دور الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني للمراهق المتمدرس
-دراسة استكشافية-

The role of electronic games in the aggressive behavior of school adolescents
- Exploratory study-

حليمة قادري [1*]

تاريخ الاستلام: 2021/09/11 تاريخ القبول: 2022/05/24 تاريخ النشر: 2022/07/01

ملخص: هدفت هذه الدراسة إلى البحث عن دور الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني للمراهق المتمدرس ، تكونت عينة الدراسة من (120) تلميذا تم اختيارهم بالطريقة العشوائية ولتحقيق ولتحقيق أهداف الدراسة تم الاستعانة بالمنهج الوصفي وبمقابلة ملائمة لطبيعة الدراسة والمكوّنة من أسئلة مفتوحة، وأظهرت نتائج الدراسة ما يلي: أن نسبة رؤية المراهقين مشاهد القتال بين الجنسين من خلال الألعاب الالكترونية مرتفعة إذ بلغت عند الذكور (20.83 %) وعند الإناث (11.66 %)، أظهر أفراد عينة الدراسة أن الألعاب الالكترونية تجعلهم يشعرون بالقوة. بنسبة 89 % " ويتبادلون الألعاب العنيفة مع أصدقائهم. " بنسبة 93 %

كلمات مفتاحية: الألعاب الالكترونية-السلوك العدواني-المراهق-المدرسة

Abstract: This study aimed to investigate the role of electronic games in the aggressive behavior of school adolescents , The sample consisted of (120) pupils selected by the available randomized method, In order to reach the aim of the study, the researcher adopted the descriptive method and interview tool, as suitable for the nature of this research which is based on an open questions, The results indicated that The percentage of adolescents seeing fighting scenes between the sexes through electronic games is high, as it reached (20.83%) in males and (11.66%) in females., The study sample showed that electronic games make them feel strong. 89%, "and they exchange violent games with their friends." 93%.

Keywords: Electronic games-The aggressive behavior-The adolescents-The School.

[*] جامعة وهران 2، البريد الالكتروني [kadrihalima.univ@gmail.com].

مقدمة :

يشهد عصرنا الحالي تطورا هائلا في الثروة التكنولوجية والتقنية، وانفجارا معرفيا في جميع المجالات ،تطورت معها أساليب اللعب والترفية في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة والألعاب الالكترونية التي وجدت لها سوقاً رائجاً ،نظراً لما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال والشباب، وأصبحت تأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم ،و أثَّرت في سلوكهم و أخلاقهم، فتدرجت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير وواضح، لأنها ببساطة تضم شاشات مبهرة تكرس سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الالكترونية، حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية و الواقعية للفرد ومن بينها التلميذ الجزائري،في غياب الرقابة الحقيقية من الوسط الأسري إلى المجتمع، لمعرفة الوافد الغربي من هذه الألعاب، فالمجال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية ،ما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد غير المكتوبة بحيث ينشط –، إلا أنها أصبحت تشكل خطرا حقيقيا بما تخلفه من أثار على حياة المراهق من جميع النواحي وتؤثر على سيرورة حياته بشكل طبيعي ،وبالتالي فإن سوء استخدام الشبكة يهدد الأمن النفسي والطمأنينة الانفعالية، وفقدان التفاعل الاجتماعي .الذي يؤدي بدوره إلى نشوء كثير من الاضطرابات الانفعالية وعدم القدرة على تحقيق التوافق النفسي والاجتماعي لدى المراهقين.

تشير الدراسات العلمية أن ما يترواح بين 75-85 % من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية ، والتلميذ الجزائري لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة.

حيث أن ما يقدم على الشاشة الهاتف الذكي من صور رموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة ،بل أنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام (حسين الأنصاري: 2007، 131).

الإشكالية : إن أي سلوك يقوم به الفرد هو سلوك طبيعي إذا كان في حدود المعايير الثقافية والاجتماعية المتعارف عليها، وإذا كان متناسبا مع مستوى نموه الجسمي والعقلي، أما إذا تجاوز هذه المعايير ، وكان متكررا بدرجة بالغة عندما نحكم على هذا السلوك أو التصرف بالشذوذ، هكذا الإقبال على الألعاب الالكترونية إذا اتفق مع معايير السوية يكون أمرا طبيعيا ويساعد على النمو النفسي والعقلي للإنسان. وفي خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على الأطفال والمراهقين باعتبارهم أكثر الفئات الاجتماعية اهتماما بمثل هذا النشاط كما تعد مرحلة الطفولة هي الركيزة الأساسية لحياة الفرد المستقبلية إذ فيها تتحدد ملامح شخصيته من خلال ما يكسبه

من مهارات وخبرات وقيم . واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، بحيث أننا نستطيع القول أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية.

قد أدى الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية ووجودها في كل بيت تقريباً إلى أنها أصبحت لا يمكن الاستغناء عنها أو تجاهلها لا سيما في ميدان صقل شخصية الطفل وقولبتها على اختلاف بيئاتهم ،وانتمائهم الوطني والعقائدي.

فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات نتيجة الاستخدام المفرط لها، فإنها لا تخلو من الإيجابيات. فهي تمكن مستخدمها في التحكم في جميع تقنياتها ،وتساعدهم في التعلم واكتساب مهارات تكنولوجية جديدة، وبهذا فهي لها فوائد عديدة منها تهئية الأطفال للحياة الاجتماعية وتعدهم للتعامل مع الظروف الطارئة والتكيف معه ،وتنمي فيهم مهارات الدقة والتركيز ،ضف إلى شعورهم بالاستمتاع واللهو.

إذا كانت الألعاب الإلكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار ،والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال ،وتثبتها داخل إطارهم المعرفي و القيمي ،والتفكيري من خلال الصورة التي تتجاوز البصر إلى البصيرة ،فانحلال حدود الصورة يحلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيحاءات وتعبيرات ،لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير من ناحية العاطفية والمعرفية، بل تحيلها إلى وسط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي، ولقد صرحت ماك كونيجال **McGonigal (2011)** بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وانه بوصول الفرد الأمريكي سن الحادي والعشرين (21 سنه) فإنه سيكون أمضى عشرة الآلاف (10000) ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ 170 مليون أمريكي.

يرجع ذلك إلى أهم ميزة فيها محاكاتها للواقع أكثر من الخيال ،كما أن لها مميزات تكنولوجية عالية الجودة في التصميم والألوان والموسيقى، في هذا الصدد تؤكد السعد (2005) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي؛ فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في

العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

كما أجرى كارنيجي وأندرسون **(Carnagey & Anderrson, 2005)** دراسة هدفت إلى معرفة تأثير المكافآت والعقاب في الألعاب الالكترونية على المشاعر والسلوك المرتبطة بالعدوان ،ولتحقيق أهداف الدراسة اختيرت ثلاث تجارب من أجل التعرف على تأثير الأفعال العدوانية في الألعاب الالكترونية والتي تسهم في إحداث المكافآت والعقاب حيث قام المشاركون في واحد من ثلاث إصدارات للعبة الكترونية نفسها ،حيث أظهر الإصدار الأول أن جميع الأفعال العدوانية تعزز الإصدار الثاني أن جميع الأفعال العدوانية تتم معاقبتها ،أما الإصدار الثالث فيشكل ظروفا لا يوجد فيه عدوان ،وبعد الانتهاء من تقديم الظروف التجريبية الثلاث قيست الانفعالات والأفكار والمشاعر العدوانية(العدائية) لدى الأفراد الذين يشاهدون العدوان المعزز ،وتشير النتائج إلى أن السلوك العدواني يعزز في حالة وجود مكافآة للسلوك العدواني ،ويسهم في زيادته.

في حين أجرى الحشاش (2008) دراسة بعنوان "أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لطلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت ،تكونت عينة الدراسة من (24) طالبا من طلبة الصف الحادي عشر في مدرسة العتيبي من مدارس منطقة العاصمة التعليمية ،وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعات التجريبية ،ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

أما دراسة اليعقوب، وادبيس (2009) فقد تعرضت إلى دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت. هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية، وقياس درجة العنف باختلاف متغيرات الدراسة: جنس الطفل، المنطقة التعليمية للطالب، ومستوى الوالدين التعليمي، والمدة الزمنية التي يقضيها الطفل في اللعب بهذه الألعاب. تكونت عينة الدراسة من (437 ولي أمر، 437 طفلا) ، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، أما أدوات الدراسة فتكونت من الاستبانة والأسئلة المفتوحة. توصلت الدراسة إلى أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية في دولة الكويت، وأن لها دو ا رً في تنمية سلوك العنف لديهم، كذلك بينت

الدراسة وجود علاقة بين عدد ساعات ممارسة هذه الألعاب (أربع ساعات يوميا) وسلوك العنف، وتحدثت الدراسة عن جملة من الآثار السلبية على الطفل وصحته الجسمية والنفسية، فضلاً عن العدوان، العزلة، وعدم التكيف مع الآخرين، بالإضافة إلى آثارها السلبية على المجتمع ، ومنظومته القيمية.

تناول جنتيلا ولينكب وليندرك وولشي **(Gentilea, Lynkeb, Linderc, ,& Walsha ,2004)** دراسة هدفت إلى معرفة تأثير العنف في الألعاب الالكترونية على العدائية على المراهقين ،تكونت عينة الدراسة من (617) طالبا وطالبة من طلبة الصفين الثامن والتاسع موزعين على أربع مدارس ،اشارت النتائج إلى أن الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول لألعاب كان لديهم مستوى أعلى من العدوانية ،وارتبط ذلك معامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشاروا إلى أن الطلبة الذين يقضون وقتا أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالاعياء الجسمي ،والأداء المتدني في التحصيل الدراسي ،كما تبين أن العدائية تتوسط العلاقة بين العنف المستمد من ألعاب الفيديو والنتائج المرتبطة بذلك.

أكدت دراسة (**Uhlmanna & Swanson** 2004) ما جاء في الدراسات السابقة إلى أن التعرض إلى ألعاب الفيديو العنيفة ينبئ بارتفاع مستوى مفهوم الذات العدواني التلقائي، كما ويسهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية.

من هذا المنطلق سنسعى في دراستنا هذه للتعرف أكثر على هذه المشكلات التي يعاني منها تلميذ في مرحلة المراهقة و بالتحديد التعرف على ما قد تحدثه الثورة التكنولوجية (الألعاب لالكترونية) في سلوكه، فماهو دور الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس؟

أهمية الدراسة : تعود أهمية الدراسة إلى أنها حاولت معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية على المراهقين لاسيما التأثير على سلوكهم، ونفسيتهم بحيث أصبح هذا التأثير سبيلاً قد يقودهم إلى الانحراف لتأثيرها على منظومة القيم الاجتماعية والأخلاقية.

و ما يبرز مكانتها أيضا أنها تقوم على دراسة السلوكيات العدوانية في المدرسة ،والتي هي بلا شك قد تقلق المسئولين على الفعل التربوي والأولياء فالسلوك العدواني من أخطر المشكلات النفسية والسلوكية والاجتماعية لدى الأفراد .

أهداف الدراسة : كل دراسة تقوم على أهداف يحددها الباحث ، والغاية التي يود تحقيقها ، ويمكن تلخيص أهداف هذه الدراسة في ما يلي :

-معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الإلكترونية ألا وهي الأجهزة الألعاب الإلكترونية .

- الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط المراهقين.

-التعرف على الألعاب الإلكترونية التي يفضلها التلميذ والتي لها جاذبية من قبل هته الفئة لما تقدمه من تنميط سلوكهم.

- معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في مجتمعنا.

المفاهيم الإجرائية :

الألعاب الالكترونية : هو نمط جديد من الألعاب يمارسها الفرد من خلال الحاسوب أو الهواتف الذكية أو اللوحات الالكترونية التي قد تنمي تفكيره، وتساعده على حل المشكلات، لكن في المقابل قد تزيد توتره، وتقلل من تفاعله الاجتماعي، والاندماج مع الآخرين.

السلوك العدواني : هو مجموعة المؤشرات التي يدلي بها التلميذ في حذ ذاته والذي يمارس اللعب الالكتروني من خلال الأسئلة المفتوحة الموجهة له من خلال المقابلة المجراة معه.

الإطار النظري:

تعريف الألعاب الالكترونية : الألعاب الإلكترونية هي: " في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإإصدار الصوت ، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات، وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة". (معاد الحمصي: د.ت، 253).

الفرق بين الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو: ألعاب الفيديو ظهرت قبل الألعاب الالكترونية والتي تعمل بواسطة جهاز الفيديو ،وبعدها ظهرت الألعاب الالكترونية التي انتشرت عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، الإنترنيت، الحواسيب، التلفزيون والهواتف المحمولة.

تصنيف الألعاب الالكترونية: وقد صنفت الألعاب الالكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى 3 أنواع رئيسة هي :

1-ألعاب المتعة والإثارة :تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه ، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها العاب السيارات والعاب القتال.

2-**ألعاب الذكاء** : تعتمد على المحاك اة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب للتفكير في التعامل معها وتكمن إمكانيتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير معينة وذلك في وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج

3-**الألعاب التربوية والتعليمية** : تهدف إلى التوازن بين المتعة ،ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد ،وهي تغطي جميع الأعمار ، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها ،والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ،ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ و الجغرافية وتعليم اللغات ،كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم (مصطفى بن عبد السلام: 2001، 13).

هذا ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها ،وفقا لسالين وزيمرمان (**Salen & Zimmerman 2004**)إلى الأصناف الآتية:

الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل) :Conqueror وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر.ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا ،بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

الصنف الثاني المدير :**Manager**ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات **processes** لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) :Wandererفي هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

الصنف الرابع المشارك :Participantفي هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

وتعرف (هند الخليفة، 2009) العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (**(avatars**وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

الإجراءات المنهجية :

منهج الدراسة : تم الاستعانة بالمنهج الوصفي لملائمته لطبيعة الدراسة.

مكان ومدة الدراسة : أجريت الدراسة على مجموعة التلاميذ من ثلاث متوسطات في ولاية وهران وهي كالتالي :متوسطة محمد الصديق بن يحي (بطيوة) ، ومتوسطة عياد عمار(عين البيه 02) ، ومتوسطة نور البشير(مرسى الحجاج).

عينة الدراسة : يعتبر اختيار العينة إحدى أهم خطوات البحث العلمي وهذا لان النتائج التي ينتهي بها البحث تتوقف بدرجة كبيرة على خصائص ومواصفات العينة وحسن الاختيار حتى تمثل المجتمع الإحصائي ، تكونت من (120) تلميذا (69 ذكر، 51 أنثى) اختيروا بطريقة عشوائية ، وتم التعامل معهم بعد توزيع عليهم أوراق من نوع (27/21) من أجل الإجابة على الأسئلة المطروحة عليهم من قبلنا، بعد تعريف بأنفسنا، وترك الحرية لمن أراد التعاون معنا من أجل دراستنا.

-مواصفات العينة :

1-متغير الجنس والسن :

جدول رقم (01) يمثل متغير الجنس والسن .

السن / الجنس	[13-12]		[15-14]		[17-16]		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
ذكر	28	23.33	24	20	17	14.16	69	57.5
أنثى	11	09.16	17	14.16	23	19.16	51	42.5
مجموع	39	32.49	41	34.16	40	33.32	120	100

من خلال الجدول رقم (1) يتضح أن نسب العينة المتعامل بها متقاربة من حيث النسب حيث عينة عمرها [14-15] المقدرة بـ 34.16% متقاربة مع نسبة فئة عمرها [16-17] البالغة 33.33% ، ومتقاربة مع نسبة عمرها [12-13] ، ويمكن تفسير ذلك أن معظم المراهقين أو جلهم منبهرين بما تجلبه التكنولوجيا، وما تقدمة من عروض.

2-**متغير الجنس والمستوى التعليمي**.

الجدول رقم (02) يبين خصائص عينة الدراسة من حيث الجنس والمستوى التعليمي.

م.التعليمي / الجنس	الثانية		الثالثة		الرابعة		المجموع	
	ك		ك		ك		ك	
ذكر	26	21.66	24	20	19	15.83	69	57.5
أنثى	10	08.33	22	18.33	19	15.83	51	42.5
مجموع	36	29.99	46	38.33	38	31.66	120	100

من خلال الجدول رقم (2) نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يقومون باللعب الالكتروني متشابهة نوعا ومتقاربة من حيث النسب ،ويمكن تفسير ذلك الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءا مشكلا للحياة الاجتماعية للأطفال شأنها شأن التلفزيون، حتى أننا نلاحظ اهتماما كبيرا من قبلهم بالهواتف الخلوية ،خاصة أن جيل اليوم يتعلمون بسرعة استعمال الكمبيوتر ومختلف الأجهزة الإلكترونية

3-متغير الوسيلة المستعملة من قبل التلاميذ

الجدول رقم (3) يبين الوسيلة الالكترونية المستخدمة من قبل التلميذ .

الوسيلة المستخدمة من قبل التلميذ	ك	%
عن طريق الحاسوب.	37	30.83
عن طريق الهاتف الذكي.	29	24.16
عن طريق اللوحة الالكترونية	35	29.16
عن طريق بلايستيشن	19	15.83
المجموع	120	99.98

يتضح من خلال الجدول رقم (3) أن نسب تعامل عينة الدراسة مع اللوحة الالكترونية (30.83%) والحاسوب (29.16 %) من أجل الترفيه أو التسلية، و اللعب متقاربة ويمكن تفسير ذلك باقتناء الأولياء لأبنائهم الأجهزة الذكية، وإعطائهم الحرية في استخدامها دون مراقبة في سن مبكرة ، وهذا إما لانشغالهم بأمور أخرى، أو عدم ترك ابنهم يلعب في الشارع لتنامي ظاهرة اختطاف الأفراد الأطفال أو اختفائهم ،وهذا يشعره بالسعادة والرضا راجع إلى سعادته بامتلاك الجهاز من جهة وشعوره باهتمام والديه من جهة أخرى، وإن غاب لديه هاتف خاص به فإنه يلجأ إلى مقهى الانترنيت باعتباره وسيلة للترفيه في ظل غياب مرافق التسلية، ونظر للمميزات الجذابة الموجودة فيه وتقنياته التكنولوجية عالية الجودة ، يعتبر الوسيلة الأكثر شعبية على خلاف الوسائل الأخرى خاصة في الوقت الحاضر كما تمكن التلميذ من الوصول إلى الألعاب بسهولة وفي أقل وقت وجهد، وبحرية مفرطة ، فيشعرون بالفرح والسرور.

4- متغير أنواع الألعاب الالكترونية المفضلة من قبل أفراد العينة.

اللعبة / الجنس	كرة القدم		السباق		المطاردة		الملاكمة		القتال		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الذكور	13	10.83	07	5.83	14	11.66	10	8.33	25	20.83	69	57.5
الاناث	08	6.66	18	15	05	04.16	06	05	14	11.66	51	42.5
المجموع	21	17.5	25	20.83	19	15.83	16	13.33	39	32.5	100	100

يلاحظ من خلال الجدول (4) أن نسبة رؤية المراهقين مشاهد القتال بين الجنسين من خلال الألعاب الالكترونية مرتفعة إذ بلغت عند الذكور (20.83 %) وعند الإناث (11.66 %) ويمكن تفسير ذلك أن الأفراد في مرحلة المراهقة قد يملكون اللعب الالكتروني والتي تكون كهواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم و الألوان و الخيال و المغامرة ،و في الوقت الذي يظن فيه آبائهم وأمهاتهم أن جلوس طفلهم أمام شاشة الكمبيوتر ،أو التعامل مع اللوحة الالكترونية أو الهاتف الذكي في هدوء، والاطمئنان إلى أنه يلعب لعبة في أمان دون الاشراف الوالدين ،ودون معرفة القوانين التي تتعلق باللعبة المقبولة ،تكون هناك العشرات من مشاعر العداء تتولد في نفسيتهم جراء هذه الألعاب .تحت رغباتهم وإصرارهم ،فلا يدركون أن هذه الألعاب تصنع مهم أشخاصا عنيفين ،وذلك لما يرونه من مشاهد عنف، ويبقى أسلوب تصرفهم مواجهة المشاكل التي تصادفهم يغلب عليه العنف ،كما تصنع منهم أفراد أنانيين لا يفكرون في شيء سوى إشباع حاجاتهم من خلال اللعب الالكتروني ،وهذا ما أشارت إليه كل من دراسة الحشاش (2008) ودراسة اليعقوب وأدبيس (2009).

5 .متغير استجابات التلاميذ نحو شعورهم وهم يلعبون لعبا الكترونية

الجدول رقم (5) يبين استجابات التلاميذ نحو شعورهم وهم يلعبون لعبا الكترونية.

الرقم	استجابات التلاميذ	ك	%
01	الألعاب الالكترونية تجعلني أشعر بالقوة.	89	74.16
02	يشعرني بأني واحد من اللاعبين في اللعبة.	72	60
03	أتبادل الألعاب العنيفة مع أصدقائي.	93	77.5
04	لا أحب الاختلاط مع الآخرين .	45	37.5
05	أحب الألعاب الالكترونية العدوانية والشرسة.	78	65
06	أسرتي تفضل أن ألعب ألعابا الكترونية بدلا من جلب المشاكل.	71	59.16
07	أفضل الألعاب الالكترونية على جلوس مع الأهل.	51	42.5
08	أسرتي لا تهتم بحاجاتي واهتمامي.	42	35
09	أسرتي تفضل أن ألعب في المنزل بدل الخروج إلى الشارع.	29	24.16
10	الألعاب الالكترونية تزيدني نشاطا.	35	29.16

من خلال الجدول رقم (5) نلاحظ أن النسب الكبرى ظهرت في الفقرة " الألعاب الالكترونية تجعلني أشعر بالقوة. بنسبة 89 % " والفقرة " أتبادل الألعاب العنيفة مع أصدقائي. " بنسبة 93 %، والفقرة " أسرتي تفضل أن ألعب ألعابا الكترونية بدلا من جلب المشاكل" ، ويمكن تفسير ذلك أن تكنولوجيا الوسائط الإعلامية الجديدة أصبحت مكونا اجتماعيا مهما وقوي التأثير لا غنى عنه ولا وجود لطريقة تمكن من استبعاده على أبنائنا. فسابقا كان التلفزيون يستحوذ على اهتمام الفرد من خلال خاصيتين أخريين تكاملتا فيما بينهما: وهما الفورية في نقل الأحداث لحظة وقوعها لتحقيق السبق، والثانية التكرار أما في الوقت الحالي يشهد اللعب الالكتروني دورا حيويا في حياة الفرد المراهق حيث يسمح له بإزالة توتره، والتعبير عن صراعاته الانفعالية، ويتفاعل المراهق الجزائري مع خصائص شكل، ومضمون تلك الألعاب ومع القيم المحتواة فيها

فالألعاب الالكترونية أصبحت مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها المراهقين المتمدرسين ،بما فيها من عناصر الإبهار، والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة جدا لتي تجذب انتباههم ،وتجعلهم يقبلون على هذه الألعاب بشكل كبير فينغمسون جسمانيا وعقليا ووجدانيا عليها.

فقد تبين أن الألعاب الالكترونية تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب ،فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلالها، ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل. فالمراهق يقوم بالقتال مع الآخرين دون خوف من الهزيمة دون

معرفة أدني خطورة من الشخصيات الالكترونية البعيدة عن الواقع ،فيلتحم معها بمنطق تلك الشخصيات الخيالية لتخفيف التوتر والانفعال دون معرفة كيف عملية غربلة المضامين المتلقاة، وهذا ما اشارت اليه دراسة السعد (2005)، ودراسة كارنيجي وأندرسون .

الخاتمة : إذا كانت الثورة التكنولوجية الحديثة جسدت بصورة واضحة في تكنولوجيا الرقمية التي نشأ معها الجيل الجديد من الأفراد ضمن بيئة سمعية بصرية ؛التي تتميز على وجه الخصوص ،بالتنوع الشديد وترعرع في ظل التحولات الكبيرة مع تنامي سوق الألعاب الالكترونية ،ومنصات اللعب من الجيل الثالث حيث يجد فيها متعة كبيرة للتنفيس عن نفسه والخروج من ضغوطات الدراسة ، ولأن التكنولوجيا الرقمية بيئة ثرية تمنح الفرد خيارات كثيرة لقضاء أوقات فراغه ،مما جعل جيل اليوم يبتعد كليا عن الألعاب التقليدية واستبدالها بهذه الألعاب التي أصبحت منتشرة بين الأطفال بشكل كبير خاصة خلال الآونة الأخيرة، وأشارت آخر الدراسات أن الألعاب الالكترونية تساعد المراهقين المصابين بمرض السكري على تحسين صحتهم ومهاراتهم من خلال لعبةPacky & Marlon

قائمة المراجع:

-الحشاش دلال (2008)، **أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدو اني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**، رسالة الماجستير غير منشورة، الأردن، جامعة عمان العربية للدراسات العليا

- السعد نو رة. (2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال، **جريدة الرياض**، العدد: 13406.

-اليعقوب علي، منى ادبيس. (2009). دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، **مجلة مستقبل التربية العربية**، 16-58.

-حسين الأنصاري (2007)، إشكالية تلقي الطفل العربي، **مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية**، عدد 02، تونس. ص129-141

-معاذ الحمصي (دون تاريخ)، الألعاب الإلكترونية، **الموسوعة العربية الإلكترونية**، المجلد الثالث، سورية، ص 253

-مصطفى بن عبد السلام العمودي (2001) ، ثورة المعلومات ،**مجلة العلوم الإنسانية** ، عدد 73، الكويت ،مجلس النشر العلمي ، ص 13.

-Carangey, Nicholas L, & Anderson, Craig A, (2005) .The Effects Of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect**, Cognition, and Behavior**, American Psychological Society, 16 (11) , 882-889.

-Gentilea, Douglas A.Lynchb,Paul J.Linderc, Jennifer, Ruh &Walsha, David, A, (2004) .The Effects Of Violent Video Games Habbits on Adolescent Hostility, Aggressive Behavior, and School Performance, **Journal Of Adolescence**, 27 (2) , 5- 22.

-Salen Katie , Eric Zimmerman (2004**), Rules of Play: Game Design Fundamentals**, États-Unis, MIT Press.

-Uhlmanna, Eris & Swanson, Jane, (2004).Exposure to Violent Video Games Increases Automatic Aggressiveness, **Journal Of Adolescence**,27 (2) , 41- 52.