جامعة يحيى فارس بالمدية

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإجتماعية

أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الإنحراف لدى تلاميذ الطور المتوسط

مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر في العلوم الإجتماعية

تخصص الإنحراف وجريمة

إعداد الطالبتين:

- سمية شراطي
- شهرزاد بلحناشي

تحت إشراف الأستاذة:

أسماء رتيمي

الموسم الجامعي2021/2020

شكر و تقدير

الحمد لله تواضع لعظمته كل شيء

الحمد الله الذي استسلم لقدرته كل شيء

الحمد الله الذي ذل لعزته كل شيء

الحمد الله الذي خضع لملكه كل شيء

الحمد الله رب العالمين

الحمد الله الذي وفقني لإتمام هذا العمل وما توفيقي إلا بالله

أتقدم بالشكر الجزيل للأستاذة المشرفة الدكتورة : " رتيمي أسماء" بقبولها الإشراف على هذه المذكرة وعلى تواضعها الكبير ورحابة صدرها وإصرارها على التدقيق في كل كبيرة وصغيرة من المذكرة وعلى النصائح الشديدة و المعلومات القيمة التي لم تبخل علينا بها

كما نتقدم بالشكر الجزيل لكل من ساعدني في إنجاز هذا العمل سواء من قريب أو بعيد

شهرزاد بلحناشي

شراطي سمية.

إهداء

إلى أمة محمد الإسلام التي تحمل على عاتقها كلمة "اقرأ"

إلى مصدر عزتي وقوتي وفخري وطني الحبيب

إلى قرة عيني وبهجة قلبي إلى الشمعة التي لطالما احترقت لتنير دربي

إلى من رافقتني بدعواتها سرا ،إلى الحبيبة الغالية "أمي الغالية " حفظها الله

إلى أعز من أنتسب إليه سندي ودعمي في الحياة

إلى الوفاء ورمز القوة و العطاء "أبي حبيبي " دمت لي سالما

إلى النجوم والكواكب التي تزين سمائي إخوتي الأعزاء "أيمن " و " حسين"

إلى الذي أستقي منه الحكمة والعبرة والفخر "جدي حبيبي" أطال الله في عمره

إلى التي هيفي حياتي أجمل نعمة ،ولروحي أروع بسمة ،هي الأنس كله وبدونها أشعر بغربة هي والله من روحي أغلى من جروحي " سهيلة رحماني"

إلى الحبيبة "زينب" هي اكثر خلق الله جودا وتقوى ،أسأل الله أن يديمك بقربي بالصحة والهناء

إلى صديقتي الغالية التي شاركتني هذا العمل بكل حب إصرار "شهرزاد بلحناشي" رزقها الله من خيره وعطاه.

إلى صديقاتي الغاليات: أحلام ،أسماء ، شهرزاد، عائشة ،بسمة ،حنان ،

إلى كل عائلة شراطي ، رحماني

إلى كل من وسعته ذاكرتي ولم تسعه مذكرتي

سمية

إهداء

الحمد الله ربي العالمين والصلاة والسلام على أشرف المرسلين

–الشكر والحمد الأول والأخير إلى الجليل القدير سبحانه وتعالى على توفيقه لي وحسن لطفه بي

إلى الرجل الأعظم في حياتي إلى صاحب القلب الكبير ونور ايامي، من تشققت يداه في سبيل رعايتي وحمايتي دون أن يبالي بفشلي أو زلاتي "أبي الغالي " حفظه الله وأطال في عمره

إلى من ضحكتها غايتي وما تحت قدميها جنتي التي حماتني في بطنها وحملت تربيتي ونصحي وإرشادي علو عاتقها وحملت همومي على ظهرها "أمي الغالية " اللهم أرح عنها عبء الحياة واشفها وأطل في عمرها وأجعلها نورا يضيء دربي.

إلى اروع من جسد الحب بكل معانيه، فكان السند والعطاء وأمل محبة لن اقول شكرا بل سأعيش الشكر معك دائما زوجي العزيز "رؤوف" اللهم ألف بيني وبينه بالمودة والرحمة واحفظه لي أين ما كان.

إلى ساعدايا في الحياة وسند ظهري إخوتي "عبد النور" و"سيد احمد" اللهم ارعاهم ورزقهم من حيث لا يحتسبون.

إلى جوهراتي الثمينات وزهرات حياتي وعطرها "شقيقاتي" و"زوجة اخي" أدعو الله ان يديم عليكم الفرح والسرور والنجاح في حياتكم ان يريكم في اطفالهم ما تتمنون..

إلى عمتي الصغرى التي لم يرزقها الله الاطفال لتفرح بهم ادعو الله ان يعوضها في خير جناته ويديم عليها الصحة والعافية.

براعم العائلة: ندى،إلياس ،رشا ،محمد وعلي، ليليا ،تقي الدين ،آدم ،مريم ،كوثر ،أحمد ،وعزيزتي ياسمين .هارون ،أسماء ،والكتكوت المغيث والامير إدريس، اللهم احفظهم وارزقهم النجاح في حياتهم.

إلى عائلتي الجديدة "بن طايبي" من كبيرها إلى صغيرها ،اللهم ادم بيننا الخير والمحبة.

صديقتي وزميلتي في العمل أشكرك كثيرا على صبرك إعانتك لي أتمنى لكي النجاح والتوفيق في حياتك

إلى صديقاتي الغاليات :شاهيناز مداني، لامية بولدوم ،زينب علاوي.

وأخيرا إلى طفلي الاول الغالي الذي لم يرى النور بعد أسال الله أن يريني إياه سليما معافى تامة الخلقة والخلق بأخلاق سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم.

إلى كل من سعته ذاكرتي ولم تسعه مذكرتي.

شهرزاد

الفهرس:

شكر
إهداء

مقدمة 1

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة:

1_إشكالية الدراسة:..... 5

2_اسباب اختيار الموضوع :..... 7

3_ اهمية الدراسة : 7

4_اهداف الدراسة..... 8

6_ الدراسات السابقة 12

7_ المقاربة السوسيولوجية : 23

الفصل الثاني : الإنحراف والألعاب الإلكترونية

1-ماهية الانحراف.....27

1-1- مفهوم الانحراف.....27

1-2- العوامل المؤدية للانحراف: 28

1-3- تصنيفات السلوك الانحرافي: 32

1-4-النظريات المفسرة للانحراف: 33

1-5- نماذج من السلوك الانحرافي: 37

2-الألعاب الالكترونية و أساسياتها.....40

2-1-مفهوم الألعاب الالكترونية 40

2-2- نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية: 42
2-3-انواع الالعاب الالكترونية و مجالاتها:.....49
1-انواع الالعاب الالكترونية : 49
2-4 تأثير الالعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع.....64
3-1_ انتشار الالعاب الإلكترونية: 73
3-2- استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية : 74
3_3-الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي: 77
خلاصة الفصل 79

الفصل الثالث: الإطار التطبيقي للدراسة

تمهيد 81
1-مجتمع البحث وعينة الدراسة : 81
2/ منهج الدراسة : 82
3-أدوات جمع البيانات: 84
4- مجال الدراسة:.....86
5-صعوبات الدراسة : 86
الخاتمة 88
قائمة المراجع 91
الملاحق 97

المقدمة

مقدمة:

لاشك أن العالم الإنساني اليوم يعيش حياة مختلفة تماما عن التي كانت تعيشها الاجيال السابقة ،حيث توفرت الأن الكثير من الوسائط التكنولوجية الجديدة والتي جعلت حياتهم الثقافية أكثر نضجا وتعقيدا من جميع نواحي الحياة وتعد الالعاب الإلكترونية بأنواعها من بين أهم هذه التكنولوجيات الحديثة التي توصل إليها الإنسان بإبتكاراته .

فقد أصبحت تطغى على المجتمع باكمله ومختلف الفئات العمرية وبما ان التلاميذ في سن المراهقة هم أكثر الفئات العمرية فراغا وأكثرهم عرضة لتناول مثل هذه المنتجات فإنهم يرتبطون بها وبحاولون ممارستها بالتوافق مع مواقف من حياتهم في الأسرة والمدرسة والعالم من حولهم ، لكن ليس كل التلاميذ والاطفال لهم القدرة على النجاح في هذا التوافق فالأغلب منهم يميلون لممارسة الالعاب الإلكترونية على حساب علاقاتهم الاسرية وتحصيلهم الدراسي ، وقد يؤدي هذا الميول إلى الإدمان عليها وليس كل الالعاب الإلكترونية هي ألعاب هادفة بل اغلبها تكون محرضة على السلوكات المنحرفة وممارسة العنف بانواعه .

وإذا لم يتدارك الاولياء هذا الخطر فإن الأمر يؤثر سلبا على سلوك الطفل عموما وقد اكتشفت الدراسات إلى أن أغلب الأطفال المدمنين على الألعاب الإلكترونية يعانون من أزمات نفسية والهروب من المجتمع ولديهم سلوكات غير سوية، ومن هذا المنطلق اخترنا موضوع دراستنا حيث حاولنا من خلاله دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الإنحراف التلاميذ خاصة تلاميذ الطور المتوسط والاطلاع على مستوى تأثيرها على انحراف سلوكات التلاميذ في الطور المتوسط ،

وعليه قمنا بتقسيم دراستنا إلى ثلاث فصول وكل فصل إلى مباحث :

1/ **الفصل الاول** : تطرقنا في إلى الإطار المنهجي للدراسة من خلال استعراض اشكاليتنا وتساؤلاتها وفرضياتها ، وأسباب اختيار الموضوع وأهمية الدراسة وأهدافها بالإضافة إلى

المفاهيم الإجرائية لمتغيرات الدراسة بالإضافة إلى المقاربة السوسيولوجية بنظريات الدراسة وفي الاخير الدراسات السابقة .

2/ **الفصل الثاني** :تطرقنا فيه إلى الإطار النظري بحيث قسمناه إلى ثلاثة باحث :،

***المبحث الأول** : والذي تناول موضوع الانحراف تطرقنا إلى المفهوم والعوامل المؤدية للإنحراف وتصنيفات السلوك الإنحرافي بالإضافة إلى النظريات المفسرة للسلوك الإنحرافي والتي تمثلت في :

النظرية البيولوجية والنفسية و الإجتماعية واللامعيارية ونظرية الإختلاط التفاضلي ونظرية الوصم .

وفي الاخير تطرقنا إلى نماذج من السلوك الإنحرافي .

* **المبحث الثاني:** فجاء تحت عنوان الالعاب الإلكترونية وأساسياتها فتطرقنا إلى مفهوم الألعاب الإلكترونية وتاريخ نشاتها ،وانواع الالعاب الإلكترونية ومجالاتها وكذلك تأثيرها على الفرد والمجتمع .

* **المبحث الثالث** :والذي عنون بالتلميذ والألعاب الإلكترونية وإذ تطرقنا فيه إلى : انتثار الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي .

3/ الفصل الثالث :تطرقنا فيه إلى الإطار التطبيقي للدراسة من خلال استعراض مجتمع البحث وعينة الدراسة ومنهج المتبع وادوات جمع البيانات والمجال المكاني والزماني للدراسة.

1_ موضوع الدراسة :

نتناول في هدا البحث دراسة حول الألعاب الإلكترونية من حيث تعريفها ونشأتها وأنواعها وخصائصها وكدا تأثيرها على الفرد عامة والطفل خاصة وحتى المجتمع.

كما سنتطرق في هدا البحث إلى علاقة الألعاب الإلكترونية بإنحراف الاطفال وتربية السلوك العدواني لديهم ودلك من خلال فصول ومباحث نظرية مقتبسة من دراسات سابقة في هدا الموضوع .

كما تضم هده الدراسة أثر استخدام الالعاب الإلكترونية على السياق الدراسي للأطفال وسلوكياتهم داخل، المؤسسة التربوية ودلك من خلال التوزيع وتحليل استمارة استبيانية وعرض معطيات المقابلات ،وهدا كله من أجل التعرف بشكل أوضح على أثر الألعاب الإلكترونية على أطفال وتلاميذ المتوسط .

وقد اخترنا موضوع الالعاب الإلكترونية بالذات لكون هده الألعاب منتجات مستورة ولايتهم تصنيعها محليا وبهذا فهي غبر منتجه للطفل الجزائري والدي صار مقبلا عليها بشغف كبير وقد يكسب من خلالها سلوكيات أجنبية عن الذات عن عادات وتقاليد ومبادئ المجتمع الجزائري

الفصل الأول: الإطار المنـهجي للدراسة:

1_ إشكالية و تساؤلات الدراسة

2_ أسباب اختيار الموضوع

3_ أهمية الموضوع

4_ أهداف الدراسة

5_ تحديد المفاهيم والمصطلحات

6_ الدراسات السابقة

7_ المقاربة السوسيولوجية

1_إشكالية الدراسة:

يعتبر التطور التكنولوجي في جميع جوانب الحياة الثقافية والإجتماعية والفكرية دليل على فتح أفاق وتطلعات مستقبلية جديدة ،هذا ماساهم في تحويل العالم إلى قرية صغيرة دون اعتبار الحواجز الزمانية والجغرافية ،كما نتج عن هذا التطور التكنولوجي اختراع وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن موجودة سابقا مثل الحاسوب والهاتف النقال والتي لاقت رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة داخل المجتمعات ،فأصبحت هذه الوسائل تقوم خدمات متنوعة للفرد مثل إجراء المكالمات والتقاط الصور وتخزين معلومات والتذكير بالمواعيد ومشغلات الموسيقى وتبادل الرسائل وممارسة بعض الأنشطة الترفيهية لقضاء أوقات الفراغ .....الخ.

وتعتبر الالعاب الإلكترونية إحدى هذه الوسائل الترفيهية التي يلجأ إليها الأشخاص ،وذلك لإختلاف وتعدد وسائل استعمالها كالحاسوب والهاتف النقال واللوحات الإلكترونية ....ويمكن ممارستها من طرف الكبار والصغار وخاصة الشباب والمراهقين ،حيث لقت رواجا كبيرا حاصة لدى فئات الاطفال الذين يمتازون بالخفة والسرعة والذكاء والقدرة على الإستيعاب التي تساعدهم على اكتساب اشياء جديدة وتساعدهم على إفراز طاقاتهم وإبراز ميولاتهم الشخصية .إلا انها قد تقودنا إلى الدور الخطير الذي قد تسببه هذه اللعبة حيث أصبحت تشكل سببا واضحا في انحراف الاطفال بسبب قضائهم أوقات طويلة في هذه الالعاب والعالم الإفتراضي ،وذلك لان معظم تلك الالعاب بدون ضوابط تضبط حدود استخدامها .

فظاهرة الإنحراف من أخطر المشاكل الإجتماعية التي أصبحنا نعاني منها اليوم ،فهذه الإنحرافات تجعل الطفل يخرج عن نطاق معايير العائلة والمجتمع ، فالإنحراف امر نسبي يختلف من مجتمع لاخر بالإختلاف الثقافة فالسلوك الذي يعد منحرفا في مجتمع ما قد لا يعد كذلك في مجتمع أخر ،فظاهرة الانحراف قد تفاقمت بشكل كبير في السنوات الاخيرة نظرا للتغيرات العاملة داخل المجتمعات .

فمجتمعنا الجزائري لم يسلم أيضا من ظاهرة الإنحراف التي أصبحت تشمل حتى الاطفال الصغار وحتى داخل المؤسسات التربوية ،فالتوجه السلبي لهذه الألعاب يكون كدافع للإنحراف والسلوكات العدوانية وحتى تقليد بعض السلوكات كالعنف الجسدي واللفظي وغيرها لأن هذه الالعاب تسبب تجرع الثقافات والسلوكات بشوائبها خاصة للفئة التي تندرج في المستوى المتوسط أو الثانوي لانها غير ناضجة بما فيه الكفاية ،فقد أصبح التلاميذ يمارسون هذه الالعاب بشكل كبير خاصة مع تزايد هذه الالعاب وتطورها المتسارع وهنا أردنا دراسة أثر استخدام الالعاب الإلكترونية على سلوكات الاطفال خاصة السلوك الإنحرافي ،فتطرقنا إلى دراسة ميدانية تشمل تلاميذ الطور المتوسط للبحث في مدى هذا التأثير .

ومن أجل معرفة العلاقة بين هذه المتغيرات ومدى تأثيرها قمنا بطرح التساؤلات التالية :

السؤال الرئسي :

ما هو أثر استخدام الالعاب الإلكترونية على تنامي السلوك الإنحرافي لدى تلاميذ الطورالمتوسط ؟

التساؤلات الفرعية:

_ ماهي أكثر الالعاب الإلكترونية استقطابا لإهتمام الاطفال ؟

_كيف تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على تعلم السلوك العدواني والعنف عند التلاميذ ؟

_هل للألعاب الإلكترونية تأثير على التحصيل الدراسي للتلميذ ؟

2_اسباب اختيار الموضوع :

أ_أسباب ذاتية :

تتمثل أساس في الرغبة في معرفة أسباب انتشار الالعاب الإلكترونية في جميع البلدان العربية وخاصة في الجزائر ومعرفة أثارها على سلوكات الاطفال إضافة إلى كوم هده الوسيلة الترفيهية أكثر انتشارا في أوساط الاطفال والمراهقين ،ومن أهم الأسباب التي تجدبنا إلى هدا الموضوع عي الأفكار والتوجيهات التي تروجها والمبادئ التي تحاول غرسها فب الأوساط الإجتماعية والتي تجعل الأطفال يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة اللعب ،

ب_ أسباب موضوعية :

البحث عن السبب انتشار للألعاب وقاعات اللعب الجزائرية .

ومعرفة سبب اعتماد معظم الالعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة على حساب المواد الاخرى .

معرفة اهم الألعاب الإلكترونية والاكثر وراجا عن الاطفال ومعرفة مبادئها وأفكارها بالإضافة إلى معرفة مكانتها الطفل الجزائري لهده الالعاب الإلكترونية ومدى تأثير ذلك على سلوكاتهم .

3_ اهمية الدراسة :

تطرقنا في بحثنا هدا إلى الموضوع الألعاب الإلكترونية والتي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على ملئ وقت الفراغ ولكن علينا أن نطرح أيضا فب هدا الموضوع خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الاطفال في جميع الدول أو بالأخرى الجزائر واعتبار معظم الالعاب ليست عربية فهي تعمل على صرف نظر الطفل المستهلك على النشاطات الأخرى خاصة ممارسة الرياضة البدنية التي هي مهمة جدا للطفل وغيرها من النشاطات المفيدة الأخرى . كما تعمل هده الالعاب الاجنبية على تنميط سلوك الطفل وتغير مبادئ التربوية ،كما أن مثل دراسة مثل هده الظواهر وأثرها على السلوك

يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها وما لا يمكن تجاهله هو أن الدراسة والبحث بكشف خبايا الفكر العربي وهدفه من توسيع وتطوير هده الالعاب ،وبالتالي تفادي هذه الالعاب وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والإدمان عليها من أجل الحفاظ على الطفل الجزائري،

4_ اهداف الدراسة

من الأهداف التي نريد الوصول إليها:

الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين .

معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الاطفال في الجزائر .

5_ تحديد المفاهيم والمصطلحات:

1_ الألعاب الإلكترونية:

أ.اصطلاحا :

هي نوع من أهم الألعاب الإلكترونية التي تعرضه على الشاشة ،والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحديات باستخدام اليد مع العين والتأثر الحركي مع تحدي الإمكانيات العقلية وهدا يكون من خلال تعزيز البرامج الإلكترونية .

ب. إجرائي:

هي تلك الالعاب التي تشمل الاتصال الإلكتروني على المستوى شاشات الحاسوب والهواتف الذكية وألعاب الأنترنت [1].

2_ التلميذ :

1-مها حسني الشحروري,الالعاب الإلكترونية في عضر العولمة ما لها وما عليها ,ط1,درا المسيرة ,عمان ,2008,ص 55,

أ.لغة:

جمع تلاميذ وتلامذة.

طالب العلم ولقد خصصه أهل العصر بالطالب الصغير في المراحل الدراسية الأولى :الابتدائي والمتوسط والثانوي .

ب. اصطلاحا :

يعرف التلميذ بأنه المحور الأول والهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم فهو الدي من أجله تنشأ المدرسة وتتجهز بكافة الإمكانيات ،فلابد أن تكون كل هده الجهود الضخمة التي تبدل في شتى المجالات لصالح التلميذ .

ج.إجرائيا :

هو العضو المتلقي والركن الاساسي في العملية التربوية والدي يزاول دراسته بالمستوى الإبتدائي أو المتوسط أو الثانوي. [1]

3_ الإنحراف :

أ.لغة :

يشير الإنحراف لغة إلى فعل انحراف ،ينحرف أي مزاجه مال عن الاعتدال فهو يعني الفشل في اداء الواجب او ارتكاب عمل سيئ خاطئ .

1-سامية محمد جابر,الإنحراف الإجتماعي بين نظرية علم الإجتماع والواقع الإجتماعي ,دار المعرفة الجامعية ,مصر 1998,ص 129.

ب.اصطلاحا :

يعرف بأنه السلوك الإنساني غير سوي لأنه لا يتماشى مع القيم التي يعتمدها المجتمع في تحديد السلوك الأفراد فهو إدا عدم مسايرة المعايير الاجتماعية أو بمعنى أخر عدم التوافق أو الصراع .

ج.إجرائيا :

الانحراف هو الخروج عن السياق الاجتماعي العام بمعنى ميول سلوكات الفرد إلى ما يرفضه المجتمع والقيام بأفعال تجعله يلاحظ على أنه منحرف في مجتمعه وبيئته كالهروب من المنزل أو المدرسة للحصول على الحرية التي يضن أنه يحتاجها بالإضافة إلى جريمة السرقة الشائعة جدا عند المراهقين لتلبية الحاجات التي تخفى عن العائلة .[1] ا .

4_ السلوك العدواني :

أ. إصطلاحا:

فعل محدد يمكن أن يتخذ أي صورة من الهجوم المادي والجسدي في طرف إلى الهجوم المنظم وفي الطرف الأخر ،وهدا السلوك ان يتخذ ضد اي سيء ممتلكات الذات والأخرين ،بما في ذلك ذات الشخص واحيانا يكون سلوكا ظاهرا محدودا واضحا وأحيانا التعبير عن إما بطريقة استقطابية ،أو البيئة من حوله .

ب.إجرائيا:

السلوك العدواني هو أحد السلوكات الانحرافية الأولى تظهر على الشخص في بداية انحرافه فقد يشمل السلوك العدواني اعتداءات مادية ضد الاشخاص والممتلكات وقد يكون معنوي كالسب والشتم وغيرها .[2]

1–فيروز مامي زرارقة,الأسرة والإنحراف بين النظرية والتطبيق,دار الأيام للنشر والتوزيع ,عمان ,ص 35,

2–دلال عبد العزيز الحشاش,أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني, لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت ,رسالة ماجستر لنيل شهادة الماجستر في التربية ,تخصص ,الإرشاد النفسي .

5_ التحصيل الدراسي:

أ.لغة:

حصل الشيء والامر ،خلص وميزه من غير وتحصل الشيء تجمع وثبت .

ب.اصطلاحا:

حضي مفهوم التحصيل الدراسي باهتمام العديد من الباحثين خاصة في علم الاجتماع وعلم النفس التربوي ،حيث لم يعرف التحصيل الدراسي تعريفا واحدا إذ يعتبر من المفاهيم الرئيسية والكثيرة المتداول عليها في مختلف الدوائر التربوية بالإضافة إلى الصعوبات التي تواجه الباحثين في قياسه وتقويمه ولهدا تعددت تعريفاته نذكر منها :

_ تعريف جرولند 1976: على أنه إجراء منظم لتحديد مقدار ما تعلمه الطلبة في موضوع الاهداف المددة ويمكن الإستفادة منه في تحسين أساليب التعلم ويسهم في إعادة التخطيط وضبط وتقويم الإنجاز.

_ يعرفه مولاي بودخيلي :أنه المعرفة التي يحصل عليها الطفل من خلال برنامج مدرسي قصد تكيفه مع الوسط والعمل المدرسي.

ج.**إجرائيا** :

هو كل ما يتحصل عليه الطالب ويجنيه خلال مساره الدراسي من معلومات ومعارف وخبرات التي توصله إلى الحصول على الشهادات.[1]

1–نواف محمد, مفاهيم ومصطلحات في علوم التربية ,دار المسيرة للنشر والتوزيع ,2008,ط1,ص 58.

6_ الدراسات السابقة

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ ، إذ لا بد من الاعتماد على الدراسات السابقة ، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه أو محاولة تقييد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين .

فالدراسات السابقة هي الدراسات التي لها صلة مباشرة أو غير مباشرة بموضوع البحث او هي التي أنجزت في فترات زمنية قبل الدراسة .

1_ الدراسة المحلية :

الدراسة الأولى : مريم قويدر " أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكات لدى الطفل "[1]

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من اشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكات الاطفال وواقعها وأسباب لانتشارها بهذا الشكل المذهل ، لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة لانهم أصبحوا يقضون اوقات هامة في اللعب ، إذ جاءت هذه الدراسة لمعالجة اثر هذه الالعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الإبتدائية بالجزائر العاصمة ، والذي تتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة وللوقف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي :

_ ماهو أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكات لدى الاطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟

كما اعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية :

1-مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل، رسالة ماجيستر، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام،جامعة الجزائر2011،2012/3.

1_ ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟

2_ ما مدى تأثير مدك ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين ؟

3_ ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري ؟

وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على خطة تحتوي على الإطار المنهجي وإطار النظري والتطبيقي حيث اشتمل الإطار المنهجي على موضوع الدراسة والإشكالية والتساؤلات والأهداف وأهمية وطبيعة الدراسة ودراسات سابقة ، أما الإطار النظري فاحتوت على ثلاث فصول حيث عنوان الفصل الأول ب " ماهية الألعاب وألعاب الفيديو والفصل الثاني ب " تكنولوجيا المعلومات واطفال الجيل الرقمي و الافتراضي ، والفصل الثالث ب " الألعاب الإلكترونية واساسياتها " أما الإطار التطبيقي فتضمنت هو الأخر ثلاث فصول .

وتصنف الدراسات ضمن البحوث الوصفية التحليلة التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية ، من خلال توجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع ، مستخدمة في ذلك الأسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات ، وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل : الاستبيان ، المقابلة و الملاحظة .

كما اختارت الباحثة الاطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة حيث تكونت عينة " الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 عام الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة .

حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها :

_ فقد احتلت الالعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الاطفال المتمدرسون ويميلون لشرائها واقتنائها .

_ يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الاولياء على الاطفال مما يقلل أضرار على التحصيل الدراسي لهم .

_ هناك فروق بين ذكور وإناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب .

_ تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت وذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 11 غلى 12 سنة .

للألعاب الإلكترونية تأثير على السلوك الاطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وأصغر سنا فه لا يعني مدى خطورة هذه الالعاب على السلوك والقيم والدين .

_ أغلبية الاطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية وهذا مايجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب المبادى وقيم البطل الذي يفضلونه وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم .

_أما من جهة أخرى تعمل هذه الالعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر ، كما أنها جعلته أكثر إصرار على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح .

تمت الإستفادة من هذه الدراسة في الجانب خاصة في الفصل الثالث وكذلك الإستفادة في كيفية بناء استمارة واستبيان ،كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير المستقل المتمثل في الألعاب الإلكترونية ونوع الدراسة وأدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الإستبيان ، حيث تختلف هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير التابع والمنهج المتبع في الدراسة ،وكذلك مجتمع البحث وعينة الدراسة

الدراسة الثانية:

فاطمة همال "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري"[1]

انطلق الباحثة من إشكالية مفادها " تأثير الألعاب الإلكترونية على الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ،فقد أصبح للطفل مؤسسات أخرى تقوم بتربيته وتنشئته غير الأسرة والمسجد كالتلفزيون والأنترنت والألعاب الإلكترونية التي أصبحت لها دور كبير في حياته فهذه الألعاب أصبحت تأثر عليه لدرجة الاعتماد عليها في حل العديد من العقبات والمشاكل واكتساب سلوك الحيل والعنف وهذا ما جعل الباحث يطرح التساؤل الرئيسي الآتي :

_ما هو تأثير الالعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري ؟

_ ما هو تأثير الالعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

_وتحت هذا الطرح تندرج عدة تساؤلات فرعية :

1_هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري ؟

2_ هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي او العقلي أم كلاهما ؟

3_هل كانت مضامين هذه الالعاب هي سبب هذا التأثير ؟

_ اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المسحي ،بمسح الالعاب الإلكترونية ومسح جمهور من الأطفال .

1-فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجيستر ، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، العلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2012/2011،الجزائر.

_تمت الاستعانة بالمقابلة كأسلوب او أداة لجمع البيانات .

_اختارت مجتمع البحث في دراستها هو الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي .

_اختارت ثلاث ابتدائيات بمدينة باتنة تكونت من 245 مفردة "ذكور وإناث " لتمثيل مجتمع البحث .

_نتائج الدراسة :

توصلت الباحثة غلى مجموعة من النتائج أهمها :

_يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الجزائرية وذلك ما اكدته نسب توفر أكثر من جهاز تلفزيون واحد ،وكان لتوفر ثلاث أجهزة النسب الاعلى التي قدرت ب 34.50 بالمئة .

_يحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانة مهمة واساسية في حياة الطفل الجزائري وهذا ما اكدته العينة المدروسة التي سجلت بنسبة 51.26 بالمئة لتخصيص أجهزة التلفزيون في البيت للأطفال .

_ يعود عدم توفر الأنترنت عند بقية مفردات العينة إلى المستوى المعيشي بالدرجة الاولى ،وذلك بالنسبة 64.19 بالمئة من العدد الإجمالي للعينة التي لا تتوفر في منازلها على الأنترنت مقابل 35.80 بالمئة سجلت بسبب المستوى المعيشي للأسرة .

_تلعب معظم العينة الألعاب الإلكترونية الموجودة في التلفزيون وذلك ما اكدته بنسبة 78.74 بالمئة من العينة التي تتوفر لديها ألعاب الإلكترونية عبر التلفزيون .

_أفضل الالعاب المفضلة في اللعب لدى العينة هي : الدودة و ترتيب الصور ، سباق السيارات ،تلبيس البنات ،لعبة الكنز ،لعبة الصياد و لعبة باربي .

_تشكل الالعاب الإلكترونية مصدرا هاما لتسلية والمتعة بالنسبة للطفل الجزائري ،ولا يمكن الإستغناء عنها ،ومع توفر هذه الالعاب بأعداد وانواع مذهلة .فإن الطفل دئم البحث عن الأكثر متعة والجديد فيها

هو ما يجعله يمل اللعبة في حالة الخسارة فيها .

الدراسات العربية :

الدراسة الأولى:

الدكتور عبد الله بن عبد العزيز الهدلق "**إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكتروني ودوافع ممارستها** "[1]

_انطلق الباحث من إشكالية مفادها إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ،دوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، في ظل الإهتمام المتزايد بهذا النوع من الالعاب فحدد التساؤل الرئيسي :

_ما إيجابيات وسلبيات الالعاب الإلكترونية وما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام "الإيتدائي ،المتوسط ،الثانوي " بمدينة الرياض ؟

ويتدفق من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

1_ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم بمدينة الرياض ؟

2_معرفة إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض ؟

1-الدكتور عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها، رسالة دكتورة ، كلية التربية، جامعة الملك سعد السعود، الرياض، المملكة العربية السعودية.

3_معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض ؟

واعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المناسبة لطبيعة الدراسة ،كما استعان الباحث في جمع البيانات على الإستبيان موزعة على ثلاث محاور.

وتمثل مجتمع البحث الدراسة من جميع طلاب التعليم العام "الإبتدائي ،متوسط ، الثانوي " بمدينة الرياض ،قام الباحث باستخدام المسح بالعينة نظرا لإتساع وكبر مجتمع البحث ز

واختار تطبيق دراسته على طلاب التعليم العام في ثلاث مدارس ابتدائية وثلاث مدراس متوسطة ،وثلاث مدارس ثانوية بلغ عددهم 359 طالب .

كما توصلت هذه الدراسة إلى عدة نتائج منها :

_أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العالي العام إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز المنافسة ،التحدي ،حب الإستطلاع ،التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب،والتسويق الإثارة .

_كما يرى طلاب التعليم العام ان للألعاب الإلكترونية أثار إيجابية أخرى سلبية ،فمن آثار الإيجابية أن الالعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الأنترنت تسهم في تحسين المهارات الإجتماعية الاكاديمية لدى اللاعبين مثل :البحث عن المعلومات ،مهارة الطباعة ومهارة الكتابة ،مهارة اكتساب اللغات الأجنبية ،مهارات حل المشكلات ،أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة علة الالعاب الإلكترونية ،وهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات :أضرار دينية ،أضرار سلوكية ،أضرار أمنية وأضرار صحية ،أضرار اجتماعية

من خلال دراستنا لاخظنا عدم وجود اختلافات كبيرة بينهما حيث ان دراستنا تناولت اثر الالعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

الدراسة الثانية:

ماجد محمد الزبودي " **الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها المعلمون واولياء طلبة المدارس الإبتدائية** "[1]

_انطلق الباحث في هذه الدراسة من إشكالية مفادها التعرف على الإنعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا واولياء أمور الطلبة المدارس الإبتدائية في ظل التطور التكنولوجي الإلكتروني المعاصر وكذلك الإنتشار الواسع للألعاب والساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب وخطورة هذه الألعاب على الجوانب الصحية والاجتماعية والثقافية للأطفال وكذلك انعكاساتها على الجوانب التربوية والنفسية للأطفال وفي ضوء ما سبق تحدد مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي الآتي :

ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا واولياء الامور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة ؟

ويتفرع عن سؤال الدراسة الاسئلة الفرعية التالية :

1_ما الإنعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة ؟

2_ ما تطورات معلموا المدارس بالمدينة المنورة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الاطفال للالعاب الإلكترونية ؟

لم يضع الباحث خطة لإطاره النظري لانه لم يتناول الموضوع بشكل دقيق لأنها دراسة جاءت في مجلة طبيبة للعلوم التربية .

1-ماجد محمد الزبوجي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها المعلمون و أولياء طلبة المدارس الابتدائية، دراسة ماجيستر ،قسم أصول التربية ، جامعة طيبة ، مملكة العربية السعودية ، المدينة المنورة، المجلد 10، العدد 01، 2015.

ولقد اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المسحي .

واستعملت في جمع المعلومات والبيانات على الاستبيان.

نتائج الدراسة :

توصل الباحث إلى هناك إدراك حقيق من المعلمين لمخاطر هذه الالعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.

كما بينت ايضا موقف المعلمين من هذه القضية ،كما يمكن القول أن محتويات هذه الالعاب ثقافية خطيرة للغاية ،كتدمير المساجد ،أو مطاردة الاشخاص دوى الملامح الإسلامية وتجميد الرموز الدينية غير الإسلامية أحيانا .

كما أنها توصلت إلى أن الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء امور الطلبة في المدارس الإبتدائية كانت لدرجة كبيرة لأنها تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرا .

تمت الاستفادة من هذه الدراسة من حيث الجانب المنهجي والنظري للدراسة ،حيث أن اوجه التشابه بين دراستي وهذه الدراسة في متغير الألعاب الإلكترونية ،و المنهج المعتمد في المنهج المسحي ،وكذلك التشابه في أداة جمع البيانات المتمثلة في استبيان .

ومجتمع البحث والعينة المتمثلة في أولياء الامور او الاولياء كما انها تختلف مع دراستي في المجتمع البحث المتمثل في معلموا وأولياء.

الدراسات الاجنبية :

[1] Marc griffiths.the educationnal .benefists of vedeo games .

قامت هذه الدراسة التي أنجزت في جامعة نوتيغهام ترانت سنة 2002 على دراسة المزايا التعليمية لألعاب الفيديو، حيث رأت الدراسة أنه من الضروري والمهم ان نقوم بتقييم مدى الاثر الذي تتركه تكنولوجيا الفيديو على التعليم من خلال ألعاب الفيديو ،ف لهذه الاخيرة تأثير إيجابي على الاطفال الذين يعانون من نقص في المهارات والآداء .

وكانت نتائج هذه الدراسة متمثلة في مجموع المزايا التي وصلت إليها وعددتها في :

1_انها تجذب إليها الأفراد وخاصة الاطفال من أجل المشاركة متجاوزة بذلك الحواجز الديموغرافية كالجنس ،الحالة التعليمية ،العرق .....

2_ تساعد العاب الفيديو الاطفال في وضع اهدافهم ،وتزودهم برجع الصدى

3_يمكن استخدام العاب الفيديو كأداة لتحقيق في خصائص الفرد كالاهداف المخططة ،الاختلافات الفردية ، الثقة بالنفس .....

4_تزودنا بعناصر الإندماج التي تجذب الأطفال إلى حب التعليم .

5_تسمح ألعاب الفيديو للمشتركين بالتجارب ،الفضول ،التحدي ،الامر الذي يؤدي إلى التشجيع على التعلم والتلقين .

عالجت هذه الدراسة مزايا العاب الفيديو لمستخدميها من الناحية الإيجابية فقط خاصة في مجال التعليمي والصحي الاجتماعي ،مع عدم تعرضها هي ايضا للجانب السلبي لهذه الالعاب

1مارك غريفيش Marc griffiths . the educationnal benefists of vedeo games .vol 20.m 03.2002. ,المزايا التعليمية لالعاب الفيديو .

،وساعدنا هذه الدراسة في معرفة التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية من الناحية الإيجابية والتعليمية .

الدراسة الثانية :

NOBRIKO THONI:تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني والاجتماعي للأطفال [1]

حيث لم تدرس هذه الدراسة السلوك العدواني فقط بل أضافت السلوك الاجتماعي كمتغير غير مستقل ،من خلال العلاقة السلبية بين ألعاب الفيديو التي تحتوي على العنف والسلوك الاجتماعي ،حيث كانت عينة الدراسة أطفال من 6_12 سنة من مدرسة يابانية ،وبلغ عدد مفردات هذه العينة 900 في المرحلة الأولى و 903 في المرحلة الثانية ،من فيفري إلى مارس 2002

وقامت الدراسة بقياس كميات ألعاب الفيديو المستعلمة ،وقياس المشاهد "مشاهد عنف _مشاهد اجتماعية _ مشاهد جنسية " قياس الألعاب الخاصة المفضلة لدى العينة قياس السلوك العدواني والاجتماعي .

وقد وصلت هذه الدراسة اليابانية إلى مجموعة من النتائج تمثلت في :

_الاستعمال الكثير لألعاب الفيديو : حيث يستعمل الذكور ألعاب الفيديو لأكثر من 4 أيام في الأسبوع ، كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون ألعاب الفيديو في كل يوم من الأسبوع ،في حين تقضي البنات أقل من ساعة ،والذكور يقضون أكثر من ساعتين وهم يلعبون في نهاية الأسبوع أما البنات يقضون أكثر من ساعة ، وعليه يستخدم الذكور ألعاب الفيديو أكثر من البنات .

1 NOBRIKO THONI social _ eFFects of vedeo games on children agressive behavion and pro .SITUATION PLAY PROCCEDING OF DIGRA 2007 CONFERENCE _behavion

_مشاهد العنف : بينت الدراسة أن الذكور يبحثون أكثر من البنات عن مشاهدة العنف .

_مشاهد الجنس : يبحث عنها الإناث أكثر من الذكور وهذا ما بينته أكثر المرحلة الثانية من الدراسة .

_الألعاب المفضلة :بينت الدراسة لجوء الأطفال إلى اختيار الألعاب التي تحتوي على العنف متمثلة خاصة في ألعاب ضرب الخصم ،وهذا دليل على أن الأطفال من 6_12 سنة يحبون ويفضلون العنف على الألعاب الغير عنيفة .

قدمت هذه الدراسة معالجة نوعية على أساس متغير الجنس والعمر 6_12 سنة لأنماط تفضيل أنواع الألعاب وأسس التفضيل في المشاهد والنوع وعالجتها من ناحية سلبيتها بالنسبة لأطفال العينة ،وهذا يساعدها في دراستها من جانب الآثار المترتبة عن هذه الألعاب على الطفل واختلافاتها من ناحية الجنس والسن ،والدراسة اختصت بالجانب السلبي دون التطرق للإيجابيات

7_ المقاربة السوسيولوجية :

1_ نظرية التقليد والمحاكاة :

اكتساب السلوك الانحرافي ناتج عن التقليد والمحاكاة ،أي تعلم نمط سلوكي إجرامي من خلال عملية التقليد ،ولحدوث فعل التعلم لابد من وجود مثال أو قدوة ، لأي نمط من ألفاظ السلوك الاجتماعي الذي يسعى الفرد لتقليده .

والمحاكاة حسب "غابريال تارد " هي كل محاولة شعورية أو لا شعورية يستعيد بها الفرد بفكره أو سلوكه لنفس النمط الفكري أو السلوكي الذي لاحظها عند آخر والتقليد لدى شارد يخضع لقوانين ثلاث :

1_ يتم التقليد من أعلى إلى أسفل " الصغير يقلد الكبير المختلف يقلد المتحضر"

2_تأثر قوة التقليد بقوة الصلة التي تربط بالمقلد .

3_أنماط السلوك تتداخل وتتطور ،فالمتغير فيها هو أسلوب إبدائها وليس الفعل السلوكي في حد ذاته في دراستنا هذه فإن الطفل يميل لتقليد ومحاكاة الرموز العنيفة المنضمنة في الألعاب الإلكترونية العنيفة باعتبارها ترسم عالما ،افتراضيا بمظاهر القوة والسيطرة والتفوق في توليد ذاته ،وكلما زاد استهلاك الطفل لمثل هذه الألعاب ، كلما اشتد تأثرها بها ومن ثم إمكانية تمثل هذه الرموز ،الذي يستجيب لها الطفل في شكل سلوكيات محاكية لهذه الرموز ،عند إعادة تلك الوقائع من خلال علاقته مع محيطه .

2_ نظرية التعلم :

من أبرزها روادها "باندورة "الذي توصل إلى أن السلوك الإجتماعي سلوك متعلم يتم عن طريق الملاحظة والتقليد والتعزيز من الأشخاص المهمين في حياة الطفل مثل : الوالدين والأقران والمدرسة ،بالإضافة إلى وسائل الإعلام والأنترنت ولقد قدم " باندورة " العوامل التي استمرار السلوك المنحرف في ضوء نظرية التعلم الإجتماعي :

_التدعيم المباشر الخارجي : والمتمثل بامتداح الوالدين أو المجتمع لهذا السلوك .

_تعزيزا الذات : إذ يرى المتحدي أن سلوكه يجلب له نفعا يحقق له مصلحته أو أفراد أسرته .

_التدعيم البذيلي : والمتمثل برؤية المكاسب المادية التي يحصل عليها المتحدي فتخلصه من الأضرار المحتلة فيحاول هذا الفرد التقليد .[1]

1حسيبة بن مريع ,حورية محجوبي ,الإنحراف في المؤسسة التربوي ,دراسة حالة التلاميذ في الطور الثانوي , مذكرة لنيل شهادة الماستر علم الإجتماع التربية ,2013,2014

_ وقد أكد أيضا " غابريال تارد " في كتابه الفلسفة العقابية أن من أسباب الإجرام هو المحاكاة والتعلم فالطفل المجرم بتعلم من البيئة التي تحيط به [1].

وفي دراستنا هذه :

فإن التلميذ في المرحلة المتوسط أكثر عرضة للتعلم والتقليد بسبب بداية مرحلة المراهقة ، ويكون أو أكثر إدراكا لما يحيط به خصوصا الأشياء التي يحبها . هنا يبدأ بتعلم وتقليد كل ما يدور في هذه الألعاب الإلكترونية التي يمارسها من سلوكات عنيفة واستعراض للقوة والقدرات وإثبات للذات ،مما قد يسبب له بنقص المشاكل ومع العائلة او الأصدقاء كممارسة العنف والاعتداء على الأشخاص ويعتبر هذا بداية لظهور أو تطور السلوك الانحرافي لدى الطفل .

1 منال محمد عباس ,الإنحراف والجريمة في عالم متغير و دار المعرفة الجامعية ,2016 ص 60 .

الفصل الثاني : الإنحراف والألعاب الإلكترونية

1- ماهية الانحراف

1- مفهوم الانحراف.

1-2-العوامل المؤدية للانحراف:

1-3-تصنيفات السلوك الانحرافي.

1-4- النظريات المفسرة للانحراف.

1-5- نماذج من السلوك الانحرافي.

2- **الألعاب الالكترونية و أساسياتها.**

2-1مفهوم الألعاب الالكترونية.

2-2-نشأة و تاريخ الألعاب الالكترونية.

2-3-أنواع و مجالات الألعاب الالكترونية.

2-4-تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع.

3- التلميذ و الألعاب الالكترونية.

3-1-انتشار الألعاب الالكترونية.

3-2-استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية.

3-3- الألعاب الالكترونية و التحصيل الدراسي.

1-ماهية الانحراف:

1-1- مفهوم الانحراف.

-يشير الانحراف لغة : إلى فعل انحرف ينحرف أي مزاجه مال عن الاعتدال فهو يعني الفشل في أداء الواجب أو ارتكاب عمل سيء و خاطئ.

-أما من حيث الاصطلاح فيعرف: أنه السلوك الانساني غير السوي لأنه لا يتماشى مع القيم والعادات التي يعتمدها المجتمع في تحديد سلوك الأفراد فهو إذا عدم مسايرة المعايير الاجتماعية أو عدم التوافق أو الصراع.[1]

كما يشير في **الاصطلاح** إلى:

-فقدان الاتجاه(الانحراف عن الوضع السوي) وهي ظاهرة تحدث للفرد في بعض الأحيان بضفة مؤقتة ، فلا يدرك علاقته بالزمان و المكان أو يعجز عن معرفة ذاته بسبب المرض أو تناوله بعض بالمسكرات أو المخدرات.

-**الانحرافية** : وهو اعتراف صوري بالنظرية الاقتصادية الماركسية و في نفس تشويه لموضوعاتها الرئيسية ، و يفسر لينين الانحراف على أنه (عبارة عن قوم ظلوا الطريق أو كادوا يظلوه و بدأوا في الانحراف فيه).[2]

*هنا يتبين أن الانحراف في مجمله هو عدم التقيد و الخضوع للقواعد.

غير أن هنا التعريفات لم تحدد أسباب و أنماط هذا الانحراف و هل متعلم أو فطري في الإنسان؟ .

1-فيروز مامي زرارقة، الأسرة و الانحراف بين النظرية و التطبيق، دار الأيام للنشر و التوزيع ، ص 35-36

2-عامر مصباح ، التنشئة الاجتماعية و الانحراف الاجتماعي، دار الكتاب الحديث ، القاهرة، ط 1 ، 2010 ، ص251.

-وتجيب سامية جابر عن التساؤل حينما تعرف الانحراف بأنه (دور يحتاج إلى تعلم نوع معين ، وإلى اكتساب مهارات إجرامية و مسائل فنية كما يحتاج إلى تدريب و تعليم و تدعيم كأي دور اجتماعي أخر)

-و هناك من يعرف الانحراف بأنه نتاج للتناقضات و التعارفات التي تظهر في البناء الاجتماعي أي تعارض بيت الأهداف المقررة و الوسائل المشروعة لتحقيق أهداف المجتمع.

ومن التعريفات الشائعة في علن الاجتماع عن الانحراف نجد تعريف (كوهن) الذي يقول أنه (سلوك يخالف التوقعات النظامية، أي التوقعات المشتركة و المعترف بها باعتبارها شرعية في نسق اجتماعي معين)[1]

*وبالتالي نجد أن تحديد مفهوم الانحراف غاية في الصعوبة ، إذ تجمع الكثير من التعاريف على أن مفهوم الانحراف أوسع من أن يقتصر على تعريف محدد واحد.

2-1- العوامل المؤدية للانحراف:

-تعددت وتباينت عوامل ظهور الانحراف لدى التلاميذ في المجتمع، فلقد اشتركت في تفاعلها مع بعضها البعض في ظهوره بشكل مباشر أو غير مباشر، و لا يمكن فهم هذه الظاهرة بوضوح إلا بفهم الظروف الاجتماعية.

-كما يختلف مفهوم الانحراف من بيئة ومجتمع إلى أخرى، فكل بيئة و جماعة قيمها التي يغرسها الفرد المنتمي إليها، و هذه البيئة سواء كانت الداخلية المتمثلة في الأسرة أو الخارجية المتمثلة في البيئة الاجتماعية ، إنما هي الأساس الذي يستقي منه الفرد أنماط سلوكه و يحدد على أساسها ميوله و اتجاهاته .

1-عامر مصباح ، مرجع سابق الذكر، ص252.

1-العوامل الداخلية:

وهي المتعلقة بالتكوين الداخلي للفرد بما يتضمن التكوين العضوي و التكوين النفسي.

أ/ العوامل النفسية:

إن الصراع و الإحباط و التوتر و القلق و الحرمان العاطفي و انعدام الأمن والتجارب المؤلمة والأزمات النفسية والنمو المضطرب للذات ، تعتبر السبب الأول للسلوك المنحرف فالمراهق في سنواته الأولى إن لم يتوفر له الشعور بالحب و الأمن يميل إلى العدوان، فيبدأ مثلا بالسرقة من المنزل ثم يتوسع مجالها بعد ذلك، فالسلوك الغير مرغوب به هو نتيجة العمليات النفسية المضطربة فمهما كانت أسباب أو عوامل الانحراف فإن الانحراف شكله الحاد لم يكن في الواقع إلا تعبيرا عن الاضطراب الخطير لشخصية المراهق .

ب/ التكوين النفسي:

هي مجموعة من العوامل الداخلية و تمثل شخصية الحدث و المرض المزمن هو اضطراب جاد في تفكير المرء و شعوره و أعماله، يكون من الخطورة بدرجة تحول بين المرء والقيام بوظيفته في المجتمع بطريقة سرية.

-فقد أثبتت بعض الدراسات أنه توجد فروق بين الجانحين والأسوياء في مختلف النواحي الشخصية و كذلك في الأنماط السلوكية، فالجانحين أكثر شعورا بالنقص و الشعور بالاضطراب و هم أكثر إظهارا لأوان السلوك الاجتماعي المنحرف و أكثر اضطرابا فيما يتعلق بالتوافق العام.[1]

1-فيروز مامي زرارقة، مرجع سابق الذكر ، ص162-163.

2- العوامل الخارجية:

هي مجموعة الظروف و العوامل التي تحيط بالمنحرف فيبيته و تشمل كلا من العوامل الطبيعية ، العوامل العضوية ، العوامل الاجتماعية ، العوامل الثقافية و الاقتصادية ، وسنتطرق لما يهمنا في هذه الدراسة:

أ/ العوامل الاقتصادية:

إن الفقر يؤدي إلى الحرمان في إشباع المطالب الضرورية لحاجات المنحرف ، مما يدفعه إلى الخروج إلى الشارع و الاختلاط برفقاء السوء، زيادة الغيرة اتجاه الأغنياء فتتولد لديه نقمة على المجتمع، كل هاته العوامل مساهمة و مولدة لانحرافه، وقد كشفت بعض الدراسات أن نسبة الأحداث الذين ينتمون إلى أسر متصدعة ماديا بلغت 47.1% .

ب/ العوامل الاجتماعية:

-هي تلك الوسائل المجتمعية التي تؤدي إلى نتائج سلبية أو إيجابية قد تكون ممهدة لنشوء ظاهرة اجتماعية ، يقصد بها العوامل المتصلة بتنظيم المجتمع و هي تعكس النظم الاجتماعية لهذا المجتمع من قيم و معتقدات و أعراف و تقاليد و سنتطرق إلى : الأسرة ، المدرسة ، الصحية كالآتي:

***الأسرة** : إذا كانت الأسرة هي عامل التنشئة الأولى فهي كذلك عامل مولد للانحراف فهي المكان الأول و البيئة التي يتشرب منها الطفل قيمته و المعايير الأخلاقية و السلوكية، فلها التأثير القوي في كسب السلوك وهي المسؤولة عن اكتسابه أنماط السلوك الاجتماعي و تغرس فيه السنوات الأولى ردود أفعال اتجاه القيم و المعايير .

-فأي سوء في التربية الأسرية التي يتعرض لها الطفل يعتبر مولدا للانحراف.

***المدرسة:** هي البيئة الثانية للطفل، فتأثيرها لا يقل عن بيئة الأسرة ففيها يقضي الطفل جزء كبيرا من حياته، و عليه إنها عامل مهم وجوهري في تكوين شخصيته و تقدير اتجاهاته و سلوكه وتعامله مع الآخرين.

فدور المدرسة لم يعد يقتصر على تلقي العلوم النظرية فحسب بل أصبح يتناول فيها تلقين المبادئ الأخلاقية و المثل العليا، فإذا فشلت المدرسة في تحقيق مثل هذه الغايات فإن ذلك يؤدي بالطفل إلى السلوك المنحرف.[1]

*** جماعة الرفاق:**

الانحراف بصحبة جماعة، الرفاق قد يكون له مزايا تمنح المنحرف تعلما نفسيا و تعلما تقنيا فالأول يعني التحضر المعنوي الضروري لاختراق فعل انحرافي فهي تساعد على التغلب على المخاوف و تساعده على تبرير السلوكيات المنحرفة ، أما الثاني يقصد به تعلم أسرار و خفايا عمل المنحرفين الآخرين الأكثر خبرة و تجربة و بواسطة هاذان المتعلمان يصبح الانحراف أكثر فائدة فتزداد اللذة.

***وسائل الإعلام:**

قد تكون من العوامل المؤثرة، وقد تدفع الكثير إلى السلوك المنحرف، فبالرغم من دورها في تهيئة الرأي العام و استثارته لمحاولة التصدي لمشكلة الانحراف إلا أنه في نفس الوقت قد تتطور في الانحراف، فنشر بعض الجرائم بتفاصيلها الدقيقة و التي الهدف منها هو إعطاء الصورة الكاملة للجريمة كثير ما يعمد بعض الأحداث إلى استخلاص بعض المواقف المتشابهة التي يمكن من خلالها تحقيق بعض المكاسب السريعة ويقوم بمحاكاة المجرم.

1- معن خليل العمر ، علم الاجتماع الانحراف ، دار الشروق للنشر و التوزيع، عمان ، الأردن فيروز مامي زرارقة

-تلعب وسائل الإعلام بأنواعها دورا أساسيا في حدوث الانحراف و يبدو أن لهذه الوسائل الأخيرة و المتطورة و التي تعمل ببرامج الأنترنيت أثر أقوى من غيرها من الوسائل التقليدية.[1]

1-3- تصنيفات السلوك الانحرافي:

-يتخذ السلوك الانحرافي عدة تصنيفات وهي :

***الانحراف الإيجابي:** تبدو مظاهره من خلال التصرفات الإيجابية بمعنى أنها تعبير عن تصرفه و دليل انحرافه.

***الانحراف السلبي:** و يتمثل في الموقف السلبي للسلوك الاجتماعي إذ يقوم به رغما عنه، و بحيث يعتبر منحرفا في نظر القانون.

***الانحراف الجنائي:** يحدث من خلال ارتكاب الجرائم و هو في نفس الوقت انحراف إيجابي.

***الانحراف المدني:** و يتصل بالحالة المدنية و يعتبر انحراف سلبي.

*الانحراف القانوني: و هو ما تتناوله القوانين سواء ناتجة عن ارتكاب جرائم أو فقدان الرعاية الأسرية للمنحرف.

***الانحراف المرضي:** يندمج تحت جميع المظاهر السلوكية الغير مألوفة للجماعة و التي يكون مرجعها الأمراض العقلية و النفسية.

***انحراف الجرائم:** يستند فيه المنحرف إلى ارتكاب الجريمة.

***انحراف التشرد:** و يرتبط بالظروف الاجتماعية التعيسة.

*كما صنف علماء الاجتماع الانحراف إلى: **الجرائم و الجنح**، الانتحار، تناول المخدرات، الانتهاكات الجنسية، الانحرافات الدينية، الأمراض العقلية.

1- عامر مصباح، مرجع سابق ، ص 253.

***انحراف قيمي:** و هو السلوك الذي يصدر عن المرهق و يعود بالضرر أو إهدار لقيمة الوقت و الجهد و المال، و هو ناتج عن فكرة و قناعة داخلية بأداء هذا السلوك.

***انحراف أخلاقي:** و هو السلوك الذي يصدر عن المنحرف يخدش الحياء أو يعود بالضرر.[1]

1-4-النظريات المفسرة للانحراف:

-النظرية البيولوجية:

يرى أصحاب هذا التجاه أن التكوين البيولوجي للفرد بمثابة المحدد النسبي للسلوك ، فالمجرم ينشأ بحتمية بيولوجية ، سلوكه المضاد للمجتمع ينتقل عن طريق الوراثة من أسلافه.

-يعتبر الباحث الإيطالي(**سيزار لومبروزو**) مؤسس المدرسة الوضعية ، بأنه صاحب هذه النظرية و التي اهتمت بتحليل ودراسة الظواهر البيولوجية لجسم الانسان و علاقة هذه الظواهر بالسلوك الإجرامي، وقد توصل **(لومبروزو)** أن المجرم الحقيق هو المجرم بالفطرة، كما أوضح بعض الصفات المميزة للشخص المنحرف.

فالجريمة بنظر **(لومبروزو)** هي استعداد حيواني موروث يدفع الانسان إلى ارتكاب الجرائم.

إن التجاه البيولوجي جعل الفرد محور الدراسة لأنه حاول البحث عن سبب السلوك الانحرافي من داخل الفرد نفسه فهو اتجاه فردي.[2]

-النظرية النفسية:

ترجع هذه النظرية سلوك المنحرف إلى تكوينه النفسي و إلى الصراع القائم بين مكونات الشخصية.

1- بالعمرانية زينب، بوشلوح هاجر، البيئة الأسرية و السلوك الانحرافي للحدث ، ص 101.

2-العمرانية زينب، مرجع سابق الذكر،

-لقد كانت هذه النظرية مجالا خصبا لدراسة خبرات الطفولة المبركة كأساس للسلوك اللاحق و لقد مرت بثلاث مراحل حسب رائد مدرسة التحليل النفسي **(سيجموند فرويد)** .

-يرى **(فرويد)** أن شخصية الفرد تتأثر إلى حد كبير بالعوامل النفسية التي تتكون خلال مرحلة الطفولة ، إذ تبقى رواسب هذه المرحلة عالقة بشخصية الفرد و تصبح دافعا لا شعوريا لسلوكه و تصرفاته ، فالجريمة تعبير عن طاقة غريزية لم تجد لها مخرجا اجتماعيا، فأدت إلى سلوك لا يتفق و الأوضاع التي يسمح بها المجتمع.

-النظرية الاجتماعية:

قد يكون التجاه الاجتماعي في تفسيره للسلوك الإجرامي على خلاف مع اتجاهات أخرى، إلا أنه يعد الأكثر شيوعا و الأكثر معرفة لكافة ظروف و أسباب السلوك الإجرامي ، لأنه يقوم على اعتبار الجريمة ظاهرة اجتماعية ذات أبعاد اجتماعية معينة.

-لقد فسرت الانحراف من منظور اجتماعي و ربطت السلوك الانحرافي بالظروف الاجتماعية و الاقتصادية للظاهرة الانحرافية عكس النظرية النفسية و البيولوجية التي ركزت على الفرد ، فإن النظريات السوسيولوجية ربطتها بالظروف (الاجتماعية ، الاقتصادية ، الثقافية و الجغرافية).

-و ترى معظم هذه النظريات أن الانحراف يتعدى السلوك الفردي بدوافعه السوية منها و المرضية و لا يمكن فهمه إلا من خلال دراسة بنية المجتمع و مؤسساته.

-ويعتبر **(دوركايم)** الانحراف نظرا لوجوده في كل المجتمعات و في جميع العصور ظاهرة اجتماعية عادية و بالتالي فدراستها يجب أن تتم بطريقة اجتماعية.

إن علماء الاجتماع لا ينظرون إلى الفرد المجرم بوصفه شخصا معزولا عن بيئته بل هو كائن اجتماعي مرتبط بهذه البيئة ، فهم لا يبحثون عن عيب في جسم الفرد أو في عقله أو في شخصيته بل عن أي اضطراب أو خلل أو عيب في وجوده الاجتماعي كعضو في الجماعة.[1]

*و قد عن هذا الاتجاه عدة نظريات مفسرة للسلوك الانحرافي معتمدة على العامل الاجتماعي نذكر منها:

1-النظرية اللامعيارية: (نظرية الأنومي)

حسب العالم الفرنسي(دوركايم) هي انهيار المعايير الاجتماعية المسؤولة عن تنظيم علاقات الأفراد ببعضهم البعض في إطار النظام الاجتماعي الواحد.

بينما استخدم(**ميرتون**) يمكن أن تنشأ اللامعيارية من عارض الطموحات و انهيار المعايير النظامية (أن الاجتماعية تمارس ضغطا محددا على أشخاص معينين في المجتمع ليشتركوا في سلوك انحرافي منفصلين بذلك على السلوك اللا مثالي.

2-نظرية الاختلاط الفارقي: (نظرية الاختلاط التفاضلي):

-لقد اعتمد العالم الأمريكي (**سدرلاند**) على مجموعة من الفرضيات منها:

*السلوك الإجرامي مكتسب غير وراثي.

*يتعلم الفرد السلوك الإجرامي عن طريق عملية التفاعل الاجتماعي.

*عملية تعلم السلوك الانحرافي لا تتم عن طريق التقليد فقط بل عن طريق التجارب و الخبرات الشخصية.

1-بالمعرانية زينب، مرجع سابق الذكر،

*في وجهة نظر (**سدرلاند**) أن السلوك الإجرامي يحدث عن طريق تفضيل الفرد للخيارات الانحرافية عن الخيارات المحترمة و القانونية.[1].

3-نظرية الوصم:

هي من أهم النظريات لفهم الإجرام رائدها (**هوارد بيكر**) حيث يرى أنه ليس هناك ما يسمى بفعل المنحرف و أخر طبيعي.

وإن تكرار السلوك الجانح و قبول الحدث لهذا الوصم هو الانحراف بعينه فإن الخطورة تكمن في قبول الفرد لهذه الصفة و استلامه لهذا الوصم.[2]

4-نظرية التعلم الاجتماعي:

-فقد ركزت هذه النظرية على أهمية التنشئة الاجتماعية و علاقات الحدث بأسرته و محيطه و دور كل ذلك في تكوين السلوك الانحرافي لديه.

-من أبرز روادها(**باندوز**) الذي توصل إلى أن السلوك الاجتماعي سلوك متعلم يتم عن طريق الملاحظة و التقليد و التعزيز من الأشخاص المهمين في حياة الطفل مثل الوالدين و الأقران و المدرسة بالإضافة إلى وسائل الإعلام و ذلك في ثنايا عملية التنشئة الاجتماعية.[3]

5-نظرية الوسط الاجتماعي:

يرى مؤسس هذه النظرية (**كساني**) أن الجريمة وليدة الوسط الاجتماعي و كانت أفكاره حول تفسير السلوك الإجرامي و التي جاءت كرد فعل لأفكار (**لومبروزو**) فمن ناحية يرى أن الجريمة ظاهرة شاذة في المجتمع و رغم ذلك فكل مجتمع يفرز المجرمين الذين يستحقهم ،

1- بسام محمد أبو عليان، الانحراف الاجتماعي و الجريمة ، منشورات إي -كتب جامعة الأقصى ، ص66-67.

2-بسام محمد أبو عليان، مرجع سابق الذكر، ص 75.

3- مذكرة، أثر ممارسة بعنف الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، دلال عبد العزيز الحشاش.

ومن ناحية أخرى يرى أن الوسط الاجتماعي هو البيئة التي ينمو فيها الإجرام و أن المجرم كالمكروب الذي لا قيمة له إلا منذ اللحظة التي يجد فيها الوسط الصالح لنموه.

-تعتبر هذه النظرية من أهم العوامل المساعدة في الانحراف لاحتوائها على البيئة الطبيعية و الاجتماعية و الثقافية التي ينمو فيها السلوك الإجرامي لأن البيئة الاجتماعية هي التي تشكل الفرد.

لقي (كسلاني) عدة انتقادات منها لماذا يقدم بعض الأفراد في هذا الوسط على ارتكاب الجريمة بينما يمتنع الأخرون عنها من نفس الوسط؟ .[1]

1-5- نماذج من السلوك الانحرافي:

-هناك من الدراسات من أشارت إلى أن السلوك المنحرف قد يأخذ شكل نماذج كعينة بناء على طبيعة الفرد المنحرف و طبيعة الظروف الاجتماعية المحيطة و يمكن أن ينذمج السوك المنحرف كما يلي:

أ/ الهروب :

يشير هذا النموذج إلى حالة تحاشي و تجنب الفرد للإلتزام بأي نموذج سلوكي معين أو قيم و معايير اجتماعية معينة ، فينذمج من هذه الارتباطات إما لأنه يجد نفسه ضعيفا أمامها أو مربوطا بها لأنه يريد إشباع حاجاته و غرائزه دون أي اعتبار قيمي اجتماعي ، و من ناحية أخرى يمكن أن يكون هذا النموذج عبارة عن هروب الفرد من الواقع المرير الذي يحيط به فيلجأ إلى سلوك ينسيه واقعه و يناسب احتياجاته و هنا نذكر نوعين من الهروب.[2]

1- حسيبة بن مريم، حورية محجوبي، الانحراف في المؤسسة التربوية ،دراسة حالة تلاميذ الطور الثانوي، ص47..

2-منال محمد عباس، دكتوراه في الآداب من قسم الاجتماع ، كلية الآداب، جامعة الاسكندرية ، 1437-2016 دار المعرفة الجامعية.

ب/ الهروب من المدرسة:

قد يهرب التلميذ من المدرسة للذهاب إلى مقاهي الأنترنيت أو الحدائق أو حتى الشوارع لتحاشي الالتزام بالوقت و الدروس بالتالي توسيع وقت الفراغ ليمارس الهواية أو العادة التي تشغل تفكيره أو لإشباع الإدمان الذي يسيطر عليه.

–و تعد هذه المسألة من أشكال الانحراف لأنها تؤدي إلى التراجع و التأخر الدراسي الذي قد يسبب رسوب التلميذ و بالتالي ظاهرة التسرب المدرسي.[1]

ج/ الهروب من المنزل:

يعتبر الهروب من المنزل مشكلة أكبر و أخطر من مشكلة الهروب من المدرسة و ذلك لأنه يعتبر تمرد على القاعدة الأولى و الأساسية التي تحدد سلوك الطفل، و هي بداية ظهور السلوك الانحرافي و ذلك لأنها يمكن أن يتعلم الطفل الكثير من السلوكات المنحرفة الغير متوقعة إذا ابتعد عن الأسرة، و يكون هنا أيضا قد تجاوز حدود الأدب و الالتزام في التعامل مع الوالدين و يتحدى سلطتهم و هذا ينمي لدى الطفل شخصية لا تحترم و لا تضع اعتبار لأي سلطة أو قانون مما يؤدي إلى الانحراف.

د/ السرقة :

من أشكال الانحراف المؤذية للفرد نفسه أو لمجتمعه و هي من أخطر أنواع الانحراف في نتائجها على الفرد و المجتمع، وهي متعددة في درجاتها بتعدد مصادر السرقة، وبحسب كل حالة ، فقد تتطور عملية السرقة من تفعيل بعض الحيل إلى الاعتداء على الأشخاص و الممتلكات للحصول على ما يريد و قد تتطور لتصبح أكثر خطورة عندما يمتهن الطفل هذا السلوك و يستمر فيه و يطوره حتى بعد أن يكبر.

1–عامر مصباح، مرجع سابق الذكر، ص273

و في دراستنا هذه قد يؤدي الإدمان على ممارسة الألعاب الالكترونية إلى الاحتياج إلى بعض الأدوات و الأجهزة التي قد تكلف نقودا و من المحتمل جدا ألا يستطيع طفل في هذا العمر توفير هذه الاحتياجات مما يظهره إلى ممارسة السرقة على الأشخاص المقربين كالعائلة

وتكون بداية لظهور السلوك الانحرافي ، و إذا لم يتم التحكم فيه قد يتطور إلى ممارسة هذا السلوك إلى خارج العائلة مما قد يجعله عرضة للخطر أكثر.[1]

هـ/ العنف و الاعتداء على الآخرين:

هو من الأمور المنتشرة بين الأطفال و المراهقين و سبق أن ذكرنا أن السبب في هذا يكون بدافع إثبات الذات و إبراز القوة أو حتى بسبب الانتقام و الغيرة و له أشكال عديدة مثل توجيه الشتائم و الكلام السيء و حتى الضرب و إفساد الممتلكات و قد تكون هذه السلوكات من نتائج تقليده كما يحصل في الألعاب الالكترونية من إبراز للقوة و فنون الضرب و التحطيم ، وهي من أبرز السلوكات التي تؤدي أو تطرجم معنى السلوك الانحرافي فهي بداية لظهور طفل أو مراهق ذو شخصية عنيفة و متسلطة.[2]

1-عبد الرحمان بن محمد عسيري، تشغيل الأطفال و الانحراف ، دار الحامد للنشر و التوزيع، 2014 ، ص 117-118.

2 -شعشوعة ، يوسف داودي، مواقع التواصل الاجتماعي و دورها في تنامي السلوك الانحرافي للتلميذ، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع: سوسيولوجيا العنف و العلم الجنائي،2017/2016.

2-الألعاب الالكترونية و أساسياتها

2-1-مفهوم الألعاب الالكترونية

هي نوع من أنواع الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم ،حيث أنها تلعب على الهواتف المحمولة و الحاسوب أو في قاعات مخصصة للألعاب الكترونية حيث أنها تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين أو تحد الإمكانات العقلية.

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من العاب على أشرطة المرنة إلى القرص المدمج إلى شبكة الانترنت ،وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة ،وسرعة معالجة عالية ،ويمكن ان تلعب بشكل فردي مع الحاسوب أو ضد الأشخاص الآخرين الموجودين على الانترنت .

-كما آن الألعاب الالكترونية هي حقيقة واقعة شديدة الانتشار ذائعة الصوت،وهي احد أكثرالأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم و أجناسهم لأوقات طويلة دون ملل.

ولقد أشار **جونز** إلى أن الألعاب الالكترونية لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية ،حيث انهم يندمجون فيها أكثر من الواقع وقد صنفت إلى :العاب المغامرات ،العاب المنافسة ،العاب المحاكاة ،العاب تعاونية والعاب الألغاز لقد وجدت **كفاية** ان كان التصنيف لألعاب الحاسوب لا معنى له حيث ان كثيرا من الالعاب قد تقع تحت تصنيفات متعددة في نفس الوقت ،فعلى سبيل المثال العاب المغامرات التي تحتاج ان يحدد فيها القرصان الوجهة التي يريدها في البحر يمكن ان تصنف الألعاب التعليمية لتعليم الجغرافيا.

تصنف الالعاب الالكترونية مصنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها بالفعل و ان كسب او خسارة لعبة هي حادث فعلي فلكي يلعب الفرد لعبة فيديو عليه بالتفاعل مع قواعد حقيقية بحيث يعد مزج و تفاعل قواعد اللعبة و خيالها .

فالألعاب الإلكترونية هي العاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في انظمة العاب الفيديو حيث تعرض في التلفاز بعد ايصال الجاهز به ،فجهاز الادخال في الالعاب الالكترونية هو عادة عصا التحكم او الازرار في اجهزة لوحة المفاتيح او الفأرة او غير ذلك فالألعاب الالكترونية ايضا يمكن ان تعمل على اجهزة خاصة تتواصل بالتلفزيون او اجهزة محمولة او على الحاسوب او الهاتف النقال او الحاسوب المحمول .

وما يزال ينظر إلى الألعاب الالكترونية وخاصة التعليمية منها انها وسيلة ناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه .ولا يعني انها بديل للمعلم إنما كمصدر اضافي ومهم لخدمة المنهج و المعلم و المتعلم. و الحاجة لمثل هذا النوع من الالعاب الالكترونية في سنوات العمر المبكر مهمة غاية الاعتبارات:

. إنها أخطر مراحل نمو الانساني و التي تؤثر في باقي مراحل العمر

. امن ممارسة الالعاب تساهم في تنمية التعلم الذاتي و التعلم بالاكتشاف و المحاولة و الخطأ . و التعزيز الفوري لاستجابات الأطفال

. وقد اثارت الالعاب الالكترونية عبر شبكة الأنترنت ضجة كبيرة فهي على مستوى رفيع جدا .حيث اصبحت الصورة فيها ثلاثية الابعاد و تجسمت الاشكال و الاصوات لتحاكي الواقع لدرجة الاعتقاد بأن ما تقوم به عمل حقيقي على ارض الواقع لا لعبة افتراضية

هذه الخصائص ما جعلت الاطفال يتعلقون بالألعاب الالكترونية بشكل كبير جدا و هذه الاخيرة تشهد اليوم تطورا سريعا في الصوت و الصورة و تستقطب الملايين من الزائرين و حتى الكبار الذين كانوا في وقت سابق يشعرون بالخجل اثناء ممارستها .

اهم الالعاب التي يمارسها الاطفال و الشباب العربي تتضمن العاب الحروب و السيارات و العاب القتال و العاب كرة القدم .

وقد اثبتت الابحاث الي اجريت على ان هذه الالعاب بالذات تسبب ادمان شديد لاعداد كثيرة من الاطفال بل حتى الكبار الناضجين .[1]

2-2- نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية:

يرى **الان لو ديبارداAlain le dibarder**بأن الالعاب الالكترونية مر بستة مراحل حتى 2003 فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من العاب الفيديو و التي تلعب على مختلف اجهزة اللعب وحتى على تلفزيون و الهاتف النقال و غيرها. تتميز كل مرحلة من مراحل تطور و نشأة الالعاب الالكترونية بتكنولوجيا الجديدة و بصعود قوي لقطاع و بظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق المرحلة التي تليها و بدأت المرحلة السابقة عام 2004 اي في سنة التي تلت صدور الكتاب **لوديبارداr**

أ-المرحلة الاولى :

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الالعاب على الكمبيوتر و التي طورها فيزيائيون فقط لتمضية او لاستعراض التكنولوجيا .

وتعد الالعاب **بونغ pong**وحرب الفضاء **space war**التي اخترعها فيزيائي و مهندس اليكترونيك ثمار هذه الفترة فهي ببداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الالعاب الالكترونية مجتمعة .

-صناعة العاب قوية

-دخول التلفزيون للكثير من البيوت

-الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية و العاب الاقواس في القاعات

1- مها حسني الشحروري ، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة و ما لها و ما عليها ، ط1 ، دار المسيرة ، عمان، 2008.

-تطور القدرة الشرائية للأطفال و المراهقين منذ سنوات الخمسينات

-تطور استعمالات الاعلام الالي حيث لم تقتصر على التسيير او الحاسبات العلمية

وبعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة **pracesseur micro**المسوقة مع مؤسسة **اينتال intel**عام 1971 . وفي عام 1972 اسس نولان بوشنال اول مؤسسة العاب الكترونية **اتاري atari**وادخل اول لعبة اقواس الاكترونية**بونغ pong** وفي اول عام باعت اتاري اكثر من 10الاف الة و في عام 1976 تم تسويق اول لعبة لا تتيح الا اللعب بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة **وارمر warmer**في ذات العام اتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار

وقد ادى النجاح الفوري والمعتبر لاتاري الى تضاعف عارضات التحكم المنافسة ،وفي نفس الوقت الذي كان فيه مؤسسة **ابل APPEL**تستعد لاطلاق اجهزة الكمبيوتر **ابل -1 Appele 2** ادت غزارة المنتجات التي صعب عليها ان تجدد نفسها الى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977 و سيبقى **بوشنال** و **اتاري** الابطال الرئيسية للمرحلة من مسيرة الالعاب الالكترونية .[1]:

ب-المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الاعلان عن اول عارضة تحكم متعددة الالعاب و هي **vc 2600**من اتاري و التي تتضمن سلم الالعاب بأهداف وقواعد جديدة و بالتالي ولدت صناعة نشر الالعاب **ebition des jeux** والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة **pacmau**التي اخترعت في اليابان **توروا يواثاني** لمؤسسة **نامكو namco**و اشترت اتاري اجهزة **vcs**التي ستبيع لاحقا 22مليون دولار .

1-مريم قويدر ، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل، رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية، جامعة الجزائر 3 ،2011-2012، ص127.

هذه الارقام التي تثير خيال رجال الاعمال و المضاربين ادت الى تضخم انتاج الالعاب و معظمها وصف بالرديء.

واظهر صعود اجهزة الكمبيوتر وصف الابداع ،عارضات التحكم و كأنها الات تجاوزها الزمن و انهارت المبيعات ابتداء من عام 1983 و امام هذه الخسائر التي صارت مهولة ،باعت مؤسسة **وارنر**لاحد مؤسسي صناعة اجهزة كمبيوتر **كومودور comodor**و فرع الاقواس للمؤسسة اليابانية **نامكو namco**في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية العاب الفيديو ،لكن في نفس الفترة اعلن **نيتاندو netando**وهي مؤسسة انشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة العاب الدرقية و العاب الجيب و ،انها على وشك اطلاق عارضة التحكم **نيس nes**ليسجل دخول اليابانيين في عالم العاب الفيديو و في ظرف اقل من ثلاثة اشهر اصبحت نيس مدللة اليابانيين ،و يعود هذا النجاح الى ثلاثة اسباب رئيسية :

1 ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة

2 تكنولوجية تسمح لنينتادو بالسيطرة على الالعاب المطورة على عارضتها للتحكم و بالتالي ضمان النوعية و اسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات

3 البطل المميز ل نيس و هو **mario**وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة **دونكي كونغ** يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية **graphiste** تشيجيروميامو تو **shit miyamoto** و جهاز رائد في صناعة الخيال بالعاب فيديو .

ج-المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة اساس في اوروبا و الولايات المتحدة الامريكية مع تطوير اجهزة كمبيوتر عائلية **كومودور commodor**و **سينكلار sinclair** و **امستراد amstrad**و في عام 1986

اثاري اس تس **atari st** الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة فهذه الالعاب تتيح ممارسة الالعاب الجديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية "البيانية" و الصوتية ،فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى اخر ،وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى و يتيح لاصطناع الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل .

-وتسمح اجهزة الكمبيوتر هذه ايضا باستكشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط فالكثير من المصممين البيانيين **infographistes** المستقبليين و الموسيقيين اظهروا مهاراتهم من خلال العاب مثل **amiga /atari A.S**:انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين :تنامي الاستنساخ الغير القانوني الالعاب و خصوصا الصنف العاد للخاصية التناسخية لهذه الآلات .فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان او امام اجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل :بي سي او ابل ،وفي سنة 1989 اوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات انتاجهم و تعرض معظمهم للإفلاس ،لكن في اليابان بقيت **بينتاندو** في افضل حالاتها تقريبا السوق .[1]

د-المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده **سوبرنس super nis** و كذا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابانيين وهي **سيغا siga**و تعد هذه المرحلة ايضا مرحلة التطوير الالعاب غير اجهزة الاعلام الالي pc و ظهور العاب المغامرة و الالغاز مثل **:ميست myst** . **سيفن كويست sevenguist**وكذا العاب الادوار مثل **final: fantasy فانيلفانينري**و مع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ سيغا تفوق على ماريو .

1- مريم قويدر ، مرجع سابق الذكر ، ص 128.

هـ-المرحلة الخامسة:

و تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الالعاب لتقنيات الاعلام المتعددة الوسائط **nultiméddia**التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف :معالجة الصور الثلاثية الابعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة **processeurs dédies** و استعمال القرص الضوئي المضغوط **cd-rom**والالعاب على الشبكات المحلية **lan**وعلى الانترنت.

كما تسجل هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح العاب الفيديو ،وهو **sony** بلعبته **بلايشتايشن playstation** واختتم في هذه المرحلة الصراع بين سوني و نينتاندو مما ازال سيغا من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة العاب الفيديو **راكروفت**التي حققت ارقاما قياسية ،وظهور العاب بعوالم بيانية **ايفركوسيت**و **اولتيما اونلاين** و العاب **اف بي اس fps** المتعددة اللاعبين وهي العاب الحركة المتركزة على مهارات الرمي بأسكة متعددة ،علما ان الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ومن امثلتها **دوم doom ثم هالف لايف half life**و تبقى بينتاندو الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل **البوكيمونات les pokemones** التي ابدعتها تجسيدا العالم جيدا طفولي و تجاوز رقم اعمال الالعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت اسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عاليا

وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الالعاب و الوعود السابقة بازدهار سوق الانترنت بالانسحاب ،هذا الانسحاب ادى الى ازمة غير مسبوقة في عالم الالعاب .[1]

1-أحمد فلاق ، الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو ، دراسة في القيم و المتغيرات ، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر 3، 2008-2009 ، ص144.

و-المرحلة السادسة:

بذات المرحلة السادسة بدخول **ميكروسوفت microsoft**و الصراع الشرس بين **عارضات** التحكم ب **اس ps2**و**غايم كوب و اليكس x box**

ز-المرحلة السابعة :

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة و بذات هذه المرحلة مع دخول العام 2004 باصدار جديد كليا اصدرته **نينتاندو**وهو عبارة عن جهاز تحكم يدويمتنقلنينتاندو دي اس nintendods كما اعلنت سوني عن اطلاق جهاز **play station** المنتقل **psd** و الذي طرحه في الاسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004 وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني بي اس دي الى الاسواق الامريكية و عرضت الشركة في المؤتمر العالمي لالعاب الفيديو الذي اقيم في لوس انجلس في ماي 2005 جهاز **بلايستيشن** الذي وصل الى الاسواق بداية عام 2006

كما اطلقت مايكروسوفت خلال النصف الاول من عام 2005 جهازها الجديد **اكس بوكس 360 x box 360**وقداسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي اطلق عام 2006 في النقلة الذي اضطر المطورين الى التكيف معها وقد مر ذلك عبر التعلم على ادوات الجديدة في التطوير المتقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم ،فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن اثارها كانت كبيرة على ميزانية الانتاج .

غير ان الدعم التكنولوجي و تأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي ادخلها مطورو الالعاب الالكترونية فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية التسويق العناوين وفي دورة الحياة الاجهزة وهذه الظاهرة الاخيرة اخذت شكلا واضحا ،فقطاع العاب الفيديو يدفع نحو الاعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الالعاب على عارضات التحكم .

ان دورة حيتة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات وتحاول مؤسسة سوني sony تمديد فترة من حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضتها مثل تطوير **play station بلايستايشن** الى **بلايستايشن وان p.s.one و بلايستايشن تو P.S two**الى **بلايستايشن اكس psx** وتسعى المجموعة اليابانية بذلك الى بيع اخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة ،كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت microsoft على اختصار عصر الاتها من اجل تجاوز منافساتها ،لكن على هذه الاستراتيجية و اطلقت عارضات التحكم على هذا الاساس لكنها اعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم .

لقد قفزت الالعاب الالكترونية في العهد الاخير قفزات تقنية هائلة جعلت السوق هو الاكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الاخرلى كالموسيقى و الافلام وقد ادى ذلك الرواج بدوره الى اقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل :**شركة الكترونيك** "**ارتس المنتجة للعبة fifa** " الشهيرة لكرة القدم و التي تبلغ عوائدها 2،5 مليار دولار سنويا ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة و تصميم الالعاب حححيث تخطى بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة .

و لقد تطورت الالعاب الالكترونية التي اصبحت ذات ابعاد ثلاثة مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازفا او مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم حيث حتى انه تم انشاء متنزهات مجازفة حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج او لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الابطال او لعب القولف في اجل الامكنة في العالم و نزول المنحدرات الاكثر روعة و اصطياد الحيوانات البرية في ادغال افريقيا و زيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما او معركة تاريخية بالسيوف و الخيول .[1]

1-بشير النمرود ،ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي و الترفيهي عند المرهقين المتمدرسين ، رسالة ماجستير ، جامعة الجزائر، 2008، ص 84.

2-3-انواع الالعاب الالكترونية و مجالاتها:

1-انواع الالعاب الالكترونية :

هناك العديد من الالعاب والتي تصنف الى عدة انواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة و ملحقاتها بالإضافة الى وجود علاقات مختلفة ومن بين هذه الالعاب نجد :

أ /العاب الحركة :

يتصادف ميلاد العاب لحركة مع ميلاد العاب الارضيات **plate forme** التي كان اول ظهور لها في قاعات اللعب و كان لها نجاح كبير على عارضات التحكم ،فلعبة **بونغ** التياخترعت عام 1972 تمثل اولى هذه الالعاب لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا مثل :**اركانويد arkanoid** التي صممت على شكل لعبة تدمير اين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال التصويب عبر المضرب وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عرضة التحكم البدائية **اثاريatari** وجاءت بعدها لعبة **تيتريس titris** وحديث سلسلة **باكمان pacman** و سلسلة ماريو وتركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة و تتميز بتزايد السرعة و المهارة و تتولى المستويات لتصبح أكثر صعوبة مما يتطلب انتباها و ردة فعل سريعة كما يقضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر و ايجاد المسالك على اقل صعوبة او تجميع اكبر عدد ممكن من النقاط كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقم او مقابض التحكم بأزرارها ،وكل أداة تحكم تستعمل للجري والقفز والانخفاض ...الخ، قد تستعمل بشكل منفصل او بتوافق ،و تستهدف الكثير من الألعاب الأرضيات جمهورا شابا ،فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من ابطال الرسوم المتحركة او مجلات الرسوم وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها بالارتقاء الى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها او لا تحبها تعرفها .وتتقاسم ألعاب الحركات الأخرى مع العاب الأرضيات نفس شروط النجاح سرعة التنفيذ ، التحكم في

مختلف أجهزة التحكم.لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة،ويتعلق الأمربالألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي.

واذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الاستراتيجية ،فان ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية الألعاب الحركة ،فهي تحتوي كل العناصرالخاصة بالأفلام أو الروايات المغامرة ،فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي ،فلاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية اي البطل الافتراضي لتتابع المهمات بإيقاع كبير ترجع كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية او ابطال مخططات شريرة للأشرار منفردين او عاملين في اطار عصابات منظمة او بكل بساطة انقاذ نفسه وعلى اللاعب ان ينجح في مهماته بحماية خلفية ومواجهة كل الأخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه ومن بين أشهر هذه الألعاب **تومبرايدر tombtraiden** التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطل .

أما ألعاب القتال مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة او تختار لنفسها فضاء مشخص لأماكن هي مسارح للقتال ،للكمات والضربات بالرجل والرأس او حتى بالسكين ومختلف اسلحة بيضاء خاصة بالرياضات القتالية،على غرار السيف كلها مسموحة ،فكل معارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانا كبيرا في نجاح اللعبة وتقترح لعبة **تيكن tekken33** مثلا: قرابة عشر شخصيات تمتلك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال ،ويتطلب تنوع اشكال الهجوم والهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع.

أما العاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز فهي تتميز عن أنواع **shoot en up** باستقرار الأهداف المصوب نحوها، ففي الشاشة يحتل المكانة الأولى كان هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحرك أو استطلاع عوالم مختلفة ،فهذه الاخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع

مختلف مستويات الصعوبة ،فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتسابات حرفية لألعاب التدمير التقليدية .[1]

ب-الألعاب الاستراتيجية

تنقسم ألعاب الاستراتيجية أو ألعاب التفكير الى أربعة أنواع فرعية :

-ألعاب المغامرات والتفكيرjeux daventuresreflexion:

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها الألعاب المغامرة والحركة فلاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاظر اولا في الشاشة ،لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو ،ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب ،فعلى طريقة المحقق الخاص يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي ،ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة الى أخرى غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم ،حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

-ألعاب الاستراتيجية jeux de strategieeconomique

وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد انتاج وتمثيل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها ،لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ماهي في الواقع اختبار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة تسيير مواردها الطبيعية الصناعة ،التجارة، الديمغرافي...الخ.

والهدف هو القيام لأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند انشائها من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة

1-أحمد فلاق ، مرجع سابق الذكر ، ص 105-106.

الافتراضية واقامة توازن بين كل عوالمها ،وتعطي ألعاب استراتيجية الاقتصادية الفرصة ايضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود الصناعة او الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين واذا كان الهدف الرئيسي هو البقاء الأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية ، فإن لاعب حر في اختيار مراحل النمو وتلاعب بقواعد اللغة من خلال القيام بعديد من التجارب.[1]

– ألعاب الاستراتيجية العسكرية jeux de sterategie militaire

وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ لكن موجهة نحو موضوع مختلف فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي فمن اجل النجاح يجب عليه بناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية الهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم ،وتتطلب هذه الألعاب على غرار الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية ،قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية .

–الألعاب التقليدية jeux traditionels

والمقصود بها الالعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة او مبرمجة في نظام **ويندوز** وهي تمس بذلك جمهور عريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب .

– ألعاب المحاكاة:

تعد ألعاب المحاكاة اعادة انتاج لصور نشاطات واقعية ،رياضية أساس ،فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزئيات ،وتستوحى هذه الألعاب اما من الواقع او من

1–أحمد فلاق ، مرجع سابق الذكر، ص 107.

تصور للواقع ،وهو بذلك أقرب الى المصادر المستوحاة منها ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ،ولكن أيضا على مكانة التي تعطي للاعب نفسه ،ففي ألعاب المحاكاة الطيران مثل : **فلايت سيمولاتور flightsimulator** من الميكروسوفت ،والتي تعتبر من بين أكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا ،يأخذ اللاعب صورة فعلية مكان الطيران فهو يجلس افتراضي مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم ويرى خارج الطائرة مليئا بالطيارات الخصم وعلى غرار الواقع فان أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ النفوذ عليها ة من خلال عملية تعود حقيقية وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير من بعض دقائق ،أو حتى لإقلاع ،وتمتلك هذه الألعاب جمهورا وفي من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة اضافية مرتبطة بالصعوبات .

نفس الكلام يقال على ألعاب السيارات المثيرة جدا ،إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعددة ،ففي بعض الألعاب يمكن للاعب أن حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات ،ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الإنساني ،فان ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاص ،وفي بعض الألعاب مثل :**فورمولاوان formule on** من الممكن ضبط مادة الوحدات او ممتص الصدمات ،وهذا وفق الجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس.[1]

- الألعاب غير ممتعة:

على العموم تدل عبارة **لعبة الكترونية** على أحد الأنواع الثلاثة السابقة ،مع ذلك توجه برامج متعددة الوسائط وبرامج اللعب لايمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة أو الألعاب الإستراتيجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة ،وفيما يليثلاثة أنواع التسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضلا التحكم في المقام الأول هناكً **برامج اللعب التربوية logiciels Ludo**

1-أحمد قلاق ، مرجع سابق الذكر ، ص108.

éducatifs التي تأخذ صورة الألعاب المغامرة حقيقية ،فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين لا تقل أعمارهم عن **12 عام** وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

وضمن نوع أخر من وضع الأعمال الفنية التفاعلية **les œuvres d'arts interactives** ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتراوح مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات والمشاهد الفيديو وبناءات الفنية أو أصوات المتفرجين وفي هذه الأقراص تأخذ الفأرة مكان **الجسم المشاهد** وهنا يتوافق الرسم والكتابة والتقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الشراء الشاعري الموجود في هذا العامل.

إما ورشات الإبداع **attelées créatifs** المصممة للأطفال الذين يتراوح أعمارهم بين 5 الى 12عام فهي تقطب كثير الأطفال الصغار اذا أنها ورشات اعمال يدوية تدفع الى تجسيد الخيال عبر ألة طبع ،ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال الى ابداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة .

ويقدم ستيفان ناتكين :**Stéphane natkin** تصنيف أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في أن واحد وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بآخر

أو بشكل مطابق أو شكل تركيبي بينهما وعلى هذا الأساس فان هنالك نوعان من ألعاب الفيديو، الألعاب التي تمارس من لاعب واحد والالعاب التي تمارس من عدة لاعبين .[1]

1-أحمد فلاق ، مرجع سابق الذكر ، ص 110.

_ لعبة بوبجي : pubg

بلايرانونز باتل غراوندزplayerunknonwsbattlegronds ساحات معارك اللاعبين المجهولين

هي لعبة جماعية على الأنترنت لعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس2017 هي متوفرة على أجهزة **windows** صدرت نسختان في أوائل سنة 2018 لمنصتي :أي وان أس ،وأندرويد ،من **تطوير** شركة **تينسنت** . والتي قامت بالتعاون مع شركة **بلوهول** لاصدار اللعبة على الهواتف المحمولة وتعمل بنفس المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلية من قبل شركة **بلوهول** على محرك **أنزيل أنجن 4** وهي تدعم اللغة العربية .

مصمم هذه اللعبة هو **بريندان جرين** وله مدخلات منها : لوحة المفاتيح ،ويد التحكم ،وجيم باد ،وشاشة لمس .

-أسلوب اللعب :

يتم اللعب بأسلوب التصويب من منظور الشخص الأول أو الثالث ،ويصل عدد اللاعبين الى 100 لاعب كلا منهم يهدف لأن يكون الناجي الأخير في اللعبة ،يمكن للاعبين اختيار بين الخوادم التي يكون فيها اللاعب وحده وليس ضمن فريق معين ،أو الخوادم التي تسمح للمشاركة بشخصين في الفريق أو أربعة ،في كالحالات أخر شخص أو فريق باقي على قيد الحياة يفوز بالمباراة .

في بداية كل مباراة يقفز اللاعبون من الطائرة بمظلات على جزيرة دون أن يكون بجعتهم أية عنصر ،بمجرد نزولهم يمكنهم البحث في المباني وغيرها من المعدات .والتي يتم توزيعها عشوائيا في جميع أنحاء الخريطة في بداية المباراة.

- تطوير اللعبة:

المصمم الرائد **بريندان غرين:** المعروف بمقبشته على الأنترنت **playerunknown** كان قد أنشأ سابقا **arma2 moddayzbattele royale** وهو فرع ل **dayz** الشعبي، والمستوحى من فيلم **battle royal**عام 2000 في الوقت الذي أسس فيه **dayzbattle**royale حوالي عام 2013 عاش **greene** المولود في ايرلندا في البرازيل لبضع سنوات كمصور ومصمم جرافيك ومصمم ويب ، ولعب ألعاب الفيديو مثل : **force black hawk down delta** والجيش الأمريكي اشتهر فيلم **dayzmod** باهتمامه كمحاكاة عسكرية واقعية وطريقة لعبه المفتوحة ، وبدأ في اللعب مع خادم مخصص ،وتعلم البرمجة أثناء سيره ، وجد غرين أن أكثر لاعبي الرماة من الجيل الأول متكررين للغاية ،مع الأخذ بعين الاعتبار الخرائط الصغيرة وسهلة الحفظ ،أراد انشاء شيء ذي جوانب عشوائية أكثر بحيث لا يعرف اللاعبون ما يمكن توقعه ،مما يخلق درجة عالية من القدرة على اعادة اللعب ،ثم ذللك عن طريق انشاء خرائط أكبر من ذلك بكثير والتي لا يمكن حفظها بسهولة واستخدام موضع عشوائي للعناصر عبرها .

استلهمت greene أيضا من منافسة عبر الأنترنت ل dayz تسمى **survivorgamer** والتي تضمنت عددا من لاعبي youtube twitch.tv وهم يقاتلون حتى لم يبقى سوى عدد قليل منهم . لأنه لم يكن غاسلا بنفسه ، أراد غرين انشاء طريقة لعب متشابهة يمكن لأي شخص لعبها ، كانت جهوده الأولوية في هذا التعديل أكثر الهاما من الروايات.

the hunger games. حيث يحاول اللاعبون التنافس على مخزونات الأسلحة في موقع مركزي لكنهم ابتعدوا عن ذلك جزئيا لاعطاء للاعبين فرصة أفضل للبقاء عبر نشر الأسلحة حولها ،أيضا لتجنب قضايا حقوق التأليف والنشر مع الروايات في الالهام من فيلم battle royale، أراد greene استخدام مناطق آمنة مربعة، لكن قلة خبرته في الترميز دفعته إلى استخدام المناطق الآمنة الدائرية بدلا من ذلك والتي استمرت إلى ساحات المعارك .

_المنافسة المحترفة المهنية :

للاحتفال باللعبة التي تجاوزت مبيعاتها مليوني نسخة ، أعلنت **bluehole**عن حدث دعائي خيري لعام 2017 حيث دعت 128 لاعبا للتنافس على قناة **twitch– tv** الرسمية لجمع الأموال لمؤسسة **fondution soutreach gamer** من تبرع **bluehole** بلغت التبرعات كاملة مبلغ 100000 دولار أمريكي بدأت المسابقة في أوائل شهر مايو 2017 ،ورفعت مالايقل عن 1200.000 دولار أمريكي من المشاهدين ،بالإضافة إلى مباراة **BLUEHOLE** التي تبلغ 100.000 دولار أمريكي وكانت بمثابة نموذج أولي لأحداث الرياضات المستقبلية للعبة، خلال حدث **gamescom** في أغسطس 2017 نظمت bluehole و ESL أول دورة لبطولة المعارك مع جائزة قدرها 350.000 دولار، عقدت أحداث منفصلة اللاعبين المنفردين وفريقين للاعبين ، وفريقين لاعبين مثبتين في منظور الشخص الأول ، وفرق من اربعة لاعبين ،ظهر كل حدث في ثلاث مباريات حيث سجل اللاعب أو الفريق أعلى النقاط جميع الفائزين الثلاثة الذين تم اختيارهم ، وقال **غرين** إنه في الوقت الذي تصور فيه شكل المعركة الملكية ليكون رياضة متفرج منذ أن تم تصميمه في **ARMA**فإن أسلوبهم في جعل **battle esport grounds**تعتمد على إتخاذ "خطوات الطفل". وقال **غرين** أيضا أنهم لن يتابعوا esports بنشاط حتى يتم إطلاق اللعبة بالكامل و إزالة جميع الأخطاء الرئيسية وقد أظهر حدث 2017 gamescon القضايا التي تكتنف اللوجيستيات الخاصة بإدارة بطولة **BATTLE GROUNDS** الكبيرة مع عدد كبير من اللاعبين المشاركين وقد عملوا جنبا إلى جنب مع ESL لاكتشاف كيفية القيام بذلك بفعالية في المستقبل وعلاوة على ذلك ، ذكر **غرين** أن هناك حاجة ايضا في إنشاء تنسيق لعرض مباراة ساحة المعركة لجعلها مثيرة للإهتمام بالنسبة للمشاهدين ،والتي يعتقد انها ستستغرق بعض الوقت لتطويرها نظرا لطبيعة اللعبة الناشئة حيث تقارنها لأول رماة شخصين راسخين ،ومتعددة اللاعبين على الانترنت ساحة المعركة العاب **.ESPORT**

أقيمت بطولة 20 فريقا من 80 لاعبا من إنتاج شركة **إنتل** في **أوكلاند** في نوفمبر 2017 مع جائزة قدرها 200.000 دولار أمريكي .

-آثارها الإجتماعية :

تحدثت تقارير صحفية بتأثير ألعاب الموبايل و أبرزها لعبة " **pubg** " التي تسببت بحالات طلاق في بعض البلدان ،كما سببت عراك و قتل بين بعض اللاعبين وصدرت فتاوى تحرم اللعبة لأنها برأيهم تسبب الإدمان و العداوة .

-حظر اللعبة:

في مارس 2019 تم حظر اللعبة **بوبجي** في "غوجارات " الهندية بعد ان قررت الحكومة المحلية أن اللعبة كانت "مدمنة وعنيفة للغاية " وهي غير ضرورية موسم الامتحانات تم القبض على عدد من الطلاب مخالين لقوانين الدراسة ،لم يتم تحديد الحظر في بعش مدن الولاية بعد مارس حيث انتهى الموسم الامتحانات ،ثم فرض حظر مماثل في **نيبال والعراق** ،في ابريل 2019 مع ذكر الأسباب أن اللعبة كانت ضارة بالأطفال والمراهقين .

رفعت المحكمة العليا في نيبال الحظر قريبا ،قائلة إن الحكومة لا يمكنها فرض مثل هذا الحظر الذي يتعارض مع الحريات الشخصية دون إظهار سبب الحظر في منتصف عام 2019 أصدرت الأردن قرار حظر مماثل .

وأعلنت رسميا مطلع يوليو 2019 حظرا للعبة "**بوبجي** " القتالية الشهيرة وصرح مصدرمسؤول في هيئة الاتصالات الأردنية أن كافة التقارير وأبرزها تقرير منظمة الصحة العالمية أكدت أن للعبة نتائج سلبية كبيرة من أبرزها "الإدمان " و "العصبية "و الاستفزاز"و "العزلة الاجتماعية " و" تفكك الأسر " هذا ما استدعى الهيئة لحظر التطبيق داخل الأردن .

_لعبة فري فاير :غارينا فري فاير (بالانجليزية :garena free fire)

هي لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوتس ستوديو ونشرتها شركة غارينا وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017 .

لقد أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا للجوال لسنة 2019 نظرا لشعبيتها ،حصلت اللعبة على جائزة " أفضل لعبة شعبية "في تصويت من متجر جوجل بلاي في عام 2019 .[1]

اعتبارا من نوفمبر 2019 حققت فري فاير أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم .[2]

اللعبة تحتوي على خمسين لاعب ينزلون متفرقين في خريطة اللعبة بحثا عن الموارد والأسلحة لقتل الأعداء الذين يعترضونهم وللبقاء كآخر شخص حي في الجزيرة [3]

في فبراير 2019 ،بلغت فري فاير أكثر من 500 مليون تحميل في أجهزة الأندرويد ،في سنة 2019

_ طريقة اللعب :

اللعبة هي لعبة باتل روايال من منظور الشخص الثالث وعند الدخول اللعبة يجد اللاعب عدة أطوار(6) وهي :

_الطور الكلاسيكي :(classic)وطور التصنيف (ranked)

بعد اختبار احد الطورين وتحديد الوضع الذي يريد ان يلعب به اللاعب (وحيد،مجموعة ،ثنائي) يجد اللاعب نفسه في طائرة مع خمسين لاعب ثم ينزل من الطائرة وعليه البحث عن الاسلحة

1- bald cameron. Garena free fire ; exclusive interview; what does the future hold for 2019 s most downloaded mobile game! www;pocketgamer.com .

2Jordan: jon: editor; co;tributing; garena s battle royale game free fire surpasses .

3-garena free fire game review ; 31 marth2019.

والموارد اللازمة ويعترض أثناء ذلك خصوم عليه قتلهم لضمان البقاء على قيد الحياة وكما يحاول الذهاب لدائرة الحماية للاحتماء من المنطقة الخطرة .

في النهاية يتواجه اللاعب مع آخر شخص معه في الخريطة (بيرمودا أو كالاهاري) وآخر شخص أو ثنائي أو مجموعة تبقى تكون الفائزة (على الاقل واحد من الفريق)

_ كلاشسكواد : (clash squand)

بعد اختيار هذا المواد يتم تحويل اللاعب مباشرة إلى حلبة قتال مصغرة بين الفريقين من اربع لاعبين ويمر القتال من سبع جولات والرابح من يفوز لولا باربع جولات ، وهو يتكون من طورين : كلاشسكوادوكلاشسكواد المصنف الذي أضيف حديثا في فبراير 2020 .

_ ساعة الزحمة : (rush hour)

بعدا اختيار هذا المود ينتقل اللاعب إلى طائرة برفقة 22 لاعب ،بعد النزول من الطائرة في منطقة صغيرة من الخريطة المكتظة ،يبدأ القتال مع الإبتعاد عن منطقة الخطر والأخير يكون الفائز.

2- مجالات الألعاب الإلكترونية:

توجد خمس مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب بألعاب الإلكترونية ،خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل فرع يوفر عدد كبير من الألعاب.فالألعاب الإلكترونية التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو ،يوفي كونها تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنت وخاصة على عارضات التحكم ومنه يمكن تطبيق مجالات الالعاب الإلكترونية إلى مايلي :

_الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة :

يعد سوق الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثل ما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالمين ،وقد أظهرت دراسة قامت بها "**جي أف ك** G.F.K " عن وجود تشكيلة واسعة "عدة آلاف من العناوين " وهي في تزايد مستمر كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر ،مما ادى إلى ضبط إتجاه عمالقة الالعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل ،وتظهر التحليلات التي قامت بها "**جي أف ك** "بأن هناك انواع معينة هي الاكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين :

ألعاب الرياضة ،العاب الكلاسيكية ، ألعاب التقمص ،ألعاب المجتمع .

و بالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال ألعاب الأدوار لاتبدو ملائمة للهواتف المحمولة ،في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل الألعاب "**كازوالغايمس** " **casualgams**نوعا خاص بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة ،فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية ،وتعد **البيلياردو** "**تيترس**" النوذج الرمز والاكثر انتشارا في أوروبا، لكن توجد العاب أخرى على غرار ألعاب "**البيلياردو**"و" **ميستريمونيوس**" "**myster mansions**" و**بينبول** "**pinball**" و "**جي تي آيبينبولGTI pinbalL**"

و "**3دي بول dpool 3**" و العاب كسر الأحجار مثل :" **pulux**" بورك بريكردولوكس".

"**bloc breten**"أو ألعاب **البولينغ** "**ميدنايت بولينغ** "**midnightboqling**.

وتعد الألعاب الإبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطروكبيرة وكذلك الألعاب على الأنترنت ،بحيث يعتبر هذا السوق اكثر تطورا في آسيا وامريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل

بالأنترنت وتجهيزاتها لا تتبع بالضرورة إدخال الألعاب فيها ،لكن تدريجي تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال الألعاب فيها ،ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الأنترنت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.[1]

_الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج الأنظمة الآلية للألعاب ومن بين هذه الإمكانية يمكن ان نذكر الثنائية "لوحة الكتابة ،الفأرة "الخاصيتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات المثيرة ،التي يساعدها في ذلك لوحدة التحكم او الكتابة ،وراحة افضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة ،مثل : عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق .

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر و بمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر او قناع الأبعاد الثلاثة "3d" إما الصوت يجب إيصاله بمكبر الصوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت .[2]

_ الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنت :

إن محاولات الناشرين لإقتحام الانترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث ،فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين ،لكن في السنتين الأخيرتين عاد الإهتمام بهذه التقنية ، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال :

_تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة .

1-أحمد فلاق ، مرجع سابق الذكر ، ص129.

2-أحمد فلاق ، مرجع سابق الذكر ، ص130.

_ تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنت.

_ تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر .

_ توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان .

_ تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة

"**jeux massivement multi _ joueurs**" أو الألعاب السريعة المتعددة أو الخدمات التجارية عبر الخط .

_ تطوير نشر و توزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.[1]

_ الالعاب الالكترونية على عارضات التحكم :

عارضات التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة يتكون من معالج processor مثل : المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الاسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع ، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الاجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متنوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة ،ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة ،وأكثر فأكثر أصبحت لهذه الاجهزة كجهاز الكمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الانظمة الآلية لتبسط ومراقبة اللعبة ، وتوصل اجهزة اللعب غالبا إلى شاشة التلفزيون كما يمكن للاعب استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري و من أمثلة هذه الأجهزة نجد **xbox** وهو الجهاز التابع لشركة

1-بشير النمرود، مرجع سابق الذكر، ص85.

ميكروسوفتmicrosoft وله عدة انواع ونماذج ،كما نجد أجهزة شركة **سوني sony** مثل **:بلاي ستايشن 1_2_3 وجهاز أس2** و اجهزة شركة **نبتاندوnitando** التي تعرف باسم: **games cube**[1].

_أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية :

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة ،الجهاز الرئيسي المركب أساس من صندوق لجمع القطع النفوذ، شاشة لإخراج الصورة 'جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها ، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل :المسدس أو الرشاش ،المقود كرسي الدراجة النارية أو السيارة ، و يمكن أن نميز بين نوعين أساسين من اجهزة اللعب الالكترونية في هذه القاعات :

أ_ **أجهزة أحادية اللعب** : والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم و القيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب .

ب_ **أجهزة متعددة اللعب** : والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام jammaالذي يسمح بتعبير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان و طريقة اللعب .[2]

2-4 تأثير الالعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع.

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط عن من يستخدمها وإنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي ،وبعض هذه الآثار يمكن ان تلاحظ بوضوح في المجتمع ،ولهذا حظيت الالعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة "الفيديو ،الحاسوب ،أنترنت والهاتف المحمول "باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الاطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي ،على حد

1بشير النمرود ، مرجع سابق الذكر، ص85

2بشير النمرود، مرجع سابق الذكر، ص86.

سواه ويركز هذا الإهتمام في الوقت .....إلخ .ثم ظهر تفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث على الآثار الإيجابية لتلك الالعاب على العمليات المعرفية والفكرية ، بحيث ان هناك دراسات مهمة تتناول اهمية الالعاب وتاثيرها السلبي والإيجابي على الأطفال كما أن هناك أبحاثا عديدة تناولت هذا الموضوع يمكن أن نستخلص منها ما يلي :

أ_الآثار الإيجابية :

1_ تنمية القدرات العقلية للأفراد.

2_ إثارة الفكر بمتابعة الالعاب وحل الألغاز .

3_يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيات الحديثة ويعتبر دور هام في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.

4_ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسات وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة .

5_إثارة روح المنافسة بين الأطفال لتحقيق الفوز على الاقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.

6_ يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة.

ب_ الآثار السلبية:

1_ إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام .

2_ الأطفال الذين يلعبون ألعاب عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للعنف في حياتهم اليومية .

3_ التأثير في الذاكرة اللفظية .

4_انفصال الطفل عن الواقع بسبب قضاء أوقات طويلة في اللعب .

5_ زيادة الوزن بما يتبعها من أمراض .[1]

على الرغم من اختلاف الدول على وقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب لأنها تشكل مصدرا ضخما للاستثمار . [2]

سنتناول فيما يلي تأثير تلك الألعاب الإلكترونية على الطفل بصفة خاصة والمجتمع بصفة عامة والذي يتمثل فيها مايلي:

_ التأثير الصحي:

لقد كشفت العديد من الدراسات أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة ،كمطالعة الكتب ،مشاهدة تلفاز قليلا وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون من حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوي اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها مع وجود بعض المشاكل الصحية و التربوية في أطفالهم مثل : استنفاذ طاقتهم ،ودمع أعينهم ،وضعف البصر ، والإصابة بانحناء في الظهر ، وتقوس العمود الفقري ، والرعشة التي تصيب أصابع اليدين و وضعف التحصيل الدراسي وتراجع في النتائج الدراسية ، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة المفرطة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والجلوس لأوقات طويلة ،والابتعاد عن الرياضة و الأنشطة اليومية .

الكثير من الأولياء يرون بأنه هناك فائدة في اقتناء هذه الألعاب منها :الحد من الخروج الخارج المنزل لساعات طويلة و أو هي كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة للحدائق العامة نظرا لانهم مشغولون ولهم كثير من الارتباطات .[3]

1-فاطمة المعدول، شبابنا والحياة الافتراضية الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، سلسلة الكتاب العربي ، ط 1، وزارة الإعلام ، الكويت، جويلية 2010، ص13.

2-مها حسني الشحروري ، مرجع سابق الذكر ، ص67.

3-بشير النمرود، مرجع سابق الذكر، ص 90.

وقد قام العديد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الالكترونية على الدماغ فوجدت بعض بان العاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة الأطفال من خلال إعاقة تطور ونمو الدماغ ،وأن هذه الألعاب تنتج أجيال غبية ،تميل لممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة ، كما تولد لهم فكرة الميل للفقدان السيطرة على أنفسهم ،وقد تم قياس مستوى نشاط الدماغ لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب ،وقورنوا بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة ،أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب .

كما أظهرت نتائج الدراسات أيضا أن اللعب لفترة طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة ونوبات متكررة من التوتر، وإجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال كما أن اللعب لألعاب العنف تزيد من إثارة وارتفاع ضربات القلب وضغط الدم.[1]

كما تؤثر سلبا على صحة الأطفال ،إذيصابون بضعف النظر نتيجة تعرضهم لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد ،المنبعثة من شاشة التلفاز التي يجلس أمامهاللعب لفترة طويلة من الزمن .هذا ما أكدته الدكتورة إلهام حسين أستاذة طب الأطفال بجامعة عين الشمس في دراسة حديثة لها ،وأضافت أيضا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي ،حيث قد اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة من الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى أكثر في اللعب ،وكذلك من أضرارها الإصابة بسوء التغذية لان الطفل لايشارك أفراد أسرته في الوجبات الغذاء والعشاء ، فيتعود على الأكل غير صحي في أوقات غير مناسبة للجسم ،وكذلك تكون وجباته قصيرة .

1-مها حسني الشحروري ، مرجع سابق الذكر ،ص71

قد قام الباحثون بدراسة أكثر من 2000طالب تتراوح أعمارهم من 9 سنوات و 18سنة ، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو جراما إلى 62 كيلو جراما ،كما أن هنالك انخفاض حادا في اللياقة البدنية .

أثبتت البحوث العلمية لأطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو و التلفاز تسبب نوعا من الصدع ، والأطفال هم أكثر عرضة للإصابة به.

كما استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة ، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية اتجاه الضوء الذين يشكلون 61 %من مجموع سكان أي دولة .[1]

_ التأثير النفسي و السلوكي :

يتأثر الطفل والمراهق سلبا لما يشاهده من الألعاب الالكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الالكترونية ، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال ويقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول ،وقادتهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية ، نتيجة الالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطيرة ،بإضافة إلى نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوس هؤلاء ،وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة ، ويبقى أسلوب التصرف الطفل والمراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف ، بحيث أثبتت الدراسات التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب ،كما أنها تضع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع رغبته من هذه اللعبة ،وكثيرا ما تثار المشكلات بين الإخوة حول من يلعب ؟

1-طفلك و الألعاب الالكترونية ، مزايا و الأخطار ركن أطفال، مجلة متميزة ، العدد23 ذو القعدة1425من HTTP,//WWW.SAAID .NET /TARBIA/163HTM.2010.

على عكس الألعاب الشعبية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه ،كما أنها تعلم الطفل أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليتقمص منه ما يحتاج من أموال للإنفاق على هذه اللعبة.

فممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة والعدوانية يمكن أن تقود إلى زيادة في عدوانية الأطفال الذين يلعبون بها على مدى القريب ،كما يمكن أن يكون لها تأثيرات كبيرة على المدى الطويل ،لقد جاء هذا في دراسة مثيرة للجدل نشرتها مجلة "**بيرسونالايتي أند سوشي السايكولوجي** " "**الشخصية والسيكولوجية الاجتماعية الأمريكية**"،وقد اختبرت 200 طالب من كليات حيث لعبوا لعبة عدوانية أو لعبة تعليمية وقام الباحث " **كريج أندرسن**" بتوجيه الأسئلة إلى المشاركين وطلب منهم معاقبة واحد من خصومهم ب " انفجار صوتي مدوي " ولاحظ بأن هؤلاء الذين يلعبون الألعاب العدوانية استخدموا " دفقات صوتي " أطول زمنيا . وجاء اهتمام الخبراء بهذا البحث بعد الحادثة الدموية التي وقعت عام 1999 حيث ذبح 23 طالبا وجرح 23 طالبا آخر من قبل طالبتين انتحرتا فيما بعد، وظهر أنهما كانتا تمارسا الألعاب الالكترونية العدوانية بشكل متواصل.[1]

_ التأثير العلمي والتعليمي :

إن الوسائل التعليمية الجديدة مازالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية ،ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة ،ويقصد بها البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب الانترنت والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهيئ تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا.[2]

1-مريم قويدر، مرجع سابق الذكر، ص45.

2-مها حسني الشحروري ، مرجع سابق الذكر ، ص73-74.

_ التأثير الأخلاقي التربوي :

من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين ،في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب ،وهذا ليس من صفات المسلم كما قال رسول الله صلى الله عليه وسلم :

"**إن المؤمنون ليس باللعان ولا الطعان ولا الفاحش ولا البذيء.**"ومن بين هذه المظاهر اللاأخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب بلاي ستايشن.

وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم ،وتجعله مذبذبا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه ،وبين ما يدرس له من خلال الأحداث الجارية ،والصور العارية ،والألفاظ الموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة ،فالذكاء يصور له أن الخبث والطيبة على أنها سذاجة وقلة حيلة ، مما يعكس على الطفل في طريقة تفكيره ويجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله.

_ التأثير الاجتماعي:

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة أطول على أجهزة اللعب الالكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه عليها ، وبسبب طول المدة التي يقضيها في اللعب .

كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الالكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل ،كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والحفلات العائلية والاجتماعات التي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها ،بهذا هم لا يستطيعون الخوض والدخول في حوارات هذا ما يدخلهم في إعاقة اجتماعية ،كما أنها تؤدي إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال ،بالإضافة

إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين الإخوة والأخوات فيما بينهم .

من جهة أخرى فإن اللعب بهذه الألعاب يجعل الطفل يضيع الكثير من العبارات كالصلاة ،خاصة في أوقاتها ،وذلك لانشغاله وارتباطه بها لساعات طويلة ،فالأم تنادي "ياولدي صلي " والأب يقول "قوم معي للصلاة " وكل هذا بدون جدوى . فالطفل يتهاون في ذلك ويذهب للصلاة في تماطل وتكاسل وربما لا يصلي أبدا ،وأحيانا مثل هذه الألعاب تجعل الطفل أناني مع إخوته ويحتال على والديه من أجل سرقة المال لشراء أسطوانات الألعاب باهظة الثمن ،ويصل إلى الاعتداء على أخواته وقطع رحمه معهم.[1]

_ التأثير الثقافي :

يتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الالكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر إضافة إلى تجسيد ثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور عارية وعلى حركات ومشاهد غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا واخلاقنا الإسلامية ،مما يجعل رؤية صور عارية والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص ،وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها فرؤيتها في الكثير من الألعاب الالكترونية الذي ألف اللعب بها .

كما أن مصمم هذه الألعاب لديه فكرة يريد إيصالها للأطفال المتمرسين عن طريق الموسيقى والألعاب والأغاني الغربية خاصة ،وبعض منها يدرج الموسيقى العالمية ،وذلك لتعويد اللاعب على اللعب والتسلية بالاستماع للموسيقى والأغاني ،مما يجعل أطفال ينشئون على حب الموسيقى والاستماع للاغاني المحرمة ،ومشاهدة الفيديوهات الأخلاقية،وهذا كله ينتج عنه

1-فضل سلامة، سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار أسامة دار المشرق العربي ، الأردن ، 2006،ص 161.

أضرار نفسية خطيرة وزيادة في تنامي روح العزلة لدى الأطفال ويصبح الطفل مدمن على الألعاب الالكترونية وله شخصية ضعيفة فكريا وعلميا .[1]

1-شفيق ليكوفان، الأثر السوسيو ثقافي على الطفل الجزائري، دراسة تحليلية عينة من أطفال العاصمة ، رسالة ماجيستير ، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، تخصص مجتمع المعلومات،2009، ص 98.

3- التلميذ والألعاب الإلكترونية .

3-1_ انتشار الالعاب الإلكترونية:

مما لا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي اكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية ، وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة وللأسف فإن الاطفال هم الاكثر عرضة لتلك الالعاب واكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة ،والطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه ، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خاصة في البيت او مع الأصدقاء دون رقابة ،حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الاساسي لا غير وربما لان الضغط عليه من طرف الوالدين عالي جدا .[1]

إن العديد من دول العالم اصبحت تصدر في العالم هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر ،لكن يجب اولا ان نفرق بين من هو المصدر ومن هو المصنع ،فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل للجزائر هي في الاصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة ،قد قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك ،بهذا فإن افضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية وكون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام كما أن كل السلع قادمة من الصين ،هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سبب انخفاض اسعارها بالمقارنة بالألعاب الاخرى التي تشبهها حجما وشكلا ، وتحمل في غالب الاحيان نفس العلامة التجارية .

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر الجزائر عبر موانئ أخرى ،فمثلا هناك العاب تأتينا من تايلاند ،وهونغ كونغ وماليزيا إلى الدول الآسيوية وفرنس

1 مريم قويدر ,مرجع سبق ذكره ,ص 152.

وإسبانيا بالنسبة للدول الأوروبية .والجدير بالذكر إن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الالعاب الإلكترونية مع صنع العلامة التجارية المشهورة سوني ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الاصلية .[1]

إن الحديث عن الألعاب الإلكترونية من الناحية التقنية ليس جديدا في نظر المختصين في تكنولوجيا الإعلام والاتصال ،كون الظاهرة سبق وأن انتشر صيتها في العديد من الدول ،واطلق التقنيون على مروجيها بانهم وحوش إلكترونية يتمتعون في الدقة في اختيار مضامين هذا اللعب ،عن طريق الشبكة العنكبوتية ،ويعرفون جيدا اصطياد ضحاياهم البشرية ،وتدخل الظاهرة ضمن فئة الحرب الإلكترونية التي يسيرها القراصنة وهواة التقنية على شبكة الأنترنت ،ويضيف ذات المتحدث أنها تحمل في برنامجها وخططها ما يسمى بالترويج التكنولوجي للحرب الافتراضية عن طريق شبكات مختصة في صناعة البرامج وهي صناعة مقننة ومدمرة لحياة الإنسان والفئة المستهدفة هم المراهقين ويضيف قرار بان الترويج لمثل هذا النوع من الالعاب قفد انتقل من الترويج التجاري عبر الانترنت إلى الترويج الإشهاري عبر مواقع خاصة ، بالاضافة إلى تلقي روابط إلكترونية أو تسجيلات على موقع اليوتيوب لاستخدام المجاني فالجزائر ليست بمنأى عن الظاهرة وقد تنتشر إذا تم غض النظر على محاربتها أو إيجاد حلول لمنع انتشارها وهو دور السلطة والمصالح الأمنية والمجتمع المدني والعائلة .

3-2- استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية :

إن المرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف اقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص الإنمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه ،خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسمة السمع ودقته وتطور إدراكة الحسي ، والناحية العقلية مع نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والإنتباه وفهم إدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر ،وحتى الناحية

1 امين علام ,الالعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة ,جريد إعلام اسبوعية ,من 22 إلى 29 أكتوبر ,2006 ص 13 .

الإنفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الإجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو المرح والحب والشعور بالمسؤولية شيئا فشيئا يستغرق في احلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها .

فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقاته بالعالم من حوله تختلف لذلك يختلف التلقي عند الاطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقا من استراتجيات التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الاطفال المعرفية وخبرات كل منهم .[1]

والالعاب الإلكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري ،لذلك فمعالجتها لتأثر التلميذ بالالعاب الإلكترونية ستشمل شكل الالعاب ومضمونها ،لانهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الالعاب على الطفل .

فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الإلكترونية يرسم للطفل واقعا افتراضيا لا يمد بصلة لواقعه الحقيقي ، مما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم بحيث يعوض كل من خلال عالم الألعاب الإلكترونية نقائص عالمه الحقيقي .

إن خطاب المعلوماتية تقف وراءه وتنفذه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الاسواق والترويج والأرباح ،وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجمدة ،وما يجذب المزيد من المتلقين الاطفال ،وتحاول ان تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم مستغلة مواضع الضعف والحاجة والنقص في المستوى كفاءة تلقيهم ،وذلك من خلال صناعة مشهدية تقوم على عوامل الجذب والإثارة .والتسويق والإغراء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون الموسيقى واللغة والغرابة والخيال اللامحدود وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و 85 بالمئة ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية ،والتلميذ

1فاطمة همال ,الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري ,مذكرة لنيل شهادة ماستر ,جامعة باتنة ,السنة ,2011,2012 ,ص133.

لن يكون بمنعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة ،الذي أصبحت سطوة التملك فيه ،في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة .

حيث أن ما يقدم على الشاشة الهاتف الذكي من صور رموز وعلامات هي مجموعة من العناصر التشكيلية والتركيبية ،التي تعيد صياغة الواقع برؤى مختلفة ،بل أنها عبارة عن وهم الواقع المخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثيرعليه من خلال إصدار الأحكام .

في ظل دخول الوسائط الإعلامية الجديدة كاللوحات الإلكترونية والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تكرس سطوة الجاذبية البصرية للالعاب الإلكترونية ،حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية والواقعية للتلميذ ، خاصة في غياب الرقابة الحقيقة بدء من الوسط الاسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بم المراقبة الوافد من الناحية البصرية ،ما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد الغير مكتوبة ،بحيث ينشط في مرحلة الطفولة ،الجزء الأيمن للدماغ بشكل أكبر من الأيسر وذلك نتيجة لإختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينا تفسيرا لتفضيل الطفل في هذه المرحلة للتعلم بواسطة الصور والاشكال وغيرها .[1]

وتصميم الشكل للألعاب هو البوابة لنفاذ مجموعة الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى اذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري ،لان الصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة ،فانحلال حدود الصورة يحلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيجابيات وتعبيرات لا تنتمي إلى مجرد البعد الإجمالي منها ،فالمخزن الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي ،بل تحيلها إلى الوسط حواري ممتد ،محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي ،حيث ان

1-حسين الأنصاري ,إشكالية تلقي الطفل العربي ,مجلة إتحاد ‘ذاعات الدول العربية ,عدد 02, 2007, تونس , ص 131 .

مضامين التي تبث من الألعاب الإلكترونية إلى التلميذ هي مضامين ذات مرجعية معرفية غربية ،تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية ،وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بيت السلبي والإيجابي ،وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الإلكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات وحيث تجهز الطفل بالجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينيها ،بحيث تساعد افتقاره للخبرة التحليلة ولابعاد معرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبيتها ، فالتلميذ ولشدة التأثير اصبح يعيش ثنائية متناقضة ،فيقدر امتلاكه لهامش الحرية الكبيرة في استخدام ولعب هذه الالعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الهواتف الذكية ،بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كملق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل إيجابي مع هذه المضامين .[1]

3_3-الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي:

من بين الانتقادات الأكثر شيوعا من استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية أنها تتيح الانشطة الاخرى التي يعتقد انها تكون أكثر فائدة من اللعب في الهواء الطلق ، وأداء الواجبات المدرسية ،والقراءة والترفيه كما اكدت مجموعة من الدراسات بان هناك علاقة ذات دلالة إحصائية مابين استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية وتدني مستوى التحصيل الدراسي ،بحيث يرى الأستاذ يعقوب البلوشي ان مثل هذه الألعاب تشكل خطورة كبيرة على الاطفال في حالة عدم مراقبة الآباء ،والأمهات لهم ،لان اكثر هذه الالعاب دموية ،لذلك فهي تشجع على نمو سلوك العنف في الشخصية لدى من يمارسها من الاطفال وحتى المراهقين نظرا لوجود الكثير من هذه الالعاب التي تتميز بالعنف والرغبة من يمارسها في محاولة تطبيق ما يشاهده في اللعبة على أرض الواقع ، كذلك من بين سلبيات هذه الألعاب الإلكترونية انها تؤدي إلى ضعف المستوى التحصيل الدراسي عند الاطفال والمراهقين الذين يمارسوها بشكل مستمر ،لانهم

1فاطمة همال , مرجع سبق ذكره ,ص 137 .

يسهرون لساعات طويلة في الليل وبالتالي يستيقضون متأخرين على الدوام المدرسي وحتى إن ذهبوا إلى المدرسة يكونون غير قادرين على الإصغاء الجيد للمعلم فيحدث لهم اضطراب في القدرة على الفهم والتحصيل الدراسي الجيد بل يصل بهم الأمر إلى النوم في الصف .

اما الاستاذ حازم الصاوي فيرى أنه يجب على الوالدين تحديد وقت معين يوميا أو اسبوعيا لابنائهم لممارسة هذه الألعاب ويجب عليهم أيضا مراقبتهم والجلوس معهم ،حتى لا يشعر الطفل بأنه بمفرده ويكون عرضة لأي شخص مجهول يشترك معه في اللعبة ليسيطر على أفكاره لافتا أن مثل هذه الالعاب لها أضرار صحية تتمثل في حدوث إجهاد للإبصار والعين بسبب ساعات الطويلة التي يقضيها الاطفال في ممارسة هذه الألعاب ،وكل هذا يؤدي إلى الشعور بالصداع والإجهاد البدني بالإضافة إلى أن انبعاثات الاشعة الصادرة عن هذه الالعاب تصيب من يمارسها بضعف شديد في الإبصار على المدى البعيد وذلك حسب العديد من الدراسات التي أجريت في هذا الشأن .

إن الألعاب الإلكترونية وسيلة تربوية تنافس الوسائل الأخرى ، فهي يؤثر على النمو الذهني والاجتماعي والحركي لطفل كما أنها في بعض الاحيان يتأثر ببعض المتغيرات التكنولوجية الحديثة ومثل على ذلك التأثير السلبي للألعاب على تحصيله الدراسي .[1]

1- الألعاب الإلكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الاطفال ,اطلع عليه يوم 27 فيفري 2017 .
_ www.al_SHARQ.COM

خلاصة الفصل

مما سبق نستنتج ان التحصيل الدراسي يقاس بتقدير نتائج التلميذ ومعرفة مستوياتهم ،وذلك من خلال الاختبارات التحصيلية لمعرفة درجة الإتقان لأداء مختلف المهارات كذلك مقارنة التلاميذ ،بزملائهم ومدى وجود الفروق بينهم ،وتقويمهم بما يتناسب مع قدراتهم وميولاتهم ،فهو يعتبر المعيار الوحيد الذي يحددا لمستوى التعليمي للتلميذ ،إلا انه في بعض الاحيان يتأثر ببعض المتغيرات كالتكنولوجيات الحديثة الحديثة ومثال على ذلك استخدام الألعاب الإلكترونية التي يكون لها تأثير على التحصيل الدراسي .

الفصل الثالث: الإطار التطبيقي للدراسة

تمهيد

1-مجتمع البحث وعينة الدراسة

2-منهج الدراسة

3-أدوات جمع البيانات

4-مجالات الدراسة

5-صعوبات الدراسة

الخاتمة

تمهيد:

يتناول هذا الفصل تفريغ البيانات الدراسة الميدانية اعتمادا على المعطيات المتحصل عليها من خلال استمارة الإستبيان التي تم توزيعها على المبحوثين.

1-مجتمع البحث وعينة الدراسة :

***مجتمع البحث :**

كما يعرفه أيضا على انه المجتمع الاكبر أو مجموع المفردات التي تستهدف الباحث في دراسته لتحقيق نتائج صحيحة ،ويتم تعميم النتائج على كل مفرداته.[1]

ويقصد بمجتمع البحث جميع المفردات أو الأشياء التي نريد معرفة حقائق عليها ، كما يعرفه أيضا : بانه كل العناصر التي تستهدفها الدراسة ، سواء كانت هذه العناصر أفراد ،أو أحداث أو مشاهد موضوع الدراسة أو البحث .[2]

وعليه فإن مجتمع بحثنا لهذه الدراسة يتمثل في تلاميذ الطور المتوسط في ولاية المدية ،الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية وبالتحديد لعبة "free fayer " وفري فاير ، ولعبة بوبجي" popji" وعليه يصعب مسح كل مجتمع البحث نظرا لإتساعه وضيق الوقت المسموح للدراسة ،فعليه اخترنا عينة البحث التلاميذ الطور المتوسط .

***عينة الدراسة :**

تعرف العينة على أنها : هي الجزء الذي يختاره الباحث وفق طرق محددة ، وتستخدم طريقة العينة في البحث في حالات المجتمعات الكبيرة التي تعد مفرداتها بالآلاف .

1- محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، ط1، عالم الكتب، مصر ،2000، ص130.

2- محمد عبيدات و آخرون، منهجية البحث العلمي، دار وائل للطباعة و النشر، ط2، عمان، الأردن، 1999،ص84.

وعليه فإن العينة هي الجزء الذي يمثل المجتمع ،لأن الباحث لا يستطيع أن يأخذ كل الافراد لدراسته لأعن يتطلب جهدا كبيرا ،وعليه قمنا باختيار العينة القصدية لمجتمع دراستنا ، والتي تتكون من 30 حالة من تلاميذ الطور المتوسط القاطنين بولاية المدية ،والذين يستخدمون الالعاب الإلكترونية من أجل معرفة مدى تأثيرها على سلوكهم الإنحرافي.[1]

2/ منهج الدراسة :

عرف المنهج على أنه خطوات منتظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يصل إلى نتيجة معينة و بهذا يكون في مأمن من أن يحسب الصواب ما هو خطأ أو العكس

و عرفه آخر بقوله:" أن منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العلمية التي تهيمن على سير العقل و تحدد عملياته من أجل الوصول إلى نتيجة معلومة، و هو بهذا يقوم على التأمل و الشعور.[2]

تندرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية التي تستهدف دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما، و هو منهج يلجأ إليه الباحث عندما يكون على علم بأبعاد أو جوانب الظاهرة التي يريد دراستها نظرا لتوفر المعرفة بها من خلال بحوث استطلاعية أو وصفية سبق أن أجريت على هذه الظاهرة ، كما يعتمد على دراسة الظاهرة كما هي موجودة في الواقع فيصفها وصفا دقيقا، كميا أو كيفيا.

ولأن دراستنا تهدف إلى كشف ووصف مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تلاميذ الطور المتوسط كان علينا اختيار المنهج الذي يلائم مع هذه الدراسة ، فنظرا لأهمية البحث العلمي و

1-هناء عاشور، القنوات الفضائية الإخبارية و دورها في تدعيم حرية التعبير ، قناة النهار الجزائرية الخاصة، مذكرة ماجيستر ،قسم العلوم الاجتماعية ، وكلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية ، جامعة العربي بن مهيدي،2014/2013، ص34.

2- مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل ،رسالة ماجيستر، كلية العلوم السياسية و الإعلام ،جامعة الجزائر 2011،2012/3.

اختلاف التخصصات الباحثين تعددت المناهج العلمية المتبعة، و بما أن دراستنا تكون وصفية تحليلية تهدف لمعرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك لدى تلاميذ الطور المتوسط ، فلقد لجأنا إلى المنهج المسحي لأنه المنهج الأنسب للبحث في مثل هذه المواضيع بحث نقوم بمسح العينة حاولنا اختيارها بكل عناية حتى تمثل لنا مجتمع البحث أحسن تمثيل.

و لقد سمح لنا هذا المنهج بالاقتراب من مفردات العينة و معرفة انطباعاتهم عن الألعاب الإلكترونية و أنواعها و عادات ممارستها و تأثيرها على سلوكياتهم.

ويعرف المنهج المسحي على أنه المنهج الذي يستخدمه الباحث في دراسة موقف معين من خلال بحث شواهد و تجارب و الوثائق المكونة لوضعه الطبيعي بجمع البيانات و المعلومات المحققة لغرض علمي المنشود.[1]

و يمكن تحديد خطوات منهج المسح على النحو التالي:

-تحديد طبيعة المشكلة.

-تجميع المعلومات و البيانات عن هذه المشكلة.

-تحليل و تقييم البيانات.

-صياغة النتائج.

-إسقاط التعاريف السابقة للمنهج المسحي لوجدنا أن دراستنا عبارة عن تصوير للوضع الراهن بمعرفة عادات استعمال الألعاب الإلكترونية ، و بهذا الغرض تحديد العلاقات التي توجد بين

1-سمير محمد الحسين، بحوث الإعلام دراسات في منهج البحث العلمي ، عالم الكتب، ط5، القاهرة، 1995، ص 17.

الظاهرات و الآثار و الاتجاهات ، من خلال معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك الانحرافي لعينة الدراسة.[1]

3-أدوات جمع البيانات:

إن تحديد مشكلة البحث و نوعيتها و تحديد مفاهيمها في تراثنا العلمي و المعرفي و تحديد مجتمع البحث في جانبه الميداني و إبراز خصائصه والإطار النظري بحاجة إلى خطوات علمية تالية تستهدف الإجابة عن مجموعة من التساؤلات المطروحة في بحثنا حول أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الإنحرافي للتلاميذ و لن يتيسر هذا إلا عن طريق جمع معلومات معينة بهدف التعرف على كل الحقائق المرتبطة بموضوع البحث بقدر الإمكان ثم معالجة هذه الحقائق و المعلومات بأسلوب علمي للخروج بنتائج منطقية يسعى الباحث لدراستها، و قد عرفت مناهج البحوث الإعلامية عدة طرق لجمع معلوماتها اعتمدنا كأدوات منهجية للحصول على بيانات المواضيع المدروسة و لقد اعتمدنا منها:

1-الاستبيان:

يعتبر الاستبيان أداة اتصال أساسية بين الباحث و المبحوث و وسيلة لجمع الحقائق و المعلومات، يعتمد على استمارة تحتوي على مجموعة من الأسئلة توجه إلى المجتمع المراد دراسته، وذلك قصد الإجابة على تساؤلات الباحث.

وهو أحد الأساليب الأساسية أو المباشرة من العينة المختارة أو من جميع مفردات مجتمع البحث عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلة المعدة مقدما وذلك بهدف التعرف على حقائق

1-احمد بن المرسلي، مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام و الإتصال ،ط3،ديوان المطبوعات الجامعية ، 2007، ص286.

معينة أو وجهات نظر المبحوثين و اتجاهاتهم و المؤشرات التي تدفعهم إلى القيام بسلوكات معينة.[1]

ويعرفها "محمد زيان عمر" على أنه مجموعة من الأسئلة تعد إعدادا محددا و ترسل بواسطة البريد أو تسلم إلى أشخاص مختارين للتسجيل إجاباتهم عن ورقة الاستمارة ، ثم إعادتها ثانية بواسطتها يمكن التوصل إلى حقائق جديدة عن الموضوع أو التأكد من المعلومات المتعارف عليها لكنها غير مدعمة بحقائق.[2]

أ-وصف الاستمارة:

اعتمدنا على الاستمارة كأداة لجمع البيانات المتعلقة بالقسم الميداني للبحث وتم توزيعه على مفردات العينة و تم صياغتها على النحو التالي:

***المحور الأول:** " ماهي أكثر الألعاب الإلكترونية استقطابا لاهتمام الأطفال " يحتوي هذا المحور على 07 أسئلة منها أسئلة مفتوحة و نصف مفتوحة .

***المحور الثاني:**" كيف تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على تعلم السلوك العدواني و العنف عند التلاميذ" ، يحتوي هذا المحور على 13 سؤال منه أسئلة مفتوحة و مغلقة و نصف مفتوحة.

***المحور الثالث:** "هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ" ، يحتوي هذا المحور على 3 أسئلة منها مفتوحة، مغلقة ونصف مفتوحة.

1-احمد حلمي جمعة و آخرون ، أساسيات البحث العلمي في العلوم الاقتصادية و المالية و الإدارية ، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 1990، ص174.

2-محمد زيان عمر ، البحث العلمي مناهجه، وتقنياته، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر، 1988، ص290

4- مجال الدراسة:

-**المجال المكاني:** يتمثل مجتمع البحث في التلاميذ المتمدرسين في الطور المتوسط الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بولاية المدية بمتوسطة حنطابلي عبد الرزاق حي مكراز، و متوسطة رابح سيدهم علي بدائرة وامري، ومتوسطة البشير البشير الابراهيمي بحي المصلى، وبهذا لقد كانت دراسة عينتنا بمناطق مختلفة لتكون متنوعة و شاملة لكل الطبقات الاجتماعية.

- **المجال البشري:** تتمثل عينة الدراسة في الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بولاية المدية، والذين تتراوح أعمارهم ما بين 11 إلى 14 سنة ، متنوعين بين الذكور و الإناث و الذين يقطنون في ولاية المدية من أقسام سنوات الأولى و الثانية و الثالثة و الرابعة متوسط .

المجال الزماني: حددنا مجالنا الزماني من 31 ماي إلى 10 جوان 2021.

5-صعوبات الدراسة :

تعتبر الدراسات في العلوم الاجتماعية من أصعب الدراسات سواء من حيث التعطبيق أو من حيث التدقيق في النتائج فالباحث في العلوم الاجتماعية يتلقى سلسلة من الصعوبات والعوائق من خلال إنجازه لبحثه وعلى هذا الاساس لقد اعترضنا صعوبات في المجالين النظري والميداني معا .

-في الجانب الميداني :قد تمثلت الصعوبة في الوضع الحالي للبلاد بسبب تفشي وباء "الكوفيد 19" وصعوبة التواصل مع العينة المدروسة .

-عدم القدرة على القيام بتوزيع الاستبيان الخاص يالدراسة نظرل للبروتوكيل الصحي الذي يمنع الدخول للمؤسسات طبقا لأوامر قانونية صارمة ،

الخاتمة

الخاتمة

حاولنا من خلال هذه الدراسة معرفة مدى تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف التلاميذ على تنمية السلوكات الانحرافية لديهم وخاصة في سن المراهقة كتلاميذ الطور المتوسط فاعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج المسحي الوصفي لمحاولة الإلمام بجميع جوانب البحث العلمي فلجانا في هذا كذلك إلى الجانب النظري وفق ما تقتضيه المنهجية العلمية لمعرفة ما توصلت إليه الدراسات السابقة في موضوعنا وكذلك معرفة نوعية الالعاب الإلكترونية وكيف تنمي السلوك الانحرافي لدى التلاميذ من خلال دراسة النظريات المفسرة للانحراف والعوامل المؤدية له ,وكذلك بعض نماذج الانحراف التي قد تنتج عن استخدام المفرط للالعاب الإلكترونية.

وهذا كله الكشف عن الأثر الذي أصبحت تتركه الالعاب الإلكترونية في نفوس الاطفال والمراهقين من خلال الإقبال الكبير لهذه الفئة على الالعاب لأنها تطورت وتحديث مستمر مما يجعلم أكثر تشوقا للإطلاع عليها متناسين بذلك التزاماتهم مع العائلة والمدرسة وإهمالهم للعديد من الامور المقيدة مما قد يؤدي إلى تعلمهم سلوكات انحرافية ,تقليدا لما يحدث في هذه الالعاب.

ومن هذا ولمحاولة الوصول إلى نتائج أكثر مصداقية أردنا البحث والتقصي على هذه الظاهرة ميدانيا للخروج بنتائج أكثر واقعية تكون قادرة على تحليل وتفسير الظاهرة المدروسة.

حيث من خلال هذه الدراسة الميدانية والملاحظة السابقة تأكدنا أن الغدمان غلى هذه الالعاب يساهم في تنمية بعض السلوكات الانحرافية للتلاميذ من خلال ما تعرضه من محتوى سيء وسلبي وذلك لان التلميذ لا يعرف حدود الانشغال بالأشياء وما يؤدي إلى التقليد الاعمى للاشياء.

وفي النهاية خلصنا إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تساهم في تنمية السلوكات الانحرافية لدى التلاميذ.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

قائمة الكتب:

1. بسام محمد أبو عليان ،الإنحراف الإجتماعي والجريمة ،منشورات إيليا ،كتب جامعة أاقصى.
2. بسام محمد أبو عليان، الانحراف الاجتماعي و الجريمة ، منشورات إيليا كتب جامعة الأقصى.
3. الدكتور فهد بن عبد العزيز العفيفي، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع،1998
4. سامية محمد جابر،الإنحراف الإجتماعي بين نظرية علم الإجتماع والواقع الإجتماعي ،دار المعرفة الجامعية ،مصر .2016.
5. عامر مصباح ، التنشئة الاجتماعية و الانحراف الاجتماعي، دار الكتاب الحديث ، القاهرة، ط 1 ، 2010.
6. عبد الرحمان بن محمد عسيري ،تشغيل الأطفال والإنحراف ،دار الخامر للنشر والتوزيع ،2014 .
7. عطية حسين ،الالعاب الإلكترونية فوائدها ومضارها ،عمان ،دار الشروق للنشر والتوزيع ،عمان ،2007.
8. فضل سلامة، سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار أسامة دار المشرق العربي ، الأردن ،2006
9. فيروزمامي زرارقة، الأسرة و الانحراف بين النظرية و التطبيق، دار الأيام للنشر و التوزيع.–
10. محمد وفاء سلامة ،الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة ،دراسة استطلاعي ،2004،ناشر مجلس أعلى لشؤون الأسرة ،الإمارات .

11. معن خليل العمر ،علم الإجتماع الإنحراف ،دار الشروق للنشر والتوزيع ،عمان الأردن . ..

12. منال محمد عباس ، دكتورا في الآداب من قسم الإجتماع ، كلية الآداب ،دار المعرفة الجامعية، جامعة الإسكندرية ،1437 .2016.

13. منال محمد عباس ،الإنحراف والجريمة في عالم متغير و دار المعرفة الجامعية ،2016

14. منال محمد عباس، دكتوراه في الآداب من قسم الاجتماع ، كلية الآداب، جامعة الاسكندرية ، 2016/1437 دار المعرفة الجامعية.

15. مها حسني الشحروري،الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لهل وما عليها ،دار المسيرة ،عمان ،2008.

قائمة المذكرات:

1.أحمد فلاق ، الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو ، دراسة في القيم و المتغيرات ، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر 3، 2008-2009 .

2.بشير النمرود ،ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي و الترفيهي عند المرهقين المتمدرسين ، رسالة ماجستير ، جامعة الجزائر، 2008.

3.بلعامرية زينب ، بوشلوح هاجر ،دراسة ميدانية بمركز إعادة التربية والتأهيل بالطاهير، مذكرة لنيل شهادة الماستر ،قسم العلوم الاجتماعية ،تخصص علم الاجتماع التربوي ،2017.2018

4.حسيبة بن مريم، حورية محجوبي، الانحراف في المؤسسة التربوية ،دراسة حالة تلاميذ الطور الثانوي، مذكرة لنيل شهادة الماستر ،في علم الاجتماع التربية، جامعة الامير عبد القادر، تقرت ،2013-2014.

5.حيتوش مريم ،الانحراف في المؤسسة التربوية ،دراسة حالة تلاميذ الطور ثانوي .

6.دلال عبد العزيزحشاش ،أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني ،لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت ،جامعة عمان العربية للدراسات العليا، تخصص الارشاد التربوي ،2008.

7.ريمان هند ،العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستايشن ،رسالة ماجستر جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية ،2007.

8.شفيق ليكوفان، الأثر السوسيولوجي ثقافي على الطفل الجزائري، دراسة تحليلية عينة من أطفال العاصمة ، رسالة ماجيستير ، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، تخصص مجتمع المعلومات،2009، ص 98.الكتاب العربي ، ط 1، وزارة الإعلام ، الكويت، جويلية 2010.

9.الشيخة حنان ،برامج التلفاز والالعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك ،رسالة ماجستر، كلية التربية ،دمشق ،2007.

10. عبد الرزاق بن ابراهيم القاسم ،العلاقة بين الالعاب الإلكترونية والسلوك العدواني ،لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ،رسالة ماجستر ،قسم علم الاجتماع ،كلية العلوم الاجتماعية ،جامعة الإمام بن سعود الإسلامية السعودية ،2011.

11. عبد الله العزيز الهدلق ،إيجابيات وسلبيات الالعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها ،وجهة نظر طلاب التعليم العام ،رسالة دكتورا ،كلي التربية ، جامعة الملك سعدود ،مدينة الرياض –م–ع س.

12. علواش كهينة ،معالجة العنف من خلال التلفزيون والعاب الفيديو وتاثيرها على الطفل ،مذكرة ماجستر ن جامعة الجزائر ،كلية العلوم السياسية والإعلام ،قسم العلوم الإعلام والإتصال ،2006–2007.

13. فاطمة همال ،الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري،مذكرة لنيل شهادة ماجستر ،قسم العلوم الإنسانية ،جامعة الحاج الاخضر ،باتنة ،2011-2012.

14. مراد شعشوعة ، يوسف داودي، مواقع التواصل الاجتماعي و دورها في تنامي السلوك الانحرافي للتلميذ، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع: سوسيولوجيا العنف و العلم الجنائي،2017/2016.

15. مريم قويدر ،أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل، رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية ، جامعة الجزائر 3 ،2011-2012.

16. مها حسني الشحروري ،أثرالألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى الاطفال ،مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن ، أطروحة دكتورا،جامعة عمان العربية للدراسات العليا ،كلية الدراسات التربوية العليا ،قسم علم النفس التربوي ،عمان ن2017.

17. وليد بن محمد العوض، دور استخدام شبكة الانترنت في التحصيل الدراسي لدى طلاب جامعة نايف العربية للعلوم الامنية ، رسالة ماجستر ،جامعة نايف العربية للعلوم الامنية 2005.

المجلات:

1. أمين علام ، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة و جزر الهلوسة، بلاي ستايشين بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة الإعلام الأسبوعية، العدد05، من 22 أكتوبر إلى 29 أكتوبر 2006.

2. حسين الأنصاري إشكالية تلقي الطفل العربي، مجلة الإتحاد الدول العربية ، العدد02 ،تونس،2007.

3. المجلة الثقافية النفسية ، رمزية نعمان، نساء سطح ، الألعاب الالكترونية و العدوانية، دار النهضة العربية ، بيروت ،لبنان،سبتمبر ،2000،ص16-17.

4. مجلة متميزة ، طفلك و الألعاب الالكترونية، مزايا وأخطار ركن الأطفال ، العدد03،اطلع عليه يوم2010/04/03، على الساعة العاشرة و نصف.
5. نجلاء نصير بشور، الألعاب الالكترونية و إيجابياتها و سلبياتها، مجلة تربوية، العدد31، تشرين ثاني ،2004.

المقالات:

1. أحمد بن عبد الله ، القميزي، الدراسات الطبية تأكد تأثير الألعاب الالكترونية على صحة أبنائهم، النسخة الإلكترونية لصحيفة الرياض، الخميس 14صفر 1422هـ – 21فبراير 2008، العدد14486.
2. حمدادو مريم، بوزيفي وهيبة، الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة و جزر الهلوسة، من عالم الديزني شانل، إلى الألعاب الالكترونية جريدة إعلام تلك الأسبوعية من 22 إلى 29 أكتوبر 2006، العدد05.

المواقع الألكترونية:

1. bald cameron. Garena free fire ; exclusive interview; what does the future hold for 2019 s most downloaded mobile game! www;pocketgamer.com
2. AL-Seyassi-dz.com(04.03.2017)
3. AL-Seyassi-dz.com(04.03.2017) (13:52).
4. garena free fire game review ; 31 marth2019
5. -Jordan: jon: editor; co;tributing; garena s battle royale game free fire surpasses .
6. -MARC- GNIffths: the educationel benefits of video games vol 20 NO 03-2002.
7. -NOBRIKO- THONI: Effects of vidio games on children s Agressive behavior and pro-social behavior situated play procceding of –Digra 2007.
8. WWW.SHARG.COM.27/02/2017.14:48.

الملاحق

الملاحق:

بيانات عامة:

صفات العينة:

1-الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2-السن:من 12/11سنة ☐ من 13/12سنة ☐ من 14/13سنة ☐

من 15/14سنة ☐

3-المستوى التعليمي: سنة أولى متوسط ☐ سنة ثانية متوسط ☐ سنة ثالثة متوسط ☐

سنة رابعة متوسط . ☐

4-الوضع المعيشي: تعيش مع الوالدين ☐ تعيش مع الأقارب ☐

مع أحد الوالدين مطلقين ☐ وفاة أحد الوالدين. ☐

5-المستوى الدراسي: جيد ☐ متوسط ☐ ضعيف ☐

6- عمل الأب: موظف ☐ بدون عمل ☐ أعمال أخرى ☐

7- عمل الأم: موظفة ☐ماكثة بالبيت ☐

البيانات الخاصة:

8- ماهي الوسائل التي تملكها: حاسوب ☐ هاتف نقال ☐ أجهزة أخرى. ☐

9-متى تمارس الألعاب الإلكترونية: دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا. ☐

10-ما هي المدة التي تستغرقها في اللعب: ساعة إلى ساعتين ☐ ساعتين إلى أربع ☐ ساعات

أكثر من أربع ساعات ☐

11- لماذا تمارس هذه الألعاب: ملئ وقت الفراغ ☐

حب المغامرة ☐

فضول ☐

تطوير الموهبة ☐

12- أذكر أنواع الألعاب المفضلة لديك : ألعاب قتالية ☐

ألعاب رياضية ☐

ألعاب الألغاز

ألعاب مغامرات .

13- اذكر أسماء الألعاب المفضلة لديك:

14-مع من تفضل اللعب: مفردا مع العائلة مع الأصدقاء

بيانات خاصة بالفرضية الثانية:

15- عندما تخسر اللعبة ماذا تفعل: تتوقف عن اللعب تكمل حتى الفوز

16- ماذا تشعر عندما تخسر في اللعبة : الغضب و النرفزة الإحباط

شعور عادي.

17-من يساعدك في اقتنائها : بمفردي الوالدين الإخوة

الأصدقاء .

18- إذا كانت إجابتك بمفردي كيف يتم ذلك: التحايل على الوالدين للحصول عليها

العمل للحصول عليها الاستعارة من الأصدقاء.

19- هل سبق لك و أن قلدت أبطال العبة : نعم لا

20- إذا كانت إجابتك بنعم كيف ذلك: في المظهر و الشكل في الحركات

أشياء أخرى ، اذكرها ...

21- أين تقلد هؤلاء الأبطال: في البيت في المدرسة في الشارع

22- هل تتعرض للمنع أو الاعتراض عن هذه الألعاب: نعم لا

23- إذا كانت إجابتك بنعم أين تتعرض أكثر لهذا المنع: في المنزل

في المدرسة

24- هل تتعرض للضرب أو سلب الحقوق لمحاولة منعك من لعبها: نعم لا

25- إذا كانت إجابتك بنعم كيف تتوقف عنها: سريعا تحاول خفية لا تتوقف أبدا

.

26-عندما يتم استفزازك من طرف الأصدقاء عندما تخسر اللعبة كيف تتصرف:

تصرف عادي

السب و الشتم ☐

الضرب. ☐

27- هل تهرب من المدرسة عندما تكون مضطر إلى اللعب في وسط الجماعة:

نعم ☐ لا ☐

28- هل تفرض عليك الجماعة اللعب في وقت معين : نعم ☐ لا. ☐