مجلة دراسات في سيكولوجية الانحراف
مجلة علمية دولية نصف سنوية ISSN :2602- 554X EISSN :2773-2568
المجلد : 07 العدد 03 السنة : 2022 ص- ص : 218- 235

إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوكات الانحرافية لدى المراهقين في الوسط المدرسي

- لعبة فري فاير أنموذجا -

Addiction To Electronic Games And Its Relationship To Deviant Behaviors Among Adolescents In The School Environment – Free fire As A Model

ميلود مراح *
جامعة باتنة 1- الجزائر. مخبر المجتمع والأسرة
miloud.merah@univ-batna.dz

مصطفى قديري
جامعة باتنة 1- الجزائر.
Mustafa. kadiri@univ-batna.dz

تاريخ الاستلام: 2022/10/14 تاريخ القبول : 2022/12/02

الملخص:

تهدف الدراسة الحالية إلى الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوكات الانحرافية لدى المراهقين المتمدرسين، وتم اختيار لعبة فري فاير **free fire** كأنموذجا للدراسة من بين مختلف الألعاب، باعتبارها اللعبة القتالية الأكثر شعبية وتداولا بين المراهقين في الآونة الأخيرة، وأجريت الدراسة الميدانية ببعض جمعيات الدروس الخصوصية ومؤسسات تربوية لولاية باتنة على عينة قوامها 146 تلميذ وتلميذة من الطورين المتوسط والثانوي. ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي، أما أداة الدراسة فتمثلت في استبيان من إعداد الباحث. وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى أن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية مرتفعا لدى التلاميذ المراهقين المتمدرسين، وأن إدمان التلاميذ المراهقين المتمدرسين على ممارسة لعبة فري فاير أدى إلى بروز سلوكات انحرافية عدوانية لديهم،كما أظهرت النتائج أيضا أن تلاميذ السنة الرابعة من التعليم المتوسط أكثر استخداما للألعاب الإلكترونية من تلاميذ المرحلة النهائية من التعليم الثانوي.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب الإلكترونية ؛ السلوكات الانحرافية؛المراهقين؛ الوسط المدرسي؛ لعبة فري فاير free fire

Abstract:

The current study aims to reveal the relationship between addiction to electronic games and deviant behaviors in school adolescents, and the game Free Fire was chosen as a model for study among various games, as the most popular and popular combat game among adolescents in recent times, and the field study was conducted by some private tutoring associations and educational institutions of Batna on a sample of 146 pupils from the middle and secondary stages. To achieve the objectives of the study, a descriptive approach was used, the study tool was a questionnaire prepared by the researcher. After statistical treatment, it was concluded that the level of addiction to electronic games is high among adolescent schoolchildren, and that the addiction of adolescent schoolchildren to play free fire led to the emergence of aggressive deviant behaviors, and the results also showed that fourth-year students of intermediate education are more likely to use electronic games than students of the final stage of secondary education.

Keywords: Addiction To Electronic Games ; Deviant Behaviors ; adolescents ; School Environment ; Free Fire.

* المؤلف المراسل .

مقدمة:

تعد الألعاب الالكترونية نمطا جديدا من الألعاب الذهنية المعاصرة التي ظهرت بظهور تكنولوجيا الإعلام الآلي،والتي تستخدم عبر وسائط تكنولوجية مختلفة كأجهزة الحاسوب وأجهزة الألعاب المختلفة والهواتف الذكية، ولقد لاقت هذه الألعاب رواجا وانتشارا في جميع المجتمعات ومنها المجتمع الجزائري وعند مختلف فئات المجتمع أطفالا وشبابا مراهقين وكبارا، وتنوعت بتنوع سيناريوهاتها وأهدافها فمنها ألعاب المغامرة ومنها القتال والحروب ومنها ألعاب الألغاز والمتاهات .

والجدير بالذكر أن هذه الألعاب غزت الوسط المدرسي وانتشرت فيه بشكل ملفت خاصة فئة تلاميذ المرحلة النهائية من التعليم المتوسط والتعليم الثانوي، والتي أصبحت أحد أهم وسائل الترفيه والتسلية المفضلة لديهم إلى حد عدم قدرتهم على التخلي عنها وخلقت لهم نوع من التبعية والإدمان عليها.

وعليه جاءت دراستنا هذه كمحاولة لتسليط الضوء على هذه الظاهرة وتتبع جذورها وتأثيراتها المختلفة على سلوكيات الفرد والمجتمع ككل متخذين لعبة فري فاير نموذجا.

1- البناء النظري للدراسة: فيما يلي عرض مفصل للبناء النظري للدراسة

1-1- الإشكالية:

تشير الإحصاءات إلى أن ملايين الأطفال والمراهقين عبر العالم يقضون ما لا يقل عن ساعتين يوميا في مواقع الألعاب الإلكترونية، وتصل هذه الأعداد إلى الذروة في الفترة بين الغروب إلى منتصف الليل، وقد يعود ذلك بالدرجة الأولى إلى أوقات الخروج من الدراسة، وتتمثل أدوات جذب هذه الألعاب التصاميم المذهلة العالية الدقة وما يصاحبها من قطع موسيقية مؤثرة مدغدغة للعواطف مستنهضة لأحاسيس الحماس والقوة وحب الانتصار ومحاكاتها للواقع في عالم افتراضي مشوق، وما زاد من سرعة انتشارها هو سهولة الوصول إليها نتيجة إتاحتها عبر وسائط مختلفة والتي لا يكاد يخلو منها بيت في حاضرنا اليوم .

كل ذلك لفت انتباه المتخصصين في مجالات علم النفس والاجتماع إلى تداعيات هذه الظاهرة على مستقبل هؤلاء الأطفال، ودقوا ناقوس الخطر إعلانا بالخطر المحدق ليلتحق بهم القانونيون من مشرعين ومحامين إلى ضرورة تشخيص الظاهرة ومعرفة مآلاتها وأثارها ومحاصرتها، وذلك لانتشارها داخل قاعات الدراسة وأثناء الفصل، وأيضا لما أحدثته من تغيرات كامنة دفعت بعض الحالات إلى الانتحار على غرار ما حدث مع لعبة الحوت الأزرق قبل شهور قليلة، كما أن من أهم تأثيراتها أيضا هي

إبعاد هذه الشريحة عن واقعها الاجتماعي وجعلها أسيرة الخيال والعالم الافتراضي، وألهتها عن دراستها وأثرت على تحصيلها الدراسي.

وبناءا على ما تقدم وتأسيسا عليه جاء هذا المقال ليطرح واحدة من أهم الإشكالات المتعلقة بالتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية عموما وبلعبة فري فاير خصوصا لكثرة انتشارها بين فئة المراهقين المتمدرسين. وقد جاءت إشكالية البحث حول السلوك العنيف والإدمان وممارسة اللعبة، فهل هناك علاقة بين هذين المتغيرين؟ وإن وجدت. ما هو تأثيرها وما هي تمظهراتها في سلوك هذه الفئة، وقد عمدنا إلى جمع هذه التساؤولات في سؤال محوري مركزي هو: ما علاقة الألعاب الإلكترونية باكتساب السلوكات الانحرافية لدى التلاميذ المراهقين في الوسط المدرسي؟

1-2- فرضيات الدراسة:

- يوجد مستوى مرتفع من الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى التلاميذ المراهقين في الوسط المدرسي.
- إدمان التلاميذ المراهقين على لعبة فري فاير يكسبهم سلوكات انحرافية عدوانية.
- يوجد هناك تباين في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية بين تلاميذ السنة الرابعة من التعليم المتوسط وتلاميذ المرحلة النهائية من التعليم الثانوي.

1-3- أهداف الدراسة: وتهدف الدراسة الحالية إلى:

- الإطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية العنيفة وبالأخص لعبة فري فاير كأحد أنواع الألعاب الالكترونية المنتشرة حديثا بين أوساط التلاميذ المراهقين المتمدرسين.
- التعرف على طبيعة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية (لعبة فري فاير) وظهور سلوكات انحرافية لدى التلاميذ المراهقين المتمدرسين.

1-4- أهمية الدراسة: تتجلى أهمية الدراسة في جانبين نظري وتطبيقي:

-الأهمية النظرية: تكمن من خلال كونها تسلط الضوء على موضوع مستجد على واقعنا الاجتماعي وهو إدمان التلاميذ المراهقين المتمدرسين على الألعاب الالكترونية العنيفة وبالأخص لعبة فري فاير وكيف تؤثر على سلوكياتهم.

-الأهمية التطبيقية: تتمثل في سعي الدراسة إلى لفت انتباه الوالدين وكل الفاعلين والقائمين على إعداد النشء إلى خطورة هذه الألعاب الالكترونية، ووجوب تكاثف جهود الجميع لمحاربة هذه الآفة للتقليل من أضرارها. والعمل على وضع ورسم سياسات لتصنيفها وانتقاء فقط ما يناسب قيمنا وعاداتنا لجعلها في متناول أبنائنا.

1-5- تحديد مفاهيم الدراسة:

1-5-1-تعريف الألعاب الإلكترونية: عرفها بيبي (pep, 2011,p 657) بأنها ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الأتاري، وتحتوي هذه الألعاب على يد للتحكم أو على أزرار للإدخال.

وتعرف إجرائيا: هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عبر وسائط الكترونية مختلفة كالتلفاز أو الحاسوب أو الهاتف النقال وغيرها،ويتم تحميلها من الانترنت وذلك قصد الترفيه عن النفس وقضاء وقت الفراغ.

ونقصد بإدمان الألعاب الالكترونية في دراستنا هذه الإفراط في استخدام الطفل المراهق للألعاب الإلكترونية وتعلقه الشديد بها إلى درجة التفريط في الوجبات الغذائية وتفويت أوقاتها والاستغناء على النوم ويصبح بذلك عبدا وأسيرا لها.

1-5-2- السلوكات الانحرافية: تعرف بأنها تلك السلوكات والأفعال السيئة التي تحاول تخطي كل حواجز التحريم الاجتماعي كالقانون والشرائع والأخلاق والأعراف والتقاليد، وينجم عنها ضرر للفرد والمجتمع معا (مصطفى،2000، ص20).

إجرائيا: هي جملة السلوكات السيئة التي تصدر عن التلاميذ المراهقين المتمدرسين والتي تمثل خروجا عن العادات والتقاليد والقيم الاجتماعية المتعارف عليها، نتيجة إدمانهم على الألعاب الإلكترونية العنيفة والتي تسبب ضررا لهم ولغيرهم.

1-5-3- المراهقين: تعرف المراهقة بأنها مجموعة من التغيرات تطرأ على الفتى أو الفتاة سواء كانت من الناحية الجسمية أو الجنسية أو العقلية أو العاطفية الاجتماعية، ومن شأنها أن تنقلهما من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد (صالح حسين أحمد،2012، ص 17).

ونعرف المراهقين إجرائيا في دراستنا بالتلاميذ الذين يزاولون دراستهم في مرحلتي التعليم المتوسط ومرحلة التعليم الثانوي وتتراوح أعمارهم ما بين 13- 19 سنة.

1-5-4 - الوسط المدرسي: هو ذلك الفضاء المدرسي الذي يجمع مختلف الأفراد المشاركون في العملية التربوية من أساتذة وإداريين وأعوان ومشرفين ومستشارين تربويين وتلاميذ وزملائهم وما يربط بينهم من علاقات.

1-5-5- لعبة فري فاير free fair :

هي لعبة قتالية من ألعاب البقاء، اسمها الكامل غارينا فري فاير وترجمتها بالعربية النار المجانية، من تطوير 11 دوتس أستوديو، يتم تحميلها مجانا عبر الانترنت من متجر Google Play كان أول إصدار لها في 2017/12/4م.

1- 6- الدراسات السابقة:

1-6-1- دراسة شايب أميرة وإبريعم سامية وعاشور منيرة(2020) بعنوان " أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق – لعبة Pubg أنموذجا "، وهدفت الدراسة إلى الكشف عن آثار إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق واختيرت لعبة بوبجي Pubg كأنموذجا للدراسة، وذلك على عينة تكونت من 60 مراهق ممن يلعبون هذه اللعبة على شبكة الانترنت، وقد توصلت الدراسة إلى وجود أثر للعبة بوبجي Pubg على سلوك المراهق في المجالات التالية وبالترتيب: المجال المدرسي، المجال الاجتماعي، مجال العنف والعدوان، المجال النفسي، المجال الصحي والجسمي.

1-6-2- دراسة خضرة حديدان(2020) بعنوان " التأثير السلبي للعبة فري فاير على الأطفال "، وهدفت الدراسة إلى التعرف على الآثار السلبية للعبة فري فاير على الأطفال، وقد أسفرت الدراسة إلى أن لعبة فري فاير تؤثرا تأثيرا سلبا على أفراد العينة من حيث المزاج وعدم القدرة على الاستغناء عن اللعبة و تؤدي إلى ظهور سلوكات عدوانية مماثلة لتلك الموجودة باللعبة.

1-6-3- دراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011) والموسومة بـ " العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض"، وقد هدفت الدراسة إلى كشف العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض وتكونت عينة الدراسة من (531) طالب من طلاب المرحلة الثانوية ، متوسط أعمارهم 17 سنة تم اختيارهم بطريقة عشوائية من عشر مدارس (5 أهلية و5 حكومية)، وقد أسفرت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطيه موجبة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني وأن طلاب المدارس الأهلية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة ممارسة هذه الألعاب، و أن الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب العنيفة الحربية والقتالية ولساعات طوال كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين.

1- 6-4- دراسة دلال عبد العزيز الحشاش(2008) والموسومة بـ " أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت"، وقد هدفت إلى معرفة أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة

الثانوية في المدارس الحكومية، وتكونت عينة الدراسة من 24 طالب من طلبة مدرسة عبد الله العتيبي الثانوية، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0,0$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية، تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

1-6-5- دراسة lucie perier. camby "les effets des jeux vidéo sur la sante durant le confinement" و هدفت الدراسة إلى معرفة تأثيرات الألعاب الإلكترونية على صحة التلاميذ أثناء الحجر، بعينة بلغت 2000 تلميذ في مدينة باريس، وتوصلت الدراسة إلى أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات سلبية على النوم والرياضة والمطالعة والتواصل.

1-6-6-دراسة Ivana Obravic وآخرون بعنوان" Ecrans Et Jeux Vidéo A L'adolescence "، **تحقيق** ميداني أجري سنة 2014/2013، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك الكثير من التأثيرات السلبية الصحية الجسدية والنفسية على المراهقين.

1-6-7- التعقيب على الدراسات السابقة: من خلال استعراض الدراسات السابقة المختلفة المحلية والعربية و الأجنبية، نلاحظ أنها تناولت الألعاب الإلكترونية عامة وتأثيراتها السلبية المختلفة الصحية والاجتماعية والسلوكيات العدوانية،

أما الدراسة الحالية فتتميز في كونها تتناول لعبة محددة وهي فري فاير باعتبارها أحد أهم الألعاب الحديثة التي ذاع سيطها في الآونة الأخيرة بين تلاميذ المرحلتين،(تلاميذ السنة الرابعة متوسط وتلاميذ المرحلة النهائية من التعليم الثانوي) ، وذلك من أجل التعرف وتبيان العلاقة بين هذه اللعبة و السلوكات الانحرافية المختلفة التي تظهر لدى المراهقين المستخدمين لها،وكذا تبيان أي تلاميذ الطورين المتوسط أو الثانوي الأكثر استخداما لهذه الألعاب الإلكترونية.

1-7- أنواع الألعاب الإلكترونية (لعبة فري فاير أنموذجا)

هناك العديد من الألعاب الالكترونية التي ظهرت في الآونة الأخيرة، والمتاحة على شبكة الانترنت بالمجان، وعموما يمكن تصنيفها إلى أربع عائلات للألعاب تتميز كل منها بميزات معينة وهي: ألعاب الحركة، الألعاب التربوية والتعليمية، ألعاب المحاكاة، ألعاب القتال والحروب...الخ،وتعد لعبة فري فاير من الصنف الأخير والتي لاقت انتشارا ورواجا كبيرا بين المراهقين وهي من الألعاب الالكترونية العنيفة المتاحة على الانترنت، وترجمتها العربية النار المجانية، تم تطويرها من طرف 11 دوتس أستوديو،

ونشرتها شركة غارينا، أول إصدار لها كان في 2017/12/04، وتعد من أكثر المنافسين للعبة بوبجي pubg

1-7-1- محتوى اللعبة:

تلعب اللعبة بشكل منفرد أو ضمن فريق (50 لاعب)، حيث تتيح لأعضاء الفريق التواصل مع بعضهم البعض بالصوت عبر المايكروفون وتبدأ اللعبة بتجمع اللاعبين في طائرة ثم إنزالهم على جزيرة نائية، ليبدأ سباق البحث عن الأسلحة والمعدات داخل المنازل وقتل الخصوم واللاعبين الآخرين الذين يعترضونهم، ويوجد في اللعبة منطقتان مميزتان منطقة حمراء وأخرى خضراء آمنة، هذه الأخيرة التي تكون في بداية اللعبة تشمل كامل الجزيرة لكنها تبدأ في التقلص بالتدريج، ومنطقة حمراء على اللاعب تجنبها وتفاديها، لأن الدخول إليها يكشف مواقعهم للأعداء مما يشكل خطر عليهم، وتستمر اللعبة إلى أن يبقى شخص واحد فقط على قيد الحياة ليكون هو الفائز.(https://www.bankoftech.com)

1-8- سلبيات وايجابيات الألعاب الإلكترونية:

1-8-1- إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

- الألعاب الالكترونية مصدر للتعلم المعرفي واللغوي وتطور قدرات الطفل العقلية وتنمي الجانب المعرفي لديه وتكسبه مهارات عدة كالكتابة والمتابعة والتركيز وتزيد من تحصيله العلمي (فاطمة، 2012، ص 140).

- تُعد الألعاب الالكترونية حافز لتطوير قدرات الطفل التعليمية ، وتسهل ولوجه إلى عالم الحاسوب والانترنت، و تكسبه ثقافة تكنولوجية(سعيد،شرارة، 2020،ص222).

- أن الألعاب الإلكترونية تعلم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة، وتغرس فيه سمة التحدي والتصميم على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر ذلك على طموحاته المستقبلية وإصراره على تحقيق أهدافه الحياتية (مريم،2012، ص 278).

1-8-2- سلبيات الألعاب الالكترونية: لقد أجمعت معظم الدراسات الحديثة أن سلبيات الألعاب الإلكترونية أكثر من إيجابياتها،وتكمن تأثيراتها في مجالات عدة: فمن الناحية الصحية كشفت دراسات طبية حديثة أن استخدام الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة في اليوم، ينجم عنها أثار صحية جمة على مستخدميها كالإصابة بضعف البصر ونوبات من الصرع لدى الأطفال، و الإصابة بالبدانة وسوء التغذية بسبب عدم الحركة وتناول الوجبات السريعة(فاطمة، 2012، ص 146).

أما من الناحية الاجتماعية فإن قضاء الطفل ساعات طوال في ممارسة الألعاب الالكترونية دون تواصل مع الآخرين، يجعل منه فردا غير اجتماعي منطوي على ذاته خجول، غير قادر على التواصل وإقامة علاقات اجتماعية (مريم،2012،ص ص148).

كما أثبتت العديد من الدراسات أن هناك أضرار تربوية عدة تخلفها الألعاب الالكترونية كضعف التحصيل المدرسي والرسوب نتيجة انشغال الأطفال وقضائهم الساعات الطوال في مقارعة الألعاب وإهمال الواجبات المدرسية (ماجد، 2015، ص17).

- ومن الناحية النفسية السلوكية فأشارت العديد من الدراسات الحديثة، بأن الألعاب العنيفة تحرض على العنف وأن هناك علاقة بين ممارستها وتولد وتنامي سلوك العنف لدى الأطفال (فهد،2009، ص27).

بالإضافة إلى كل هذا فالمتتبع لإصدارات هذه الألعاب يجد بأنها في الغالب تروج لأفكار وقيم تتعارض بل وتتصادم مع قيمنا العربية الإسلامية، إذ نجد بعض الألعاب تمارس فيها طقوس غريبة كإظهار الصليب واستخدام السحر والشعوذة والتعمد في تصوير المساجد بأنها أماكن وحواضن للإرهابيين، وتصوير الفرد المسلم بزيه الإسلامي واعتباره إرهابي مجرم معادي للديمقراطية والإنسانية. كل هذا بغية إفساد عقول المراهقين وتكوين ثقافة مشوهة لديهم (مريم، 2012، ص 149).

1-9 - السلوكات الانحرافية:

1-9-1- يعرف السلوك المنحرف: بأنه " الخروج والابتعاد عن المعايير الاجتماعية المركبة للسلوك العام المتبع داخل نطاق البيئة الاجتماعية والثقافية التي يعيش فيها الفرد " **(Thomas,2007, p 21).**

وينقسم الانحراف عند المراهق إلى قسمين: إنحراف أخلاقي وهو سلوك يصدر من المراهق يخدش الحياء وضرره يعود على ذاته وعلى غيره، وإنحراف قيمي وهو السلوك الذي يصدر عن المراهق ويعود ضرره عليه فقط كإهداره لقيمة الوقت والجهد والمال (فاطمة، 2019، ص 228).

- بناءا على ما سبق عرضه من مفاهيم يمكن تحديد مفهوم السلوكات الانحرافية للتلاميذ المراهقين المتمدرسين في الدراسة الحالية بالآتي:

أ- ممارسة التلاميذ المراهقين المتمدرسين المنحرفين سلوكيا التنمر على أقرانهم من التلاميذ وذلك بالتعدي على حقوق الآخرين، ويتخذ شكلين: مادي كالضرب والتهجم العضلي والتكسير، ومعنوي كالسب والشتم والسخرية والاستهزاء.

ب- مشاغبة التلاميذ المنحرفين سلوكيا ونقصد به تعمد التلاميذ المراهقين إحداث الفوضى داخل حجرات الدرس أو أثناء الخروج لفترات الراحة،و عند مغادرة المدرسة بعد انتهاء الدوام بإصدار أصوات غريبة مزعجة.

ج- تمرد التلاميذ المنحرفين سلوكيا على قيم الأسرة والمجتمع من خلال الألبسة وقصات الشعر وتعاطي مختلف العقاقير والمسكرات .

2- إجراءات الدراسة الميدانية:

2-1-حدود الدراسة:

2-1-1- الحدود المكانية:أجريت الدراسة بـ ثانوية علي النمر، متوسطة لمباركية عومار ق4 حي سلسبيل، جمعية صبا، جمعية القلم.

2-1-2- الحدود الزمانية:امتدت الفترة الزمنية للدراسة الأساسية ما بين شهري أفريل وماي 2022م

2-1-3-الحدود البشرية: تم تطبيق الاستبيان على عينة تكونت من 146 تلميذ وتلميذة من الطورين المتوسط والثانوي الممارسين للألعاب الإلكترونية.

2-2- منهج الدراسة:

للإجابة على تساؤولات الدراسة وتحقيق أهدافها، تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، باعتباره الأنسب لأغراض هذه الدراسة، والتي تهدف للكشف والتعرف على علاقة لعبة فري فاير كأحد أهم الألعاب الإلكترونية المنتشرة حديثا على السلوكات الانحرافية لدى المراهقين المتمدرسين.

2-3- عينة الدراسة:

قمنا بأخذ عينة بحثنا من تلاميذ الصف النهائي للطورين المتوسط والثانوي الممارسين للعبة فري فاير، و تم المعاينة بطريقة قصدية، قوامها 146 تلميذ وتلميذة، وذلك في كل من ثانوية علي النمر وإكمالية مسعود عومار بحي سلسبيل وبعض جمعيات الدروس الخصوصية جمعية صبا وأكاديمية القلم لولاية باتنة، والجدول التالي يوضح عينة الدراسة وخصائصها.

- جدول 01 : يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب الجنس والمستوى التعليمي

	الفئات	التكرارات	النسبة المئوية
متوسط	ذكور	50	%68.49
	إناث	23	%31.51
المجموع		73	%100
ثانوي	ذكور	39	%53.42
	إناث	34	%46.58
المجموع		73	%100

المصدر: بيانات الدراسة الميدانية

يتضح من الجدول رقم (01) أن نسبة الذكور والتي بلغت 68.49% أعلى من نسبة الإناث والتي بلغت 31.51% في الطور المتوسط، أما الثانوي فقد بلغت نسبة الذكور 53.42% وهي أعلى من نسبة الإناث والتي بلغت 46.58% .

وما يلاحظ على الجدول أن نسبة الذكور في كلا الطورين المتوسط والثانوي فاقت نسبة الإناث، ولعل هذا الأمر راجع إلى نوعية اللعبة المختارة فري فاير والتي تعد من الألعاب القتالية العنيفة والتي تستهوي فئة الذكور أكثر من الإناث، ضف إلى ذلك أن الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث.

2-4- أدوات الدراسة:

ولجمع البيانات من المبحوثين تم إعداد وبناء استبيان خاص بموضوع الدراسة من طرف الباحث تكون من أربعة محاور وهي:

المحور الأول: تمثل في البيانات العامة الخاصة بأفراد العينة.

-المحور الثاني: تمثل في البيانات الخاصة بمستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

-المحور الثالث: تمثل في البيانات الخاصة بالسلوكات الإنحرافية المكتسبة من إدمان الألعاب الإلكترونية.

-المحور الرابع: تمثل في البيانات الخاصة بمستوى استخدام الألعاب الإلكترونية بين تلاميذ الطورين المتوسط والثانوي.

2-5- عرض ومناقشة النتائج:

- جدول 02 : يوضح الوسيلة التكنولوجية المفضلة للعب الألعاب الإلكترونية

الوسيلة التكنولوجية المفضلة	التكرار	النسبة المئوية
الهاتف المحمول	95	%41.85
الحاسوب	59	%25.99
أجهزة ألعاب الفيديو	56	%24.67
اللوحة الالكترونية	10	%4.41
التلفاز	7	%3.08
المجموع	227	%100

المصدر: بيانات الدراسة الميدانية

نلاحظ من خلال الجدول رقم (02) أن الهاتف المحمول يأتي في مقدمة الوسائل الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة الممارسة للألعاب الإلكترونية بنسبة بلغت 41.85%، يليه الحاسوب في المرتبة الثانية بنسبة 25.99%، ثم أجهزة ألعاب الفيديو في المرتبة الثالثة بنسبة بلغت 24.67% أما في المرتبة الرابعة نجد اللوحة الإلكترونية بنسبة بلغت 4.41%، وفي الأخير التلفاز بنسبة 3.08% وهي أصغر نسبة مقارنة بالنسب الأخرى.

بناءا على المعطيات السابقة نجد بأن أغلب أفراد العينة يميلون لاستخدام الهاتف المحمول لممارسة ألعابهم الإلكترونية وذلك لعدة اعتبارات أهمها: كون الهاتف المحمول يعد الوسيلة الأكثر انتشارا

ورواجا في الوقت الحالي، وذلك لانخفاض تكلفة شرائه وسهولة حمله وخفته والتنقل به، وتمكينه للمستخدم للوصول إلى الألعاب بسهولة وبأقل وقت وجهد.

- جدول 03 :يوضح المدة التي يقضيها المراهق في ممارسة لعبته المفضلة

مدة اللعب	التكرار	النسبة المئوية
ساعة في اليوم	21	% 14.38
ساعتين في اليوم	42	% 28.77
3-4 ساعات في اليوم	45	% 30.82
5 ساعات فأكثر	38	% 26.03
المجموع	146	% 100

المصدر: بيانات الدراسة الميدانية

نلاحظ من خلال الجدول رقم (03) أن ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية لمدة 3-4 ساعات في اليوم تأتي في المرتبة الأولى بنسبة بلغت 30.82 %، تليها الفئة التي تمارس الألعاب الإلكترونية لمدة ساعتين في اليوم في المرتبة الثانية بنسبة بلغت 28.77%، ثم في المرتبة الثالثة الفئة التي تلعب لمدة 5 ساعات فأكثر بنسبة بلغت 26.03%.

بناءا على معطيات الجدول فإن أطول مدة يقضيها المراهق في ممارسة الألعاب الإلكترونية هي من 3إلى 4 ساعات في اليوم، وهي نسبة مرتفعة تدل على الاهتمام الكبير الذي يوليه المراهقين المتمدرسين لهذه الألعاب لقضاء وقت فراغهم خاصة في ظل الظروف الصحية العالمية التي مروا بها (وباء كوفيد 19)، وما فرضه من إغلاق للمدارس والحدائق والنوادي، وأجبر المراهقين المكوث في المنازل ليجدوا الألعاب الإلكترونية متنفسا وملاذهم الوحيد، أما الفئة التي تمارس الألعاب الإلكترونية لساعتين في اليوم أو أقل من ذلك فهي فئة تمارس الألعاب الإلكترونية من قبيل تجديد النشاط واستعادة الطاقة لمواصلة الدراسة.بينما الفئة التي تمارس الألعاب الإلكترونية 5 ساعات فأكثر فهي الفئة المدمنة على هذه الألعاب وهي مكمن الخطر لما تكسبه هذه الألعاب من تأثيرات مختلفة عليها ،ويرجع ذلك إلى تغاضي الوالدين عليهم و نقص وعيهم بأخطار هذه الألعاب على أبنائهم.

- جدول4 :يوضح أوقات ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية

مدة اللعب	التكرار	النسبة المئوية
كل يوم	60	% 38.46
أوقات الفراغ	66	% 42.31
عطلة نهاية الأسبوع	8	% 05.13
العطلة	22	% 14.10
المجموع	156	% 100

المصدر: بيانات الدراسة الميدانية

يتضح من خلال الجدول رقم (04) أن نسبة 42.31 % من أفراد العينة يحبذون استخدام الألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ، في حين أن نسبة 38.46% يستخدمونها كل يوم، بينما نجد 14.10 % من أفراد العينة يستخدمونها في العطل.

وعليه تدل معطيات الجدول بأن إجابات المبحوثين جاءت متباينة، حيث أننا نرى بأن أغلب أفراد العينة يقعون تحت طائلة الإدمان للألعاب الإلكترونية فيفضلونها على غيرها من النشاطات البدنية والفكرية والهوايات لملء أوقات فراغهم.

أما الفئة التي اختارت العطل المدرسية ونهاية الأسبوع لممارسة الألعاب الإلكترونية فيمكن اعتبارها فئة المجدين في الدراسة والذين جعلوا فترة العطل لممارسة هذه الألعاب من قبيل تجديد النشاط واستعادة الطاقة لمواصلة الدراسة.

- جدول 05 :يوضح السلوك الذي يسلكه المراهق عند خسارته اللعبة

السلوك المتبع عند خسارة اللعبة	التكرار	النسبة المئوية
تكرار اللعبة حتى الفوز	68	46.58
تحبط وتغير اللعبة	19	13.01
تحقد وتكن الكره للمتفوق وتحاول الانتقام منه	48	32.88
تحطم وتخرب اللعبة	11	7.53
المجموع	146	% 100

المصدر: بيانات الدراسة الميدانية

يتضح من خلال الجدول رقم (05) أن أغلب أفراد العينة وبنسبة بلغت 46.58 % أجابوا بأن السلوك والتصرف الذي يسلكونه عند خسارة اللعبة هو تكرار ومواصلة اللعب حتى تحقيق الفوز، بينما عبرت نسبة بلغت 32.88 % بأنها تغضب وتكره المتفوق وتحاول الانتقام منه، في حين عبرت نسبة بلغت 13.01 % بأنها تصاب بالإحباط وتغير اللعبة، في حين نجد فئة أخرى وبنسبة قليلة بلغت 7.53 % بأنها تحطم وتخرب اللعبة.

تدل معطيات الجدول بأن أغلب أفراد العينة يكررون اللعبة لمرات عدة ودون توقف حتى تحقيق الفوز، وهذا راجع للمرحلة العمرية. التي يمر بها التلميذ وهي المراهقة والتي يحاول أن يبرز فيها ذاته ويثبت قدراته على تجاوز كل العقبات التي تعترضه، ضف إلى ذلك ما تحتويه اللعبة من عناصر جذب وتشويق وإثارة تأسر المراهق وتشد فضوله لمعرفة المراحل اللاحقة للعبة ونهايتها.والملاحظ أن من أهم ايجابيات هذه الألعاب هي تنمية هذه الخاصية والميزة في شخصية الطفل وهي الإصرار والتحدي لتحقيق الأهداف، أما بالنسبة للفئة التي اختارت الحقد وكره المتفوق ومحاولة الانتقام منه فهي فئة نعدها مدمنة على هذه الألعاب مرتبطة ومندمجة معها بشكل كبير، حيث أصبحت لا تفرق بين الواقع الحقيقي وواقع الألعاب الافتراضي، حيث أصبح التلميذ المراهق ينظر إلى خسارته للعبة إهانة لشخصه ودليل على ضعفه، وما يزيد في تغذية هذا الشعور حديث الأصدقاء عنه وتداول هزيمته بينهم، مما يجعله يبادلهم شعور الكره وحب الانتقام منهم متى توافرت الفرصة لذلك، ولعل هذا السلوك السيئ يعد أحد الانحرافات الناجمة عن إدمان هذه الألعاب.

أما الفئة التي تحبط وتغير اللعبة فهي ترى بأن اللعبة ترفيه وتسلية وشيء ثانوي في الحياة لا يستحق عناء التكرار وبذل الجهد، كما أن لها اهتمامات أخرى كالمطالعة والرياضة، أما ما عبرت عنه الأقلية وهو تحطيم وتخريب اللعبة،فهي نسبة ضعيفة لكنها ذات دلالات مهمة بالنسبة للوضع النفسي والإدراكي للمبحوث و الذي قد يكون مرضيا، وتمثلت في فئة من الذكور الذين يفقدون السيطرة على انفعالاتهم وغضبهم ولا يتقبلون الخسارة.

- جدول 06 يوضح تقليد المراهق لأبطال لعبته المفضلة

الاحتمالات		التكرار	النسبة المئوية
نعم	الحركات والسلوكات	40	% 23.95
	اللباس	26	% 15.57
	طريقة الكلام	41	% 24.55
	أخرى تذكر	8	% 4.79
	المجموع	115	% 68.86
لا	/	52	% 31.14
المجموع		167	%100

المصدر: بيانات الدراسة الميدانية

يتضح من خلال الجدول رقم (06) أن نسبة 68.86 % من أفراد العينة اختاروا الإجابة بنعم يقلدون أبطال ألعابهم ،و يرجع ذلك إلى الساعات الطويلة التي يقضيها المراهق في ممارسة الألعاب دون التواصل مع الآخرين، فيجعل العالم الافتراضي بشخصياته النموذج الذي يقتدي به في معظم سلوكاته، كما أن هذا الاتصال المستمر والدائم يخلق لديه اختلالا في المعايير بين ما هو صواب وما هو خطأ، أو بين ما يجب إتباعه وما هو حاصل على أرض الواقع، وهذا ما يفسر تقليد أغلبية أفراد العينة للحركات والسلوكات وطريقة الكلام، ضف إلى ذلك أن أبطال الألعاب تبرمج على أنها شخصيات تتمتع بقوى خارقة للطبيعة ومن خلالها فقط يمكن نشر الخير ودونها يصبح الإنسان ضعيفا لا قيمة له، بالإضافة أن هذه المرحلة العمرية التي يمر بها التلميذ المراهق تتميز بالحماسة والإقبال بشغف على الحياة والانبهار وتقليد ما هو غريب وجديد، رغبة منهم في لفت الأنظار ومسايرة ركب التكنولوجيا والخروج عن ما هو مألوف والشعور بالاستقلالية. وهذا ما نلاحظه في ألبسة المراهقين وقصات شعورهم وفي الكثير من الألفاظ الدخيلة على حديثهم وفي بعض حركاتهم.

أما الفئة التي اختارت الإجابة بـ لا وأنهم لا يقلدون أبطال ألعابهم فهي فئة ترى أن الألعاب الإلكترونية وأبطالها الخارقين هي مصدر للتسلية والترويح عن النفس لا غير، وأن واقعهم افتراضي خيالي لا وجود له في الواقع ولا يمكن تحقيقه، وأن محاولة تقليد هذا الواقع يترتب عليه مخاطر جمة.

- جدول 07 :يوضح مدى قيام المراهق بسلوكات عنيفة تقليدا واقتداء لأبطال لعبته

سلوك المراهق تقليدا لأبطال اللعبة		التكرار	النسبة المئوية
نعم	سب وشتم	19	%13.01
	تقليد أصوات والصراخ	12	%08.22
	تهجم عضلي	14	%09.59
	تهديد سلاح ابيض	00	00
	نصب حيلة والوقيعة بالخصم	5	%03.42
	المجموع	50	%34.24
لا	/	96	%65.75
المجموع		146	%100

المصدر: بيانات الدراسة الميدانية

نلاحظ من خلال الجدول رقم (07) أن نسبة 34.24 % من أفراد العينة اختاروا الإجابة بنعم وبأنهم يقومون بسلوكات عنيفة تقليدا لأبطال لعبتهم، حيث احتل سلوك السب والشتم المرتبة الأولى بأعلى نسبة تلاه تقليد أصوات والصراخ ثم التهجم العضلي وأخيرا نصب حيل والوقيعة بالخصم، وتجدر الإشارة إلى أن سلوك السب والشتم حسب رأي المبحوثين ليس نابعا من اللعبة ذاتها وإنما مصدره اللعب الجماعي للعبة الذي يشترط وجود عدد من المراهقين لممارسة تلك اللعبة، وذلك أثناء تواصلهم مع بعضهم وتبادل الحديث عبر مكبر الصوت وخوض المعارك القتالية، في حين نجد السلوك الثاني الذي اختاره أفراد العينة هو الصراخ وتقليد أصوات غريبة مختلفة كأصوات الحيوانات، وقد عبر المبحوثون بأن ذلك يكون بشكل جماعي وفي أوقات محددة مثلا عند سماع جرس الخروج أو جرس الإعلان عن فترة الراحة، أو عند تجاوز الباب الخارجي للمدرسة، حتى لا يتم اكتشاف الفاعل ويعد هذا السلوك الغير سوي كنوع من لفت الانتباه وتحدي للنظام الداخلي للمدرسة. بينما نجد أن نسبة 65.75 % من أفراد العينة اختاروا الإجابة بلا يقومون بسلوكات عنيفة تقليدا لأبطال لعبتهم، ويمكن أن نرجع ذلك إلى أن هذه الفئة ترى بأن الألعاب مجرد وسيلة للترفيه والتسلية وأن أبطالها شخصيات وهمية غير موجودة على أرض الواقع، ضف إلى ذلك الرقابة الوالدية عليهم وخوفهم من الحرمان من اللعبة، وكذا النظام الداخلي الخاص بالمدرسة والذي يرتب عقوبات على كل من يقوم بمخالفات من هذا النوع.

- جدول8 :يوضح مدى ممارسة الوالدين ضغوطات على أبنائهم أثناء لعبهم للألعاب الإلكترونية.

الاحتمالات	متوسط		ثانوي	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	42	%57.53	53	%72.60
لا	31	%42.47	20	%27.40
المجموع	73	%100	73	%100

المصدر: بيانات الدراسة الميدانية

- نلاحظ من خلال الجدول (08) أن نسبة الضغوط التي يمارسها الوالدين على أبنائهم الذين يدرسون في الطور الثانوي بلغت 72.60% وهي أعلى مقارنة بنسبة الضغوط التي يمارسونها على أبنائهم في

الطور المتوسط البالغة 57.35%، و يمكن أن يرجع ذلك إلى أن العمر الزمني والطور الدراسي للطفل داخل الأسرة تأثير في هذه الفروق، فالاهتمام من الوالدين عادة ما يكون بالطفل الأكبر سنا والمقبل على اجتياز امتحان مصيري وهو شهادة البكالوريا والتي تكون تطلعاتهم وانتظاراتهم منه كبيرة، فبالنسبة للوالدين النجاح في هذه الشهادة مفخرة أمام الأهل و الأصدقاء وتتويج للجهد المبذول من قبلهما، و خطوة نحو المستقبل العلمي و المهني لابنهم.

- جدول 9 يوضح مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية بين الطورين المتوسط والثانوي

مدة اللعب	متوسط		ثانوي	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
ساعة في اليوم	5	% 6.85	16	% 21.91
ساعتين في اليوم	20	% 27.40	22	% 30.14
3إلى4ساعات في اليوم	27	% 36.98	18	% 24.66
5 ساعات فأكثر	21	% 28.77	17	% 23.29
المجموع	73	%100	73	%100

المصدر: بيانات الدراسة الميدانية

- نلاحظ من خلال معطيات الجدول (09) أن أعلى نسب استخدام الألعاب الإلكترونية تعود لتلاميذ الطور المتوسط، حيث يمارسونها بمعدل 3 إلى 4 ساعات في اليوم بنسبة قدرت بـ 36.98 % والتي فاقت تلاميذ الطور الثانوي والمقدرة بـ 24.66 %، ويمكن أن نرجع ذلك إلى المرحلة العمرية لمراهقي الطور المتوسط، فهم أقرب إلى مرحلة الطفولة والذي يعد اللعب فيها أساسيا في نمو الطفل وتكوينه، بالإضافة إلى أن مراهقي الطور المتوسط لا يتمتعون بنفس درجة الاستقلالية التي يتمتع بها المراهق في الطور الثانوي فتجدهم مرافقين دائمين للوالدين وقد يصل الأمر إلى حد الإزعاج وإصدار الفوضى، وهذا ما يدفع الوالدين إلى إشغالهم بالأجهزة و اللعب. كما تجدر الإشارة أيضا إلى أن تلاميذ التعليم الثانوي مقبلين على اجتياز شهادة البكالوريا وهي بالنسبة لهم مرحلة مفصلية في الحياة وبوابة للانفتاح على المستقبل لذلك تجدهم ينظمون ذاتهم ويتحكمون في أوقات استخدام الألعاب الإلكترونية من أجل تحقيق النجاح.

2-6- مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج:

2-6-1- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى: والتي مفادها " يمكن أن يكون مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية مرتفعا لدى التلاميذ المراهقين في الوسط المدرسي ".

بناءا على البيانات المتحصل عليها من تحليل النتائج الخاصة بالفرضية الأولى من خلال الجداول (02)، (03)، (04)، خلصت الدراسة إلى:

- أغلبية المبحوثين يمارسون الألعاب الإلكترونية وبنسب مرتفعة.

- معظم المبحوثين يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية في أوقات فراغهم اليومية وكلما سمحت لهم الفرصة بذلك بنسبة قدرت بـ 42.31%، وهذا ما يفسر بأنها الوسيلة الترفيهية الأولى للمراهق.

- النسبة الغالبة من المبحوثين يفضلون الهاتف النقال لممارسة الألعاب الالكترونية وذلك لما يتمتع به من ميزات قل نظيرها في وسائل أخرى، ولاستخداماته المتعددة وانتشاره الواسع في وقتنا الحالي.

وعليه وبالنظر إلى النتائج المتوصل إليها يمكن اعتبار الفرضية الأولى صادقة ومحققة.

2-6-2- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية: والتي مفادها " يمكن أن يؤدي إدمان التلاميذ المراهقين على لعبة فري فاير إلى سلوكات انحرافية عدوانية "

بناءا على النتائج المدونة في الجداول (05)، (06)، (07)، خلصت الدراسة إلى:

- معظم أفراد العينة يقلدون أبطال لعبتهم المفضلة فري فاير، في الحركات والسلوكات واللباس وطريقة الكلام بنسبة بلغت 68.86 %.

- أقر أغلب المبحوثين أنهم يقومون بعدة سلوكات عند خسارتهم اللعبة، تراوحت بين الإصرار والتحدي إلى غاية تحقيق الفوز، إلى الإحباط والتذمر والحقد وكره المتفوق ومحاولة الانتقام منه في أحايين أخرى وأخطرها تحطيم وتخريب اللعبة.

- أكد المبحوثون وبنسبة بلغت 34.24 % بأنهم يقومون بسلوكات عنيفة تجاه أصدقائهم تقليدا لأبطال لعبتهم.حيث جاء سلوك السب والشتم في المرتبة الأولى ، تلاه سلوك التهجم العضلي ثم سلوك الصراخ وتقليد أصوات غريبة، ويرجع ذلك إلى حساسية المرحلة العمرية.

وعليه ومن خلال ما تم عرضه فإن لعبة فري فاير الإلكترونية تحفز لدى التلاميذ المراهقين سلوكات انحرافية مختلفة كالسلوك العدواني العنيف كنتيجة حتمية لمشاهد العنف والفشل وصور الدماء المراقة في كل مكان، وكذا السلوك الجنسي من خلال الأزياء العارية الجنسية لأبطال اللعبة، كل هذا ينذر بالخطر والعواقب الوخيمة لإدمان هذه اللعبة.

من كل ما سبق و بالنظر إلى النتائج المتحصل عليها فإن الفرضية الثانية صادقة ومحققة.

2-6-3- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة: والتي مفادها " يمكن أن يكون هناك تباين في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية بين تلاميذ السنة الرابعة من التعليم المتوسط وتلاميذ المرحلة النهائية من التعليم الثانوي ".

-من خلال نتائج الجدولين (08)، (09) خلصت الدراسة إلى:

- أن تلاميذ المرحلة النهائية من التعليم المتوسط أكثر استخداما للألعاب الإلكترونية من تلاميذ المرحلة النهائية من التعليم الثانوي.

- أن نسبة الضغوط التي يمارسها الوالدين على أبنائهم الذين يدرسون في الطور الثانوي أعلى مقارنة بنسبة الضغوط التي يمارسونها على أبنائهم في الطور المتوسط.

وترجع هذه النتيجة بالأساس إلى الفارق العمري بين تلاميذ الطورين، فتلاميذ الطور المتوسط أصغر سنا وهم أقرب إلى مرحلة الطفولة الشغوفة باللعب واكتشاف العالم الخارجي وأقل نضجا مقارنة بتلاميذ الطور الثانوي، إضافة إلى الضبط الذاتي الذي يمارسه تلاميذ نهائي المرحلة الثانوية على أنفسهم من خلال التقليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك بإعطاء وقت كاف للتحضير والمراجعة استعدادا لامتحان البكالوريا،دون أن ننسى الضغوط الوالدية الممارسة عليهم.

2-7- خاتمـــة:

لقد مكنتنا هذه الدراسة من الولوج إلى موضوع الألعاب الإلكترونية والانحراف لدى فئة مهمة وهي التلاميذ المراهقين، وما يترتب عنها من عواقب خطيرة تبدأ بالإدمان عليها وتنتهي بتغيير في ثقافة المجتمعات.

ومن خلال دراستنا الميدانية توصلنا إلى نتائج محددة أولها أن لعبة فري فاير الإلكترونية تعد من أكثر الألعاب الالكترونية استخداما وبنسب مرتفعة من طرف التلاميذ المراهقين المتمدرسين، وأن لعبة فري فاير تؤدي بكثير من الحالات إلى السلوك العدواني، وأن تلاميذ المرحلة النهائية من التعليم المتوسط أكثر استخداما للألعاب الإلكترونية، كما أنها وغيرها من الألعاب ليست بريئة مفادها تسلية وإمتاع مراهقينا وإشباع شغف المغامرة لديهم، إنما هي العاب وراءها غايات وأهداف تسعى شركات إنتاجها تحقيقها،لذا وجب علينا أن ندعو جميع المختصين في المجالات ذات الصلة بهذه الفئة العمرية إلى تكثيف العمل لتحفيز وإيجاد بدائل ذات قيمة ترفيهية وثقافية ودفعهم لغلق الأبواب أمامها.

- قائمة المراجع:-

- الداهري صالح حسين أحمد. (2012). سيكولوجية المراهقة ومشكلاتها. عمان. مؤسسة الوراق.

- الزيودي ماجد محمد.(2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا أولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية. العدد1.16.

- أنور محمد السيد فاطمة.(2019). الانحرافات السلوكية للطالبات المراهقات ودور طريقة خدمة الفرد في مواجهتها. مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية. العدد 17. جامعة الفيوم. 228.

- بن إبراهيم القاسم عبد الرزاق. (2001). العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض. رسالة ماجستير. كلية العلوم الاجتماعية. جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. المملكة العربية السعودية.

- بن عبد العزيز الغفيلي فهد. (2009). الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع.الرياض. مكتبة الملك فهد.

- خضرة حديدان . (2020). التأثير السلبي للعبة فري فاير على الأطفال. مجلة المؤتمرات العلمية الدولية. العدد الأول. 409- 410 .

- سعيد عبد الرزاق، و شرارة حياة. (2020). الألعاب الإلكترونية والأطفال " قراءة في الإيجابيات والسلبيات ". مجلة سوسيولوجيا. العدد 1. 222.

- سويف مصطفى . (2000). دراسات نظرية وبحوث امبريقية. القاهرة. الدار المصرية اللبنانية.

- شايب أميرة. ابريعم سامية. عاشور منيرة. (2020). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق- لعبة pubg أنموذجا- مجلة سوسيولوجيا. العدد4. 213-215.

- عبد العزيز الحشاش دلال. (2008). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت. رسالة ماجستير. الأردن.جامعة عمان العربية للدراسات العليا..

- قويدر مريم. (2012) . أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. رسالة ماجستير. كلية العلوم السياسية والإعلام. جامعة الجزائر3.

- همال فاطمة. (2012). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري. رسالة ماجستير. قسم العلوم الإنسانية. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية. الجزائر. جامعة الحاج لخضر. باتنة .

-Irano. Obradovic et autres. Ecrans et jeux vidéo a l'adolescence. Tendances, ofdt. France décembre 2014. P 1-6.

-Pep,k.(2011). A study on the playing of computer games. Class success and attitudes of parents to primary school student educational research and reviews 6 (9) 657- 658.

-Perier. Camby Lucie et autres. Les effets des jeux vidéo sur la santé durant le confinement .echosciences Grenoble. http//www. echosciences Grenoble. Fr article visite le : 26/09/2022.

-Thomas emile, the sociology of deviance an introduction, little brown, Boston, 2007,p 21.

-https://www.bankoftech.com– visite le 11/08/2022 ; 14 :23.