



المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم
جامعة الملك فيصل بالأحساء
عمادة التعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد
كلية الآداب
قسم الدراسات الاجتماعية
علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية

الألعاب الإلكترونية العنيفة وأثرها في تكوين شخصية المراهق

مشروع تخرج ضمن مقتضيات الحصول على درجة البكالوريوس في علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية

إعداد الطالب /

الرقم الجامعي /

بإشراف الدكتور /حسن أبو زيد

الفصل الدراسي الأول للعام 1436-1437

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
وَبِهِ نَسْتَعِينُ

إهداء وشكر

الى زوجتي الغالية وابنائي الأعزاء أهدي هذا العمل الذي يتوج مسيرتي
الجامعية بفضل دعمهم وعطائهم وتضحياتهم. فشكرا لهم ولكل من
وقف معي من زملاء واصدقاء .

=====

الفهرس

التسلسل	العنوان	رقم الصفحة
1	اهداء وشكر	3
2	ملخص الدراسة	5
3	الفصل الاول	6
4	المقدمة	7
5	مشكلة البحث	8
6	أهداف البحث	9
7	تساؤلات الدراسة	9
8	مفاهيم البحث	10
9	الفصل الثاني	11
10	أخطار وسلبات الالعب الإلكترونية	12
11	علاقة الالعب الإلكترونية بالعنف ومدى تأثيرها على المراهقين	13
12	النظريات المفسرة للعنف	14
13	الدراسات السابقة للظاهرة	16
14	الاجراءات المنهجية للبحث	18
15	الاطار التطبيقي للبحث	19
16	التوصيات	30
17	خاتمة	31
18	المراجع	32
19	الملاحق	33

ملخص الدراسة

قام الباحث في هذه الدراسة باستعراض ظاهرة انجذاب المراهقين لممارسة الالعاب الإلكترونية وركز على الجانب العنيف منها وأثره على تكوين شخصياتهم عبر قياس مدى تعلقهم بها و وعيهم بالمخاطر المحتملة لها ، كما حاول قياس ردات فعل الأسر و مدى تحكمهم وسيطرتهم على العملية وخلصت الدراسة الى الآتي :-

- 1- الالعاب الإلكترونية تستحوذ على وقت المراهقين بنسبة كبيرة جدا
 - 2- الألعاب العنيفة هي المفضلة لدى المراهقين
 - 3- رغم ذلك فالمراهقين غير متمسكين بتلك الالعاب متى ما توفر لهم البديل
 - 4- ليس لدى المراهقين وعي ظاهر وأكيد بمخاطر الالعاب الإلكترونية
 - 5- الأسرة لديها الامكانيات لوضع الحدود ، ولكنها لا تستخدمها الا بشكل ضيق
- وقد ذكر الباحث بعض التوصيات منها :-

- على المجتمع بكل مؤسساته توفير بدائل ناجعة تستقطب اهتمام الشباب لقضاء اوقات فراغهم
- على الاسر مسؤولية كبرى في التقارب مع الابناء وفهم حاجاتهم والعمل على توفير متطلباتهم بما يتيح للجميع جو أسري خالٍ من المشاكل
- ان الجزء التعليمي في المؤسسة التعليمية غير كافٍ بل يجب ان تكون العملية متكاملة فالتربية لا تقل أهمية عن التعليم إن لم تفقها ، لذا وجب ان يعود الوهج الى النشاط اللامنهجي للمدارس بتفعيل المشاركة في المسابقات الرياضية والتعليمية والكشافة والمسرح والفنون عامة ، فلا بد ان يجد الشاب ما يبحث عنه ويبدع فيه بما ينفعه ويحفظ عليه وقته .

الفصل الاول
الإطار النظري للبحث
مدخل الدراسة :
-المقدمة
-مشكلة البحث
-اهداف البحث
-تساؤلات البحث
-مفاهيم البحث

المقدمة

بسم الله والصلاة والسلام على اشرف الانبياء والمرسلينوبعد

لقد استودع الله في قلوب البشر هذا الفيض الجميل من الحب والمودة والجمال وجعلهم ميالين للبحث عما يقرهم من تلك الفطرة السوية ويبعدهم عن القبح والتوحش ، ولكننا نصدم حين نرى واقع البشر وما يعتره من حروب وتقتيل وتهجير ، وانتشار الجريمة بكل مستوياتها واشكالها وقد اقلت هذه الفواجع بظلالها على تكويننا العاطفي والانساني فقد اصبحت الاخبار المفجعة لفرط تكرارها لا تؤثر فينا او تستدرج منا دمعة . يقابل ذلك ما يزيد الجرح وينكأه وهو ما ينخرط فيه ابناءؤنا من مداومة على العاب تزوج لكل هذا الغناء وتجعلهم لاعبين ومشاركين محترفين في ادارة استراتيجيات الحرب والفتك . فكان لي وقفة تأمل ودراسة ، جعلتها بحثا عاما اسأل الله ان يكون لبنة في بناء صرح للوعي يحمي مستقبل الاجيال القادمة ليكونوا مشاعل نور و وئام ويشيدوا بسواعدهم حضارة انسانية راقية تنبذ الشر وتدعو للخير . وقد جعلت هذا البحث مقسما الى فصول رئيسية ، ذكرت فيها ما أراه عن المشكلة قيد الدراسة وسلبيات ومخاطر الالعاب الإلكترونية ، و ملخص لدراستين سابقتين تحدثتا عن نفس المشكلة وقمت بوضع استبيان ونشرته عبر الانترنت والبريد وحصلت على 127 استمارة صالحة ، وكان مجموع الاسئلة 22 سؤالا موزعة على ثلاثة محاور رئيسية للدراسة هي :

- 1- مكانة الالعاب كمأ وكيفاً في حياة المراهقين
 - 2- مدى وعي المراهق بمخاطر الالعاب الألكترونية
 - 3- دور الأسرة في ضبط العملية الترويحية وحماية الابناء
- وخلصت الدراسة الى بعض النتائج المهمة تبعتها بعض التوصيات والحلول

مشكلة البحث

ليس من الصعب على المرء ان يلاحظ انتشار ثقافة العنف بين الشباب سواء كان عنفا جسديا او اخلاقيا او لفظيا وفي اقل الاحوال يرى ميلا الى الشدة و البعد عن القيم الانسانية الجميلة مثل التسامح والعطف وما يتصل بها من تواصل انساني حثت عليه كل الشرائع والاخلاق الحميدة والفضيلة السوية.

وان ما يغذي هذا السلوك ويشجع عليه هو ما يتلقاه الشاب وينشأ عليه بواسطة التربية والتلقي ، وبما ان الترويج جزء اساسي في حياة الشاب فلا بد انه يتأثر بما يمارسه من العاب ، خصوصا ان تلك الالعاب بدأت تستأثر بمعظم اوقات المراهقين وتكاد ان تزيج ما سواها من العاب تقليدية ، يقابل ذلك انشغال الوالدين في ظل تعقيدات متطلبات الحياة العصرية ، ومما يزيد الأمر سوءا ان اكثر تلك الالعاب الالكترونية تحتوي على كم كبير جدا من العنف والقتل والسرقة واستراتيجيات الحرب وقيادة المركبات بتهور وتدمير الممتلكات وتحتوي كثيرا من القيم والمشاهد المرفوضة دينيا واخلاقيا ، والفوز في تلك الألعاب يقتضي ممارسة كل اشكال العنف ويسمح به ويشجع عليه ، وبكل اسف ان هذا النوع من الالعاب تحديدا هو المفضل لدى الشباب .

وقد انتشرت بين الشباب - في الواقع - ثقافة حمل الاسلحة والتفاخر بذلك ، والبعض يحملها تحسبا للدفاع عن نفسه حال مهاجمته ، فهاجس الجريمة بات حاضرا في المخيلة الشخصية للشباب ، ومن يعرف مجتمعنا جيدا يجد ان هذه الثقافة دخيلة عليه ومستجدة وليست متأصلة لديه.

وحيث ان البعض يعتبر العنف سلوك مكتسب ويتم تعلمه بالملاحظة والتقليد من هنا برزت الحاجة لدراسة وبحث هذه المشكلة والتقصي عن مسبباتها ، والبحث عن حلول تحد من انتشارها بين شرائح الشباب ، خصوصا ان بعض الدراسات اثبتت ان الالعاب الرقمية استحوذت على 17.75 ساعة اسبوعيا في المتوسط لدى الطلاب مقابل 7.86 للأنشطة الرياضية والترويحية الاخرى ، مما يجعلنا أمام تغير كبير في النسق الترويحي يُلزمنا بالتوقف والاستقراء والتحليل والبحث عن الطرق التي تمكننا من الفهم ومعرفة اتجاه بوصلة الجيل القادم .

ويهدف هذا البحث الى دراسة وتحليل ما يمارسه الشاب من العاب إلكترونية وما ينطوي عليها من تأثيرات سلبية تمس شخصيته وتكوينه النفسي والعقلي والسلوكي وما يتبع ذلك من اهدار للمال والصحة ، وحسب دراسات اجرتها "برايس و كويرز" و"لكوفسكي" 2011م فإن حجم سوق الالعاب الإلكترونية يبلغ 74 مليار دولار نصيب الشرق الاوسط منه 15 مليار دولار . وقد صرح رئيس رابطة مصنعي الالعاب الالكترونية في الاردن ان ايرادات تلك الصناعة 120 مليار دولا خلال عام 2015م ، وقد ركزنا في هذا البحث على ما ترسخه تلك الالعاب من ترويج للعنف بكل مستوياته وأشرنا الى دور الاسرة في احكام الضبط والرقابة ودور المؤسسات التعليمية والتربوية والحكومية في بذل المزيد من اجل حماية الشباب باتخاذ تدابير وقائية وعلاجية ، بالتصدي لهذه الامور واتخاذ التدابير الكفيلة بالحد من استفحال الظاهرة ، وتبقى الاسرة هي الركيزة الأولى والمهمة وعليها مسؤولية كبيرة في ضمان سلامة النشء والاجيال القادمة .

اهداف البحث

نهدف في هذا البحث الى

- دراسة ظاهرة انغماس الشباب وشغفهم بمزاولة الالعب
- دراسة تأثير الألعاب على الشباب من ناحية تكريس السلوك العنيف
- دراسة تأثير الألعاب على شخصية المراهق في حياته الاجتماعية ،الحالية ، والمستقبلية،
- مدى تعلق الشباب بالألعاب ومعرفتهم بمخاطرها
- دور الاسرة والمجتمع في الحد من هذه الظاهرة

تساؤلات الدراسة

تبرز لدينا عدة تساؤلات سنحاول الاجابة عليها منها :-

- 1- هل للالعب عموما تأثير في تكوين شخصية المراهق ؟
- 2- هل هناك ضبط ورقابة من قبل الاسرة على ما يمارسه الأبناء من العاب ؟
- 3- هل يعي الاهل والابناء اضرار وايجابيات تلك الالعب ؟
- 4- هل نفتقد البدائل الناجعة للترويح واللعب ؟
- 5- هل اختفت الالعب التقليدية من حياة الاسرة ؟
- 6- هل لدى الشباب الاستعداد للانصراف الى هوايات اخرى لو سنحت لهم الفرصة ؟

مفاهيم البحث

الألعاب :- نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس

الكمي. سالين وزيمرمان 2004 Salen & Zimmerman

الإلكترونية : يعرفها "الهدلق 1432هـ" إجرائيا : بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب

الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة)

العنف : يعرف العنف بأنه ضد الرفق واللين وهو سوء الانقياد لما يؤدي للجميل، ويعرف بأنه الشدة التي قد تدفع صاحبها

الى الاعمال الاجرامية الكبيرة كالقتل والسرقة ونحوها . كم ان العنف يعني الحاق الاذى المادي او المعنوي من طرف على

طرف آخر .

وللعنف ثلاثة اتجاهات فكرية ، قانونية ، واجتماعية ، ونفسية .

فمن منظور اجتماعي " هو سلوك أو فعل يتسم بالعدوانية ، يصدر عن طرف قد يكون فرداً أو جماعة أو طبقة اجتماعية

أو دولة . بهدف استغلال أو إخضاع طرف آخر في إطار علاقة قوة غير متكافئة ، مما يتسبب في أحداث أضرار مادية

أو معنوية أو نفسية لفرد أو جماعة أو طبقة اجتماعية أو دولة أخرى "

المراهق : وقد اعتمدنا تعريف " احمد الشربيني " باعتبار المراهقة المرحلة الأولية لعمر الشاب وهي الفترة الممتدة من 12 سنة

الى 15 سنة وهم تقريبا طلاب المرحلة المتوسطة . وقد نستخدم في هذا البحث مفردة الابناء او الشباب لوصف المراهق .

الفصل الثاني

الاطر المرجعية ذات الصلة بالبحث

الاتجاهات النظرية للبحث

النظريات المفسرة .

الدراسات السابقة

أخطار وسلبيات الألعاب الإلكترونية

منذ ما يزيد على ثلاثة عقود ظهرت الألعاب الإلكترونية وأخذت في التنامي والانتشار السريع حتى أصبحت جزءا أساسيا من حياة النشء باختلاف أعمارهم ساعد على ذلك التقدم الهائل في مجال التقنية مما جعل تلك الألعاب تتميز بكل عوامل الاثارة والجذب وسهولة الاقتناء والاستخدام .

وسنكتفي هنا بذكر بعض السلبيات والاحطار :

1- اخطار دينية واخلاقية

فكثير من هذه الألعاب تمجد القوة والفتك والسرقة والاعتداء وتحتوي على مشاهد وتصرفات تتعارض مع مبادئنا الاسلامية والاخلاقية ، اصف الى ذلك ان كثير من الشباب قد يقصر في اداء واجباته الدينية ناسيا او متعمدا ، وقد يغضب والديه او يعصيههم ان طلبوا منه امرا اثناء انغماسه باللعب .

2- أخطار صحية

يعاني مستخدمو اجهزة الكمبيوتر من متاعب صحية وجسدية ، وتكون أظهر لدى من يستخدم تلك الألعاب لأنه يقضي أوقاتا أطول بكثير مشدودا الى جهاز الكمبيوتر في غمرة الحماس ، فمن الشائع ان يشتكي اللاعب من الصداع وألام الرقبة والظهر ، بالإضافة الى أضرار تظهر مع مداومة اللعب كمشاكل النظر حتى ان اطباء العيون بدأوا يستخدمون مصطلحا جديدا اسموه " إجهاد العين الرقمي " ، وقد وجد بعض الاطباء ان الوميض الازرق للشاشة قد يؤدي للصرع وارتفاع الكف والاطراف ، ويكفي ان هذه الألعاب تسبب الكسل وتحرم الابناء من ممارسة النشاط البدني مما يؤثر في نموهم

3- اخطار أمنية وسلوكية

ان اندماج اللاعب في اللعبة يكاد ان يكون كاملا وجدانيا وانفعاليا بسبب المؤثرات الاحترافية التي تجعله جزءا فاعلا ومشاركا في الاحداث مما يجعله يتقمص صورة البطل في هذا العالم الافتراضي، مما يؤثر على تفكيره ورؤيته للامور في واقعه اليومي ، وقد قرأنا الكثير من الحوادث والجرائم التي كانت بوحى مما شاهده المجرم في فلم او لعبة ، بل ان بعض الاطفال اعتدوا على اخوتهم او اقربائهم بقصد التقليد لا بنية الاجرام ، فالطفل لا يفرق بين الخيال والواقع .

4- اخطار اجتماعية

اصبح الشاب تقريبا في عزلة اجتماعية عن الاسرة والمجتمع فهو لا يحتاج سوى جهاز كمبيوتر وخط انترنت لينتقل الى عالم افتراضي يجد فيه ما يسليه ويغنيه عن أي مشاركة اجتماعية أخرى ، فانقطع عن الجلوس مع أسرته والحديث معهم ومعرفة همومهم ، او حتى تناول وجباته معهم ، وربما لا يهتم بزيارة اقاربه او اصدقائه مفضلا البقاء مع هذه الألعاب .

5- قد يكون لهذه الألعاب اخطار وسلبيات كثيرة لا يتسع المجال لذكرها جميعا وقد يكون هناك ما لم نعلمه بعد .

علاقة الالعب الإلكترونية بالعنف ومدى تأثيرها على المراهقين

إنّ ممارسة تلك الألعاب لا تجعل من الفرد مجرماً في كل الأحوال ، ولكنّ كثرة الممارسة تجعله يتعوّد تلك المناظر والسلوكيات ويتشبع عقله وفكره بها ، وتغيّر في تكوينه ومفاهيمه وتعاطيه للأمور ، وفي أقل الأحوال فهي تجعله يتقبل تلك السلوكيات ويجد لها المبررات إن حدثت منه أو من غيره ، وتفتح المجال واسعاً للسماح بالتفكير العدواني ، وقد أجرت " ويلكنسن " بعض الدراسات الميدانية واثبتت ان العنف الذي تحتويه تلك الالعب لا حد له ولا مسوغ ، ويتم فيه تحديد السلوك غير السويّ كهدف لتلك الالعب ، وترى الدراسة ان هذه الالعب تؤدي الى تزايد الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم الاحاسيس العنيفة والعدوانية وضعف السلوك الاجتماعي المنضبط ، كما أنّ بعض الافراد لا يتمتعون بمناعة قوية - كبنية نفسية - ضد المؤثرات الخارجية ويصبحون نخباً للخيال الجامح يزيد من ذلك تظافر بعض الظروف البيئية والاجتماعية فيتغوّل هذا الشعور داخل الفرد ويذهب به بعيداً في عالم الإجرام ولو من باب التقليد والمحاكاة . ويكفي ان المجتمع بحاجة اصلاً ملء عقول الاجيال بكل معاني اللين واللفظ ومكارم الاخلاق ليكونوا مشاعل نور وضياء وسفراء حب وسلام للبشرية جمعاء ولجتمعتهم ومحيطهم القريب على الأخص .

وتذكر مجلة علم النفس الاجتماعي وعلم الشخصية Social Psychological and Personality

Science عن دراسة نشرتها في نسختها الإلكترونية ان خطر هذه الألعاب يتعدى الميل للعنف الى عيوب شخصية أخرى كالشراسة في الأكل وعدم الإلتزام بالقيم الأخلاقية ، وقد أجرت هذه الدراسة تجارب على 172 طالباً في إحدى المدارس الإيطالية تتراوح اعمارهم بين 13 - 19 عاماً ومن بين التجارب اتضح ان من مارس الالعب العنيفة إلتهم ثلاثة اضعاف الشوكولاته التي التهمها من لم يمارس تلك الالعب العنيفة ، وبينت إحدى التجارب ان من يمارسون ألعاب عنيفة مارسوا الغش للفوز في إحدى المسابقات بمقدار 8 مرات أكثر من اقراهم الذين لعبوا ألعاباً غير عنيفة . هذه التجارب وغيرها مما قام به الباحثون تؤكد ان هذه الألعاب العنيفة لا تشجع على السلوك العدواني فحسب ولكنها تشجع على الغش والتحايل والشراسة في تناول المأكولات وتدني الحس الأخلاقي لدى ممارسي تلك الالعب العنيفة .

ومما تناقلته وسائل الاعلام من اخبار متفرقة في انحاء العالم نجد اننا أمام ظاهرة خطيرة لا يمكن ان تترك دون بحث ودراسة من هذه الحوادث نسوق التالي :

طفل من استراليا يهرب من مدرسته يومياً ليلعب تلك الالعب لمدة 16 ساعة يومياً، طفل صيني يحاول حرق صديقة بسبب خسارته في اللعب ، مراهق كوري يلقي حتفه بعد ان استمر في اللعب لمدة خمسين ساعة ، مراهق صيني يلقي بنفسه من مبنى عالٍ ويلقى حتفه بعد ان لعب لمدة 36 ساعة وقد كتب في وصيته انه يريد الانضمام لأبطال لعبة world of Warcraft ، "كيو تشينغوي" يطعن صديقه "كاويوان" لانه اختلف معه حول التصرف في بيع ممتلكات افتراضية في إحدى الالعب، طفل فيتنامي يقتل عجوزاً بخنقها بجبل ليسرق 20 دولار وقد اعترف انها قتل وسرق المال ليلعب إحدى الالعب على الانترنت .

وأثناء اعداد هذا البحث خرجت جريدة " سبق " بتاريخ 2015/10/08 بخبر مفاده ان أحد أطفالنا تعرض عبر الأون لاين اثناء لعبه بإحدى الالعب للتحريض بأن يقتل والديه وأقاربه وقام اربعة اشخاص بمحاولة دفعة لارتكاب الجريمة وارسلوا له صور تحريضية ، لكنه قام بحضرهم وابلاغ والدته !

كما خرجت نفس الصحيفة بتاريخ 2015/10/28م – كل هذا يحدث اثناء اعداد البحث- بخبر محزن لشاب من مجتمعنا يضرب والدته المسنة لانها تفصل الكهرباء عنه اثناء اللعب وقد تم ضبطه واعترف للجهات الرسمية بصحة ما نسب اليه.

الاتجاهات النظرية للبحث النظريات المفسرة .

تعددت المدارس التي حاولت تفسير الفعل العنيف

1- النظرية النفسية :

وفيها نجد ان " دولارد " وزملائه Dollard et Al 1939 بنوا نظريتهم على اساس ان الاحباط يؤدي الى العنف ، وصاغوا فرضيتهم على أمرين :-

أ- ان العنف يعد دائما نتاجا للإحباط

ب- أن يسبق حدوث السلوك العنيف مواقف إحباطية

2- النظرية السلوكية :

وترى تلك النظرية ان الاساس لحدوث السلوك العنيف هو فكرة التقليد والمحاكاة ، ويحدث ذلك من خلال مواقف حقيقية في الحياة او نماذج تصل اليهم عبر الافلام وأجهزة التلفزيون .

ويرى " بندورا " Bandura 1911 من خلال نظريته في التعلم الاجتماعي ان الطفل يتعلم العدوان والعنف كما يتعلم الانواع الاخرى من السلوك . فيقدم النموذج العنيف نوعين من المعلومات :

أ- معلومات فنية تعطي الفرد الثقة بقدرته على القيام بعمل عنيف

ب- معلومات عن عواقب العنف ثوابا بطريقة معينة وفي موقف معين

3- النظرية الاجتماعية :

تقوم هذه النظرية على فكرة " العدوى الجماعية " حيث يفقد الافراد القدرة على التفكير المنطقي في محيط الجماعة ، ويفترض " فستنجر " وزملائه Festinger et Al وجود حالة سيكلوجية اطلقوا عليه اسم (الا انفراد) تؤدي لزيادة السلوك الاندفاعي الممنوع اجتماعيا

4- نظرية الشخصية :

ترى هذه النظرية ان العنف يرتبط بخصائص شخصية محددة . وقد قوبلت هذه النظرية بالنقد ، حيث يرى " عمارة " 1986 ان العنف يمكن ان يحدث مع اي نمط من انماط الشخصية . فقد اثبتت الملاحظة ان العنف لا يختص بجنس معين او عرق او جنسية فالعنف سلوك لا يمكن التنبؤ ببدايته ونهايته ودوافعه المتعددة

5- النظرية البيئية :

وترتبط بمفهوم الضغط الذي يعرفه "كولمان" 1971 : بالمطالب التي ترغب الفرد على الاسراع بجهوده وتقويتها

6- النظرية الثقافية :

وتفترض تلك النظرية الحديثة وجود ثقافة للعنف تمثل اتجاهات المجتمع نحو العنف كتمجيده في الروايات والافلام ووسائل الاعلام واعتناق معايير اجتماعية تقوم على شعارات مثل " الغاية تبرر الوسيلة " وسن قوانين تزيد من وتيرة التنافس في التعاملات الاقتصادية والاجتماعية فيصبح هو القانون الاساسي للبقاء وتصبح المحصلة بروز ثقافات اساسية او فرعية تمجد العنف وتقره شريعة بينها وتتبنى نماذجه في المجتمع .

الدراسات السابقة

سنستعرض في بحثنا بعض الدراسات المهمة التي تحدثت عن موضوع الالعب الإلكترونية واطارها عموماً
اولاً:- (إيجابيات وسلبيات الالعب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة

الرياض) للدكتور /عبدالله عبدالعزيز الهدلق 1431-1432

وكان الهدف من الدراسة هو معرفة إيجابيات وسلبيات الالعب الإلكترونية ودوافع ممارستها لدى الفئة المستهدفة ، والدراسة
شبه تجريبية طبقها الباحث على 359 من الطلاب عن طريق الاستبانة ، وخرج الباحث ببعض النتائج كمعرفة بعض
العوامل التي تجذب الشباب لتلك الالعب مثل السعي للفوز والمنافسة والتحدي ، الفضول ، التخيل والتصور .
وابانت الدراسة ان لتلك الالعب اثار سلبية واخرى ايجابية فمن إيجابياتها اكتساب بعض المهارات كإكتساب بعض اللغات
الاجنبية ومهارة التفكير الابداعي وحل المشكلات . و من اثارها السلبية الكثير مما يندرج تحت الاضرار الدينية
والاكاديمية والاجتماعية والسلوكية والصحية .

وقد انتهت الدراسة الى بعض التوصيات من أهمها ان على اولياء الامور والتربويين الإحاطة بكل الجوانب الايجابية والعمل
على تعزيزها ، ومعرفة الاثار السلبية والعمل على التصدي لها والحد منها .
كما اوصت الدراسة الى استحداث نظام يقوم بتصنيف الالعب حسب الاعمار ومحتوى كل لعبة بما يتوافق مع مجتمعنا
المسلم المحافظ .

ولم يغفل الباحث إيجاد البدائل فقد طالب بإنتاج برامج تربوية وتعليمية تحظى بعناصر الجذب والاثارة والتشويق .
ومن التوصيات الخاصة بالأسرة ذكر الهدلق انه يجب تخصيص وقت لا يزيد عن ساعتين للعب تتخلله فترات للراحة ، وان
يكون اللعب بعد ان ينهي الطالب جميع فروضه المدرسية ، وعدم السماح لهم بممارسة اللعب وقت الوجبات ، وحث
على مصادقة الابناء واللعب معهم .

ولعل من الاجدر بنا ان نذكر المبادرة الجبارة التي لحقت بهذه الدراسة فقد قام الباحث بوصل العلم بالعمل فأنشأ موقعاً على
الانترنت كأول موقع عربي اسلامي لتصنيف الالعب الإلكترونية من حيث المحتوى من جهة ومن ناحية الاعمار من جهة
ثانية ، وهو على الموقع التالي <http://www.islamic-esr.com>

ثانياً :- " أثر الالعب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال " دراسة وصفية تحليلية على الأطفال

المتدربين بالجزائر العاصمة" إعداد مريم قويدر 2011-2012

وكانت تهدف تلك الدراسة إلى معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالات الحديثة ،
ومعرفة واقع الالعب الإلكترونية بين الاطفال ، والكشف عن الظواهر المحيطة بتلك الظاهرة والحد من تأثيراتها السلبية
ومعرفة اسباب تناميها واثرها على سلوك الطفل

كان منهج الدراسة يعتمد على الوصف والتحليل للظاهرة كما هي في الواقع كماً وكيفاً ، واتخذت الدراسة المنهج المسحي
لجمع البيانات والمعلومات اللازمة باستخدام ادوات البحث التالية : الاستبيان ، والمقابلة ، والملاحظة .

وكانت تساؤلات البحث كالتالي :- ما مكانة الالعب الالكترونية ضمن السياق العائلي وعادات ممارستها وآثارها المحتملة على سلوك الطفل .

وخلصت الدراسة الى استنتاجات تجيب عن التساؤلات المطروحة في بداية الدراسة منها :-

- 1- تعتبر الالعب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترويجية لدى الاطفال
- 2- لدى الاطفال هامش كبير من الحرية في اقتناء تلك الالعب مع مراقبة وتوجيه الاسرة
- 3- يعتبر التلفزيون والانترنت البوابة لمعرفة تلك الالعب مما يوضح ان هناك علاقة وطيدة بين التكنولوجيا الرقمية
- 4- رقابة الاسرة حدّت من ممارسة تلك الالعب في وسط الاسبوع وقصرها على العطلات والمناسبات
- 5- بعض افراد العينة يمارس الالعب لأكثر من خمس ساعات مما يعرضهم لأخطار صحية ونفسية واجتماعية
- 6- اغلبية العينة من الذكور لذلك كانت التفضيل لألعب الحروب والقتال والرياضة ، مما يجعلهم اكثر عدوانية
- 7- الفتيات يفضلن العاب الالغاز والتعليم
- 8- مع هذا الزخم من الالعب العنيفة يبتعد الطفل عن طفولته الحقيقية ويميل للعدوانية مما يجعله غير متوازن في حياته

وفي ضوء هذه النتائج خلصت الدراسة الى بعض التوصيات كوجوب نشر الوعي لدى الاسر بمدى خطورة هذه الالعب وتأثيرها السيء على سلوك الالبناء ، ودعت الدراسة الى مزيد من البحث وايجاد حلول لا تمنع الطفل من اللهو البريء وتحميه في ذات الوقت مما يبث اليه من ثقافات مختلفة لا تراعي طفولته ولا معتقده .

الفصل الثالث

الاجراءات المنهجية للبحث

نوع الدراسة :

يصنف هذا البحث كدراسة وصفية تحليلية ، للتعرف على واقع الالعب الإلكترونية في حياة المراهق وتأثيراتها على سلوكه وتكوين شخصيته .

منهج الدراسة :

تم استخدام منهج المسح الشامل لشريحة المراهقين وقمنا باختيار عينة عشوائية احتمالية الاداة المستخدمة في البحث :

استخدمنا في بحثنا التطبيقي أداة الإستبانة وتم توجيهها بشكل خاص للفئة العمرية المستهدفة ، حيث ان هذه الوسيلة ترفد الملاحظة وتسجل مشاعر الأفراد بصدق وحرية .

مجتمع البحث :

تم تطبيق الدراسة في المجتمع السعودي بشكل عام دون تحديد اقليم معين او منطقة او مدينة بعينها
المجال الزمني : الفصل الدراسي الاول للعام الدراسي 1436-1437

الفصل الرابع

الاطار التطبيقي

عرض نتائج الدراسة ومناقشتها

قمنا بنشر الإستبيان عبر وسائل الاتصال الخاصة والبريد والانترنت وقد تم استقبال 133 اجابة خلال اربعة ايام ، و تم اعتماد 127 استمارة صالحة وقد قمنا بتقسيم الأسئلة الى ثلاثة محاور رئيسية

- أ- مكانة الالعب كمأ وكيفاً في حياة المراهقين وقد خصصنا لهذا الجزء : من السؤال الاول الى السؤال السابع
- ب- مدى وعي المراهق بمخاطر الالعب الإلكترونية ، وقد خصصنا لهذا الجزء : من السؤال الثامن وحتى السؤال الرابع عشر
- ت- دور الأسرة في ضبط العملية الترويحية وحماية الابناء ، وقد خصصنا له الجزء الثالث والاخير وهو مكون من ثمانية اسئلة

وهنا جدول يعطينا تصور عام عن اراء المبحوثين والمتوسط الحسابي كأداة احصائية تبين اتجاه الآراء وقد وزعنا القوة بين المقاييس الثلاثة بهذه الطريقة :- (نعم =5) و (محايد =3.33) و (لا =1.67)

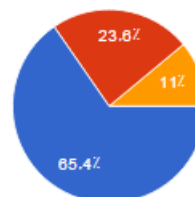
الرقم	السؤال	نعم		لا		محايد		المتوسط الحسابي من (٥)
		%	ت	%	ت	%	ت	
أ- مكانة الألعاب كماً وكيفاً في حياة المراهقين								
1	هل تعتقد ان الوقت سيكون مملاً بدون ممارسة تلك الالعب الالكترونية ؟	65%	83	24%	30	11%	14	4.03
2	بعد انتهاء اليوم الدراسي والذهاب الى البيت هل تمارس الالعب خلال الساعه الاولى من دخولك للبيت ؟	40%	51	54%	68	6%	8	3.11
3	هل تستغرق ما مجموعه ساعتين في اليوم الواحد في اللعب بالالعب الالكترونية المختلفه ؟	53%	67	34%	43	13%	17	3.65
4	هل سبق ان تناولت وجباتك وانت تلعب ؟	61%	78	32%	41	6%	8	3.82
5	بعض الالعب تنسم بالعنف والتكتيك الحربي هل تفضل تلك النوعية على باقي الالعب ؟	50%	63	36%	46	14%	18	3.56
6	اذا سافرت مع اسرتك بالسيارة هل تقوم بفتح جهازك واللعب بتلك الالعب ؟	57%	72	29%	37	14%	18	3.79
7	حين تمارس هواياتك الاخرى هل تشعر بسعادة أكثر من ممارستك للالعب الالكترونية ؟	55%	70	24%	30	21%	27	3.86
ب- مدى وعي المراهق بمخاطر الالعب الالكترونية								
8	هل تعتقد ان مخاطر الالعب الالكترونية أكثر من فوائدها ؟	47%	60	39%	50	13%	17	3.46
9	بعد ان تحمل السلاح وتقتل وتدمر الممتلكات تشعر بالسعادة والحماس ، هل تعتقد ان هذا الشعور صحي وطبيعي ؟	30%	38	59%	75	11%	14	2.85
10	لو وجدت فرص اكثر لمزاولة هواياتك الاخرى هل ستترك تلك الالعب ؟	58%	74	31%	39	11%	14	3.79
11	هل تشجع اخوانك الصغار على استخدام تلك الالعب ؟	16%	20	63%	80	21%	27	2.55
12	يوجد العاب مكتوب عليها (+١٧) هل تلعبها ؟	59%	75	28%	35	13%	17	3.86
13	هل تشعر أن تلك الالعب قللت من جلوسك مع والديك واخوتك ؟	49%	62	43%	55	8%	10	3.43
14	هل صحيح ان هناك من يدمن على هذه الالعب ولا يستطيع تركها بسهولة ؟	87%	111	7%	9	6%	7	4.65
ج- دور الأسرة في ضبط العملية الترويحية وحماية الابناء								
15	هل يجعل الالهل لك وقت محدد لممارسة الالعب الالكترونية ؟	43%	54	50%	63	8%	10	3.22
16	هل سبق ان والدك او والدتك نصحوك أو اظهروا استيائهم من ممارستك لتلك الالعب ؟	71%	90	23%	29	6%	8	4.13
17	اذا نزلت لعبة جديدة لـ(البلايستيشن) وقررت شراءها هل يذهب معك احد الوالدين ليعرف ويقرر ؟	50%	64	43%	54	7%	9	3.46
18	هل يشاركك احد الوالدين اهتماماتك بتلك الالعب الالكترونية ؟	25%	32	66%	84	9%	11	2.65
19	هل توافق ان يشرف والدك على كل ماتقوم به من شراء الاشرطة ومشاهدتها وتحديد وقت اللعب ؟	47%	60	45%	57	8%	10	3.37
20	هل تتحدث مع والديك عن ما يحدث معك اثناء اللعب من مواقف متنوعه ؟	34%	43	52%	66	14%	18	3.03
21	لدى أقربائك مناسبة وطلبت ان تبقى في البيت للعب هل يوافق والديك على طلبك ؟	20%	26	68%	86	12%	15	2.55
22	هل يعرف والديك اسماء او معرفات اصدقائك على الاونلاين ؟	34%	43	55%	70	11%	14	2.98

المحور الاول :- مكانة الألعاب كماً وكيفاً في حياة المراهقين

السؤال الاول :

هل تعتقد ان الوقت سيكون مملاً بدون ممارسة تلك الألعاب الالكترونية ؟

نعم 83 65.4%
لا 30 23.6%
محايد 14 11%

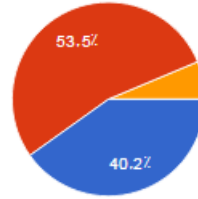


هل تعتقد ان الوقت سيكون مملاً بدون ممارسة تلك الألعاب الالكترونية ؟
اجاب 65% بنعم بمتوسط حسابي عالي هو 4.03 مما يعني افتقار الشباب للبدائل الترويحية الاخرى !

السؤال الثاني :

بعد انتهاء اليوم الدراسي والذهاب الى البيت هل تمارس الالعاب خلال الساعة الاولى من دخولك للبيت ؟

نعم	51	40.2%
لا	68	53.5%
محايد	8	6.3%



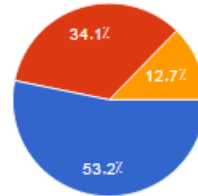
بعد انتهاء اليوم الدراسي والذهاب الى البيت هل تمارس الالعاب خلال الساعة الاولى من دخولك للبيت ؟

كانت اجابات المبحوثين بـ (لا) أكثر ولكن توجد نسبة عالية تمثل 40% اجابت بنعم مما اعطى المتوسط الحسابي ميلا للأعلى بـ 3.11 ، وهذا يعني ان هناك شغف واهتمام و أولوية لتلك الالعاب .

السؤال الثالث :

هل تستغرق ما مجموعه ساعتين في اليوم الواحد في اللعب بالالعاب الالكترونية المختلفة ؟

نعم	67	53.2%
لا	43	34.1%
محايد	16	12.7%

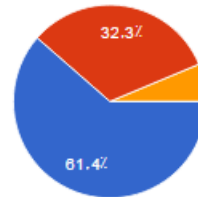


عن المدة التي يستغرقها الشباب يوميا في ممارسة تلك الالعاب اجاب 53% بأنهم يستغرقون أكثر من ساعتين في اللعب ، وهذا بلا شك وقت طويل وربما يتجاوزونه الى ساعات أكثر

السؤال الرابع :

هل سبق ان تناولت وجبتك وانت تلعب ؟

نعم	78	61.4%
لا	41	32.3%
محايد	8	6.3%

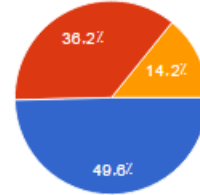


اجاب 61% بأنهم سبق ان تناولوا وجباتهم اثناء اللعب وهذا يعطي مؤشر حول انعزال المراهق عن أسرته وعدم مشاركته لهم في الحياة اليومية العادية

السؤال الخامس :

بعض الألعاب تتسم بالعنف والتكتيك الحربي هل تفضل تلك النوعية على باقي الألعاب ؟

نعم	63	49.6%
لا	46	36.2%
محايد	18	14.2%

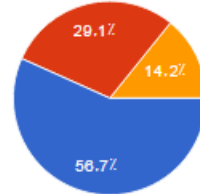


بمتوسط 3.56 و 49.6% اجاب المبحوثون بنعم حول تفضيل العاب العنف! اضافة ال 14% محايد ، وهذا يؤكد ان هناك انجذاب لتلك النوعية من الالعاب العنيفة

السؤال السادس :

اذا سافرت مع اسرتك بالسيارة هل تقوم بفتح جهازك واللعب بتلك الألعاب ؟

نعم	72	56.7%
لا	37	29.1%
محايد	18	14.2%

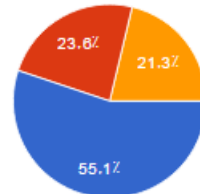


وجدنا ان 57% من المجيبين على الاستبانة لا يتواصلون مع اسرهم وينشغلون بالالعاب حتى حين يجمعهم مكان واحد كالسفر بالسيارة على سبيل المثال

السؤال السابع :

حين تمارس هواياتك الاخرى هل تشعر بسعادة أكثر من ممارستك للالعاب الالكترونية ؟

نعم	70	55.1%
لا	30	23.6%
محايد	27	21.3%



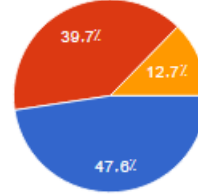
في هذا السؤال نجد ان الاكثرية يستمتعون بهواياتهم الاخرى - إن اتاحت - أكثر من استمتاعهم بتلك الالعاب
بمتوسط عالٍ 3.86. فهم مضطرون لهذا النوع من اللهو لسد حاجة انسانية واجتماعية ملحة وأساسية لا سبيل الى تجاهلها

المحور الثاني : مدى وعي المراهق بمخاطر الالعاب الالكترونية

السؤال الثامن :

هل تعتقد ان مخاطر الالعاب الالكترونية أكثر من فوائدها ؟

نعم	60	47.6%
لا	50	39.7%
محايد	16	12.7%



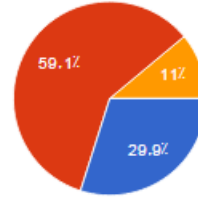
عن مدى معرفة المراهقين بخطر الالعاب الإلكترونية

أجاب عدد من الافراد يمثلون 39% بـ (لا) والباحث يعتبر هذه النسبة مفاجئة وخطيرة حتى وان كان هناك 47% اجابوا بنعم !

السؤال التاسع :

بعد ان تحمل السلاح وتقتل وتدمر الممتلكات تشعر بالسعادة والحماس ، هل تعتقد ان هذا الشعور صحي وطبيعي ؟

نعم	38	29.9%
لا	75	59.1%
محايد	14	11%



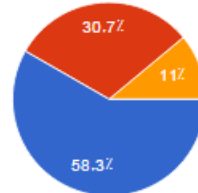
بعد ان تحمل السلاح وتقتل وتدمر الممتلكات تشعر بالسعادة والحماس ، هل تعتقد ان هذا الشعور صحي وطبيعي ؟

30% اجابوا بنعم ! وهذا مستغرب حتى وإن بدا قليلا . و 59% افادوا ان هذا الشعور الذي يبحثون عنه ويحصلون عليه ويمارسونه مرفوض في قرارة انفسهم !

السؤال العاشر :

لو وجدت فرص أكثر لمزاولة هوايتك الأخرى هل ستترك تلك الالعاب ؟

نعم	74	58.3%
لا	39	30.7%
محايد	14	11%

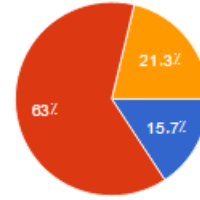


نجد ان الاغلبية سيتوجهون للالعاب والهوايات الأخرى ان سنحت لهم الفرصة بمتوسط 3.79

السؤال الحادي عشر :

هل تشجع اخوانك الصغار على استخدام تلك الالعاب ؟

نعم	20	15.7%
لا	80	63%
محايد	27	21.3%



هل تشجع اخوانك الصغار على استخدام تلك الالعاب ؟

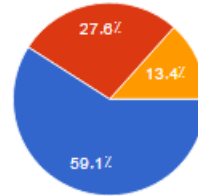
16% فقط اجابوا بنعم ، وهذا يدل على وجود مخاوف وشكوك ورفض لهذه الالعاب .وهو يناقض رأيهم في

السؤال الثامن حين اجاب 39% بأنه لا يوجد مخاطر من الالعاب الإلكترونية !!!

السؤال الثاني عشر:

يوجد العاب مكتوب عليها (+17) هل تلعبها ؟

نعم	75	59.1%
لا	35	27.6%
محايد	17	13.4%



يوجد العاب مكتوب عليها (+17) هل تلعبها ؟

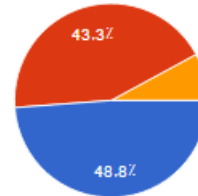
المتوسط الحسابي هنا 3.86 واجاب 59% بنعم وهذا هو الملاحظ فمجال الحرية واسع ولا يوجد رقابة ذاتية أمام

هذا المد الترويجي التقني بكل ما يحمل من ثقافات مرفوضة لا تناسب مجتمعنا

السؤال الثالث عشر:

هل تشعر أن تلك الالعاب قللت من جلوسك مع والديك واخوتك ؟

نعم	62	48.8%
لا	55	43.3%
محايد	10	7.9%



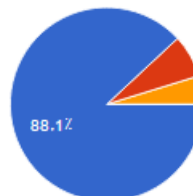
يفيد نصف المبحوثين ان هذه الالعاب قللت من جلوسهم مع اسرهم ، وفي هذا نلمح سلوك يشي بالانعزالية عن

الاسرة وهمومها الحياتية

السؤال الرابع عشر :

هل صحيح ان هناك من يدمن على هذه الالعاب ولا يستطيع تركها بسهولة ؟

88.1%	111	نعم
7.1%	9	لا
4.8%	6	محايد



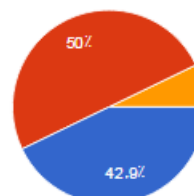
88% من المبحوثين يعلمون ان تلك الالعاب قد تصيب الفرد بالأدمان عليها ، نستطيع ان نستخدم تلك القناة لدى الشباب كمدخل للعلاج .

المحور الثالث :- دور الأسرة في ضبط العملية الترويحية وحماية الابناء

السؤال الخامس عشر :

هل يجعل الاهل لك وقت محدد لممارسة الالعاب الالكترونية ؟

42.9%	54	نعم
50%	63	لا
7.1%	9	محايد

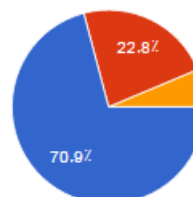


50% لا تقوم اسرهم بتحديد وقت محدد للعب ! وهذا تصرف خاطئ فالمرهق لن يضع لوقت اللهو حدا يتوقف عنده الا اذا وصل لمرحلة قصوى من التعب والارهاق وهذا شيء مرفوض

السؤال السادس عشر :

هل سبق ان والدك او والدتك نصحوك أو اظهروا استياءهم من ممارستك لتلك الالعاب ؟

70.9%	90	نعم
22.8%	29	لا
6.3%	8	محايد



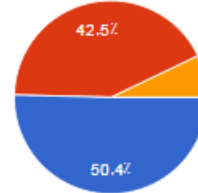
71% تقوم اسرهم باظهار الاستياء لهم من تلك الالعاب

بين اجابة السؤال الخامس عشر والسادس عشر يبدو ان الاسر غير جادة برسم الحدود ووضع الضوابط وانما يرفض الممارسة وشحن الابناء باللوم والعتب دون فائدة

السؤال السابع عشر :

إذا نزلت لعبة جديدة للـ(البلايستيشن) وقررت شراءها هل يذهب معك احد الوالدين ليعرف ويقرر ؟

50.4%	64	نعم
42.5%	54	لا
7.1%	9	محايد

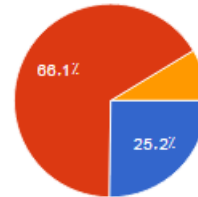


نصف المبحوثين فقط يذهب معهم احد الوالدين لشراء واختيار تلك الالعاب ، يجب ان يكون هناك مزيد من الرقابة من قبل الاسر في اختيار نوع الالعاب ومضامينها

السؤال الثامن عشر :

هل يشاركك احد الوالدين اهتماماتك بتلك الالعاب الالكترونية ؟

25.2%	32	نعم
66.1%	84	لا
8.7%	11	محايد

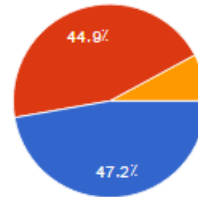


لا توجد مشاركة للوالدين في ما يمارسه المراهق من العاب الا بنسبة ضعيفة 25% وبمتوسط متدني 2.65

السؤال التاسع عشر :

هل توافق ان يشرف والدك على كل ماتقوم به من شراء الانشطة ومشاهدتها وتحديد وقت للعب ؟

47.2%	60	نعم
44.9%	57	لا
7.9%	10	محايد

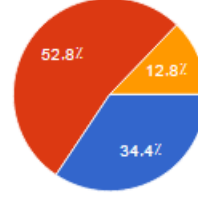


45% من المراهقين لا يريدون ان يتدخل احد الوالدين في توجيه اختياراتهم وتفضيلاتهم ، لماذا ؟!!

السؤال العشرون :

هل تتحدث مع والديك عن ما يحدث معك اثناء اللعب من مواقف متنوعة ؟

نعم	43	34.4%
لا	66	52.8%
محايد	16	12.8%

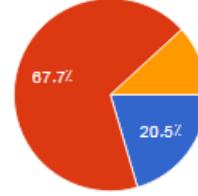


34% من المبحوثين فقط يتحدثون مع والديهم عما يمارسونه من العاب ، مثل الاجابات السابقة نلاحظ تهاون كبير من جانب الأسر في التدخل فلا وقاية ولا علاج !

السؤال الحادي والعشرون :

لدى أقرائك مناسبة وطلبت ان تبقى في البيت للعب هل يوافق والديك على طلبك ؟

نعم	26	20.5%
لا	86	67.7%
محايد	15	11.8%

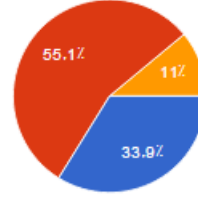


لدى أقرائك مناسبة وطلبت ان تبقى في البيت للعب هل يوافق والديك على طلبك ؟
20% فقط اجابوا بنعم ، ويبدو ان الأسرة لديها القوة والقدرة على السيطرة ان هي ارادت ذلك .

السؤال الثاني والعشرون :

هل يعرف والديك اسماء او معرفات اصدقائك على الاونلاين ؟

نعم	43	33.9%
لا	70	55.1%
محايد	14	11%



هل يعرف والديك اسماء او معرفات اصدقائك على الاونلاين ؟

أجابت نسبة بسيطة بنعم 34% وهذا يدل عن وجود فوارق كبيرة بين الابناء وأسرههم حول الاهتمامات .

بناءا على مالدينا من نتائج يتضح ان هذه الالعاب تحتل حيزاً كبيراً من وقت الشباب واهتمامهم وان الالعاب العنيفة هي المفضلة لدى الكثيرين منهم وفي المقابل نجدهم يرحبون ببدايل ترفيهية و نشاطات أخرى تشغل وقت فراغهم ، ويميلون الى ممارسات هوايات اخرى ولا يمانعون في الاستغناء عن تلك الالعاب متى ما توفر البديل المناسب .

وحول وعيهم بمخاطر تلك الالعاب نجد انهم حين شعروا بالمسؤولية تجاه اخوتهم الصغار أظهروا الخوف عليهم

ورفضوا ان ينصحوهم بممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 63% نعم و 15% نعم ، وعن معرفتهم ان تلك الألعاب قد تسبب الادمان لبعض الاشخاص اجاب 88% بنعم ، في المقابل وفي سؤال موجه لهم بشكل مباشر اجاب 39% ان تلك الألعاب ليس لها مخاطر ؟ وهنا توجد دلالة فارقة تستحق الدراسة والتحليل بشكل أعمق . كما يتضح ان الاسرة لديها نوع من التراخي في احكام السيطرة والرقابة بشكل ملحوظ لاسباب كثيرة فهم يفضلون بقاء الشاب في المنزل وتحت نظرهم ولكنهم في نفس الوقت لديهم هواجس ومخاوف حول تلك الألعاب ومضارها و يرفضون انغماس الابناء الطويل مع تلك الألعاب ولا يستطيعون توفير وسائل اخرى قد تشغل الابناء فيما ينفعهم وتحقق لهم غايتهم في اللهو البريء.

التوصيات

- إن الترفيه جزء هام من النسق الاجتماعي وحاجة ملحة للفرد ويجب ان يعي المجتمع بكل مؤسساته هذا المطلب ليقترن الوعي بالعمل ويوفر للشباب البدائل المتنوعة والميسرة .
- على الاسرة أن تبذل ما بوسعها لصرف اهتمام ابنائها الى المجالات الترويحية الأخرى وذلك بتفهم حاجاتهم والتقرب منهم والتواصل معهم وتشجيعهم على ممارسة هواياتهم الأخرى ، خصوصا ان الشباب لديهم المرونة والتقبل للابتعاد عن تلك الالعب متى ما وجدوا البديل .
- على المؤسسات التعليمية ان تعيد للمدارس وهج التربية بتفعيل النشاطات اللامنهجية كالمسرح والكشافه والمسابقات الرياضية والتعليمية وتوجيه اهتمام الطلبة الى القراءة الحرة وترسيخ زيارة المكتبات واقامة الرحلات والمعسكرات .
- توعية الشباب بمخاطر تلك الالعب وما يمكن ان تسببه من أضرار بالغة على المدى القريب والمتوسط والبعيد.
- لقاء مزيد من الضوء على تلك الظاهرة ودراستها من جميع الجوانب واخضاعها لمزيد من البحوث المعززة بأدوات البحث كالملاحظة والاستبانة والاختبارات والمقابلات لمعرفة الدوافع والعوامل المؤثرة في تشكيل شخصية المراهق وأسباب تغوّل هذه التقنية واستخدامها بشكل مفرط من لدن الشباب .

خاتمة

ان من المؤسف والمحبط ان يُترك الاطفال والشباب فريسة سهلة لمروجي تلك الالعب بما تحتوي عليه من سلوكيات تهدم القيم والمبادئ وتغرس في ابنائنا تمجيد العنف والغش في سبيل الفوز مجسدين المقولة المردولة (الغاية تبرر الوسيلة) ، حرّياً بنا كمربين ومهتمين ان نتولى توجيه العملية برمتها ، فيجب ان تمنع تلك الالعب منعاً قاطعاً من الدخول الى اسواقنا واستبدالها بالالعب أخرى تعليمية تجمع بين الفائدة والمتعة ومعروف ان الشباب يميلون الى ما هو موجود امامهم او ما يسمعون به من أقرانهم ، أما اذا استسلمنا لـ(مافيا السوق) فإنهم لن يتوقفوا عن انتاج المزيد والمزيد وستوسعون في جعل الأمر يسوء الى ما لا نعلم الى اين ينتهي بهم وبنا المطاف .

في نهاية هذا البحث نسأل الله ان يحمي شباب هذه الأمة ويسدد خطاهم ويلهمهم الصواب ، فبالشباب تنهض الأمم وتزدهر الحضارات وتتحقق عمارة الازل التي استخلفنا الله عليها ، والحمد لله رب العالمين .

- 1- الانترنت
- 2- الصحف والمجلات
- 3- "الالعاب الإلكترونية في عصر العولمة" - مها حسني الشحروري 2008م
- 4- "الألعاب الإلكترونية" فهد عبدالعزيز الغفيلي 2012م
- 5- "مخاطر الإنترنت والألعاب الإلكترونية على النشء في المملكة العربية السعودية" خالد العواد 2013م
- 6- "الالعاب الإلكترونية وعلاقتها بالأنشطة الرياضية والترويحية بمدارس مدينة الرياض" خالد الحمراي 2014م رسالة ماجستير
- 7- "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال " مريم قويدر رسالة ماجستير 2011-2012م
- 8- "الاضطرابات الانفعالية والسلوكية عند داوون سندروم " د. هنادي أحمد قعدان 2014م
- 9- "تنامي ظاهرة العنف في المجتمع وعلاجها " مدحت مطر 2014م
- 10- مدى تأثير العنف الأسري على السلوك الانحراقي لطالبات المرحلة المتوسطة بمكة المكرمة" د محمد القرني.
- 11- "العوامل الاجتماعية المؤدية للعنف لدى طلاب المرحلة الثانوية" فهد الطيار 2005م

ملحق

استبيان

م	السؤال	نعم	لا	محايد
1	هل تعتقد ان الوقت سيكون مملا بدون ممارسة تلك الالعاب الالكترونية ؟			
2	بعد انتهاء اليوم الدراسي والذهاب الى البيت هل تمارس الالعاب خلال الساعة الاولى من دخولك للبيت ؟			
3	هل تستغرق ما مجموعه ساعتين في اليوم الواحد في اللعب بالالعاب الالكترونية المختلفة ؟			
4	هل سبق ان تناولت وجباتك وانت تلعب ؟			
5	بعض الالعاب تتسم بالعنف والتكتيك الحربي هل تفضل تلك النوعية على باقي الالعاب ؟			
6	اذا سافرت مع اسرتك بالسيارة هل تقوم بفتح جهازك واللعب بتلك الالعاب ؟			
7	حين تمارس هواياتك الاخرى هل تشعر بسعادة أكثر من ممارستك للالعاب الالكترونية ؟			
8	هل تعتقد ان مخاطر الالعاب الالكترونية أكثر من فوائدها ؟			
9	بعد ان تحمل السلاح وتقتل وتدمر الممتلكات تشعر بالسعادة والحماس ، هل تعتقد ان هذا الشعور صحي وطبيعي ؟			
10	لو وجدت فرص أكثر لمزاولة هواياتك الاخرى هل ستترك تلك الالعاب ؟			
11	هل تشجع اخوانك الصغار على استخدام تلك الالعاب ؟			
12	يوجد العاب مكتوب عليها (+17) هل تلعبها ؟			
13	هل تشعر أن تلك الالعاب قللت من جلوسك مع والديك واخوتك ؟			
14	هل صحيح ان هناك من يدمن على هذه الالعاب ولا يستطيع تركها بسهولة ؟			
15	هل يجعل الاهل لك وقت محدد لممارسة الالعاب الالكترونية ؟			
16	هل سبق ان والدك او والدتك نصحوك أو اظهروا استيائهم من ممارستك لتلك الالعاب ؟			
17	اذا نزلت لعبة جديدة ل(البلايستيشن) وقررت شراءها هل يذهب معك احد الوالدين ليعرف ويقرر ؟			
18	هل يشاركك احد الوالدين اهتماماتك بتلك الالعاب الالكترونية ؟			
19	هل توافق ان يشرف والدك على كل ماتقوم به من شراء الاشرطة ومشاهدتها وتحديد وقت للعب ؟			
20	هل تتحدث مع والديك عن ما يحدث معك اثناء اللعب من مواقف متنوعة ؟			
21	لدى أقرائك مناسبة وطلبت ان تبقى في البيت للعب هل يوافق والديك على طلبك ؟			
22	هل يعرف والديك اسماء او معرفات اصدقائك على الاونلاين ؟			

تم بحمد الله