

الألعاب الإلكترونية والسلوك العنيف لدى المراهقين
دراسة ميدانية في مدينة البليدة

Electronic games and violent behavior in adolescents
Field study in The City of Blida

ط.د. صادق طرافي*
جامعة البليدة 2، الجزائر
أ.د. موالخير مسعودي
جامعة البليدة 2، الجزائر
مخبر الدراسات السكانية، الصحة والتنمية المستدامة

تاريخ التقييم: 2021/06/02

تاريخ الإرسال: 2021/06/02

تاريخ القبول: 2022/01/28

Abstract:

الملخص:

This study aims to detect the impact of the practice of electronic games on the emergence of violent behaviors among adolescents. The work was completed in The City of Blida on a sample represented in 50 adolescents, using the descriptive approach, while relying on the questionnaire form as a tool for collecting information.

After discussing the hypotheses in the light of the results of previous research and studies, we found that adolescents were affected by their practice of electronic games, as well as the different types of violence involved in these games.

Keywords: Electronic games, Hypothetical violence, adolescence, impact, violence

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العنيف لدى المراهقين. أنجز العمل بمدينة البليدة على عينة قصدية ممثلة في 50 مراهقا، مستخدمين المنهج الوصفي، مع اعتمادنا على استمارة الاستبيان كأداة لجمع المعلومات.

بعدما تمت مناقشة الفرضيات في ضوء نتائج البحث والدراسات السابقة، توصلنا كنتيجة أن المراهقين تأثروا بممارستهم للألعاب الإلكترونية، كما أنهم يحاكون مختلف أنواع العنف المتضمن في هذه الألعاب.

الكلمات المفتاحية: ألعاب إلكترونية، عنف افتراضي، مراهق، أثر، عنف.

* صادق طرافي، Es.tarafi@univ-blida2.dz

1- مقدمة

لا تخلو ثقافة إنسانية أو عصر من العصور من ممارسة نوع من الألعاب والتي تختلف في طبيعتها ودرجة خطورتها وعدد لاعبيها، إلا أنها تتفق على مبدأ واحد وهو الإثارة وإبراز القدرات الفردية.

وتختلف طبيعة الألعاب من حيث خطورتها، فالمبارزة بالسلاح مثلا قد تؤدي إلى وفاة أحد المتبارزين أو كليهما، والملاكمة المعاصرة أيضا قد تؤدي إلى إصابات بالغة، بينما هناك ألعاب أقل خطورة كسباق الجري والوثب، فيما تعتمد بعض الألعاب على النشاط الذهني كلعبة الشطرنج. ومع التطور الإنساني عبر التاريخ تطورت هذه الألعاب وبقيت مقوماتها الأساسية ثابتة وهي الإثارة وإبراز القدرات والمهارات الفردية التي لا تخلو لعبة ما منها ومن تطورها إلى تطور الأدوات المستخدمة فيها. فبعد أن كانت الأدوات مقتصرة على أدوات الصيد وما يتوفر في الطبيعة من مواد، دخلت أدوات جديدة كالآلات والأجهزة الإلكترونية إلى عالم الألعاب. ومن أكثر هذه الألعاب شيوعا في الوقت الحاضر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية، وقد أدى وإذا كانت ممارسة هذه الألعاب تحمل في طياتها الكثير من الأمور الإيجابية فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية البدنية التي ينبغي الانتباه إليها وهذا لا يقتصر على الأطفال فقط بل يمس كافة شرائح المجتمع وخاصة فئة المراهقين.

2- إشكالية الدراسة

إن الوضع الذي وصلت إليه الألعاب الإلكترونية من قوة استقطاب للشباب نظرا لما تتصف به من ميزات وخصائص عدة، أصبحت تحاكي العالم الحقيقي في تصورها، وسهولة الحصول عليها وممارستها في أي وقت وأي مكان، حيث تعد وسيلة ذات تأثيرات متباينة إيجابية وسلبية، يتطلب منا دراسة هاته الظاهرة لمعرفة مدى تأثيراتها على المراهقين ومدى الأخطار التي تسببها على الممارسين لها من نواحي متعددة، فباتت هاته الألعاب بالنسبة للشباب هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، وهي وسيلة ترفيهية تجذبهم بمحتواها وتقنياتها في الخيال والمغامرة.

وصلت الألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة إلى مستوى هائل من التطور التقني الذي يمزج بين التأثير البصري والصوتي والحركي، والمحاكاة والتفاعل مع الحركة البشرية لاسلكيا، وأصبح التصوير التلفزيوني ممزوجا مع الرسوم المتحركة، مما جعل اللاعب يحس بأنه يعيش عالما حقيقيا داخل تلك اللعبة والمشكلة أن العديد من تلك الألعاب لها مضمون عنيف يؤدي لظهور آثار مختلفة على سلوك الممارسين لها، وعليه جاءت هاته الدراسة بهدف الكشف عن الآثار السلوكية والاجتماعية المختلفة لدى المراهقين نتيجة ممارستهم للألعاب الإلكترونية، وكذا التعرف على أنواع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها المراهقين، إضافة إلى مدى تأثير المراهقين بمشاهد العنف في الألعاب الإلكترونية خاصة أن تأثير هذا النوع من الأنشطة يكون أكثر بروزا ووضوحا في هذه الفئة من المجتمع التي تتميز بخصائص قد تزيد من تفاقم المشكلة. وفي هذا السياق تقول السيدة ويلكنسن: "أن الألعاب الإلكترونية تنسم بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية وتناقض في السلوك الاجتماعي المنضبط(الهدلق، 2012، ص12). ومن كل ما سبق يمكن تحديد مشكلة الدراسة في التساؤل الآتي: هل ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي لظهور العنف لدى المراهقين؟

للإجابة عن هذا التساؤل تمت صياغة الفرضية الآتية: توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والعنف لدى المراهقين.

أما عن أهداف الدراسة فتمثلت في ما يلي:

- الاطلاع على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية عامة والعنف منها خاصة في ممارسة المراهقين للعنف؛

- التعرف على مدى تأثير المراهقين بالعنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية؛

- التعرف على مدى تقليد المراهقين لأفعال العنف الافتراضي الموجودة في الألعاب الإلكترونية.

3- أهمية الدراسة

تكتسي هذه الدراسة أهميتها من خلال دراستنا لفئة حساسة من المجتمع ألا وهي فئة المراهقين، خاصة أنهم الفئة الأكثر استهلاكاً للألعاب الإلكترونية بكافة أنواعها وخاصة العنيفة منها، والتي جعلت من أذهانهم القابلية للتشبع بثقافة العنف والإجرام. وأن ممارسة هذا النوع من الألعاب ينتج لنا شاباً عنيفاً عن طريق اكتسابه وتعلمه لنماذج العنف نتيجة تَعَوُّده وكثرة ممارسته للألعاب الإلكترونية وتفاعله مع العنف الافتراضي المتضمن فيها.

4- الإجراءات المنهجية للدراسة

- **المجال المكاني:** قمنا بإجراء الدراسة في 4 قاعات للعب في مدينة البليدة.

- **المجال الزمني:** تمت هذه الدراسة في شهري فيفري ومارس من السنة الدراسية 2020-2021.

- **منهج الدراسة:** استخدمنا في دراستنا المنهج الوصفي الذي يهدف إلى جمع الحقائق والبيانات والأسباب التي تدفع بالمراهقين لممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثير ذلك على سلوكياتهم من خلال ظهور سلوك العنف لديهم، مع محاولة تفسير هذه الحقائق تفسيراً علمياً، فبفضل المنهج الوصفي نستطيع وصف الظاهرة وتحليلها مع السعي للحصول على تفسيرات علمية.

- **أداة جمع البيانات:** استخدمنا في موضوع دراستنا هذه أداة الاستبيان، حيث قمنا بتقسيم الاستبيان إلى ثلاثة محاور وهي: المحور الأول يتعلق بالبيانات الشخصية، والمحور الثاني يتعلق بالفرضية الأولى: ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي لظهور العنف لدى المراهقين. أما المحور الثالث يتعلق بالفرضية الثانية القائلة: يحاكي المراهقون نماذج العنف من خلال مشاهدتهم للعنف الافتراضي الموجود في الألعاب الإلكترونية.

- **عينة الدراسة:** تم اختيار عينة الدراسة بطريقة قصدية، وبالتالي عينة دراستنا هي عينة ممثلة في مجموعة من مراهقي مدينة البليدة ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية، حيث قمنا شخصياً باختيار المفردات الممثلة لموضوع البحث، وهذا النوع من العينات يختلف عن الأنواع الأخرى من حيث أنه لا يمثل المجتمع الأصلي للدراسة. وعليه اخترنا عينة قصدية قوامها 50 مراهقاً ممن يتوفرون على الخصائص التي نبحث عنها ومنها ممارسة الألعاب الإلكترونية، والسن بين 12 و 20 سنة.

5- تحديد المفاهيم

- **الألعاب الإلكترونية:** هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدّي استخدام اليد مع العين

(التأزر البصري/الحركي) أو تحدّ الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية(الشحروري، 2008، ص31).

التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية: هي نوع من التطبيقات الترفيهية ذات الطابع الإلكتروني، وهي كل نشاط تنافسي افتراضي رقمي يقوم به المراهقين تحكمه قواعد معينة بشكل يجعله يدخل في جو تنافسي مع الآخرين أو ضد أشخاص افتراضيين داخل اللعبة في مختلف الأجهزة الإلكترونية.

- **العنف:** هو استخدام الضغط والقوة استخدام غير مشروع وغير قانوني، ومن شأن العنف سلب إرادة الغير، وإخضاعه لمن يستخدم العنف وهذا يرتبط بجرائم العصابات من قبل المراهقين والمراهقين، ويوقع صاحبه تحت طائلة العقاب ويتسم السلوك العنيف باللاعقلانية، وفي الغالب ينتشر العنف بين أبناء الطبقات الدنيا للمجتمع والعنف يرتكب ضد النفس والمجتمع والممتلكات (العيسوي، 2001، ص88)

- **المراهقة:** كلمة مراهقة (Adolescence) مشتقة من الفعل اللاتيني (Adolescerre) ومعناه التدرج نحو النضج البدني والجنسي والعقلي والانفعالي، وهي تلك المرحلة التي تبدأ من بداية البلوغ حتى اكتمال نمو العظام، وهي مصطلح وصفي للفترة التي يكون فيها الفرد غير ناضج، انفعاليا وذا خبرة محدودة ويقترّب من نهاية نموه البدني والعقلي مرحلة يتطلع فيها المراهق إلى هذا العالم بعيون جديد(الشريبي، 2006، ص75).

- **العنف الافتراضي:** أو ما يسمى بالعنف التقني أو العنف الرقمي، ويعرف بأنه العنف الذي يمارس من خلال مواقع الصحف الإلكترونية، واستخدام كاميرات الموبايل، والبلوتوث، والتسجيلات الصوتية، بالإضافة لاختراق الخصوصية عبر مواقع الإنترنت، بهدف إيقاع الأذى بالآخرين. (داماني، 2011).

6-الدراسات السابقة

- **الدراسة الأولى:** دراسة خير الدين بنجبرس وآخرون "العاب الفيديو وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين" (belghiras,2013).

سعت هذه الدراسة لإيجاد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وزيادة مستوى العنف لدى المراهقين، كما عُنيت بالمقارنة بين الجنسين في هذا المجال، حيث تم تعيين مجموعة من 994 طالبا(499 ذكورا و495 إناثا) من مدرستين ثانويتين في كلانج فالي في ماليزيا، وتم اعتماد المنهج الوصفي التحليلي وأداة الاستبيان في الدراسة التي تتضمن الفرضيات التالية:

- ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة يؤدي لزيادة مستوى العنف لدى المراهقين؛
- هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين ممارسة المراهقين الذكور للألعاب العنيفة وبين المراهقات؛
- هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين تأثر المراهقين الذكور بالألعاب العنيفة وبين المراهقات.

وقد خلصت هذه الدراسة إلى عدة نتائج أهمها ما يلي:

- التعرض لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى زيادة مستويات العنف لدى المراهقين في ماليزيا؛
- المراهقون الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية العنيفة من المراهقات الإناث؛
- المراهقين الذكور أكثر تأثرا بالألعاب الإلكترونية العنيفة من المراهقات الإناث.

وخرجت هذه الدراسة بعدة توصيات أهمها:

- يجب تصنيف الألعاب الإلكترونية العنيفة واستخدام أكثر للرقابة؛

- تدعيم وزيادة الدراسات في هذا المجال لتكون أكثر فاعلية وذات فائدة خاصة في المجتمعات الآسيوية التي تندر بها هذا النوع من الدراسات.

- **الدراسة الثانية:** دراسة سلوى بنت علي حمصاني بعنوان "ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض"(حمصاني، 2011).

لقد أجريت هذه الدراسة للتعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني في ضوء متغيري تقدير الذات والتحصيل الدراسي لدى الطلاب، واعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي، حيث أجريت الدراسة على عينة بلغت 880 طالبا من طلاب الصف الثالث المتوسط من المدارس الحكومية النهارية، وخلصت الدراسة لنتائج هي:

- وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني؛

- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء تقدير الذات بلغت قيمة معامل الارتباط 0.1800؛

- وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء التحصيل الدراسي بلغت قيمة معامل الارتباط 0.9808.

ولقد خرجت هذه الدراسة بتوصيات أهمها:

- ضرورة مشاركة الآباء والأبناء عند شرائهم الألعاب الإلكترونية؛

- الحرص على تحديد زمن ممارسة هذا النوع من الألعاب؛

- إدراك أهمية البرامج النوعية والإرشاد لتوعية الطلاب وأسرههم بأضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة.

- **الدراسة الثالثة:** دراسة رقية محمودي "أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق(محمودي رقية، 2010).

هدفت الدراسة إلى ما يلي:

- معرفة مدى تأثير رموز العنف المتضمنة في الألعاب الإلكترونية العنيفة، على سلوك المراهق.

- معرفة مدى انعكاس رموز العنف الافتراضي على ظاهرة العنف المدرسي والتي تتجلى في سلوكيات وتصرفات المراهق.

استخدمت الباحثة المزاوجة بين المهج الوصفي التحليلي وكذا منهج تحليل المحتوى واعتمدت على عينة قصدية، شملت تلاميذ المستويين الثالثة والرابعة متوسط حجمها 150 مبحوثا موزعين إلى 74 مبحوثا من الذكور و76 مبحوثا من الإناث. وتمثل مجتمع الدراسة في تلاميذ المرحلة المتوسطة بإكمالية "احمد بوسليمان" الذين يلعبون ألعابا إلكترونية تتسم بالعنف سواء كان ذلك على جهاز الحاسوب أو جهاز البلادي ستيشن أو باقي أجهزة التحكم الأخرى أو في قاعات الألعاب أو على الإنترنت. تراوح سن أفراد المجتمع الأصلي بين 13 سنة إلى 19 سنة أي من تاريخ ميلادهم محصور ما بين 1991 و1996، وهو يشمل مراحل المراهقة المبكرة المتوسطة، المتأخرة. وركنت الباحثة لاستخدام عدة أدوات لجمع البيانات وتحليلها كالمقابلة والملاحظة والاستبيان وخلصت للنتائج التالية:

- يصمم الواقع الافتراضي للعبة الإلكترونية وفق مبدأ الواقعية "الرسوم الثلاثية الأبعاد، مؤثرات صوتية، لغة لفظية، الذي يجعل مكونات اللعبة واقعية، وهذا من ضرورات تحضير اللاعب للانغماس في الواقع الافتراضي، ويتجلى ذلك من خلال:
- أتسام ألعاب الإلكترونية المختارة بالعنف أساساً من خلال تصوير مختلف أشكالها " قتل، دمار تفجيرات، نيران ملتهبة، ساحات دماء، أشلاء ضحايا متناثرة، مطاردة، ضرب، مبارزة؛
- وجود فروق دالة في استهلاك رموز العنف الافتراضي بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث.

7- المقاربة النظرية

العنف شأنه شأن أي سلوك آخر، هو سلوك متعلم اكتسبه الفرد من البيئة التي يعيش فيها، يستعمله المراهق كوسيلة لحل المواقف الصعبة التي يواجهها في التفاعل مع محيطه الاجتماعي، ولقد قامت عدة نظريات مفسرة للعنف لعل أهمها نظرية التعلم الاجتماعي.

تتركز التعلم الاجتماعي على فكرة أساسية مفادها أن العنف متعلم يتعلمه الفرد عن طريق ما يعرف بالنمذجة "Modelage" أي عن طريق مشاهدة غيره يميل إلى تقليده في سلوكه مما يؤدي إلى تعميم ذلك السلوك على الآخرين(أبلحد فتوح، 2003).

وفي ضوء هذه النظرية فإن المراهق يتعلم السلوك العنيف من خلال ممارسته للألعاب الإلكترونية التي تتضمن مشاهد عنيفة ونماذج الأبطال الافتراضيين عن طريق الملاحظة ثم تقليد المشاهد أو الأبطال المفضلين ما يجعلهم يعتدون على غيرهم أو يؤذون أنفسهم.

كما أشارت تجارب "ألبرت بندورا" إلى أن السلوك العنيف يمكن تعلمه كأى سلوك آخر، إما من خلال تعزيز هذا السلوك مباشرة أو من خلال تقليد سلوك نماذج عنيفة، سواء كانت النماذج حية أو متلفزة، وكلنا ندرك حجم النماذج التي يصادفها المراهق حين يمارس الألعاب الإلكترونية لاسيما العنيفة منها، فالمراهق يلاحظ السلوك العنيف ثم يحفظه ويرسخه في ذاكرته ليعيد إنتاجه لاحقاً في الواقع بعد خروجه من اللعبة الافتراضية.

8-أنواع الألعاب الإلكترونية

هناك العديد من الألعاب الإلكترونية والتي تصنف إلى ثلاثة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة وملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة، ونجد من أكبرها ثلاثة تصنيفات تؤدي كل واحدة منها إلى طلب لاعبين ذوي خصائص وإمكانات مختلفة ذهنية حتى وإن لم تتشابه في القواعد فهي تتشابه في الأهداف ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

- * **ألعاب القتال:** تعتبر ألعاب القتال من الألعاب التي لاقت شعبية كبيرة وسط الأطفال وحتى المراهقين والشباب وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة والتغلب على العدو بالاعتماد على السرعة والذكاء في مواجهة كل العقبات التي تظهر أمامه للحصول على أكبر عدد من النقاط.
- * **ألعاب المغامرات والتفكير:** من وجهة نظر المتفرج أو المشاهد فإنه يرى تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات، حيث أن اللعب فيها يمثل الدور الرئيسي الأساسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز التي تتطلب التركيز في الملاحظة كلها نظراً لارتباطها بنجاح المغامرة.
- * **ألعاب الذكاء:** تنقسم هذه الألعاب إلى: ألعاب ذات طابع استراتيجي اقتصادي، ألعاب ذات طابع استراتيجي عسكري وألعاب تقليدية.

- الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية: نجدها تشابه ألعاب التدريب حيث يهتم كلاهما ميكانيزمات سير المدن وإنشائها، في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، حيث أن الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان إنشاء مدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، تجارة. الخ، والهدف من هذه اللعبة هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة.

- ألعاب إستراتيجية الحرب: ومن أشهرها "URBAN ASSAULT" من إنتاج شركة "STAR CRAFT" من إنتاج أنظمة ليزار، وكل هذه الألعاب تشعر اللاعب كأنه خلفية(فلاق، 2009، ص129).

9-إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

9-1- إيجابيات الألعاب الإلكترونية: تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواح إيجابية، فهي كما يقرر تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق، ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التألف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة والطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجالات المتخصصة بالألعاب واستعارتها، إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات، وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة حتى وإن كان الأهل لا يلاحظونها.

9-1-1- الألعاب الإلكترونية مصدراً مهماً لتعليم الطفل: إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً، وأسهل انخراطاً في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

9-1-2- الترويج عن النفس في أوقات الفراغ: كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة، ومن إيجابياتها أيضاً أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين، كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

9-1-3- الألعاب الإلكترونية عمل مثمر: فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة، كما أنها تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو -ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء. كما انه من المتعارف على هذه الألعاب أنها تنمي القدرات العقلية للطفل وتمكنه من استخدام الكمبيوتر وزيادة القدرات العلمية لديه.

9-2- سلبيات الألعاب الإلكترونية: على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن

نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

أما ويلكنسن، التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال والمراهقين فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال، إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المذهب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب، ومن خلال الاطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، تمكن عبد الله الهدلق من تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية.

1-2-9- الأضرار الدينية: في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مسنودة، وهناك بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تقسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.

كما أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلباً على اللاعب أو المشاهد فقد يلهمهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد، كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

2-2-9- الأضرار الصحية: مع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العصبي والعقلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلباً على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن بقاء الأطفال لساعات طويلة معاً في غرف ضيقة أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية.

3-2-9- الأضرار الاجتماعية: أظهرت دراسة دانماركية أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل، أما الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة

الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطوياً على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل؛ كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولاً لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته، كما أنها من وجهة نظر المجذوب تصنع طفلاً أنانياً لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟، كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإفاق على الألعاب الإلكترونية.

9-2-4- الأضرار الأكاديمية: أثبتت بعض الدراسات ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، ويذكر أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلباً على دراسته ونطاق تفكيره، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلاً من الإصغاء للمعلم (الهدلق، 2012، ص 23-25).

10- عرض ومناقشة النتائج

- عرض وتحليل المعطيات الإحصائية للفرضية: توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والعنف لدى المراهقين

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم 1 نلاحظ نسبة 40% من العينة المدروسة ينتمون للمرحلة الثانية من المراهقة أي من 15 إلى 17 سنة، أما نسبة 36% منهم فمن المرحلة الأولى للمراهقة أي من 12 إلى 14 سنة، ونسبة 24% من المرحلة الثالثة أي من 18 إلى 20 سنة.

جدول رقم 1: توزيع أفراد العينة حسب مراحل المراهقة

الإحصاءات	التكرار	% النسبة
		الفئة السنية
14-12	18	36%
17-15	20	40%
20-18	12	24%
المجموع	50	100%

نستنتج أن هناك نوع من التجانس في توزيع أفراد العينة حسب مراحل المراهقة وذلك راجع لتقارب السن وخصائص هذه الفئة.

جدول رقم 2: توزيع أفراد العينة حسب مدى ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية

مدى ممارسة الألعاب	التكرار	النسبة %	ك2 المحسوبة	ك2 الجدولة	مستوى الثبات	درجة الحرية
كثيرا	36	72%	36.65	5.99	0.05	2
أحيانا	12	24%				
نادرا	02	04%				
المجموع	50	100%				

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم 2 أعلاه نلاحظ نسبة 72% من العينة المدروسة يمارسون الألعاب الالكترونية كثيرا، أما نسبة 24% منهم فيمارسونها أحيانا و4% نادرا، وبما أن قيمة ك2 المحسوبة 36.65 أكبر من قيمة ك2 الجدولة 5.99 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 02 نستنتج أن الفرضية الصفرية H_0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

نستنتج أن المراهقين يمارسون الألعاب الالكترونية كثيرا ونفسر ذلك لعدة أسباب أهمها المرحلة العمرية التي تتميز بحب الاكتشاف ومحاولة صرف فائض الطاقة التي يتميز بها المراهق عن طريق اللعب استنادا لنظرية الطاقة الزائدة وهذا وإضافة لتوفر هذا النوع من الألعاب وانتشاره بصفة كبيرة في مجتمعنا، حيث أصبحت الألعاب الالكترونية تحمل في عدة تطبيقات مثل الهواتف النقالة واللوحات الالكترونية والكثير من أجهزة اللعب الالكترونية التي أصبحت رائجة في أسواقنا بأسعار منخفضة وفي متناول المراهقين.

جدول رقم 3: توزيع أفراد العينة حسب نوع الألعاب الالكترونية التي يفضلها المراهقين

نوع الألعاب	التكرار	النسبة %	ك2 المحسوبة	ك2 الجدولة	مستوى الثبات	درجة الحرية
قتالية	36	72%	53.36	7.81	0.05	3
رياضية	12	24%				
فكرية	02	04%				
المجموع	50	100%				

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم 3 أعلاه نلاحظ نسبة 72% من العينة يفضل فيها المراهقون الألعاب القتالية، أما نسبة 24% فيفضلون الألعاب الرياضية، ونسبة 04% يفضلون الألعاب الفكرية، وبما أن قيمة ك2 المحسوبة 53.36 أكبر من قيمة ك2 الجدولة 7.81 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 03 نستنتج أن الفرضية الصفرية h_0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

نستنتج أن المراهقين يفضلون الألعاب الالكترونية القتالية ويرجع ذلك لخصائص هذه المرحلة العمرية التي تتميز بنوع من الميل لكل ما هو غامض ومثير، وهذا ما تتميز به الألعاب القتالية، حيث يجد فيها المراهق الحرية في التعبير عن انفعالاته لما يتميز به هذا النوع من الألعاب

من شخصيات ومشاهد وحركة توفر للمراهق المتعة، وتتيح له أشياء لا يمكنه فعلها في الواقع مثل استخدام الأسلحة والقتل ومختلف أشكال العنف.

جدول رقم4: توزيع أفراد العينة حسب تعلمهم إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة من الألعاب الإلكترونية

تعلم الإشارات	التكرار	النسبة %	كا ² المحسوبة	كا ² المجدولة	مستوى الثبات	درجة الحرية
نعم	38	76%	13.52	3.84	0.05	01
لا	12	24%				
المجموع	50	100%				

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم 4 نلاحظ نسبة 76% من عينة الدراسة أكدوا أنهم تعلموا إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة من الألعاب الإلكترونية، أما نسبة 24% منهم فقد أجابوا بلا، وعليه بما أن قيمة كا² المحسوبة 13.52 أكبر من قيمة كا² المجدولة 3.81 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 1 نستنتج أن الفرضية الصفرية h_0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

نستنتج أن المراهقين يتعلمون إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة من الألعاب الإلكترونية، أي أن المراهق يقوم بمشاهدة تلك الإشارات العنيفة وسماع الكلام البذيء من خلال ممارسته للألعاب الإلكترونية ثم يرسخ تلك الإشارات والكلام في ذاكرته لتكتمل عملية التعلم كما ذكر بندورة في نظرية التعلم.

جدول رقم 5: توزيع أفراد العينة حسب رموز العنف التي يتفاعلون معها داخل اللعبة الإلكترونية

رموز العنف	التكرار	النسبة %	كا ² المحسوبة	كا ² المجدولة	مستوى الثبات	درجة الحرية
قتل	32	24.62%	29.60	14.1	0.05	06
تدمير	19	14.62%				
ضرب	27	20.77%				
تكسير	17	13.08%				
تفطيع	14	10.77%				
شتم	19	14.62%				
فعل آخر	02	01.52%				
المجموع	130*	100%				

*مجموع التكرارات أكبر من العينة راجع لتعدد اختيارات الباحثين.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم 5 نلاحظ نسبة 24,62% من التكرارات المشاهدة نجد أجاب فيها أفراد العينة أنهم يتفاعلون مع القتل داخل اللعبة الإلكترونية، ونسبة 20,77% يتفاعلون مع فعل الضرب، ونسبة 14,62% يتفاعلون مع التدمير، ونسبة 14,62% يتفاعلون مع الشتم، ونسبة 13,08% يتفاعلون مع التكسير، ونسبة 10,77% يتفاعلون مع التقطيع، ونسبة 1,54% يتفاعلون مع فعل آخر، وعليه بما أن قيمة χ^2 المحسوبة 29.60 أكبر من قيمة χ^2 الجدولة 14.1 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 6 نستنتج أن الفرضية الصفرية H_0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية. وعليه نستنتج أن المراهقين يتفاعلون مع رموز العنف داخل اللعبة الإلكترونية أكثر من أي فعل آخر وهذا ما يعكس توجه المراهقين نحو الألعاب القتالية، حيث فإن التعود على ممارسة ذلك النوع من الألعاب يجعل المراهق ينغمس فيها ويندمج مع أحداثها خاصة في ظل التطور الحاصل في البرمجة كالمدمج بين الصورة والحركة ومحاكاة الواقع، كل هذا يبهز المراهق ويجعله يتفاعل مع كل أحداث اللعبة التي تعتمد أساساً على العنف والإثارة.

جدول رقم 6: توزيع أفراد العينة حسب مدى تعلمهم لحركات ومهارات قتالية من لعبة إلكترونية.

مدى تعلم الحركات	التكرار	النسبة %	χ^2 المحسوبة	χ^2 الجدولة	مستوى الثبات	درجة الحرية
نعم	22	44%	6.88	5.99	0.05	02
أحياناً	20	40%				
لا	08	16%				
المجموع	50	100%				

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم 6 أعلاه نلاحظ نسبة 44% من عينة الدراسة أكدوا أنهم يطبقون حركات ومهارات قتالية من لعبة إلكترونية في حياتهم اليومية، أما نسبة 40% منهم فأجابوا أنهم أحياناً يطبقون تلك الحركات والمهارات، ونسبة 16% أجابوا بعدم تطبيقها، بما أن قيمة χ^2 المحسوبة 6.88 أكبر من قيمة χ^2 الجدولة 5.99 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 2 نستنتج أن الفرضية الصفرية H_0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية، وعليه نستنتج أن المراهقين يتعلمون حركات ومهارات قتالية من اللعبة الإلكترونية، حيث أن المراهق ونظراً لخصائص الفترة التي يعيشها يصبح أكثر حماساً ورغبة في اكتشاف وتجريب أشياء جديدة في حياته، فيقوم في بداية الأمر بمحاولة تخزين تلك الحركات والمهارات التي يشاهدها في اللعبة الإلكترونية ليعيد إنتاجها واستخدامها بمجرد ظهور مثير.

جدول رقم 7: توزيع أفراد العينة حسب صفة البطل الذي يفضل المراهقين في الألعاب الالكترونية

صفة البطل	التكرار	النسبة %	كا ² المحسوبة	كا ² المجدولة	مستوى الثبات	درجة الحرية
مقاتل	17	27.42%	7.03	11.1	0.05	04
قناص	09	14.52%				
سفاح	15	24.19%				
جندي	15	24.19%				
صفة أخرى	06	9.98%				
المجموع	*62	100%				

*مجموع التكرارات أكبر من العينة راجع لتعدد اختبارات المبحوثين

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم 7 نلاحظ نسبة 27.42% من التكرارات المشاهدة اختار فيها أفراد العينة صفة مقاتل، ونسبة 24.19% اختاروا صفة سفاح، في حين نسبة 24.17% منهم اختاروا صفة جندي، ونسبة 14.52% منهم اختاروا صفة قناص، ونسبة 9.98% اختاروا صفة أخرى.

بما أن قيمة كا² المحسوبة 7.03 أقل من قيمة كا² المجدولة 3.84 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 4 نستنتج أن الفرضية الصفرية H₀ مقبولة وبالتالي ليس هناك فروق ذات دلالة إحصائية. وبالتالي فإن المراهقين يفضلون الصفات القتالية في الألعاب الالكترونية مثل مقاتل وقناص... الخ أكثر من أي صفة أخرى، وهذا ما يتطابق مع نوع اللعبة التي يمارسونها.

جدول رقم 8: توزيع أفراد العينة حسب تقليدهم للبطل في اللعبة الالكترونية

تقليد المراهق	التكرار	النسبة %	كا ² المحسوبة	كا ² المجدولة	مستوى الثبات	درجة الحرية
يقلد	37	74%	11.52	3,84	0.05	1
لا يقلد	13	26%				
المجموع	50	100%				

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم 8 نلاحظ أن نسبة 74% من العينة أجابوا أنهم حاولوا تقليد بطل من لعبة الالكترونية في الواقع، ونسبة 24% من العينة أجابوا بـ عدم التقليد.

بما أن قيمة كا² المحسوبة 11.52 أكبر من قيمة كا² المجدولة 3.81 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 1 نستنتج أن الفرضية الصفرية H₀ مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية. وعليه أن المراهقين يقلدون البطل من اللعبة الالكترونية وهذا يرجع لتأثير المراهق بالبطل داخل اللعبة فهو يراه بمثابة المثال الذي يحتذي به بمعنى أن التقليد ينتقل من الأعلى للأسفل حسب نظرية التقليد لـ"غابرييل تارد" هذا من جهة، ومن جهة فإن تعلق المراهق ببطله يزيد من تلك العملية اللاشعورية، حيث يعيد المراهق أفعال البطل بطريقه الخاصة خارج نطاق اللعبة أي في الواقع المعاش.

الجدول رقم 9: توزيع أفراد العينة حسب حجم ممارسة الألعاب الإلكترونية وتقليد المراهق أفعال عنف منها

ممارسة الألعاب	كثيرا		أحيانا		نادرًا		المجموع	
	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار
تقليد أفعال عنف	28	56%	09	18%	01	02%	38	76%
نعم	08	16%	03	06%	01	02%	12	24%
لا	36	72%	12	24%	02	04%	50	100%

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم 9 نلاحظ نسبة 76% من العينة أكدوا انه سبق لهم تقليد أفعال عنف من لعبة الكترونية، حيث نجد نسبة 56% منهم يمارسون الألعاب الإلكترونية كثيرا، تليها نسبة 18% ممن يمارسون الألعاب أحيانا، ونسبة 2% ممن يمارسونها نادرًا، أما نسبة 24% أجابوا أنهم لم يسبق له تقليد أفعال عنف من لعبة الكترونية، حيث نجد نسبة 16% ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية كثيرا، تليها نسبة 6% يمارسونها أحيانا، ونسبة 2% ممن يمارسونها بشكل نادر.

نستنتج أنه كلما زادت ممارسة الألعاب الإلكترونية زاد تقليد المراهقين لأفعال عنف منها، حيث أن تفاعل المراهق مع أفعال العنف داخل اللعبة الإلكترونية يجعله يتعلق بها ويحاول تقليدها وهذا راجع أساسا لفكرة أن المراهق في مرحلة اكتشاف وتكوين للشخصية حيث يقوم بتقليد تلك النماذج داخل اللعبة الافتراضية لأنها تعتبر بالنسبة له مثالا ونموذجا للقوة والسيطرة وكل المعاني التي يتطلع لها المراهق.

- عرض نتائج الفرضية:

بعد تحليلنا لبيانات الجداول البسيطة والمركبة على حد سواء واعتمادنا على أداة الاستبيان، فإننا سنحاول في هذه الاستنتاجات الإجابة على مختلف التساؤلات التي طرحت في بداية دراستنا، والتي تصب كلها في علاقة الألعاب الإلكترونية والعنف لدى المراهقين بحيث سنعتمد في ذلك على المحاور التي قسمت عليها الاستمارة وهي، أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي لظهور العنف لدى المراهقين، وكذلك المراهق يُحاكي نماذج العنف من خلال تعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية.

من خلال النتائج المدونة في الجداول أرقام 2، 3، 4 و 5 المتضمنة للأسئلة الموجهة لأفراد عينة الدراسة المتعلقة بالمحور الثاني الخاص بالفرضية الأولى القائلة: ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي لظهور العنف لدى المراهقين نستنتج أن:

- ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي لظهور العنف لدى المراهقين، حيث أن بعض الألعاب الإلكترونية تشجع على العنف من حيث محتواها، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه الألعاب، كما أن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية

العالية التي تنسم بها ألعاب اليوم، فالكثير من الألعاب القتالية تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم المراهق أن القتل شيء مقبول وممتع، حيث أن الألعاب الإلكترونية تصنع شابا مراهقا عنيفا، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط ويتعلق بها، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، وأثار ذلك على الفرد من عزلة وانطواء جراء قضاء ساعات طويلة في ممارسة هاته الألعاب، كنوع من التنفيس؛

- أن ما نسبته 24,62% من التكرارات المشاهدة نجد أجاب فيها أفراد العينة أنهم يتفاعلون مع القتل داخل اللعبة الإلكترونية، ونسبة 20,77% يتفاعلون مع فعل الضرب، ونسبة 14,62% يتفاعلون مع التدمير، ونسبة 14,62% يتفاعلون مع الشتم، ونسبة 13,08% يتفاعلون مع التكسير، ونسبة 10,77% يتفاعلون مع التقطيع، وهذا يرجع إلى أن المراهقين يقومون بأفعال عنف عند الخسارة في اللعبة أكثر من أي فعل آخر خاصة العنف المادي، حيث لاحظنا أن معظم أفراد العينة يضرّبون أقرب شيء لهم (جهاز اللعب)، ويرجع ذلك أن ممارسة الألعاب القتالية تجعل الشاب أكثر انفعالا وعنفا بسبب تأثره بمشاهد العنف الافتراضي؛

- أن المراهقين الذين يمارسون ألعابا قتالية يتعلمون إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة من الألعاب الإلكترونية؛

- أن المراهقين يتلفظون كلاما بذيئا عند ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة؛
- كلما زادت ممارسة الألعاب الإلكترونية تزيد نسبة تعلم إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة، ما يفسر أن الذين يمارسون ألعابا قتالية يطبقون مهارات وحركات قتالية من الألعاب الإلكترونية على الآخرين، وهذا تعبيرا وترجمة للعنف الذي يكتسبونه جراء ممارسة الألعاب ذات الطابع العنيف، حيث أن تلك الحركات والمهارات القتالية تعتبر من مكاسب عملية التعلم والتقليد لدى الشاب يعيد إنتاجها ضد الآخرين بصيغ مختلفة؛

- أن المراهقين يمارسون مختلف السلوكات العنيفة من كلام بذيء وتكسير وشجار وغيرها، نتيجة ممارستهم لهاته الألعاب بشكل كبير، دون الشعور بمخاطرها، سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو الاجتماعية، كل هذا بفعل الخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية، مما تجعلهم يُقبلون عليها بصفة دائمة.

ومن خلال النتائج المدونة في الجداول رقم 6،7،8 المتضمن للأسئلة الموجهة لأفراد عينة الدراسة المتعلقة بالمحور الثالث الخاص بالفرضية الثانية القائلة: يحاكي المراهقون نماذج العنف من خلال مشاهدتهم للعنف الافتراضي الموجود في الألعاب الإلكترونية نستنتج:

- أن نسبة 76% من العينة أكدوا أنه سبق لهم تقليد ومحاكاة أفعال عنف من لعبة الكترونية، حيث نجد نسبة 56% منهم يمارسون الألعاب الإلكترونية كثيرا؛

- كلما زادت ممارسة الألعاب الإلكترونية زادت محاكاة المراهقين لأفعال عنف منها؛

- كلما زادت نسبة ممارسة الألعاب الإلكترونية زادت نسبة تعلم حركات ومهارات قتالية.

- تحليل نتائج الفرضية:

المراهقين يحاكون مشاهد العنف من لعبة الكترونية وهذا نتيجة لتقليدهم لأفعال العنف الافتراضي، حيث أن هوسهم وتعلقهم بمشاهد العنف يجعل تلك المشاهد العنيفة تصبح جزءا من الحياة الاجتماعية للشباب يطبقونها حين يحتاجون إليها في واقعهم الحقيقي.

واستنادا لنظريتي التعلم ل "ألبرت بندورا" والتقليد للعالم "غابرييل تارد" فإن المراهق أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية يشاهد العديد من نماذج العنف الافتراضي ثم يقوم بتخزين تلك

المشاهد والأفعال ويرسخها في ذاكرته ليعيد إنتاجها وإخراجها في الواقع الحقيقي مثلها مثل كل الأفعال الأخرى المتعلمة في الحياة العادية، نستنتج كذلك أنه كلما زادت ممارسة الألعاب الإلكترونية تزيد نسبة تعلم إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة، حيث أن من شروط اكتمال عملية التعلم التكرار واستمرار سماع المراهق لتلك الألفاظ البذيئة من ممارسته للألعاب يجعلها تترسخ في ذاكرته لتصبح من مكتسباته كغيرها من السلوكات الأخرى.

ومن كل ما سبق يمكننا القول أن الفرضية " توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والعنف لدى المراهقين." قد تحققت، حيث أن الشاب يتعلم ويحاكي نماذج العنف من خلال تعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية، وذلك راجع لعدة عوامل تتعلق أساساً بخصوصية فترة المراهقة والمراهقين التي يتميز فيها الفرد بحب الاكتشاف وتلفه للتعلم أشياء جديدة تزيد من رصيده التصوري للمحيط والمجتمع من جهة، وكذا محتوى تلك الألعاب التي يمارسها من جهة أخرى، ففضيل الشاب لألعاب ذات مضامين عنيفة وجراء تأثره بها وانغماسه في ممارستها يجعله ينقل ويقلد ويتعلم منها نماذج العنف المتضمنة فيها عن طريق عملية التعلم وكذا التفاعل بينه وبين تلك اللعبة، كما يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة، وما يساعد في تلك العملية هو أن تلك الألعاب تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الممارس لها وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العنيفة ليلعبها ويمارسها حيث وجدنا أن تعرض المراهق للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية يجعله يتعلم نماذج جديدة من العنف عن طريق عمليتي التعلم والنقل، ونتيجة لتفاعله مع تلك الألعاب فإنه يكتسب أسلوباً تفاعلياً يغلب عليه الطابع العنيف، مما قد يكون سبباً في ارتكابه لسلوكيات عنيفة خلال تفاعله مع محيطه في الواقع.

كما أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي لظهور العنف لدى المراهقين، حيث أن بعض الألعاب الإلكترونية تشجع على العنف، وهذه النتيجة تتفق مع ما أشارت إليه ويلكنسن "أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ"، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه الألعاب، كما أن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم، ويرى "عبد العزيز الهدلق" أن الألعاب الإلكترونية التي تشجع على العنف قد تؤثر سلباً على الشاب فيصبح عنيفاً، فالكثير من الألعاب القتالية تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الشاب أن القتل شيء مقبول وممتع، وهذا ما أكدته دراسة د. سان سلفر نقلاً عن الهدلق، حيث أن الألعاب الإلكترونية تصنع شاباً مراهقاً عنيفاً، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط ويتعلق بها، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، ويضيف المجدوب نقلاً عن الهدلق بأنه ليس شرطاً أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج، خاصة أن هاته الألعاب تجعل المراهق في حالة دائمة من العزلة والانطواء.

وفي ضوء الدراسات السابقة نرى أن نتائج هذه الفرضية تتطابق مع النتائج التي توصلت إليها الباحثة رقية محمودي حين توصلت إلى أن المراهق يتمثل رموز العنف الافتراضي، حيث وجدت أن نسبة 30.76% من أفراد العينة يقررون بإمكانية إعادة تركيب أحداث سيناريو ألعاب الإلكترونية العنيفة في الواقع أي أن المراهقين يتعلمون نماذج عنف من تلك الألعاب ثم يعيدون تطبيقها في الواقع من خلال احتكاكهم وتفاعلهم مع محيطهم الاجتماعي.

- خاتمة

تمثل التكنولوجيات الحديثة كالهواتف النقالة والحواسيب البوابة الرئيسية للشباب للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية وهذا ما يوضح العلاقة الكبيرة التي تكمن بين الألعاب الإلكترونية والتكنولوجيات الرقمية الحديثة، خاصة مع وقت الفراغ لدى المراهقين، وجاءت هذه الدراسة لمعالجة موضوع أثر الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العنيف لدى المراهقين، وبعد تعرضنا بالبحث والدراسة لموضوع الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين واستقائنا للعديد من النتائج منها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي لظهور العنف لدى المراهقين، وكذا أن المراهق يتعلم ويحاكي نماذج العنف من خلال مشاهدته للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية فبرغم من وجود إيجابيات للممارسة الألعاب الإلكترونية كما هو مذكور في الجانب النظري للدراسة فقد تبين لنا من خلال بحثنا هذا آثارا جانبية لهذا النوع من الأنشطة، والتي قد تكون مصدرا لمشكلة اجتماعية حيث أن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية دون رقابة، ونظرا لخصائص المرحلة التي يعيشونها يجعلهم عرضة للأخطار الناجمة عن هذا النوع من الأنشطة خاصة التي تشتمل عنفا في محتواها ومضامينها، فبدل أن يكون هذا النشاط أداة تسلية وترفيه وتثقيف قد يكون منبعا للعنف والعداونية.

ومن خلال النتائج المتوصل إليها نقترح ما يلي:

- وضع تعليمية أو قانون يلزم أصحاب قاعات اللعب وفضاءات الإنترنت بمراقبة محتوى الألعاب قبل توجيهها للاعب، وذلك باحترام خصوصية كل فئة وما يناسبها من العاب؛
- توعية أولياء المراهقين بإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وذلك لمعرفة درجة تقييم التي حصلت عليها اللعبة وتحديد الفئة العمرية وتحديد الفترة الزمنية للعبة؛
- مراقبة الأولياء للأجهزة التي يستعملها أولادهم خاصة التي تحوي تطبيقات للألعاب الإلكترونية؛
- منع المراهقين من لعب الألعاب ذات الطابع العنيف عن طريق تشجيعهم على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة؛
- مراقبة مراكز الألعاب الإلكترونية لمنع الألعاب التي تنمي العنف والعدوان والإضرار بالمرافق العامة والخاصة.

- قائمة المراجع

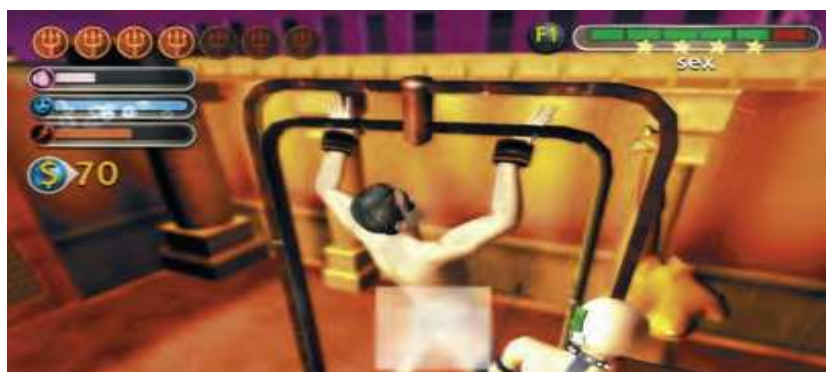
- الهدلق، عبد الله ابن عبد العزيز. (2012). *إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، السعودية، جامعة الملك سعود.*
- الشحروري، مها. (2008). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.*
- العيسوي، عبد الرحمن محمد. (2001). *الجريمة والجنوح والانحراف، لبنان: دار الراتب الجامعية.*
- الشربيني، مروة. (2006). *المراقبة وأسباب الانحراف، مصر: دار الكتاب الحديث.*
- داماني، بيجال. (2011). *العنف الرقمي: كيف نحمي أبنائنا منه، السعودية: بوابة مكتب التربية العربي لدول الخليج.*

- Khaire adine, belghiras et autres. (2013). *les jeux de video et leurs relatons avec la violence des adolescents*, Université de tonko Abderahmane, Malizia.

- حمصاني، سلوى. (2011). ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدوانى في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض. رسالة ماجستير، السعودية، جامعة الملك سعود.
- رقية، محمودي. (2010). أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العدوانى للمراهق، رسالة ماجستير، الجزائر، جامعة سعد دحلب.
- فاتح ابلحد، فتوحى. (2003). أثر برنامج إرشادي لمعلمات التربية الخاصة في تعدي السلوك العدوانى لدى التلاميذ بطيئي التعلم، العراق، جامعة الموصل.

- ملاحق

شكل رقم 1: لعبة سيمس 7 الذي حظرتها أستراليا لاحتوائها على مشاهد جنسية



المصدر: من كتاب الألعاب الإلكترونية

شكل رقم 2: لعبة كول اوف ديوتي بلاك التي حظرتها كوبا



المصدر: من كتاب الألعاب الإلكترونية

شكل رقم 3: لعبة باتل فيلد 4- التي حظرتها الصين



المصدر: من كتاب الألعاب الإلكترونية