دراسة "مريم قويدر "في هذا السياق أن الألعاب الالكترونية قد نجحت في جلب المستهلكين من الناحية الفنية للعب حيث أصبحت أسهل من السابق، بالإضافة إلى كونها وسيلة ترفيهية تتيح للمراهقين الاكتشاف والتجربة دون خطر المسؤولية أو العقاب. [1]

[1] مريم قويدر، مرجع سابق، ص14.

جدول رقم (2): يبين المدة الزمنية التي يقضيها المراهق في استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
أقل من ساعة	17	%17
من ساعة إلى ساعتين	28	%28
من ساعتين إلى ثلاث ساعات	21	%21
أكثر من ثلاث ساعات	34	%34
المجموع	**100**	**%100**

من خلال بيانات الجدول رقم (2) أعلاه المتعلق بالمدة الزمنية التي يستغرقها المراهقون في استخدامهم للألعاب الالكترونية العنيفة، حيث نجد أن أكبر نسبة من أفراد العينة يستغرقون أكثر من ثلاث ساعات في اللعب وبنسبة مقدرة بـ 34%، في حين نجد 28% من مجموع أفراد العينة يستغرقون في اللعب من ساعة إلى ساعتين، وتليها أفراد العينة الذين يستغرقون في اللعب من ساعتين إلى ثلاث ساعات بنسبة قدرت بـ 21%، وفي المرتبة الأخيرة نجد أن 17% من المبحوثين يقضون أقل من ساعة في اللعب.

من خلال هذه المعطيات نستنتج أن أغبية أفراد العينة الذين يستغرقون في اللعب أكثر من ثلاث ساعات في اليوم وهذا بهدف ملئ أوقات فراغهم، إضافة إلى الرغبة في الهروب من الواقع ومشاكله حيث نجدهم يقضون أغلب أوقاتهم أمام هذه الألعاب والتي سيطرت على عقولهم وأصبحوا مدمنين عليها وهذا ما يفسر الميول الشديد على هذه الألعاب من قبل هذه الفئة العمرية.

جدول رقم (3): يبين الفترة المفضلة لدى المراهقين لاستخدام الألعاب الالكترونية:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
الصباح	3	%3
المساء	8	%8
الليل	32	%32
ليس هناك وقت محدد	34	%34
وقت متأخر من الليل	23	%23
المجموع	**100**	**%100**

من خلال بيانات الجدول رقم (3) يتضح أن النسبة الأكبر التي يفضل فيها المراهق استخدام المراهق الألعاب الالكترونية العنيفة، هي أن ليس هناك وقت محدد والتي قدرت بنسبة 34 %، وفي المرتبة الثانية تأتي الفترة الليلية وذلك بنسبة 32 %، وتليها بنسبة 23 % من أفراد العينة الذين يستخدمون هذه الألعاب في وقت متأخر من الليل، بعد ذلك تأتي الفترة المسائية والتي قدرت بـ 8% من المبحوثين، وأخيرا الفترة الصباحية بنسبة 3% والتي تمثل 3 مفردات من العينة.

من خلال هذه المعطيات نستنتج أن معظم المبحوثين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة دون وقت محدد، وهذا يعود لان المراهقين ليس لديهم وقت محدد يفضلونه للعب إضافة لتحريرهم من قيود رقابة الأولياء واعتقادهم بأنهم أصبحوا قادرين على تحمل مسؤولياتهم.

جدول رقم (4): يبين عدد المرات التي يلعبها المراهق في اليوم:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
مرة واحدة	12	%12
مرتين	15	%15
ثلاث مرات	20	%20
في كل الأوقات	53	%53
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (4) والذي يوضح عدد المرات التي يلعبها المراهق في اليوم نلاحظ أن أغلبية الأفراد المبحوثين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في كل الأوقات بسبة قدرت بـ53%، في حين نجد أن أفراد العينة الذين يستخدمون هذه الألعاب بمعدل ثلاث مرات في اليوم قدرت بنسبة 20%، ويليها أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية بمعدل مرتين في اليوم بنسبة 15 %، أما في المرتبة الأخيرة فنجد أن نسبة 12 % من المبحوثين يلعبون مرة واحدة في اليوم.

وعليه نستنتج أن أغلبية المراهقين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في كل الأوقات، والذي يفسر بأن هذه الفئة العمرية هي أكثر الفئات معانات من الفراغ والملل وعدم وجود أي نشاط يشغلهم، بالإضافة إلى طبيعة الألعاب الالكترونية المميزة بتصميمها المدروس من الأنظمة المستخدمة في هذه الألعاب لتبدأ من مستوى بسيط وتتدرج إلى مستويات معقدة وصعبة وهذا ما يجعل المراهقين بتفكير دائم ومستمر باللعبة مما يدفعه بممارسة هذه الأخيرة في كل الأوقات.

جدول رقم (5): يبين عدد المرات التي يلعبها المراهق في الأسبوع:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
مرة واحدة	5	%5
مرتين	2	%2
ثلاث مرات	13	%13
في كل يوم	80	%80
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (5) والذي يوضح عدد المرات التي يلعبها المراهق في الأسبوع نلاحظ أن أغلبية المراهقين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في كل يوم بنسبة قدرت ب 80%، في حين نجد أن أفراد العينة الذين يمارسون هذه الألعاب بمعدل ثلاث مرات في الأسبوع بنسبة قدرت بـ 13 %، ويليها أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية بمعدل مرة واحدة في الأسبوع بنسبة 5 %، وأخيرا نسبة المبحوثين الذين يلعبون بمعدل مرتين في الأسبوع بـ 2 %.

ومنه نستنتج أن أغلبية المراهقين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في كل يوم، يفسر بأنها وسيلة ترفيهية في ظل غياب المرافق العامة بالنسبة لهذه الفئة والتي تتيح لهم إمكانية تنمية قدراتهم ومواهبهم كالمراكز الرياضية والجمعيات والمسارح...الخ.

جدول رقم (6): يبين أسماء الألعاب الالكترونية العنيفة التي يفضلها المراهقين:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
لعبة فري فاير	50	%50
لعبة البوبجي	27	%27
لعبة فورت نأيت	10	%10
لعبة كلاش أوف كلانس	9	%9
Call of duty	4	%4
المجموع	**100**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول رقم (6) والذي يبين أسماء الألعاب الالكترونية العنيفة التي يفضلها المراهقين، نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة يفضلون لعبة فري فاير بنسبة قدرت بـ 50%، في حين نجد أن 27 % من المبحوثين الذين يفضلون لعبة بوبجي، وتليها لعبة فورت نأيت بنسبة 10 %، ثم لعبة كلاش أوف كلانس بنسبة 9 %، وأخيرا لعبة Call of duty بنسبة 4 %.

من خلال هذه المعطيات نستخلص أن الألعاب التي يفضلها المراهقون لعبة فري فاير، وذلك راجع أن هذه الألعاب تعمل على الهواتف الضعيفة والمتوسطة نوعا ما، بالإضافة إلى ما تحتويه هذه الألعاب من الخرائط الكبيرة والأماكن الكثيرة.

جدول رقم (7): يبين الوسيلة التي يستخدمها المراهقين في الألعاب الالكترونية:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
عبر الحاسوب	13	%13
الهاتف الذكي	81	%81
اللوح الالكتروني	6	%6
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (7) والذي يبين الوسيلة التي يستخدمها المراهقين في الألعاب الالكترونية العنيفة، نلاحظ أن أغلب أفراد العينة يستخدمون الهاتف الذكي لممارسة هذه الألعاب بنسبة 81%، في حين نجد نسبة 13% من المبحوثين يفضلون استخدام الحاسوب لممارسة الألعاب الالكترونية، وأخيرا نجد المستخدمون للوح الالكتروني للعب بنسبة 6 % من مجموع أفراد العينة.

وهذا يوضح أن غالبية المراهقين يفضلون استخدام الهاتف الذكي للعب، ما يفسر سهولة استخدام هذه الوسيلة وما يميزها من احتوائها لجميع تقنيات الأجهزة الأخرى بالإضافة إلى صغر حجمها وسهولة استخدامها لتحميل الألعاب وإمكانية اصطحابها إلى أي مكان وفي أي زمان.

وفي هذا السياق هناك دراسة تقول بأن "فهذا الجهاز لن يدعم الاتصالات الصوتية فحسب بل اتصالات الفيديو في الوقت الحقيقي وسيوفر الوسائط المتعددة بكامل خياراتها وإمكانياتها، باختصار سيصبح الهاتف المحمول بمثابة أداة الحياة التي لا يمكن للإنسان العصري الاستغناء عنها في كل مكان وفي أي زمان."[1]

[1] مريم قويدر ، مرجع سابق، ص 97.

جدول رقم (8): يبين ملكية الوسيلة التي يستخدمها المراهقين في الألعاب الالكترونية:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
أنا	90	%90
الأم	1	%1
الأب	3	%3
الأخ	0	%0
الأخت	0	%0
الصديق	6	%6
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (8) والذي يبين ملكية الوسيلة التي يستخدمها المراهقين في الألعاب الالكترونية، نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة يستخدمون وسائل للعب من ملكهم الخاص بنسبة تقدر بـ 90 %، في حين نجد نسبة 6 %من المبحوثين الذين يستخدمون أجهزة أصدقائهم وتليها أفراد العينة الذين يملكون أجهزة آبائهم بنسبة 3%، وبنسبة 1% يستخدمون أجهزة الأم، وأخيرا نجد أن أجهزة الأخ والأخت لا يستخدمونها أفراد العينة في اللعب بنسبة 0%.

من خلال هذه المعطيات نستخلص أن هذه الوسائل أصبحت من ضروريات الحياة اليومية التي لا يمكن الاستغناء عنها كذلك باعتبارها عامل الانتشار الواسع للهاتف النقال وخدماته المتعددة التي يقدمها أدت إلى اقتناءه، بالإضافة إلى امتلاك المراهقين في الطور الجامعي للأجهزة الذكية نظرا لاستقلاليتهم وكبر سنهم، وفي هذا الصدد نجد الباحثتين ألهام نوادري وعبلة بوبكر "إن اليوم أصبحت وسائل الاتصال فعالة ومهمة في حياة الإنسان المعاصر وذلك

لمختلف الخدمات التي يقدمها للفرد إلا انه خلف العديد من التأثيرات في مختلف شرائح المجتمع العامة والمراهق بصفة خاصة. "[1]

جدول رقم (9): يبين طرق حصول المراهقين على الألعاب الالكترونية العنيفة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
الشراء	7	%7
الاستعارة	4	%4
التحميل من الانترنت	87	%87
الاستنساخ	2	%2
المجموع	**100**	**%100**

من خلال بيانات الجدول رقم (9) المتعلقة بطرق حصول المراهقين على الألعاب الالكترونية العنيفة، نجد جل المبحوثين يحملون الألعاب الالكترونية من الانترنت بنسبة 87% في حين نجد أن 7% من مجموع أفراد العينة يتحصلون عليها بطريقة الشراء، ثم تليها الاستعارة بنسبة 4%، وأخيرا نجد أن 2% من المبحوثين يتحصلون عليها بالاستنساخ.

وتعود هذه النتائج أن غالبية أفراد العينة يتحصلون على هذه الألعاب بواسطة التحميل من الانترنت، وهذا راجع إلى سهولة الاستخدام والتي تمكنهم من الحصول على أحدث وأجود الألعاب بأسرع وقت وأقل جهد على عكس الطرق الأخرى بالإضافة إلى توفير خدمة الجيل الثالث والرابع في هواتف المستخدمين الجزائريين مما سهل عليهم استخدام الانترنت في كل مكان وزمان كذلك مجانية التحميل.

[1] الهام نوادري، عبلة بوبكر: **تأثير الهاتف النقال على سلوك المراهقات المتمدرسات**، رسالة ماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة العربي بالمهيدي أم البواقي، الجزائر، 2018/2017، ص 05.

جدول رقم (10): يبين من يساعد المراهقين في اقتناء الألعاب الالكترونية العنيفة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
بمفردك	71	%71
الأب	0	%0
الأم	0	%0
الأخ	3	%3
الأخت	0	%0
الصديق	26	%26
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (10) الذي يوضح من يساعد المراهقين في اقتناء الألعاب الالكترونية العنيفة، نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة يقتنون هذه الألعاب بمفردهم بنسبة بلغت 71%، في حين نجد أفراد العينة الذين يقتنون الألعاب الالكترونية من أصدقائهم بنسبة 26 % وتليها المراهقين الذين يقتنون هذه الألعاب من طرف الأخ بنسبة 3%، وأفراد العينة الذين يقتنونها من طرف الأخت والأم والأب بنسبة 0%.

من خلال المعطيات المقدمة نستخلص أن معظم أفراد العينة يعتمدون على أنفسهم في اقتناء الألعاب، وهذا راجع إلى دخوله في جماعات الرفاق والأصدقاء تكسب المراهق الاعتماد على النفس وتحمل المسؤولية، والرغبة في الاستقلالية والتحرر من كل القيود بالإضافة إلى ذلك أنه يثق بقدراته على اتخاذ القرارات ويدرك كفاءاته.

جدول رقم (11): يبين مع من يفضل المراهقين اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
بمفردك	7	%7
مع الأصدقاء	86	%86
مع العائلة	7	%7
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (11) والذي يبين مع من يفضل المراهقين اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة، نلاحظ أن الأغلبية الساحقة من المبحوثين يفضلون اللعب مع الأصدقاء وبمعدل 86%، في حين نجد أن أفراد العينة الذين يفضلون اللعب بمفردهم بنسبة 7% ويساويها في هذه النسبة أفراد العينة الذين يفضلون اللعب مع العائلة وبنسبة 7 %.

من خلال المعطيات نستنتج أن معظم المبحوثين يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة مع الأصدقاء وهذا يفسر بأنهم يشعرون بالمتعة والسعادة عند مشاركتهم في اللعب كما يمكن إرجاعه إلى خلق روح المنافسة والتسلية والمرح والحماس وهذا ما يجعلهم يفضلون ممارسة الألعاب مع الرفقاء.

وقد ذكر المؤلف عادل محمود رفاعي في سياق الحادة إلى مكانة الذات لدى المراهق بأنه "تتضمن الحاجة إلى الانتماء إلى جماعة الرفاء والشلة، والحاجة إلى المركز والصحة الاجتماعية والشعور بالعدالة في المعاملة ولاحترام مع الآخرين ومواساته مع رفاء السن".[1]

[1] عادل محمود رفاعي، مرجع سابق، ص 18.

1-2- عرض وتحليل مدى اكتساب المراهقين لاتجاهات جديدة نتيجة التعرض للألعاب الالكترونية العنيفة:

جدول رقم (1): يبين تأثر المراهقين بالمشاهد العنيفة في الألعاب الالكترونية:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	23	%23
أحيانا	27	%27
نادرا	22	%22
أبدا	28	%28
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (1) والذي يبين تأثر المراهقين بالمشاهد العنيفة في الألعاب الالكترونية، نرى أن المبحوثين الذين لا يتأثرون بالمشاهد العنيفة قدرت نسبتهم بـ % 28، في حين نجد أن المبحوثين الذين يتأثرون أحيانا بالمشاهد العنيفة في الألعاب الالكترونية بنسبة بلغت 27 %، وتليها نسبة 23% من المبحوثين الذين دائما ما يتأثرون بالمشاهد العنيفة، وأخيرا نجد نسبة المبحوثين الذين نادرا ما يتأثرون بالمشاهد العنيفة بنسبة 22%.

من خلال المعطيات نستنتج أن نسب أفراد العينة الذين يتأثرون بالمشاهد العنيفة في الألعاب الالكترونية متقاربة جدا بين أبدا وأحيانا، بحيث أن أفراد العينة الذين لا يتأثرون بالمشاهد العنيفة راجع إلى كثرة التعرض للألعاب العنيفة جعلتهم يصدقون أنها مجرد ألعاب في العالم الافتراضي وأنها ليست واقعية، كذلك أصبحوا أقل تعاطف وتأثر بهذه الألعاب نظرا لتكرار هذه المشاهد والاعتياد عليها وتقبلها لتصبح لديهم هذه المشاهد أمر طبيعي، أما الأفراد الذين يتأثرون أحيانا بالمشاهد العنيفة ذلك يعود سببها إلى أن التأثير يختلف حسب عدة عوامل من حيث عدد الساعات، ذلك لأن التعرض لساعات قليلة يجعلهم يتأثرون بالمشاهد العنيفة وذلك لعدم اعتيادهم عليها، بالإضافة إلى شخصيتهم وسنهم ومع من يلعبونها فمشاركتهم اللعب مع

الأصدقاء أو العائلة يجعل منهم أقل تأثر على عكس اللعب بمفردهم مما يزيد في تأثرهم وخوفهم.

جدول رقم (2): يبين مدى تأييد المراهقين لمظاهر العنف في الألعاب الالكترونية العنيفة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	22	%22
أحيانا	20	%20
نادرا	14	%14
أبدا	44	%44
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (2) والذي يبين مدى تأييد المراهقين لمظاهر العنف في الألعاب الالكترونية العنيفة، نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة الذين لا يؤيدون مظاهر العنف في هذه الألعاب بنسبة 44%، في حين نجد أن المبحوثين الذين يؤيدون مظاهر العنف دائما بنسبة 22 %، وتليها أفراد العينة الذين يؤيدون أحيانا هذه المظاهر بنسبة 20 %، وفي المرتبة الأخيرة نجد المبحوثين الذين نادرا ما يؤيدون مظاهر العنف بنسبة 14%.

من خلال معطيات الجدول أعلاه نستنتج أن المراهقين لا يؤيدون مظاهرا لعنف في الألعاب الالكترونية العنيفة بنسبة جيدة، ذلك وكما أشرنا في الجانب النظري أن مرحلة المراهقة يتحول في المراهق إلى شخصية أكثر وعي وإدراك وأكثر تحمل للمسؤولية اتجاه نفسه واتجاه المجتمع وكما ورد في الجدول رقم (1) من هذا المحور أن المراهق يفصل بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي.

جدول رقم (3): يبين مدى تخيل المراهقين في تقمص الشخصيات والأدوار:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	29	%29
أحيانا	23	%23
نادرا	24	%24
أبدا	24	%24
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (3) والذي يبين مدى تخيل المراهقين في تقمص الشخصيات والأدوار، نلاحظ أن المراهقين الذين يتخيلون أنفسهم يتقمصون الشخصيات والأدوار أحيانا بنسبة 29%، في حين نجد 24% من المبحوثين الذين لا يتقمصون الشخصيات والأدوار وبالنسبة نفسها نجد المبحوثين الذين نادرا ما يتقمصون الشخصيات بـ 24%، وأخيرا نجد المبحوثين الذين يتقمصون الشخصيات والأدوار دائما بنسبة 23%.

من خلال البيانات الموضحة في الجدول نستنتج أن مدى تخيل المراهق في تقص الشخصيات والأدوار جاءت بنسب متقاربة، حيث أن نصف عدد المبحوثين يتخيلون أنفسهم يقلدون الأدوار والشخصيات بصفة دائمة وهذا ما يفسر لتعلقهم وتأثرهم بالأبطال داخل اللعبة فهو بمثابة المثل الأعلى الذين يقتدي به، حيث يعيد المراهق أفعال البطل بطريقة خاصة خارج نطاق اللعبة أي في الواقع الذي نعيشه، أما النصف الآخر من أفراد العينة لا يتخيلون أنفسهم يقلدون في وقت ما وهذا يعود إلى أنهم الفئة الأكثر وعي وإدراك وأنهم يلعبون من أجل التسلية والترفيه عن أنفسهم فقط ولا تهمهم الشخصيات الموجودة في اللعبة.

جدول رقم (4): يبين التصرفات التي يكتسبها المراهقين من الألعاب الالكترونية العنيفة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
الكلام	30	%30
اللباس	13	%13
الحركات والسلوك	38	%38
تقمص الشخصيات	19	%19
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (4) والذي يبين التصرفات التي يكتسبها المراهقين من الألعاب الالكترونية العنيفة، نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة الذين يكون يتمثل تصرفهم في الحركات والسلوك بنسبة 38%، في حين نجد أن المبحوثين الذين يكون يتمثل تصرفهم في الكلام بنسبة 30 %، أما بنسبة 19% من المبحوثين يتمثل سلوكهم في تقمص الشخصيات، وفي المرتبة الأخيرة نجد أفراد العينة الذين يتمثل سلوكهم اللباس بنسبة 13%.

من خلال المعلومات المقدمة في الجدول أعلاه نستنتج أن التصرفات التي يتخيل تقليدها من طرف أفراد العينة هي الحركات والسلوك بنسبة أكبر وذلك راجع إلى أن كل بطل في اللعبة يمتاز بحركات وطبائع مميزة عن بقية الأبطال الآخرين وهذا ما يجعل المراهق تترسخ في ذهنه تلك الحركات وتبقى في فكره.

وذلك كما جاء في نظرية الغرس الثقافي أن "دراسة الصورة الذهنية الشائعة عند الناس وخاصة أصحاب المشاهدات الكثيفة أكدت دور التلفزيون في نقل الصورة الذهنية و بناء الأفكار والأفعال وخاصة على المدى الطويل، في قضايا التسلية والعنف والمواد السلبية[1]".

[1] رزيق سامية، مرجع سابق، ص 81.

جدول رقم (5): يبين الاتجاهات المكتسبة لدى المراهقين من الألعاب الالكترونية العنيفة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	11	%11
أحيانا	28	%28
نادرا	32	%32
أبدا	29	%29
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (5) والذي يبين الاتجاهات المكتسبة لدى المراهقين من الألعاب الالكترونية العنيفة، نرى أن المبحوثين الذين نادرا ما يكتسبون اتجاهات عنيفة قدرت نسبتهم بـ 32%، في حين نجد أن المبحوثين الذين لا يكتسبون اتجاهات عنيفة في الألعاب الالكترونية بنسبة بلغت 29 %، وتليها نسبة 28% من المبحوثين الذين أحيانا ما يكتسبون اتجاهات عنيفة، وأخيرا نجد نسبة المبحوثين الذين دائما ما يكتسبون اتجاهات عنيفة بنسبة 11%.

نستخلص من بيانات الجدول أعلاه أن غالبية أفراد العينة نادرا ما يكتسبون اتجاهات عنيفة وهذا راجع لتطور العقل ونضجه لدى المراهق في تلك المرحلة العمرية وهي عملية التخلص من السلوكيات العصبية المتعلقة بمرحلة الطفولة والتي لم تعد تناسب حياة البالغين في هذه المرحلة ينضج عقل المراهق من خلال تجاربه وخبراته بحيث تساهم في تحكمه لمشاعره وسلوكياته.

جدول رقم (6): يبين أهم التصورات التي تعكسها الألعاب الالكترونية العنيفة في اعتقاد المراهقين:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
اكتساب الخبرات نحو الوسائل التكنولوجيا	22	%22
التسلية والقضاء على أوقات الفراغ	41	%41
المشاركة وحب المغامرة	19	%19
اكتساب طرق دفاعية عن الذات	15	%15
التعارف وتكوين مجموعة الأصدقاء	3	%3
جوانب أخرى	0	%0
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (6) والذي يبين أهم التصورات التي تعكسها الألعاب الالكترونية العنيفة في اعتقاد المراهقين، نلاحظ أن نسبة 44% من المبحوثين الذين في اعتقادهم أن التصورات التي تعكسها ألعاب الالكترونية العنيفة هي التسلية والقضاء على أوقات الفراغ وبنسبة 22 % من المبحوثين الذين في اعتقادهم أن التصورات التي تعكسها هذه ألألعاب اكتساب الخبرات نحو الوسائل التكنولوجيا، لتليها بنسبة 19 % من أفراد العينة الذين في اعتقادهم أن التصورات التي تعكسها ألألعاب ألالكترونية العنيفة المشاركة وحب المغامرة، لتأتي آراء المراهقين في اعتقادهم هي اكتساب طرق دفاعية عن الذات بنسبة 15 %، ونجد أن المراهقين الذين في اعتقادهم أن التصورات التي تعكسها ألعاب الالكترونية هي تعرف وتكوين مجموعة الأصدقاء بنسبة بلغت 3 %.

من معطيات الجدول نستنتج أن أغلبية المبحوثين حسب اعتقادهم أن التصورات التي تعكسها الألعاب الالكترونية هي التسلية والقضاء على أوقات الفراغ وهذا ما يبين أن المراهقين دائما ما يبحثون على الأشياء التي تملئ أوقات فراغهم لتعلم أشياء جديدة، إضافة إلى ذلك أن المراهقين في هذه المرحلة بحاجة إلى الترفيه والترويح عن النفس وذلك لإشباع رغباتهم وحاجاتهم وهذا ما يطابق لما جاء في الجزء النظري في مشاكل المراهقة "بأنه تتعلق بقلة النشاط الذين يقوم به الفرد وكثرة الفراغ وحاجة المراهق لتعلم المهارات الرياضية أو الاجتماعية وكذلك مشكلات تمثل الحيلولة بين المراهق والنشاط الترفيهي خارج البيت. "[1]

جدول رقم (7): يبين مدى تصور المراهقين لمشاهد العنف بعد الانتهاء من استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	11	%11
أحيانا	37	%37
نادرا	27	%27
أبدا	25	%25
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (7) والذي يبين مدى تصور المراهقين لمشاهد العنف بعد الانتهاء من استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة، نلاحظ أن معظم المبحوثين أحيانا ما يتصورن مشاهد عنيفة بعد انتهائهم من استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة بنسبة بلغت 37%، في حين نجد أن المبحوثين الذين نادرا ما يتصورن مشاهد عنيفة بعد الانتهاء من اللعبة بنسبة 27 %، ثم تليها نسبة المراهقين الذين لا يتصورن مشاهد العنف بعد استخدام الألعاب الالكترونية بنسبة 25%، وأخيرا نجد المبحوثين الذين يتصورون مشاهد العنف بعد انتهائهم من اللعب بنسبة 11 %.

[1] خير الله سيد، مرجع سابق، ص 154.

من بيانات الجدول نفسر غالبية أفراد العينة أحيانا ما تراودهم صور ذهنية لمشاهد العنف بعد الانتهاء من اللعب بأنه عند اللعب يشاهد المراهق مقاطع أو صور تحتوي على أفعال هجومية أو إجرامية تدفعه للتعاطف مع الضحية مما قد يسبب له نوع من الصدمة وهذا ما يجعل المراهق يشعر بشعور العجز وعدم القدرة على مساعدة الضحية مما قد يجعله أحيانا تراوده الصور العنيفة حتى بعد انتهاءه من اللعبة لأنها ترسخت في ذهنه.

1-3- عرض وتحليل مدي اكتساب المراهقين لسلوكيات جديدة نتيجة التعرض للألعاب الالكترونية:

جدول رقم (1): يبين تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على الأوقات التي يقتضيها أفراد العينة مع الأشخاص المقربون إليهم:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	39	%39
أحيانا	28	%28
نادرا	19	%19
أبدا	14	%14
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (1) والذي يبين تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على الأوقات التي يقتضيها أفراد العينة مع الأشخاص المقربون إليهم، نلاحظ أن أغلبية المبحوثين وبصفة دائمة تأثر هذه الألعاب على الأوقات التي يقتضيها مع الأشخاص المقربين إليه وبمعدل 39%، في حين نجد أن المبحوثين الذين أحيانا ما تأثر الألعاب الالكترونية على الأوقات الذين يقتضونها مع الأشخاص المقربين إليهم بنسبة 28 %، ثم تليها نسبة المراهقين الذين نادرا ما تأثر هذه الألعاب على أوقاتهم بنسبة 19 %، وأخيرا نجد المبحوثين الذين لا تأثر هذه الألعاب على أوقاتهم مع الأشخاص المقربين إليهم بنسبة 14 %.

من خلال هذه المعطيات المقدمة في الجدول نستنتج أن أغلبية أفراد العينة الذين تأثر الألعاب الالكترونية على الأوقات التي يقتضونها مع الأشخاص المقربين إليهم، وهذا سببه إلى أن المراهق بطبعه في هذه المرحلة العمرية يمتاز بالأنانية ويفكر فقط في إشباع حاجاته باللعب دون الانتباه لوجود أشخاص من حوله، فهنا تحدث الكثير من المشاكل مع الأشقاء والوالدين والأصدقاء، وهذا نتيجة لقضاء المراهق لساعات طويلة أمام هذه الألعاب جعلت منه مراهق لا يختلط بالناس فأصبح معتادا أكثر على الوحدة.

وهذا ما يؤكد ما قاله الكاتب ريجينالد مات سنتياقو وآخرون "بأن استخدام الألعاب الالكترونية تجعل الفرد منعزل على محيطه وهذا ما يؤدي إلى انخفاض قدرته على الانخراط في الأنشطة الاجتماعية والأسرية."[1]

جدول رقم (2): يبين شعور المراهقين في حال عدم وجود الهاتف النقال لديهم:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
بالارتياح	10	%10
بالقلق	51	%51
بالانزعاج	39	%39
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (2) والذي يبين شعور المراهقين في حال عدم وجود الهاتف النقال لديهم، نلاحظ أن أكبر نسبة ترجع للمبحوثين الذين يشعرون بالقلق والمقدرة ب 51%، في حين نجد أن 39 % من المبحوثين يشعرون بالانزعاج في حال عدم وجود الهاتف، وتليها أخيرا 10 % من المبحوثين الذين يشعرون بالارتياح في حال عدم وجود الهاتف النقال.

من خلال هذه البيانات نستخلص أن معظم المبحوثين الذين يشعرون بالقلق عند عدم وجود الهاتف النقال وهذا ما يفسر استعمال الهاتف النقال وسيطرته على عقول المراهقين

[1] Reginald Matt Santiago ،Roshiel Lhyca Bontia ، Sarah Reyes ،op.cit ،p4-9.

وجعلهم يعانون من أعراض الإدمان مثل القلق والانزعاج إذ لم يتمكنوا من الحصول على الهاتف المحمول، وكما ورد في الجدول رقم (7) ما يميز هذا الجهاز عن غيره بالإضافة إلى أنه أصبح أداة الحياة التي لا يمكن للإنسان العصري الاستغناء عنها.

جدول رقم (3): يبين ردود فعل المراهقين عند طلب أحد الوالدين القيام بفعل ما:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
تتعصب	39	%39
تنفذ الأمر	22	%22
تتما طل	39	%39
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (3) والذي يبين ردود فعل المراهقين عند طلب أحد الوالدين القيام بفعل ما، حيت نلاحظ أن وبنسبة 39% من المراهقين يتعصبون عند طلب أحد الوالدين القيام بفعل ما، وبنفس النسبة 39 % من المراهقين يماطلون عن القيام بفعل ما عند الطلب من طرف الوالدين، لتليها نسبة 22 % من المراهقين الذين ينفذون أوامر الوالدين.

من خلال المعلومات الموضحة في الجدول أعلاه نستنتج أن عند طلب الوالدين القيام بفعل ما من طرف المراهق وهو يلعب بالألعاب الالكترونية جاءت بنسب متساوية بين التعصب و والتماطل مما يفسر إعطاء الأولوية الزائدة للألعاب الالكترونية العنيفة على باقي الأنشطة الأخرى إلى حد أن تكون لها أولوية على الاهتمامات الأخرى والأنشطة اليومية إضافة إلى تلقيه أوامر الوالدين أثناء اللعب يزيد من عصبية المراهق وتماطله عن تنفيذ الأمر.

جدول رقم (4): يبين تصرفات المراهقين عند منع أحد الوالدين من اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
تصرخ	16	%16
العصبية والغضب	44	%44
عدم تنفيذ أوامر الوالدين	22	%22
التلفظ بألفاظ غير لائقة	18	%18
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (4) والذي يبين تصرفات المراهقين عند منع أحد الوالدين من اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة، نلاحظ أن نسبة 44% من المبحوثين يتعصبون ويغضبون عند منع أحد الوالدين من اللعب، وبنسبة 22 % من المبحوثين لا ينفذون أوامر الوالدين، لتليها بنسبة 18 % من المبحوثين الذين يتلفظون بألفاظ غير لائقة عند منع أحد الوالدين اللعب بهذه الألعاب، وأخيرا نجد أفراد العينة الذين يصرخون عند تلقيهم أوامر بمنعهم عن اللعب بنسبة 16%.

من خلال المعلومات المقدمة أعلاه نستنتج أن غالبية تصرفات المراهقين عند منع أحد الوالدين من اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة بالعصبية والغضب وذلك راجع لحدة التفاعل بين المراهق واللعبة حيث أنه انغماسه وتأثيرها فيها بكل أحداثها تجعله أكثر عصبية وغضب، إضافة إلى ما هو مستوحى من هذه الألعاب لتترك أثرا نفسيا وسلوكا عدوانيا عند المراهقين.

جدول رقم (5): يبين رد فعل المراهقين عند الخسارة في الألعاب الالكترونية العنيفة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
تتوقف	27	%27
تكرر اللعب	57	%57
تلعب بألعاب أخرى	16	%16
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (5) والذي يبين رد فعل المراهقين عند الخسارة في الألعاب الالكترونية العنيفة، نلاحظ أن غالبية أفراد العينة يكررون للعب عند الخسارة في اللعبة وهذا بنسبة 57%، في حين نجد أن أفراد العينة الذين يتوقفون عن اللعب عند الخسارة بنسبة مقدرة ب 27%، وأخيرا أفراد العينة الذين يلعبون بألعاب أخرى عند الخسارة في اللعبة بمعدل 16%.

من خلال هذه المعطيات نستخلص أن معظم المبحوثين يكررون اللعب عند خسارتهم في اللعبة وذلك يعود سببه إلى أن المراهق في هذه المرحلة يحاول دائما أن يثبت ذاته وقدراته ويسعى لفرض نفسه وتجاوز أي صعوبات يتعرض لها لذلك فهو لا يتوقف عن اللعب بل يواصل في اللعبة حتى يفوز هذا دليل على إصراره على الفوز والنجاح وعدم تقبل الهزيمة.

جدول رقم (6): يبين مدى اكتساب أفراد العينة للسلوك العنيف في شخصيتهم:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	11	%11
أحيانا	43	%43
نادرا	24	%24
أبدا	22	%22
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (6) والذي يبين مدى اكتساب أفراد العينة للسلوك العنيف في شخصيتهم، حيث نلاحظ أن غالبية أفراد العينة أحيانا ما يتغلغل سلوك العنف في شخصيتهم والمقدرة بـ43%، في حين نجد أفراد العينة الذين نادرا ما تغلغل سلوك العنف في شخصيتهم والمقدرة بـ24%، لتليها نسبة أفراد العينة الذين لم يتغلغل سلوك العنف في شخصيتهم بمعدل 22%، وأخيرا نجد أفراد العينة الذين دائما ما تغلغل سلوك العنف في شخصيتهم بنسبة 11%.

وهذا يوضح أن أغلبية المراهقين أحيانا ما يتغلغل سلوك العنف في شخصيتهم وهذا يعود سببه إلى كثافة التعرض للمضامين العنيفة في الألعاب الالكترونية من قبل المراهقين، أي أن كلما زادت ممارساتهم لهذه الألعاب كلما تغلغل في شخصيتهم السلوك العدواني العنيف، وكما جاءت نتائج دراسة عبد العزيز حشاش "أن الأفراد الذين لا يتعرضون لنماذج عدوانية تفاعلية هم أقل مستوى لتتبني سلوك عنيف وعدواني، أما الذين يمارسون هذه الألعاب ويشاهدونها بشكل كثيف فتزيد لديهم درجة السلوك العدواني والعنيف "[1].لذلك فإن المراهقين الذين أحيانا ما يكتسبون سلوكا عنيفا من الألعاب الالكترونية راجع إلى درجة تعرضهم لهذه الألعاب، وفي هذا السياق جاءت دراسة ليم يونغ كوان وآخرون"أن التعرض للألعاب الالكترونية لوقت طويل يزيد من مشاعر العدائية لدى المراهقين بغض النظر عن ربحه أو خسارته. "[2]

جدول رقم (7): يبين إذ كانت الألعاب الالكترونية العنيفة تساعد أفراد العينة في حل مشكلاتهم اليومية:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	14	%14
أحيانا	31	%31
نادرا	26	%26
أبدا	29	%29
المجموع	**100**	**%100**

[1] عبد العزيز حشاش، مرجع سابق، ص 38.

[2] Lim Yong Quan ،Cheong Hui Qu ،Saw Shi Qi ،op.cit ،p15.

من خلال الجدول رقم (7) والذي يبين إذ كانت الألعاب الالكترونية العنيفة تساعد أفراد العينة في حل مشكلاتهم اليومية، نلاحظ أن أكبر نسبة هم للمبحوثين الذين أحيانا ما تساعدهم الألعاب الالكترونية في حل مشكلاتهم اليومية بنسبة 31%، في حين نجد أن المبحوثين الذين لا تساعدهم هذه الألعاب في حل مشكلاتهم بمعدل 29 %، لتليها نسبة المبحوثين الذين نادرا ما تساعدهم الألعاب الالكترونية في حل مشكلاتهم والمقدرة بـ 26%، وأخيرا نسبة المبحوثين الذين دائما ما تساعدهم هذه الألعاب في حل مشكلاتهم اليومية والمقدرة بـ 14 %.

من خلال البيانات المسجلة أعلاه نستخلص أن أغلبية المبحوثين أحيانا ما تساعدهم الألعاب الالكترونية في حل مشكلاتهم اليومية وذلك راجع إلى أن هذا النوع من الألعاب يجد فيه المراهق حرية التعبير عن انفعالاته لما يتميز به هذا النوع من الألعاب من مشاهد وحركات توفر للمراهق المتعة والسعادة، حيث نجد المراهق أحيانا يلجأ إلى هذه الألعاب من أجل الهروب من عالمه الواقعي بما فيه من مشاكل ومتاعب إلى عالم هذه الألعاب الذي يمتاز بالمرح.

جدول رقم (8): يبين رد فعل المراهقين عند التعرض للأذى:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
ترد الأذى نفسه	33	%33
تسامح	30	%30
تنتقم	37	%37
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (8) والذي يبين رد فعل المراهقين عند التعرض للأذى، حيث نلاحظ أن غالبية المبحوثين الذين ينتقمون عند التعرض للأذى من الغير بنسبة 37%، ونجد المبحوثين الذين يردون الأذى نفسه عند التعرض للأذى بمعدل 33%، وأخيرا نجد المبحوثين الذين يسامحون عند التعرض للأذى بنسبة 30%.

من خلال البيانات الموضحة في الجدول نستنتج أن أغلبية المراهقين ينتقمون ممن يعرضهم للأذى، وهذا سببه إلى ما تحتويه الألعاب الالكترونية العنيفة من أساليب انتقامية تجعلهم يتأثرون بها فهذا راجع أساسا إلى أن المراهق في مرحلة لاكتشاف وتكوين الشخصية بحيث يقوم بالانتقام لكل شخص يتعرض له لأنه في اعتقاده الحل الأمثل ونموذجا للقوة والسيطرة وإبراز الذات.

جدول رقم (9): يبين شعور أفراد العينة عند التوقف من اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
التعب الجسمي	13	%13
الألم في الظهر	15	%15
الراحة النفسية	19	%19
ضعف البصر	22	%22
القلق والتوتر	20	%20
الاضطراب والانزعاج	11	%11
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (9) والذي يبين شعور أفراد العينة عند التوقف من اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة، نلاحظ أن غالبية أفراد العينة يشعرون بضعف البصر عند الانتهاء من اللعب وهم بنسبة 22%، في حين نجد أفراد العينة الذين يشعرون بالقلق والتوتر بنسبة 20% ثم أفراد العينة الذين يشعرون بالراحة النفسية عند الانتهاء من ممارسة الألعاب بنسبة 19%، لتليها نسبة أفراد العينة الذين يشعرون بالألم في الظهر بنسبة 15%، لتأتي بعدها نسبة أفراد العينة الذين يشعرون بالتعب الجسمي والمقدرة بـ 13%، وأخيرا نجد أفراد العينة الذين يشعرون بالاضطراب والانزعاج بنسبة 11%.

من معطيات الجدول أعلاه نستنتج أن غالبة المبحوثين يشعرون ضعف البصر عند الانتهاء من اللعب بالألعاب الالكترونية ويرجع سببه لكثرة جلوس المراهق أمام شاشات الهاتف لمدة

طويلة مما يؤثر على صحة العينين مما يتسبب في إصابة العين بالإجهاد ويؤدي بالإصابة إلى بعض المشاكل منها قصر النظر كذلك جفاف العينين.

وبالمقارنة مع دراسة مريم قويدر في هذا السؤال توصلت إلى أن أغلبية المبحوثين يشعرون بالتعب الجسمي بعد توقفهم من اللعب.[1]

جدول رقم (10): يبين تصرفات المراهقين أثناء المشكلات العائلية:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
تقوم برمي الأشياء	27	%27
الضرب	11	%11
تكسير الأشياء	14	%14
الهروب	48	%48
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (10) والذي يبين تصرفات المراهقين أثناء المشكلات العائلية، نلاحظ أن غالبية المراهقين يفضلون الهروب من المنزل في حال وقوع مناوشات مع أفراد العائلة بنسبة 48%، في حين نجد نسبة المراهقين الذين يقومون برمي الأشياء في حال وقوع مناوشات عائلية 27 %، لتليها المراهقين الذين يكسرون الأشياء عند وقوع المناوشات داخل العائلة و وبنسبة مقدرة بـ 14%، وفي المرتبة الأخيرة نجد المراهقين الذين يلجئون للضرب في حالة المناوشات العائلية بنسبة 11%.

من بيانات الجدول أعلاه يتضح لنا أن أغلبية المراهقين يفضلون الهروب من المنزل في حال وقوع مناوشات عائلية ويعود سببه لأن المراهق يشعر بالكبت والضيق أثناء وقوع هذه المشاكل والتي تجبره على السكوت، فتأتي هنا ردة الفعل الغاضبة بالهروب نظرا لتفادي وقوع مناوشات بينه وبين أفراد العائلة.

[1] مريم قويدر، مرجع سابق، ص 231.

جدول رقم (11): يبين مدى تخيل المراهقين لاستخدام ألفاظ وسلوكيات دفاعية في المناوشات العائلية:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	12	%12
أحيانا	43	%43
نادرا	19	%19
أبدا	26	%26
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (11) والذي يبين مدى تخيل المراهقين لاستخدام ألفاظ وسلوكيات دفاعية في المناوشات العائلية، نلاحظ أن معظم المبحوثين أحيانا ما يتخيلون أنفسهم يستخدمون ألفاظ وسلوكيات دفاعية في المناوشات العائلية بنسبة 43%، في حين نجد أن المبحوثين الذين لا يتخيلون أنفسهم يتلفظون أو يقومون بسلوكيات دفاعية تجاه أفراد العائلة في المناوشات بنسبة 26%، لتليها نسبة المبحوثين الذين نادرا ما يتخيلون أنفسهم يقومون بسلوكيات دفاعية في المشكلات العائلية والمقدرة بـ 19%، وأخيرا نجد المبحوثين الذين دائما ما يتخيلون أنفسهم يستخدمون ألفاظ وسلوكيات دفاعية في المناوشات العائلية بنسبة 12%.

من المعلومات المقدمة أعلاه يتضح أن معظم المبحوثين أحيانا ما يتخيلون أنفسهم يستخدمون ألفاظ وسلوكيات دفاعية في حال وقوع مناوشات عائلية، وهذا راجع إلى أن محتوى الألعاب الالكترونية العنيفة وما تقدمه من مشاهد للعنف والقتال جعلت المراهقين غير صبورين وعدوانيين في سلوكهم مما يدفعهم في بعض الأحيان من استخدام ألفاظ بذيئة وسلوكيات عنيفة.

وهذا ما يطابق لما جاءت به دراسة سليمان خليل وآخرون "62.07٪ من الذكور عبروا على رغبتهم في تطبيق الأفعال العدوانية في حياتهم اليومية"[1].

[1] Khalil S ،Sultana F ،Alim F ،Muzammil K ،Nasir N ،Hasan A ،Mahmood SE ،op.cit ،p333.

جدول رقم (12): يبين تصرفات المراهقين أثناء وقوع المشكلات مع الأصدقاء:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
السب والشتم	44	%44
الضرب	9	%9
مغادرة مجموعة الأصدقاء	42	%42
رمي الأشياء	5	%5
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (12) والذين يبين تصرفات المراهقين أثناء وقوع المشكلات مع الأصدقاء، نلاحظ أن معظم المبحوثين يلجئون للسب والشتم كرد فعل في حالة وقوع مناوشات مع الأصدقاء وهم بنسبة 44%، في حين نجد أن نسبة المبحوثين الذين يفضلون مغادرة مجموعة الأصدقاء عند وقوع المشكلات مع الرفاق والمقدرة بـ 42%، لتليها نسبة المبحوثين الذين يستخدمون الضرب كرد فعل عند المشكلات بنسبة 9%، لنجد في الأخير نسبة المبحوثين الذين يقومون برمي الأشياء بمعدل 5% من مجموع المبحوثين.

من خلال المعلومات المقدمة أعلاه نستنتج أن غالبية المراهقين يلجئون للسب والشتم عند وقوع المشكلات مع الأصدقاء وهذا ما يفسر أنهم يندمجون مع الألعاب الالكترونية بكل حواسهم لدرجة أنهم يعيشون معها، ويتفاعلون بشكل كبير مع أحداثها وهذا ما يجعلهم يتعودون على سماع الألفاظ البذيئة من ممارساتهم المتكررة ومن تفاعلهم مع أصدقائهم في اللعبة بحيث يكتسبون هذه الألفاظ لتصبح من عاداتهم اليومية بل حتى التلفظ بها من دون أي مبررات.

جدول رقم (13): يبين مدى تخيل المراهقين لاستخدام أداة للضرب في حال وقوع المناوشات مع الأصدقاء:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	10	%10
أحيانا	48	%48
نادرا	16	%16
أبدا	26	%26
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (13) والذي يبين مدى تخيل المراهقين لاستخدام أداة للضرب في حال وقوع المناوشات مع الأصدقاء، حيث نلاحظ أن أفراد العينة الذين أحيانا ما يتخيلون أنفسهم يستخدمون أداة للضرب في حال وقوع المناوشات مع الأصدقاء هم بنسبة أكبر والمقدرة بـ 48%، في حين نجد أن نسبة أفراد العينة الذين لا يتخيلون أنفسهم يستخدمون أداة للضرب هم بنسبة 26%، لتليها نسبة أفراد العينة الذين نادرا ما يتخيلون أنفسهم يستخدمون أداة للضرب في حال وقوه المشكلات مع الأصدقاء بنسبة 16%، وأخيرا نجد نسبة أفراد العينة الذين دائما ما يتخيلون أنفسهم يستخدمون أداة للضرب في حال وقوع المشكلات بلغت نسبتهم 10%.

من خلال هذه المعطيات نستنتج أن غالبية المراهقين أحيانا ما يتخيلون أنفسهم يستخدمون أداة للضرب في حال وقوع مشاكل مع الأصدقاء، وهذا راجع لتقليد بعض أفعال العنف في اللعبة أي أن المراهق يقوم بمشاهدة تلك الأدوات الوسائل القتالية وتعلم بعض الحركات العنيفة من خلال ممارسته للألعاب الالكترونية حيث يتم ترسيخ تلك الأدوات والحركات في ذاكرته ليكتسبها ويطبقها في أرض الواقع ومع أصدقائه، بالإضافة إلى اعتقاد المراهقين أن الواقع الحقيقي يعكس مضمون العالم الافتراضي، أي كلما يفعله داخل اللعبة قابل للتطبيق في الواقع الذي نعيشه.

وذلك وكما جاء في الفرضية الرئيسية لنظرية الغرس الثقافي "على أنه كلما زاد الوقت الذي يقضيه الفرد في مشاهدة وسائل الإعلام أدرك الواقع الاجتماعي بصورة أقرب إلى الصور الذهنية والأفكار التي يقدمها التلفزيون عن الواقع الاجتماعي أي أنه كلما زاد التعرض لوسائل الإعلام زاد الاعتقاد بأن العالم الحقيقي يعكس مضمون وسائل الإعلام".

جدول رقم (14): يبين أهم السلوكيات التي تعكسها الألعاب الالكترونية العنيفة حسب اعتقاد أفراد العينة:

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية
العزلة وفقدان التواصل	39	%39
الاغتراب والتمرد	11	%11
العدوانية والتعصب	44	%44
الخجل والانطوائية	6	%6
المجموع	**100**	**%100**

من خلال الجدول رقم (14) الذين يبين أهم السلوكيات التي تعكسها الألعاب الالكترونية العنيفة حسب اعتقاد أفراد العينة، نلاحظ أن معظم المراهقين وحسب اعتقادهم أن الألعاب الالكترونية العنيفة تعكس سلوك العدوانية والتعصب بنسبة بلغت 44%، في حين نجد أن المراهقين الذين يعتقدون أن الألعاب الالكترونية تجعلهم منعزلين ويفقدون التواصل مع الغير بنسبة قدرت بـ 39%، لتليها نسبة المراهقين الذين يعتقدون أن الألعاب الالكترونية تعكس سلوك الاغتراب والتمرد بنسبة 11%، لنجد في الأخير نسبة المراهقين الذين يعتقدون أن الخجل ولانطوائية من السلوكيات التي تعكسها الألعاب الالكترونية والمقدرة بـ 6%.

من خلال استعراض هذه المعطيات نستنتج أن معظم المبحوثين يعتقدون أن من السلوكيات التي تعكسها الألعاب الالكترونية هي العصبية والعدوانية، وهذا ما يفسر أن الألعاب الالكترونية تتيح للمراهقين الفرصة لممارسة السلوك العدواني في البيئة الافتراضية الشبه واقعية مما أسهم في انعكاس ذلك في سلوكهم بل وتساهم هذه الألعاب أيضا في زرع النزعات العدوانية

في سلوك المراهقين وأفكارهم، بحيث أنهم الفئة الأكثر تأثرا بالمشاهدة العنيفة والأكثر رغبة في تطبيقها.

وهذا ما تطابق مع معطيات الجدول رقم (3) و(4) في هذا المحور.

وأيضا ما يطابق لما توصلت إليه دراسة جنتيلا دوغلاس، لينش بول وآخرين:

- إن المراهقين أكثر استخدام للألعاب الفيديو هم الأكثر عدائية من غيرهم.
- كما تبين أن العدائية تتوسط العلاقة بين العنف المستمد من العاب الفيديو.[1]

[1] Douglas A. Gentile. Paul J. Lynch…et al ،op.cit ،p19.

2- استنتاجات الدراسة في ضوء التساؤلات:

من خلال البيانات الكمية التي تحصلنا عليها في دراستنا، وذلك باعتماد على أداة الاستبيان، سنحاول في هذه استنتاجات الإجابة على مختلف التساؤلات التي طرحت في بداية الدراسة، والتي تهدف بالأساس إلى معرفة السلوكيات واتجاهات المراهقين من استخدام العاب الالكترونية العنيفة، وذلك من خلال محاور الاستمارة وهي كالتالي:

2-1- النتائج المتعلقة بالتساؤل الأول: عادات تعرض المراهقين للألعاب الالكترونية العنيفة.

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

- ✓ أغلبية المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية العنيفة بصفة دائمة بحيث قدرت النسبة ب 57%، والذي يمكن إرجاعه إلى وفرة الوسائل الالكترونية والتي صنفت كوسائل حديثة لقضاء أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر.
- ✓ غالبية المراهقين يستخدمون الألعاب ألالكترونية العنيفة بمعدل أكثر من ثلاث ساعات في اليوم بنسبة بلغت 34%، وهذا ما يفسر أنهم أصبحوا مدمنين على هذه الألعاب إضافة إلى الميول الشديد عليها من قبل هذه الفئة المراهقين الذكور.
- ✓ أن معظم المراهقين يمارسون الألعاب ألالكترونية العنيفة دون وقت محدد بنسبة 34% وهذا راجع لاستقلالية هذه الفئة من الذكور وتحررهم من جميع القيود حيث يمارسون هذه الألعاب بدون وقت محدد.
- ✓ يستخدم المراهقين الألعاب ألالكترونية العنيفة في كل الأوقات بنسبة 53%، وهذا يفسر بكمية الفراغ والملل لهذه الفئة وعدم وجود أي نشاط يشغله، وأن الأغلبية الساحقة من المراهقين الذين يمارسون الألعاب ألالكترونية العنيفة في كل يوم بلغت نسبتهم 80%، وهذا يعود إلى أن هذه الألعاب استولت على عقول المراهقين بحث أصبحوا مدمنين على الانترنت بصفة عامة و الألعاب الالكترونية العنيفة بصفة خاصة.
- ✓ توصلت الدراسة أن اغلب المراهقين يفضلون لعبة فري فاير حيث قدرت النسبة بـ 50%.

- ✓ يستخدم المراهقين ألألعاب الالكترونية العنيفة عبر الهواتف الذكية الخاصة بنسبة بلغت 90 %، وهذا راجع لسهولة استخدام هذه الوسيلة وانتشارها الرهيب في وقتنا الحالي.
- ✓ يتحصل المراهقين على الألعاب الالكترونية العنيفة من خلال تحملها من الانترنت وقدرت نسبتهم ب87%، ويعود سببها إلى الحصول على أحدث وأجود الألعاب بأسرع وقت.
- ✓ أكدت الدراسة بنسبة 86% أن المراهقين يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة مع الأصدقاء، لأنهم يشعرون بمتعة والسعادة عند مشاركتهم في اللعب.

2-2- النتائج المتعلقة بالتساؤل الثاني: مدى اكتساب المراهقين لاتجاهات جديدة نتيجة التعرض للألعاب الالكترونية العنيفة.

- ✓ بينت الدراسة أن أغلب المراهقين لا يتأثرون ولا يؤيدون المظاهر العنيفة فيها، وهذا راجع لتكرار هذه المشاهد والاعتياد عليها.
- ✓ يتخيل غالبية المراهقين أنفسهم يتقمصون الحركات والسلوك أبطال اللعبة، وهذا لأن كل بطل في اللعبة يمتاز بطبائع وحركات مميزة عن بقية الأبطال الآخرين مما يجعل المراهق ترسيخ ذهنه.
- ✓ أظهرت الدراسة أن المراهقين نادرا ما يكتسبونا اتجاهات عنيفة من الألعاب الالكترونية ويعود سببه إلى تطور عقل المراهق والتخلص من السلوكيات العصبية في هذه المرحلة العمرية.
- ✓ أن أهم التصورات حسب التي تعكسها الألعاب ألالكترونية العنيفة حسب اعتقاد المراهقين هي التسلية والقضاء على أوقات الفراغ، وهذا ما يبين أن المراهقين في هذه المرحلة بحاجة إلى الترفيه والترويح عن النفس.
- ✓ أكدت الدراسة أن أحيانا ما تراود المراهقين صورة ذهنية لمشاهد العنف بعد انتهائهم من استخدام الألعاب ألالكترونية العنيفة، وهذا يراجع لمشاهدة المراهق أحيانا لمقاطع أو صور تحتوي على أفعال هجومية إجرامية مما تترسخ في ذهنه تلك المشاهد.

2-3- النتائج المتعلقة بالتساؤل الثالث: مدى اكتساب المراهقين لسلوكيات جديدة نتيجة التعرض للألعاب الالكترونية.

- ✓ كشفت الدراسة أن الألعاب ألالكترونية العنيفة تؤثر على الأوقات التي يقتضيها المراهقين مع الأشخاص المقربين إليهم، وهذا نتيجة لقضاء المراهق ساعات طويلة أمام هذه الألعاب والتي جعلت منه مراهق منعزلا عن محيطه.
- ✓ يشعر المراهقين عند عدم وجود الهاتف النقال لديه بالقلق، وهذا ما يفسر سيطرت هذه الأخيرة على عقول المراهقين.
- ✓ أظهرت الدراسة أن عند طلب أحد الوالدين القيام بفعل ما من طرف المراهق وهو يلعب بالألعاب الالكترونية العنيفة يتعصب و يتما طل عن القيام بذلك الفعل.
- ✓ أن معظم تصرفات المراهقين عند منع أحد الوالدين من اللعاب بالألعاب الالكترونية العنيفة يتعصبون ويغضبون وهذا راجع إلى حدة التفاعل بين المراهق واللعبة.
- ✓ أن اغلب المبحوثين يكررون اللعب عند خسارتهم في أللعبة وذلك لفرض أنفسهم وتجاوز أي صعوبات يتعرضون لها.
- ✓ بينت الدراسة أن أغلب المراهقين أحيانا ما يتغلغل سلوك العنف في شخصيتهم، وهذا نتيجة لكثافة التعرض للمضامين العنيفة في الألعاب الالكترونية.
- ✓ أوضحت الدراسة أن غالبية أفراد العينة أحيانا ما تساعدهم الألعاب ألالكترونية العنيفة في حل مشكلاتهم اليومية.
- ✓ أن أغلب المراهقين ينتقمون ممن يعرضهم للأذى، ويعود بسببه لما تعرضه الألعاب الالكترونية من أساليب انتقامية تجعلهم يتأثرون بها.
- ✓ بينت الدراسة أن المبحوثين يشعرونا بضعف البصر عند انتهائهم من اللعبة.
- ✓ أن معظم المراهقين ما يتخيلونا أنفسهم يستخدمون ألفاظ وسلوكيات ودفاعية في حال وقوع مشكلات مع العائلة، بإضافة إلى لجوئهم للهروب من المنزل.
- ✓ أوضحت الدراسة أن أغلبية أفراد العينة أحيانا ما يستخدمون أداة لضرب في حال وقوع مناوشات مع الأصدقاء، كذلك استخدام أسلوب السب والشتم عند وقوع هذه المناوشات.
- ✓ أكدت الدراسة أن من السلوكيات التي تعكسها الألعاب ألالكترونية العنيفة حسب اعتقاد أفراد العينة هي العصبية والعدوانية.

3- الاستنتاج العام للدراسة:

من خلال عرضنا لإشكالية الدراسة في الجانب النظري والميداني، إضافة إلى استعراض البيانات الكمية وتحليها وتفسيرها ومقارنتها بدراسات السابقة، ومطابقتها لفرضيات النظرية المقاربة لدراسة، وتأكيدا لما جاء به الجانب النظري، توصلنا للعديد من النتائج المتعلقة بالموضوع المدروس، أن غالبية المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية والتي أصبحت تسيطر على تفكيرهم وعقولهم و حتى على أوقاتهم لدرجة أنهم أدمنوا عليها، حيث وجدنا أن معظمهم يفضلون لعبة فري فاير على غرار الألعاب الالكترونية العنيفة الأخرى، وأنهم يقلدون الحركات والسلوكيات العنيفة من أبطال اللعبة إضافة إلى اكتسابهم للألفاظ البذيئة وتصرفهم بأفعال عنيفة اتجاه العائلة و الأصدقاء ومع من حولهم.

وتفسير هذه النتائج من خلال نظرية الغرس الثقافي، والتي تشير إلى أن كلما زاد تعرض المراهق للألعاب ألالكترونية العنيفة كما زاد اكتسابه لسلوكيات واتجاهات عنيفة سواء أكانت هذه السلوكيات ظاهرة أو غير ظاهرة، وكذلك ما تتصف بيه الألعاب الإلكترونية العنيفة من مضامين عدوانية لتتيح للاعب ممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية مع إمكانية تجسيدها على أرض الواقع، ونشير أيضا أن نتائج دراستنا هذه قد تطابقت أيضا مع نتائج التي توصلت إليها الباحثة مريم قويدر، في حين وصلت إلى نتائج مفادها أن الألعاب الالكترونية تؤثر بشكل سلبي على سلوكيات مفردات العينة وتجعلهم أفراد يتمرسون العنف والعدوانية بشكل عادي ومتكرر.

ومن هذه النتائج يمكننا القول أن لممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة أثر على اتجاهات وسلوكيات المراهقين، فهي تجعل من سلوكهم أكثر عنف وتعصب، إضافة إلى تقليد ما يعرضه هذه النوع من الألعاب ألالكترونية من أساليب وحركات عدوانية.

الخاتمة

الخاتمة

تناولت الدراسة موضوع أثار استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة على سلوكيات و اتجاهات المراهقين الذكور من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة طلبة الجذع المشترك للعلوم الإنسانية والاجتماعية بجامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي، ومن خلال هذه الدراسة اتضح لنا أن المراهقين يميلون وبشدة لممارسة هذا النوع من الألعاب، باعتبارها وسيلة جديدة وحديثة للعب والترفيه حسب اعتقادهم دون شعورهم بمخاطرها وتأثيرها السلبي على سلوكياتهم و اتجاهاتهم وهذا راجع لما تحتويه من تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، هذا ماجعل من هذه الألعاب العنيفة تسيطر على عقول المراهقين وتجذبهم لممارستها لساعات طويلة و الإدمان عليها.

وكشفت الدراسة بذلك أن الألعاب الالكترونية العنيفة ليست وسيلة للتسلية وإشباع شغف المغامرة فقط، بل وسيلة لنشر العنف والفساد في أوساط المراهقين إضافة الى تبني سلوكيات عصبية وعدوانية.

وعليه يمكن تقديم التوصيات التالية:

- منع المراهقين من اللعب بالألعاب ذات طابع عنيف، ومحاولة تشجيعهم على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء.
- توعية وإرشاد المراهقين على معرفة أضرار الألعاب الالكترونية العنيفة، والتي تترك آثارا على نفسية وسلوكيات للمراهقين.
- توفير المرافق العامة بالنسبة لهذه الفئة، والتي تتيح لهم تنمية قدراتهم ومواهبهم كالمراكز الرياضية والجمعيات والمسارح ...الخ.
- تخصيص الوقت المناسب للعب بهذه الألعاب الالكترونية.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المراجع

القواميس:

1- ابن منظور، جمال الدين محمد ابن مكرم: **لسان العرب المجلد1**، دار الصادر للنشر والتوزيع، ج9، لبنان، بيروت، 1956.

2- أنطوان نعمة: **المنجد في اللغة العربية المعاصرة**، دار المشرق، لبنان، 2000.

3- عمر أحمد مختار: **معجم اللغة العربية المعاصر المجلد 1**، عالم الكتاب للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، 2008.

الكتب:

1- إبراهيم عمر يحياوي: **تأثير التكنولوجيا الإعلام والاتصال على العملية التعليمية في الجزائر**، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، ط1، الأردن، عمان، 2016.

2- جابر عبد الحميد جابر: **مدخل لدراسة السلوك الإنساني**، دار النهضة العربية للنشر والتوزيع، ط4، القاهرة، 1986.

3- حامد عبد السلام زهران: **علم النفس الاجتماعي**، دار عالم الكتاب، ط5، القاهرة 1984.

4- حامد عبد السلام زهران: **علم النفس النمو الطفولة والمراهقة**، دار المعارف للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر، 1986.

5- حكيم طلعة: **علم النفس الإعلامي رؤى معاصرة ودراسات تطبيقية**، مكتبة لأنجلو المصرية، القاهرة، 2018.

6- حنان عبد الحميد العناني: **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، دار الفكر للنشر والتوزيع، ط9، عمان، 2014.

7- حيدر شلال متعب الكريطي: **وسائل الإعلام وبناء المجتمع الديمقراطي دراسة في دور التلفزيون**، دار أمجد، ط1، عمان، 2018.

8- خير الله سيد: **بحوث نفسية وتربوية**، دار النهضة التربوية للطباعة والنشر، بيروت لبنان، 1981.

9- ربحي مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم: **مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق**، دار صفاء، ط1، عمان، 2000 .

10- سعد سليمان المشهداني: **مناهج البحث الإعلامي**، دار الكتاب الجامعي، ط1، الإمارات العربية المتحدة،2017.

سهيل رزق دياب: **مناهج البحث العلمي**، فلسطين ، 2003.

11- عادل محمود رفاعي: **مشكلات المراهقة وأساليب العلاج**، دار كنوز للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة مصر، 2014.

12- عبد الرحمن الزنيدي: **المثقف العربي بين العصرنة والإسلام**، دار كنوز اشبيليا، ط3، السعودية، 2009.

13- عبد الرحمن بدوي: **مناهج البحث العلمي**، وكالة المطبوعات، ط3، الكويت، 1977.

14- عبد الرحمن عيسوي: **علم النفس النمو**، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 1995.

15- عبد الرحمن محمد عيسوى: **علم النفس الفسيولوجي دراسة في تفسير السلوك الإنساني**، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 1989.

16- عبد الرزاق الدليمي: **نظريات الاتصال في القرن الحادي والعشرين**، دار اليازوري، ط1، عمان، الأردن، 2016.

17- عبد النبي عبد الله الطيب: **فلسفة ونظريات الإعلام**، دار العالمية، ط1، مصر، 2014 .

18- فاطمة السعيدي همال: **الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة**، دار الخليج للنشر والتوزيع ، ط2، الأردن، عمان، 2018.

19- فايزة حلاسة: **اثر برنامج تدريبي قائم على السلوك التوكيد في رفع كل من مصدر الضبط ومهارات الاتصال لدى عينة من المراهقين المتمدرسين**، دار خالد اللحياني للنشر والتوزيع، مكة المملكة العربية السعودية ، 2016.

20- فهد بن عبد العزيز الغفيلي: **الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع**، مكتبة الملك فهد الوطنية، ط1، الرياض، 2010.

21- محمد الهلالي، عزيز لزرق: **العنف**، دار توبقال للنشر والتوزيع، ط1، المغرب، الدار البيضاء، 2009.

22- محمد جاسم ألعبيدي، آلاء محمد ألعبيدي: **طرق البحث العلمي**، ديبونو، ط1، الأردن 2010.

23- محمد سرحان علي محمودي: **مناهج البحث العلمي**، دار الكتب، ط3، اليمن، صنعاء 2015.

24- محمد عبد الحميد: **نظريات الإعلام واتجاهات التأثير**، دار العالم الكتاب، ط 3، القاهرة 2004.

25- محمد هاني محمد: **السلوك التنظيمي الحديث**، دار المعتز للنشر والتوزيع، ط1، الأردن عمان، 2015.

26- مصطفى يوسف كافي، محمود عزة اللحام وآخرون: **نظريات الاتصال والإعلام الجماهيري**، دار الإعصار العلمي، ط1، عمان، 2016.

27- موريس أنجرس: **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، دار القصبة، ط2 الجزائر، 2008

28- نادية سعيد عيشور: **منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية**، مؤسسة حسين رأس الجبل، الجزائر، 2017.

29- هايدة موثقي: **علم النفس اللعب**، دار الهادي للنشر والتوزيع، ط1، لبنان، بيروت، 2004.

30- هيام محمود رزق: **المراهقة والانحراف**، دار القلم للنشر والتوزيع، بيروت، لبنان، 2016.

31- وجيه محجوب: **البحث العلمي ومناهجه**، دار المناهج، ط2، عمان، 2005.

الرسائل الجامعية:

1- إبراهيم بن صالح الحميدان: **الإقناع والتأثير دراسة تأصيلية دعوية**، كلية دعوة والإعلام، قسم الدعوة والاحتساب، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، 2005.

2- أحمد عياش الرشيدي: العوامل: **الاجتماعية المؤدية للممارسة العنف اللفظي للآباء نحو الأبناء**، رسالة ماجستير، تخصص التأهيل والرعاية الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية والإدارية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، 2012-2013.

3- أحمد إبراهيم الخصاونة: **استخدام المرأة في الإعلانات التلفزيونية**، رسالة ماجستير، كلية الأعلام، جامعة البترا، 2015، الأردن.

4- أميرة مشري، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**، رسالة ماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة العربي بالمهيدي، أم البواقي، 2016-2017.

5- برتيمة سميحة: **الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي**، رسالة ماجستير في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2016/2017.

6- بشير نمرود: **ألعاب الفيديو أثرها من الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المتمدرسين الذكور (12 -15) القطاع العام**، رسالة ماجستير، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، معهد التربية البدنية والرياضة، جامعة الجزائر بن يوسف بن خده، 2008.

7- حنان فلاح سليم زقوت: **الاتجاه نحو التحديد لدى طالبات الجامعة الإسلامية بغزة في ضوء بعض القيم السائدة**، رسالة ماجستير، تخصص علم النفس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية غزة، 2000.

8- خديجة مقدم: **مشروع الحياة عند المراهقين الجانحين**، أطروحة دكتوراه، تخصص علم النفس العيادي، كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية، جامعة ألسانيا، وهران، 2011-2012.

9- دلال الو اعر: **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري**، رسالة ماستر غير منشورة، تخصص صحافة وإعلام إلكتروني، قسم علوم الإعلام ولاتصال، جامعة العربي بالمهيدي، 2016-2017.

10- دلال عبد العزيز الحشاش: **أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية بدولة الكويت**، رسالة ماجستير، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، 2008.

11- رزيق سامية: **البرامج الاجتماعية في الفضائيات الجزائرية الخاصة**، رسالة ماستر، تخصص وسائل الإعلام والمجتمع، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة العربي التبسي، تبسة، 2015-2016.

12- سعادو هناء، بن مرزوق نوال: **الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، رسالة ماستر في العلوم الاجتماعية تخصص سسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة الجيلالي بو نعامة خميس مليانة عين الدفلي، الجزائر، 2015-2016.

13- طهراوي بوعبدالله، شرشالي سمير: **العلاقات البسيكوبداغوجية لأستاذ التربية البدنية والرياضية وانعكاسها على درجة السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور الثانوي (15-18 سنة)**، رسالة ماستر في علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، تخصص النشاط البدني المدرسي، قسم النشاط البدني الرياضي التربوي، جامعة الجيلالي بونعامة بخميس مليانة، عين الدفلى، 2017-2018

14- عقيب بسمة، لراري فريد: **أثر الألعاب الالكترونية على المراهقين**، رسالة ماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص سمعي بصري، كلية الإنسانية والاجتماعية، جيجل الجزائر، 2018-2019.

15- كوثر هاني: **اثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين**، رسالة ماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر، 2018/2019.

16- مريم قويدر: **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، رسالة ماجستير، تخصص مجتمع المعلومات، كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، جماعة الجزائر3، 2011- 2012.

17- نداء سليم إبراهيم إبراهيم: **ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهت نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال**، رسالة ماجستير في مناهج وطرق التدريس، كلية العلوم التربوية، قسم الإدارة والمناهج التربوية، جامعة الشرق الأوسط، الاردن 2016.

18- الهام نوادري، عبلة بوبكر: **تأثير الهاتف النقال على سلوك المراهقات المتمدرسات**، رسالة ماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة العربي بالمهيدي أم البواقي، الجزائر، 2018/2017

19- وسام سالم نايف: **تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال**، رسالة ماجستير، جامعة تونس، 2015.

المقالات:

1- ياسر بن إبراهيم الخضيري: **المعاوضة في الألعاب الالكترونية دراسة فقهية**، ورقة بحثية في فقه القضايا المعاصرة، كلية الشريعة، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية الرياض، المملكة العربية السعودية، 2018.

المجلات:

1- رنا فاضل عباس: **الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوي التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسط**، مجلة البحوث التربوية والنفسية، مركز البحوث النفسية وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، العراق، العدد59، 2018.

2- رندا محمد سيد أحمد: **العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الالكترونية لدي عينة من الطالبات الجامعيات**، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، العدد51، المجلد 3، جامعة أسيوط مصر، جويلية 2020.

3- عبد القادر بهتان، نور الدين جبالي: **تجليات إظطرابات مرحلة المراهقة**، مجلة الدراسات والبحوث العلمية، العدد 13، جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي، 14ديسمبر 2015.

4- محمد در: **أهم مناهج وعينات وأدوات البحث العلمي**، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية –مؤسسة الحكمة للنشر والتوزيع – الجزائر، العدد 9، 2017.

المواقع الالكترونية:

1- أحمد الخطيب: **لعبة ببجي تتحول إلى وسيلة اتصال مجانية للمكالمات الخارجية في الإمارات**، 2018/11/22 ، تم زيارته يوم 2021/04/17 على الساعة: 23: 00. متاح على الرابط: https: //24.ae/article/474863/.

2- أحمد بايوني: **180 مليار دولار قيمة الالعاب الالكترونية العالمية 2020**، 2020/12/22، تم زيارته يوم 2021/05/25، على ساعة 10: 43، متاح على الرابط https: //www.aleqt.com/2020/12/22/article_1996941.html.

3- سعدواي فاطمة الزهراء: **نظرة حول نظريات التأثير لجمهور وسائل الإعلام**، تخصص الاتصال الجماهيري والوسائط الجديد، سنة ثانية دكتوراه، جامعة الجزائر 3، 2016-2017، متاح على الرابط https: //saadaouifatima.blogspot.com.

4- على محمد صالح الشهري: **الألعاب الالكترونية دراسات وحقائق تحكي ممارسة سلوك التفاعلي يجمع الخيال بالواقع**، تقرير مقدم من وكالة الأنباء السعودية، 2020/09/07، تم زيارته يوم 2021/04/17 على الساعة: 23: 00. متاح على الرابط: https: //www.spa.gov.sa/viewfullstory.php?newsid=2131035.

5- علي ياحي: **تهاوي أسعار النفط وجائحة كورونا يقوضان الجزائر في 2020**، 2020/12/24، تم زيارته يوم 2021/05/25، على الساعة 10: 50، متاح على الرابط https: //www.independentarabia.com/node/176401.

6- موقع الالكتروني: متاح على الرابط

https: //www.islamweb.net/ar/article/229132/،تم زيارته يوم 2021/03/21 على ساعة 15: 47.

مراجع باللغة الاجنبية:

1- Douglas A. Gentile. Paul J. Lynch...et al: **The effects of violent video game habits on adolescent hostility ،aggressive behaviors ،and school performance** ،Medical School ،University of Oklahoma ، Linfield College ،USA ،2004.

2- Hornby. A.S: **Oxford Advanced Learners Dictionary** ،Oxford University Press ،fifth edition ، England ،1995.

3- Jonne Arjoranta: **How to Defne Games and Why We Need to** ، The Computer Games Journal ،2019. Retrieved from: https: //jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/66459/arjoranta2019articlehowtodefine.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

4- Khalil S ،Sultana F ،Alim F ،Muzammil K ،Nasir N ،Hasan A ، Mahmood SE: **Impact of Playing Violent Video Games Among School Going Children** ،Indian Journal of Community Health ، 2019.

5- Lim Yong Quan ،Cheong Hui Qu ،Saw Shi Qi: **the correlation of video games with positive affect and negative affec among UTAR (Perak campus) undergraduate students** ،The Bachelor of Social Science ، Psychology ،Faculty of Arts and Social Science ، University Tunku Abdul Rahman ،Malaysia ، 2015.

6- **Oxford wordpower:** Oxford University Press ،sixth edition ، China ، 2001.

7- Reginald Matt Santiago ، Roshiel Lhyca Bontia ، Sarah Reyes: **The Negative Effects of Video Games: Its Social ،Psychological and Physiological Effects** ،2014،Retrieved from: https: //www.academia.edu/14142952/The_Negative_Effects_of_Video_Games.

8- Ruberg ،Bonnie: **Video Games Have Always Been Queer**. New York University Press ،USA ،2019.

9- Scott ،Kimberly A.: **Violence Prevention in Low- and Middle-Income Countries Finding a Place on the Global Agenda: Workshop Summary** ،National Academies Press ،USA ،2008.

10- Shrum L.J **Cultivation theory ،effects and underlying processes** ،HEC Paris ،France ،2017.

ملاحق

الملاحق:

ملحق رقم 01: يبين استمارة الاستبيان.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمه لحضر – الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية
قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام والاتصال
تخصص سمعي بصري

أثر استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة على اتجاهات وسلوكيات المراهقين

- دراسة ميدانية على عينة من الذكور لطلبة الجذع المشترك للعلوم الإنسانية والاجتماعية بجامعة الوادي-

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر

في علوم الإعلام والاتصال تخصص سمعي بصري

إعداد الطالبات:

- ✓ منال قصير
- ✓ سهيلة بحي

الأستاذ المشرف

د.حمزة قده

تحية وبعد:

هذه الاستمارة مقدمة في إطار إتمام متطلبات الحصول على شهادة ماستر في علوم الإعلام والاتصال المطلوب منكم ملؤها، علما أن هذه المعلومات تبقى سرية، ولا تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي.

تقبلوا منا فائق الاحترام والتقدير

ملاحظة: الرجاء وضع علامة (×) في مكان الإجابة المناسبة.

المحور الأول: عادات تعرض المراهقين للألعاب الالكترونية العنيفة

1- هل تلعب الألعاب الالكترونية ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2- كم الوقت الذي تقضيه في اللعب يوميا ؟

أقل من ساعة ☐ من ساعة إلى ساعتين ☐ من ساعتين إلى ثلاث ساعات ☐

أكثر من ثلاث ساعات ☐

3- ما هو الوقت المفضل لاستخدام هذه الألعاب ؟

الصباح ☐ المساء ☐ الليل ☐ ليس هناك وقت محدد ☐

وقت متأخر من الليل ☐

4- كم من مرة تلعب في اليوم ؟

مرة واحدة ☐ مرتين ☐ ثلاث مرات ☐ في كل الأوقات ☐

5- كم من مرة في الأسبوع ؟

مرة واحدة ☐ مرتين ☐ ثلاث مرات ☐ في كل يوم ☐

6- أذكر أسماء الألعاب الالكترونية التي تفضلها ؟

لعبة فري فاير ☐ لعبة البوبجي ☐ لعبة فورت نايت ☐

لعبة كلاش أوف كلانس ☐ ألعاب أخرى أذكرها. . .....

7- عبر أي الوسائل تلعب الألعاب الالكترونية ؟

عبر الحاسوب ☐ الهاتف الذكي ☐ اللوح الالكتروني ☐

8- ملك من الوسيلة التي تستخدمها في العب ؟

أنا ☐ الأم ☐ الأب ☐ الأخ ☐ الأخت ☐ الصديق ☐

9- كيف تتحصل على هذه الألعاب ؟

الشراء ☐ الاستعارة ☐ التحميل من الانترنت ☐ الاستنساخ ☐

10- من يساعدك في اقتناء هذه الألعاب ؟

بمفردك ☐ الأب ☐ الأم ☐ الأخ ☐ الأخت ☐ الصديق ☐

11- مع من تفضل اللعب بالألعاب الالكترونية؟

بمفردك ☐ مع الأصدقاء ☐ مع العائلة ☐

المحور الثاني: مدى اكتساب المراهقين لاتجاهات جديدة نتيجة التعرض للألعاب الالكترونية العنيفة

1- هل تتأثر بالمشاهد العنيفة في الألعاب الالكترونية؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐ أبدا ☐

2- هل تؤيد مظاهر العنف في الألعاب الالكترونية؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐ أبد ☐

3- هل تتخيل نفسك في وقت ما أنك تتقمص نفس الأدوار أو تقلد بعض الشخصيات؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐ أبدا ☐

4- في ما تتمثل هذه التصرفات ؟

الكلام ☐ اللباس ☐

الحركات والسلوك ☐ تقمص الشخصيات ☐

5- هل اكتسبت اتجاهات عنيفة من هذه الألعاب؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐ أبدا ☐

6- فيما تتمثل أهم التصورات التي تعكسها الألعاب الالكترونية حسب اعتقادك؟

اكتساب الخبرات نحو الوسائل التكنولوجية ☐ التسلية والقضاء على أوقات الفراغ ☐

المشاركة و حب المغامرة ☐ اكتساب طرق دفاعية عن الذات ☐

التعارف وتكوين مجموعة أصدقاء ☐

جوانب أخرى أذكرها.....

7- هل تراودك صور ذهنية لمشاهد العنف بعد انتهائك من استخدام هذه الألعاب؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐ أبدا ☐

المحور الثالث: مدى اكتساب المراهقين لسلوكيات جديدة نتيجة التعرض للألعاب الالكترونية

1- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على الأوقات التي تقتضيها مع الأشخاص المقربين إليك؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐ أبدا ☐

2- بماذا تشعر عند عدم وجود الهاتف النقال لديك ؟

بالارتياح ☐ بالقلق ☐ بالانزعاج ☐

3- هل عندما يطلب احد الوالدين وأنت تلعب الألعاب الالكترونية القيام بفعل ما ؟

تتعصب ☐ تنفذ الأمر ☐ تتما طل ☐

4- هل عندما يمنعك احد الوالدين من اللعب بالألعاب الالكترونية كيف تتصرف ؟

تصرخ ☐ العصبية والغضب ☐ عدم تنفيذ أوامر الوالدين ☐

التلفظ بألفاظ غير لائقة ☐

5- عندما تخسر في الألعاب الالكترونية ؟

تتوقف ☐ تكرر اللعب ☐ تلعب بألعاب أخرى ☐

6- هل سلوك العنف تغلغل في شخصيتك؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐ أبدا ☐

7- هل تساعدك الألعاب الالكترونية في حل مشكلاتك اليومية؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐ أبدا ☐

8- كيف يكون تصرفك عند التعرض للأذى ؟

ترد الأذى نفسه ☐ تسامح ☐ تنتقم ☐

9- بماذا تشعر عند التوقف عن اللعب ؟

التعب الجسمي ☐ ضعف البصر ☐

الألم في الظهر ☐ القلق والتوتر ☐

الراحة النفسية ☐ الاضطراب والانزعاج ☐

10- كيف تتصرف أثناء وقوع مشكلة مع العائلة ؟

تقوم برمي الأشياء ☐ تكسير الأشياء ☐

الضرب ☐ الهروب ☐

11- هل تتخيل نفسك تستخدم ألفاظ وسلوكيات دفاعية في حال وقوع مناوشات مع العائلة ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐ أبدا ☐

12- كيف تتصرف أثناء وقوع مشكلة مع الأصدقاء ؟

السب والشتم ☐ الضرب ☐ مغادرة مجموعة الأصدقاء ☐ رمي الأشياء ☐

13- هل تتخيل نفسك تستخدم أداة للضرب في حال وقوع مناوشات مع الأصدقاء ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐ أبدا ☐

14- فيما تتمثل أهم السلوكيات التي تعكسها الألعاب الالكترونية حسب اعتقادك؟

العزلة وفقدان التواصل ☐ العدوانية والتعصب ☐

الاغتراب والتمرد ☐ الخجل والانطوائية ☐

ملحق رقم02: يبين قائمة المحكمين

الرقم	الاسم واللقب	الدرجة العلمية	الجامعة
أ	جبالي أسمهان	دكتورة في علوم الإعلام والاتصال	جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي–
ب	بن بوزيان عبد الرحيم	دكتور في علوم الإعلام والاتصال	جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي–
ج	قدة حمزة	دكتور في علوم الإعلام والاتصال	جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي–

ملحق رقم 03: يبين عائدات الألعاب الالكترونية لسنة 2020 في اليابان.

ملحق رقم 04: يبين نماذج من العنف في الألعاب الالكترونية.

EE F RE

تم بحمد الله