مجلة دراسات في سيكولوجية الانحراف
مجلة دولية نصف سنوية : ISSN :2602- 554X EISSN :2773-2568
المجلد : 07 العدد : 02 السنة : 2022 ص- ص : 56-75

الأثر السلبي للألعاب الالكترونية وعلاقتها بانحراف سلوك الحدث المراهق

(عينة لتلاميذ متوسطة ببلدية عين التوتة)

The negative impact of electronic games and its relationship to the deviation of adolescent behavior (A sample of middle school students in the municipality of Ain Al-Touta)

فيروز زروال*
جامعة باتنة1 (الجزائر)
مخبر التطبيقات النفسية في الوسط العقابي
fairouz.zeroual@univ-batna.com

حكيم اعراب
جامعة باتنة1 (الجزائر)
مخبر الديناميات الاجتماعية في الاوراس
hakimarab@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2022/7/09 تاريخ القبول : 2022/9/14

ملخص: تهدف الدراسة إلى البحث عن الأثر السلبي للألعاب الالكترونية في تغيير سلوكيات الأطفال التي قد تؤدي إلى انحرافهم، خاصة الألعاب التي تشكل خطرا وتحمل في عمقها تحريضا على العنف والسلوكيات المنحرفة، وأخرى تظهر بشتى الأنواع و التي تسعى إلى تدمير عقول الأطفال بفعل العالم الافتراضي الذي ترسمه. ومن أجل تحقيق هذا الهدف اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي التحليلي وذلك بإجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة زيداني (53) تلميذ ببلدية عين التوتة حيث تتراوح أعمارهم ما بين 11و16 سنة . من أهم النتائج التي توصلت اليها الدراسة : الاستعمال غير العقلاني للألعاب يؤدي الى الادمان عليها ، حيث أن تعلق التلاميذ بالألعاب الالكترونية أحدث تغيرات في سلوكياتهم كتقليد بعض الألعاب ، ينعكس ادمان على الألعاب سلبا على انحراف سلوك الحدث المراهق مثل الانحراف الخلقي الكلام البذيء واحداث الشغب سواء في الوسط المدرسي وخارجه سلوكيات عنيفة وغيرها وهذا راجع إلى الألعاب العنيفة التي يفضلها التلاميذ على باقي الألعاب الأخرى وسنوات اللعب ومدى تأثير اللعبة على الحدث المراهق.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية ؛الانحراف ؛السلوك ؛الحدث؛ المراهق.

Abstract:

The study aims to search for the negative impact of electronic games on changing children's behaviors that may lead to their deviation, especially games that pose a danger and carry in their depth incitement to violence and deviant behaviors, and others that appear in various types that seek to destroy children's minds due to the virtual world that they draw. In order to achieve this goal, the current study relied on the analytical descriptive approach by conducting a field study on a sample of Zaidani middle school students (53) students in the municipality of Ain Al-Touta, whose ages range between 11 and 16 years.

Among the most important findings of the study: The irrational use of games leads to addiction to them, as the students' attachment to electronic games caused changes in their behavior, such as imitation of some games. The school environment and outside it, violent and other behaviors, and this is due to the violent games that students prefer over other games, the years of playing and the extent of the game's impact on the adolescent event.

key words: Electronic games,Deviation, Behavior, Juvenile, Adolescent

* المؤلف المرسل

مقدمة:

تعتبر الثورة التكنولوجية التي نعيشها حاليا من المصادر الرئيسية للتغير والتحول الذي يشهده عالمنا المعاصر ، وتبرز مظاهر هذا التقدم التكنولوجي الهائل في مجال الاتصالات والمعلومات والحاسب الآلي والالكترونيات وغيرها . وكان له أثر كبير في تطور كافة مناحي الحياة ، وارتفاع مستوى الرفاهية للإنسانية مما جعل بالبعض يغوص في العالم الافتراضي الذي صنعته الألعاب الالكترونية بهدف إسعاد البشرية وتوفير التسلية للأطفال لكن هناك ألعاب في عمقها تسعى إلى تخريب العقول وتوجيه الأطفال الى سلوكيات بعيدة عن القيم والمعايير الاجتماعية تقود بالطفل إلى الانحراف خاصة ألعاب العنف والمصارعة والألعاب الحربية وغيرها ،وغياب الرقابة والمتابعة من قبل مؤسسات التنشئة الاجتماعية خاصة الأسرة والمدرسة ، يؤثر سلبا على سلوكياتهم خاصة اتجاه الآخرين سواء داخل الأسرة فنجد الحدث المراهق يميل الى التحرش بإخوانه في المنزل والاعتداء عليهم ونفس الحال في المدرسة ونجد هناك أنواع من الألعاب تشحن الحدث المراهق للفوز في اللعبة، وفي حالة الخسارة أو وجود صعوبات في اللعبة تظهر اعراض القلق والتوتر وتتحول الى العنف الذي يظهر جليا من خلال المشاحنات والشجارات والتكسير لدى الأحداث المراهقين، فالمدرسة اليوم أصبحت تركز على محاربة هذه الألعاب من خلال اجراء لقاءات مع التلاميذ للتوعية وإبراز مدى خطورة هذه الألعاب خاصة التي تحمل في طياتها تدمير عقول الأحداث المراهقين ، إلى جانب ذلك نجد الأسرة توفر كل المتطلبات للأبناء بالإضافة إلى الدلال الزائد ،وألعاب التسلية ،وهي لا تدري أنها تعلم الابن الأنانية فيصبح كل ما هو ممنوع مرغوبا لديه. ومن المعروف أن مسؤولية تربية الأبناء تقع على عاتق الأبوين ولكن هناك اختلافات واسعة بين المجتمعات من حيث مناهج تربية المراهق ،وتلقينه المبادئ الأولية في التنشئة الاجتماعية ففيها تنمو قدراته من خلال التفاعل مع غيره من الأفراد ولا يمكن لهذا التفاعل أن يتحقق ما لم يتوفر الحوار والتواصل داخل الأسرة الذي يحقق التوازن النفسي والاجتماعي للحدث المراهق.

1- اشكالية الدراسة : تسعى الدراسة الى الكشف عن الأثر السلبي للألعاب الالكترونية خاصة التي تلحق الأذى والضرر للمراهق وتؤدي به إلى انحراف سلوكه وحتى الأمراض النفسية والجسدية والإدمان وعليها، حاولت الدراسة الحالية الإجابة عن التساؤل الآتي: هل تؤثر الألعاب الالكترونية على انحراف سلوك الحدث المراهق ؟

2- فروض الدراسة : اعتمدت الدراسة على الفرضيات التالية

1.2الفرضية الرئيسية : تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على سلوك الحدث المراهق وتوجهه نحو إتيان سلوكيات منحرفة

2.2فرضيات جزئية

- الاستعمال غير العقلاني للألعاب الالكترونية يؤدي الى إدمان الحدث المراهق.
- ممارسة الألعاب الالكترونية تؤثر على انحراف السلوك الاجتماعي للحدث المراهق.
- سلبيات الألعاب الالكترونية وعلاقتها بانحراف سلوك الحدث المراهق.

3- أهمية الدراسة : أصبحت الألعاب الالكترونية الشغل الشاغل سواء للصغار أو الكبار بسرعة انتشارها ورواجها ونوعية الألعاب في تحديث مستمر دون مراعاة خطورتها التي أصبحت تهدد الحدث المراهق ومستقبله و تحديد الحاجات والمتطلبات التي يحتاجها ويبحث عنها في الألعاب الالكترونية.

4- أهداف الدراسة :

* تحديد الآثار السلبية التي تلحقها بالحدث المراهق مع مرور الوقت .

*علاقة الألعاب الالكترونية بظهور سلوكيات منحرفة عند المراهقين

5. مفاهيم الدراسة:

1.5 - الألعاب الالكترونية: هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو)أو على شاشة الحاسوب(ألعاب الحاسوب)،والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/ الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية ، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية. وقد أشار جونز إلى أن ألعاب الحاسوب وألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون بها أكثر من الواقع .وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى ألعاب المغامرات، ألعاب المنافسة ، ألعاب المحاكاة ، ألعاب تعاونية ، ألعاب البرمجة ، ألعاب الألغاز ، ألعاب رجال الأعمال. (مها حسني الشحروري،2008 ، ص46-47) .

. **تعريف الألعاب الالكترونية اجرائيا:** هي ألعاب الكترونية متوفرة لغرض التأثير على الدماغ البشري حيث تحدث تفاعل بين اللاعب والجهاز الالكتروني تتطلب من اللاعب اتباع المراحل معينة أو انجاز المهام المطلوبة عليه وتحقيق الهدف.

2.5- الانحراف: مجموعة من السلوكيات المنحرفة غير المقبولة اجتماعيا بحيث تؤثر على النظام العام ويؤدي إلى نتائج سلبية على أفراد الأسرة والمدرسة إدارة وتنشئة وتكيفا ،ومن بين السلوكيات المنحرفة الأكثر انتشارا هناك: السرقة ،مظاهر التخريب والسلوك العدواني وغيرها (عامر مصباح،2003، ص244- 243)

3.5- السلوك: يعني تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجابته العضوية والحركية والوجدانية والعقلية، والذي يكون دائما بدافع سواء شعر به الفرد أم لم يشعر، ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي تترتب عنه (مريم قويدر،2012، ص34)

تعريف انحراف السلوك اجرائيا: انتهاك للمعايير القيمية والاجتماعية المتعارف عليها وانحراف أخلاقي خاصة لدي المراهقين

4.5- الحدث : يطلق على الشخص منذ ولادته وحتى تتكامل له عناصر الرشد والنضج النفسي والاجتماعي(مفهوم الحدث بشكل عام لا نقصد الحدث الجانح) (طارق السيد،2012، ص17)

5.5- المراهق : هي مرحلة حاسمة وحساسة في نفس الوقت إذ يمكن للمراهق أن ينحو منحى الانحراف الاجتماعي إذا لم توجه له العناية الكافية في إطار بحثه عن هويته، وإشباعه لحاجاته الاجتماعية ، واندفاعه النفسي نحو الظهور والثورة على الواقع الذي حوله ، والرغبة في التغيير السريع. (عامر مصباح،2011، ص183-184)

1.5.5- أنماط المراهقة :

أ- **المراهقة المتكيفة** :هي المراهقة الهادئة التي تميل الى الاستقرار العاطفي وتخلو من التوترات الحادة لكون علاقة المراهق بالمحيطين به علاقة طيبة ويشعر بتقدير الأسرة والمجتمع .

ب- **المراهقة الإنسحابية :** تتسم بالتردد والخجل والشعور بالنقص وعدم التوافق الاجتماعي تكون خلالها علاقات المراهق ضيقة ومحدودة .

ج- **المراهقة العدوانية:** يكون المراهق فيها ثائرا، متمردا على السلطة المنزلية والسلطة المدرسية والمجتمع الخارجي.

د- **المراهقة المنحرفة** : تتميز بالانحلال الخلقي والانهيار النفسي كما في ترويع المجتمع بالجرائم المخلة بالآداب والشرف أو المرض العقلي والنفسي أحيانا وقد يلجأ المراهق إلى الانتحار في أسوأ الحالات. (مي شبر،2017 ،ص31-32)

6. دراسات سابقة : توجد العديد من الدراسات التي ركزت على الأثر السلبي الذي تلحقه الألعاب الالكترونية بالطفل منها:

1.6- دراسة يولمانا وسوانسون (2004) هدفت إلى التعرف على التحريض للعنف في ألعاب الفيديو على زيادة العنف التلقائي، تكونت عينة الدراسة من 121 طالبا وطالبة يلعبون في ألعاب فيديو عنيفة وتمكنوا من تقسيم أنفسهم على مقياس العنف الضمني وأشارت النتائج إلى أن التعرض إلى العنف في ألعاب الفيديو يسهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية. (دلال عبد العزيز الحشاش،2008 ص22)

2.6- دراسة بعنوان تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي للأطفال 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 الهبة 900 في المرحلة(1) و 903 في المرحلة الثانية , من فيفري إلى مارس 2002 .

وقامت الدراسة بقياس كميات ألعاب الفيديو المستعملة , وقياس المشاهد (مشاهد عنف_ مشاهد اجتماعية _ مشاهد جنسية)

ونتائج الدراسة: الاستعمال الكثير لألعاب الفيديو، حيث يستعمل الذكور ألعاب الفيديو لأكثر من 4 أيام في الأسبوع

*مشاهدة العنف : الذكور أكثر مشاهدة للعنف من الإناث

*مشاهدة الجنس : الإناث أكثر مشاهدة له من الذكور.

*الألعاب المفضلة : اختيار الأطفال للألعاب التي تحتوي على العنف متمثلة خاصة في ألعاب ضرب الخصم وهذا دليل على أن الأطفال من 6_12 سنة يحبون ويفضلون العنف على ألعاب اللاعنف. (فاطمة همال،2012 ص32-33)

3.6 دراسة -3- أجرى اليعقوب،وادبيس2009 دراسة حول دور الألعاب الالكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت. هدفت الدراسة الى معرفة العلاقة بين الألعاب الالكترونية وسلوك العنف لدى الاطفال في المرحلة الابتدائية، وقياس درجة العنف باختلاف متغيرات الدراسة : جنس الطفل، المنطقة التعليمية للطالب، ومستوى الوالدين التعليمي، والمدة الزمنية التي يقضيها الطفل في اللعب بهذه الألعاب.

تكونت عينة الدراسة من437 ولي أمر، و437 طفلا، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، أما أدوات الدراسة فتكونت فهي الاستبانة والأسئلة المفتوحة. حيث توصلت الدراسة إلى أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الالكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية لديهم ،كما بينت الدراسة وجود علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب وسلوك العنف وعن جملة من الآثار السلبية على الطفل وصحته كالعدوان، العزلة، وعدم التكيف مع الاخرين، بالإضافة الى آثارها السلبية على المجتمع ومنظومته القيمية (ماجد محمد الزيودي ،2015 ص19)

4.6- دراسة بعنوان تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال وتحصيلهم الأكاديمي في المدارس في مدينة الموصل أجريت الدراسة من فيفري 2019 الى مارس 2019 دراسة وصفية تحليلية تم اختيار عينة غير احتمالية على الذكور والاناث تتكون من 60 طالبا من المدراس التي اخذت منها العينة تم اختيار العينة بضوابط: الأطفال الذين يستخدمون الهاتف او الكومبيوتر والأجهزة الذكية الأخرى

لغرض لعب الأولاد والبنات بالتساوي بعد أخذ موافقتهم ومساعدتهم على ملء الاستبيان الخاص بالبحث المحدد، تم استخدام الاستبيان في الدراسة بنصف ارشادي لجمع المعلومات.

نتائج الدراسة:

بشكل عام الأولاد أكثر استخداما للألعاب الإلكترونية مقارنة بالفتيات، كما لوحظ فرق ذو دلالة احصائية بالنسبة لإدمان الألعاب الإلكترونية والفئات العمرية ، وأظهرت النتائج أن مدة لعب الأطفال لها تأثير سلبي على صحتهم وأن الغالبية تشعر بنقص التركيز والانتباه، كما نصح الغالبية العظمى منهم بمغادرة هذه الالعاب ، لأن السلوك العدواني المتزايد لدى البعض بسبب عنف الوالدين في المنزل، ويفضل الذكور الألعاب الالكترونية العنيفة مثل المصارعة والقتال التي تنمي السلوك العدواني وتؤذي أقرانهم أو أقاربهم. (Radwan Hussein Ibrahim and athers, 2020, pp. 375-377)

أما ما يميز الدراسة الحالية عن غيرها من الدراسات هو إبراز هذه الدراسة الأثر السلبي للألعاب الالكترونية على الحدث المراهق وانحراف سلوكه مع مرور الوقت وقد تتعدى ذلك الى ارتكاب مختلف الجرائم والاعتداءات بمختلف انواعها بالإضافة الى الأضرار النفسية والتربوية والاجتماعية والصحية التي تلحقها بالحدث، فأغلب الدراسات بينت أضرار الألعاب دون الاشارة إلى التهاون الكبير من قبل الأولياء وهذا يعني التوعية مطلوبة أيضا لدى الوالدين وهذه الدراسة جاءت للفت انتباه الأولياء وذلك بالتحري عن نوعية الألعاب التي يمارسها أبنائهم . لأنها في البداية تظهر كلعبة للتسلية والترفيه ومع مرور الوقت تصبح اللعبة هي المتحكم الرئيسي في الحدث المراهق وسلوكه بشكل عام ويفقد الأولياء السيطرة على أبنائهم.

فاندفاع الحدث المراهق نحو الألعاب الالكترونية يحمل في طياته الكثير من المخاطر الصحية والسلوكية ينبغي الالتفات لها والاسرة باعتبارها تمثل خط الدفاع الأول عن الأطفال يتوقع منها التوجيه والارشاد والاشراف على الأبناء خلال استعمالهم لهذه التقنيات الحديثة.

7- الواقع الخيالي للألعاب الالكترونية وآثارها السلبية:

بفضل وسائل الاتصال المتعددة أصبحت ألعاب الفيديو الوجه المزدهر لعالم الاتصالات ملتيميديا وشغف لا مثيل له عند الشبيبة حيث حققت امتيازا تكنولوجيا، وسوقا واسعة.(فرنسوالسلي ونقولا ماكاريز ،2001 ص38) وظهرت أنواع مختلفة من الألعاب منها الألعاب العنيفة التي صنفها البعض إلى:

أ - ألعاب عنف خيالي: حيث توجد شخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء وفي سبيل ذلك تدمر وتقتل كل ما يعترضها .

ب- **ألعاب العنف الواقعي** :حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضا أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وفي سبيل بقاءها تقضي على كل المحيطين. والخطر في هذه النوعية من الألعاب يكمن في أن الأطفال الذين يصعب عليهم في كثير من الأحيان التمييز بين الواقع والخيال.(زينب سالم أحمد عبد الرحمن،2015، ص30-31)

وأصبحت تسيطر على عقول الصغار خاصة المراهقين الممارسين للألعاب العنيفة ، وأصبح اللاعب يحس بأنه يعيش عالما حقيقيا داخل تلك اللعبة ولقد بدأ تذمر الآباء والمربين من ألعاب الفيديو الالكترونية التي انتشرت كالنار في الهشيم ،خاصة الألعاب التي تؤثر على الدماغ والجملة العصبية ،وعلى سلوك المراهق تلك الألعاب التي تحتوي على العنف بأشكاله المختلفة كما أكد البعض بأن الجرائم الأخيرة التي يقترفها المراهقون من قتل وتدمير ما هي إلا نتيجة لتلك الألعاب المشاهدة من قبل المراهقين. (أمل المخزومي،2017، ص218)

إن الاستخدام المتواصل للألعاب الالكترونية ولفترات طويلة يؤدي إلى الإدمان عليها خاصة وان معظم مستخدمي هذه الألعاب مراهقين، يمرون بمراحل نمو لها خصائص حرجة، تمتاز في حب الظهور وتكوين هوية الذات ومن السلبيات تعلم أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، كما تشجع على العنف والقتل والعدوان وتؤدي أيضا إلى قصور كفاءتهم الاجتماعية ويقل وعيهم بمشاعر الآخرين وعدم القدرة على التواصل والتفاعل ، مما يترك أثرا في شخصيتهم ويدفعهم إلى الإنسحاب الإجتماعي ويزداد مستوى إحساسهم بالعزلة الاجتماعية. (كرام محمد يوسف يونس2017 ، ص18)

ولقد بدأ تذمر الآباء والمربين من الألعاب التي انتشرت كالنار في الهشيم، خاصة التي تؤثر على الدماغ والجملة العصبية وعلى سلوك الأطفال المراهقين، تللك الألعاب التي تحتوي على العنف بأشكاله المختلفة. كما أكد البعض بأن الجرائم التي يقترفها المراهقون من قتل وتدمير ما هي إلا نتيجة لتلك الألعاب التي يشاهدها المراهقين. (أمل المخزومي ،2017، ص211)

ومن الآثار السلبية للألعاب والأضرار التربوية والنفسية والاجتماعية والصحية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا في دراسته و نطاق تفكيره ،كما أن سهر الأطفال المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب الى المدرسة.

وفقا للعديد من الدراسات و الأبحاث فإن ممارسة الألعاب الالكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال السنوات الأخيرة (الخمسة والثلاثين عاما بازدياد السلوك العنيف و ارتفاع معدل جرائم القتل والإغتصاب و الإعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات) والقاسم المشترك في جميع الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام والألعاب الالكترونية ويتم تقديمه للأطفال المراهقين بصفته نوعا من أنواع التسلية والمتعة وتنامي العزلة والانطواء الاجتماعي لدى البعض ومن الأضرار الصحية : زيادة الوزن ،هشاشة العظام ،تشوهات بالعمود الفقري وألام باليدين وأضرار بالعين فضلا عن ضعف في السلوك الاجتماعي للطفل (ماجد محمد الزيودي ، 2015، ص17)

8- أهم الظواهر الخطيرة في الألعاب الالكترونية

1.8الإجرام الدموي: يوجد أنواع من الألعاب لا تمت لألعاب الترفيه والتسلية بصلة بل هي ألعاب تحتوي على قدر هائل من العنف البشع والإجرام والقتل الفظيع وأنواع الضرب والخطف والتخريب والتدمير مثل :الهجوم على الضحايا وغرس الأنياب في أعناقهم، تقطيع أجسادهم، تصوير ممثلات شبه عاريات ويقوم اللاعب بتقطيع رؤوسهن و امتصاص دمائهن...الخ

2.8الجنس والمشاهد العارية: توجد بعض الألعاب تتضمن الجنس والمشاهد العارية كجزء من اللعبة أو كجائزة للفائز وصولا إلى الممارسة الجنسية والمعاشرة الجنسية.

3.8المساس بالمقدسات: توجد بعض الألعاب التي وصلت حد من الانحراف يصل إلى المساس بالمقدسات بل والتطاول على الذات الالهية. (فهد بن عبد الرحمن الشميمري، 2010 ، ص247)

9- حدود الدراسة:

- **الحدود المكانية:** تم تطبيق الاستبيان بمتوسطة زيداني عبد الرحمان في بلدية عين التوتة ولاية- باتنة-
- **الحدود البشرية:** تم تطبيق الاستبيان على عينة تتكون من (53) تلميذا من الذكور الممارسين للألعاب الالكترونية
- **الحدود الزمنية:** تم اجراء الجانب الميداني للدراسة في الفترة الممتدة من5 ماي الى 28 ماي 2021

10- منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات : المنهج عبارة عن مجموعة الخطوات التي يتبعها الباحث بغية تحقيق بحثه وبالتالي فالمنهج ضروري للبحث إذ هو الذي ينير الطريق، ويساعد الباحث في ضبط أبعاد وأسئلة وفروض الدراسة. (نعمان والنمري،1998 ،ص15)

1-10 **المنهج المستخدم :** من المعروف أن طبيعة الموضوع هو الذي يحدد نوع المنهج الذي يستوجب استخدامه، ومن خلال هذا المنطلق فإن المنهج المناسب لهذه الدراسة هو المنهج الوصفي التحليلي وفي البحث الميداني تم جمع البيانات بواسطة أداة الاستبانة وتطويرها وتحليلها إحصائيا للإجابة عن أسئلة الفرضيات.

2.10- مجتمع الدراسة: يتكون مجتمع الدراسة من اقتناء التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الالكترونية وتم تحديد جنس الذكور لإجراء الدراسة في بلدية عين التوتة بمتوسطة زيداني عبد الرحمان التي تأسست في (2003) التي يبلغ عدد تلاميذها (1073) تلميذ بينهم (553) إناث و(520) ذكور.

3.10- أدوات جمع البيانات: تعد إحدى الخطوات في تصميم البحث وقد اعتمدت الدراسة الحالية على الأدوات التالية :

1.3.10. الملاحظة : لقد تم استخدام الملاحظة البسيطة للتعرف أكثر والملاحظة عن قرب لسلوكيات التلاميذ في الفناء مثل تقليد بعض التلاميذ لعبة سباق السيارات.

2.3.10 المقابلة : أين تم إجراء مقابلة مع التلاميذ الذين تتوفر لديهم الأجهزة الإلكترونية المستعملة في الألعاب وشبكة الأنترنيت في البيت، بمساعدة مستشار التوجيه ودوره الفعال في تسهيل جمع التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية وتوزيع الاستبيان عليهم

3.3.10 الاستمارة: وهي أهم الوسائل العلمية التي تساعد على جمع الحقائق والمعلومات وذلك بتصميم استبيان وتوزيعه على التلاميذ الممارسين للألعاب

4.9 عينة الدراسة: تعتبر العينة أحد شروط قواعد البحوث الميدانية ، وهي جزء من أفراد المجتمع الأصلي على أن تكون ممثلة للمجتمع الذي تجرى عليه الدراسة، والعينة التي تم اختيارها هي عينة عشوائية قصدية بمساعدة مدير المؤسسة ومستشار التوجيه لإجراء الدراسة لتلاميذ المتوسطة وتم اختيار من كل السنوات (1 متوسط إلى 4 متوسط جنس الذكور)وذلك للاعتبارات التالية :

فمن جهة أن ظاهرة انحراف السلوك تظهر بدايتها مع انتقال التلميذ إلى مرحلة المتوسط هنا مرحلة اكتشاف واكتساب سلوكيات جديدة دون وعي التلميذ يجد نفسه يرتكب سلوكيات تبدو له عادية خصوصا لدي التلميذ الذين يمارسون الألعاب الالكترونية بكثرة تظهر لديهم سلوكيات تتجلى العنف ،الشجار والمشاحنات الكلامية الكلام البذيء ،السرقة ،الانحراف الخلقي وغيرها.

مبررات اختيار عينة الدراسة : بناء على مقابلات مسبقة مع مستشار التوجيه تم اختيار العينة العشوائية القصدية لأنها تتوفر على الشروط المراد دراستها ،لذلك تم التوجه مباشرة الى التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية.

11- الجداول وتحليل النتائج

جدول -1- عمر التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية

السنة	التكرار	النسبة المئوية
12 -11	14	%26.40
14 -13	26	%49.10
16 -15	13	%24.5
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

من خلال الجدول رقم -1- توزيع أفراد العينة حسب العمر حيث نجد أن التلاميذ الذين تتراوح أعمارهم ما بين 13الى 14 سنة هم أكثر فئة يمارسون الألعاب حيث يبلغ عدد التلاميذ 26 تلميذ بنسبة 49.10 % ثم تليها الفئة المتراوحة ما بين 11 الى12 سنة بنسبة26.40 % ثم التلاميذ الذين وصلت أعمارهم 15 إلى 16سنة أقلهم لعبا للألعاب يصل عدد التلاميذ 13 تلميذ بنسبة 24.5 % هذا ما يبين أن الألعاب أن الفئة المتراوحة ما بين 13 و14 السنة أكثر اقبالا وتعلقا بالألعاب.

جدول -2- توزيع التلاميذ حسب المستوى الدراسي للتلاميذ

المستوى الدراسي	التكرار	النسبة المئوية
1 متوسط	14	%26.40
2 متوسط	14	%26.40
3 متوسط	12	%22.60
4 متوسط	13	%24.50
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

يبين الجدول رقم -2- أن تلاميذ الأولى والثانية متوسط هم الفئة الأكثر ممارسة للألعاب الالكترونية بنسبة 26.40 % ثم تلاميذ السنة الرابعة متوسط بنسبة 24.50% يتجاوزن السنة الثالثة متوسط أين تقدر نسبة التلاميذ بـ 22.60% .

جدول-3- الاستمتاع بممارسة الألعاب الالكترونية

الاستمتاع بلعب الألعاب الالكتروني	التكرار	النسبة المئوية
نعم	46	%86.8
لا	7	%13.2
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

- الاستمتاع بالألعاب الالكترونية من خلال الجدول رقم - 3 - الذي يميزه أرقام إحصائية عند المبحوثين التي تشير إلى ارتفاع عدد التلاميذ الذين يجدون متعة كبيرة عند ممارستهم للألعاب الالكترونية حيث نجد نسبة 86.8% بينما التلاميذ الذين لا يستمتعون بالألعاب الالكترونية أين تقدر نسبتهم 13.2% هذا ما يبن ان ممارسة الألعاب الالكترونية تستهوي الحدث وهي بمثابة مغناطيس تجذب من اقترب اليها وهذا يرجع إلى عدة عوامل أبرزها نوعية الألعاب خاصة الألعاب التي تنمي في الحدث الفضول والتشوق للمراحل التي تمر بها اللعبة وتجعله خاضعا لتعليماتها.

جدول -4- اخذ المصروف اليومي للتلاميذ

المصروف اليومي	التكرار	النسبة المئوية
نعم	16	%30.2
لا	37	%69.8
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

يوضح الجدول رقم -4- أن نسبة التلاميذ الذين يأخذون مصروفا يوميا 30.2% بينما 69.8% من التلاميذ الذين لا يأخذون مصروفا يوميا هذا يثبت أن أجهزة ممارسة الألعاب موجودة بما في ذلك الانترنيت متوفرة في البيت.

جدول -5- المدة المستغرقة في اللعب

مدة اللعب	التكرار	النسبة المئوية
4 ساعات فأكثر	37	%69.8
أقل من4 ساعات	16	%30.2
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

يشير الجدول رقم -5 -إلى أن أغلب مفردات العينة يستغرقون 4 ساعات فأكثر في اللعب وتقدر نسبتهم بـ : 69.8% أما باقي التلاميذ الذين يستغرقون مدة أقل من 4 ساعات في اليوم تقدر نسبتهم بـ 30.2% هذا ما يعني أن التلاميذ الممارسين للألعاب أصبحوا أكثر تعلقا باللعبة ولا يستطيعون التخلي عنه.

جدول -6- معرفة الآباء بأسماء ونوعية الألعاب التي يلعبها أبنائهم

معرفة الآباء بأسماء اللعب التي يلعبها أبنائهم	التكرار	النسبة المئوية
نعم	12	%22.4
لا	41	%77.6
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

نلاحظ من خلال بيانات الواردة في الجدول رقم-6- أن معظم التلاميذ يشاهدون ويمارسون ألعابا دون علمهم بحجم خطورتها حيث تقدر نسبتهم بـ 77.6% نتيجة الاستهزاء والانشغال التام للأهل و ترك الأطفال يلعبون وهو ما يدل على عدم وجود رقابة للألعاب التي يمارسونها، ومن جانب آخر ربما يكون نوعا من التدليل بتركهم يستمتعون بقضاء وقت في الألعاب ،أما باقي المفردات يمارسون الألعاب مع علم أهلهم بأسماء اللعب التي يحبها أبنائهم وتبلغ نسبتهم 22.4%

جدول -7- الشعور بالألم والإرهاق عند اللعب لساعات طويلة

الشعور بالألم والارهاق	التكرار	النسبة المئوية
نعم	43	%81.1
لا	10	%18.9
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

تشير البيانات الإحصائية المعروضة في الجدول -7- إلى أن نسبة التلاميذ الذين يشعرون بالألم والارهاق حيث تمثل أعلى نسبة بـ 81.1% هذا راجع لعدم وعي الوالدين بخطورة وأضرار ممارسة الألعاب الالكترونية على أبنائهم سواء الأضرار الصحية أو السلوكية المؤدية إلى أمراض جسدية مع طول الوقت أما باقي التلاميذ لا يشعرون بالألم عند البقاء لساعات في مجاراة اللعبة 18.9%

جدول -8-أخذ المال دون علم الوالدين

أخذ المال دون علم الأبوين	**التكرار**	**النسبة المئوية**
نعم	3	%5.7
لا	50	%94.3
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

تشير معطيات الجدول رقم -8 –إلى أن غالبية التلاميذ لا يأخذون المال خفية على أهاليهم بنسبة 94.3% بينما 5.7% من التلاميذ يأخذون المال دون علم أهاليهم. هذا ما يثبت أن توفر الأجهزة المستعملة للعب وشبكة الانترنيت في البيت تقلل من نسبة سرقة النقود للأحداث

جدول -9- تأثر التلاميذ بالألعاب الإلكترونية

التأثر بالألعاب الممارسة	التكرار	النسبة المئوية
نعم	28	%52.8
لا	25	%47.1
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

يوضح الجدول رقم-9 – أن المبحوثين الذين تأثروا بممارسة الألعاب الالكترونية بنسبة 52.8% وقد تأثروا بفعل السلوكيات الظاهرة في الفناء تقليد بعض الألعاب الحربية وسباق السيارات .ويعود تأثير الألعاب على التلاميذ حسب سنوات اللعب بمعنى كلما كانت سنوات ممارسة الألعاب طويلة كلما أثرت في الحدث وجعلته يدخل ألعاب أخرى أكثر خطورة على صحته وسلوكه الأخلاقي. أما 47.1% لم يتأثروا بالألعاب.

جدول -10- تأثير الألعاب على انحراف سلوك التلاميذ(التوتر والعصبية ،الكذب ، الكلام البذيء، تقليد شخصيات اللعبة)

تأثير الألعاب على انحراف سلوك التلاميذ	التكرار	النسبة المئوية
نعم	46	%86.8
لا	7	%13.2
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

يتضح من خلال الجدول -10- أن غالبية مجتمع البحث أثرت فيهم الألعاب الالكترونية بحيث أصبحوا سريعي الغضب والتوتر ويتداولون كلمات وإشارات لا يستوعبها إلا من يلعب تلك الألعاب ومعظم الخلافات مع الأصدقاء أو غيرهم حول اللعبة والفوز والجوائز 86.8% أما الباقي لا تتجاوز نسبتهم 13.2%

جدول رقم -11- نوعية الألعاب الممارسة

نوعية الألعاب الممارسة	التكرار	النسبة المئوية
ترفيهية	8	%15.1
ألعاب حربية والعنف الخيالي	45	%84.9
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

يعرض لنا الجدول رقم -11 - نسبة التلاميذ الذين يلعبون ألعابا ترفيهية تقدر نسبتهم 15.1% بالمقابل 84.9% تستهويهم ألعاب العنف والقتل والتدمير مما ينقلب سلبا على سلوكياتهم

جدول -12-الشخصية المفضلة في اللعبة

معرضة الأهل ممارسة الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
المدير المسيطر والمتحكم	19	%35.8
المحارب والمقاتل	34	%64.2
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

يظهر الجدول رقم -12- أن الممارسين للألعاب يفضلون المحارب المقاتل بنسبة 64.2% لإبراز القوة والشجاعة واستعراض البطولة في قتل المجرمين والقضاء عليهم حسب تعاليم اللعبة، أما الباقي يفضلون شخصية المسيطر المتحكم حيث تقدر نسبتهم 35.8%

جدول -13- أسلوب التعامل مع الأخرين

أسلوبك عنيف مع الأخريين	التكرار	النسبة المئوية
نعم	30	%56.60
لا	23	%43.39
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

حسب معطيات الجدول رقم - 13- التي تشير إلى أن نسبة التلاميذ الذين يتعاملون بعنف وأسلوبهم فالكلام مع الآخرين بنسبة 56.60% بينما 43.39% أسلوبهم في التعامل هادئ ولا يمارسون العنف على الآخرين .

جدول -14- تؤثر الألعاب الالكترونية على اضطراب النوم

تؤثر الألعاب على اضطراب في النوم	التكرار	النسبة المئوية
نعم	42	%79.2
لا	11	%20.8
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

حسب معطيات الجدول رقم - 14-فإن أغلب التلاميذ يعانون من اضطرابات ومشاكل في النوم بسبب السهر والتفكير في الألعاب وأثرت بنسبة 79.2% على حجم العينة بينما 20.8% لم تؤثر على نومهم .

جدول -15- تطبيق عقوبة توقيف اللعب للحدث المراهق لمدة معينة من طرف أهلهم.

عقوبة توقيف اللعبة للممارسين اللعبة لساعات طويلة	التكرار	النسبة المئوية
نعم	14	%26.4
لا	39	%73.6
المجموع	53	%100

المصدر: بناء على معطيات الدراسة الميدانية

تبين معطيات الجدول رقم -15- أن نسبة التلاميذ المتعرضين للعقوبة من طرف أهلهم تقدر نسبتهم 26.4% بينما تبلغ نسبة التلاميذ الذين لم يتعرضوا لعقوبة **73.6%** وهذا ما يثبت أن الآباء لا يطبقون أساليب العقاب مع الحدث الذي يلعب لساعات طويلة أو يمنعون عنه اللعب لأيام هذا ما يجعل الحدث يجد متعته في اكتشاف ألعاب جديدة و أكثر إثارة وتحديا.

تفسير وتحليل النتائج في ضوء الفرضيات:

- **مناقشة نتائج الفرضية الأولى :** الاستعمال غير العقلاني للألعاب الالكترونية يؤدي الى إدمان الحدث المراهق عليها

يتبين من خلال النتيجة يتبن لنا أن هناك علاقة بين الادمان على الألعاب الالكترونية وانحراف سلوك الحدث من خلال التلاميذ المتمدرسين في مرحلة المتوسط كلما زاد تعلق الحدث باللعبة كلما زاد انغماسه اكثر وتحول الى ادمان أكثر وتأثر على سلوكه

وتفسر النتائج الاستخدام غير العقلاني للألعاب انعكاسا سلبيا على سلوك الأحداث وانحرافهم بدخولهم إلى ألعاب أخرى أكثر خطورة مع مرور الوقت وتسيطر على عقولهم وتلغي كل السلوكيات السوية للحدث.

- وفق النتائج العامة التي توصلنا إليها من خلال هذه الدراسة يميل التلاميذ إلى الألعاب العنيفة والحربية والصراع والقتل أما ألعاب الترفيه التي تروي قصة لا تتضمن مشاهد قتال أو تدمير يكون هدفها اجراء مناورات وتفادي عوائق وتخطي حواجز تجاوز التلاميذ مثل هذه الألعاب تبدو قديمة وكلاسيكية بالنسبة لهم

مناقشة نتائج الفرضية الثانية: ممارسة الألعاب الالكترونية تؤثر على انحراف السلوك الاجتماعي للحدث المراهق.

تتغير شخصية الحدث وتتحول الى شخص عدواني عنيف أو تبعده عن المجتمع وأسرته الى شخص منطوي يكتفي بعالمه الافتراضي ،ويفشل في بدء محادثة ويشعر بالملل وبعيدا عن مكانته في التجمعات الاجتماعية ونتيجة لذلك تزداد فرص الاصابة باضطراب التكيف والاكتئاب والقلق والتوتر في حياته.

ممارسة الألعاب الالكترونية قد يؤدي إلى سلوكيات منحرفة بسبب اضطراب سلوك وممارسة العنف في سبيل تحقيق غايته الى جانب ذلك انعزالهم في أسرهم وغياب التواصل الأسري عزز من سلوكهم من خلال بروز الأنانية .كالكذب والانحراف الخلقي.

لعب الكثير من الالعاب الالكترونية يجعل الطفل معزولا اجتماعيا حيث يقضي وقتا اقل في أنشطة أخرى مثل القيام بالواجبات المنزلية، والقراءة، والرياضة، والتفاعل مع العائلة والأصدقاء.

مناقشة نتائج الفرضية الثالثة : التعرف على سلبيات الألعاب الالكترونية وعلاقتها بانحراف سلوك الحدث المراهق

من خلال النتائج تأكد أن للألعاب الالكترونية سلبيات كثيرة أهمها :

- آثار صحية مثل : مثل اضطراب النوم، إلتهاب أطراف ومفاصل اليدين نتيجة الحمل المستمر وتقوس الظهر من وضعية الجلوس الخاطئة ، آلام في العينين والرقبة والجهاز العصبي بشكل عام.
- آثار اجتماعية مثل الانعزال والانطواء في العالم الخيالي
- آثار سلوكية مثل: فقدان براءة الأطفال باكتسابهم معارف تفوق قدراتهم العقلية والنفسية ، تنمية العنف والعدوانية، التأثير السلوكي غير المحسوس لبعض الألعاب كسباق السيارات في السرعة والقيادة المتهورة التي تنعكس فيما بعد على السلوك الواقعي عند قيادة السيارة.
- **نتائج عامة :**
- بما أن اللعبة متوفرة ومسموحة من طرف الوالدين فلا داعي للسرقة والذهاب لمقاهي الأنترانت للعب.
- تعلق التلاميذ بالألعاب أكسبهم سلوكيات عنيفة
- أصبحت الألعاب الالكترونية ضرورة لترفيه الأطفال في الأسرة .
- يزيد تعلق الأطفال بالألعاب الالكترونية حسب نوعية الألعاب وطول المدة الزمنية التي يلعب فيها التلاميذ .
- يملك التلاميذ قدرات عالية للتعامل مع الألعاب و الانجذاب اليها .

- الفضول والتشويق في اللعبة من أهم عوامل جذب الأطفال إليها .
- تشكل الألعاب الالكترونية مصدرا مهما للتسلية والترفيه لا يمكن الاستغناء عنها
- ازدياد العصبية واعتياد السب والشتم بكثرة ممارسة الألعاب الالكترونية.

خاتمة :

الألعاب الالكترونية اليوم ظاهرة حقيقية في مجتمعنا فلا يكاد بيت أو شارع يخلو من مكان يعرض الألعاب الالكترونية التي تجذب الأطفال بالرسوب والألوان والخيال، والمغامرة خاصة الألعاب المحرضة على العنف، حيث لا يميزون بين الواقع والخيال علاوة على الآثار النفسية الصحية والاجتماعية، وحدوث عدم التوازن في شخصية الحدث وذلك بسبب الفجوة الكبيرة بين شخصيات الألعاب وبين واقع شخصية الحدث المراهق.

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف واقع الألعاب الالكترونية على انحراف سلوك الحدث المراهق المتمدرسين في مرحلة المتوسط وتحديد تأثيرها السلبي على سلوكهم بحكم أنها منتوج غربي تهدف في ظاهرها إلى الترفيه والتسلية ولكن لديها مضامين خفية خطيرة تضر مستعمليها مع مرور الوقت خاصة في حال غياب المراقبة والمتابعة من قبل الأولياء، تعمل الألعاب على زرع سلوكيات وقيم جديدة تظهر جليا عند التلاميذ الذين لديهم مدة طويلة في اللعب مثل القلق وضعف النظر وشجار بين الزملاء وإحداث الشغب وسلوكيات عنيفة في حال الخسارة في اللعبة كالتكسير أو الانعزال وكذلك تقليد شخصيات اللعبة مستوحاة من العالم الافتراضي الذي صنعته مراحل اللعبة وتزرع أيضا الخوف والعنف والشدة في نفوس الأطفال، وعندما يقومون بمثل هذا السلوك إنما يشعرون بأنه سلوك طبيعي، ذلك لأنهم تشبعوا بمثل هذه السلوكيات بسبب تلك الألعاب وهكذا تخلق هذه الألعاب. وهكذا تخلق هذه الألعاب السلبية في سلوك التلاميذ والأطفال بصفة عامة فأصبحت حياة الأطفال مرتبطة بالألعاب حيث يتعلمون معظم سلوكياتهم الحياتية واللعب يترك بصمات واضحة على ملامح شخصية الطفل. حتى وان كانت ألعاب بسيطة لا تضر بالحدث على سلوكه هذه الألعاب بمثابة الخطوة الأولى للدخول للألعاب الأكثر خطورة دون أن ننسى الأضرار الصحية للحدث مع مرور الوقت، ويؤكد علماء الاجتماع أن ألعاب الكمبيوتر العنيفة تقدم فرصة لتعلم وممارسة الحلول العنيفة في النزاعات، ويضيف أن ممارسة هذه الألعاب على الأمد القصير يزيد العدوانية عند الأشخاص لأنه يصنه الأفكار العدوانية في المقدمة، أما الأثار البعيدة الأمد فقد تكون دائمة ،لأن اللاعب يتعلم ويمارس خلالها علاقة بالعدوان وقد تصبح أكثر ألفة للاستعمال وقت النزاع على أرض الواقع

استنتاجات :

- تعد الألعاب الالكترونية وسيلة من وسائل الإرهاب الالكتروني حيث تبدأ القصة بتقمص الحدث المراهق شخصية عدوانية متميزة في لعبة ما حتى تغرقه تماما فلا يستطيع الإفلات منها في عقله وقلبه ووجدانه وللإدمان على هذه الألعاب الالكترونية لها انعكاسات سلبية على الحدث المراهق منها
- تعود على التهديد اللفظي والضرب.
- استمتاع الحدث المراهق بتعذيب الحيوان والتمثيل بجثثها واستخدام الأسلحة بأنواعها المختلفة
- استباحة الدماء واعتياد مشاهدتها والحرق والتدمير.
- محاولة بعض الأحداث سرقة أباءهم لشراء لعبة أو تحديث جهاز في حال رفض الآباء ذلك.
- الأنانية والرغبة المتواصلة في اشباع الحاجات الفردية فقط
- ممارسة السب والشتم بشكل علني.

التوصيات:

- ✓ على الأولياء الانتباه لأبنائهم من نوعية الألعاب الممارسة وتقنين الوقت المخصص للعب.
- ✓ توعية التلاميذ بالقيام بنشاطات توعية في المؤسسة للحد من تأثيرها السلبي.
- ✓ اختيار الألعاب المناسبة لعمر الطفل والتأكد من عدم تأثيرها عليهم من الناحية الصحية والأخلاقية.
- ✓ وضع برنامج محدد لاستعمال الألعاب وعدم سماح الآباء بممارسة الألعاب في أماكن أخرى كمقاهي الانترنيت وغيرها.
- ✓ الاختيار بدقة نوعية الألعاب البعيدة عن العنف.
- ✓ مراقبة الأبناء عند لعبهم بهذه الألعاب دون أن يعلموا بذلك، لحمايتهم من الانحراف.
- ✓ اشتراك الآباء مع الأبناء في اللعب من جهة للتعرف على نوعية الألعاب التي يفضلها أبنائهم و جهة أخرى لتقريب الصلة بينهم وتوجيههم للألعاب المفيدة التربوية والثقافية والعلمية الترفيهية.
- ✓ حسن انتقاء الألعاب والحذر من الوقوع في فخ الألعاب الاجرامية
- ✓ الحذر من الانزلاق في الادمان على الألعاب

- ✓ ابلاغ الجهات المختصة عن أي ألعاب مخلة ومنحرفة توجد في الأسواق.
- ✓ تساهم في زيادة الجرائم والوصول للقتل والذبح والحرق والاغتصاب وأيضا الانتحار.

قائمة المراجع :

أولا الكتب:

1- أمل المخزومي(2017)، **الأطفال في دوامة المشاكل الاجتماعية**، الطبعة الأولى. الأردن عمان، دار غيداء للنشر والتوزيع.

2- زينب سالم أحمد عبد الرحمن، (2015)، **الطفل العربي والثقافة الالكترونية** ، الطبعة الأولى، الاسكندرية ، دار العلم والايمان للنشر والتوزيع.

3- طارق السيد(2012)، **الانحراف الاجتماعي الأسباب والمعالجة**، الاسكندرية ، مؤسسة شباب الجامعة .

*4- عامر مصباح (2003) ، **التنشئة الاجتماعية والسلوك الإنحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية**، الطبعة الأولى، الجزائر، شركة دار الأمة.

5- عامر مصباح (2011)، **التنشئة الاجتماعية والانحراف الاجتماعي** ،الطبعة الأولى، الجزائر، دار الكتاب الحديث

6- فرنسوا لسلي ونقولا ما كاربز ترجمة فؤاد شاهين، 2001. **وسائل الاتصال المتعددة ملتيميديا**، الطبعة الأولى بيروت ،عويدات للنشر والطباعة.

7- الشميمري ، فهد بن عبد الرحمن (2010)، **التربية الاعلامية كيف نتعامل مع الاعلام**، الطبعة الأولى ، الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر.

8- مها حسني ، الشحروري ،(2008)، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها**، الطبعة الأولى، عمان الأردن، دار الميسرة للنشر والتوزيع.

9 منصور نعمان وغسان ذيب النمري، (1998)، **البحث العلمي حرفة وفن** ،الأردن، دار الكندي للنشر والتوزيع.

10- مي شبر ،(2017)، **المراهقة بين الجنسين ألم وأمل...لميلاد جديد**، الطبعة الأولى، عمان الأردن ، دار صفاء للنشر والتوزيع.

ثانيا الرسائل الجامعية:

11- دلال عبد العزيز الحشاش،(2008)**أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**، ماجستير، تخصص الارشاد النفسي والتربوي، جامعة عمان العربية.

12- فاطمة همال،(2012)،**الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري**، ماجستير تخصص الاعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر ،باتنة.

13- كرام محمد يوسف يونس، (2017)، **مستوى ممارسة الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر**، ماجستير ،تخصص علم النفس التربوي نمو وتعلم، جامعة عمان العربية.

ثالثا المجلات:

14- ماجد محمد الزيودي ، (2015)، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة**، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ،العدد(1).نطاق الصفحة(15-31).

15- Radbwan Husain Ibrahim , Adbul Kareem Ghanim , Hana A., AIKhaderjameel ,December2020, **Impact of Electronic Games on the Bechavior of Children and their Academic Achievement upon Schools in Mosul City**, Community Health Nrsing Department , Pediatric Nursing Department, College of Nursing, University of Mosul, Indian Journal of Forensic Medicine and Toxicology