وزارة التعلـ م العالي والـ حث العلمي

جامعة العربي التبســي - تبسة

جامعة العربي التـ سي – تـ سـة
كلـ ة العلوم الإنسانـ ة والاجتماعـ ة
قسم: العلوم الاجتماعـ ة

LARBI TEBESSI – TEBESSA UNIVERSITY
UNIVERSITE LARBI TEBESSI – TEBESSA-

الشعـ ة : علوم اجتماعـ ة
التخصص: علم الاجتماع جريمة وانحراف

العنوان:

الألعاب الالكترونـ ة و السلوك المنحرف لدى تلاميذ الطور الثانوي

دراسة ميدانـ ة بثانوية سعدي الصديق –تـ سة–

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر " ل.م.د "

دفعــة:2021

إعداد الطالـ ة:
- بريك قريبة
- وسيلة جديلي

إشراف الأستاذ:
د: جفال نور الدين

جامعة العربي التبسي - تبسة
Université Larbi Tebessi - Tebessa

لجنة المناقشة :

الاسم و اللقب	الرتبة العلمية	الصفة
لعموري اسماء	أستاذ محاضر	رئيسا
جفال نور الدين	أستاذ محاضر	مشرفا و مقررا
شاوي رياض	أستاذ محاضر	عضوا مناقشا

شكر وتقدير

قال الله تعالى:

بعد بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ: **"فاذكروني أذكركم واشكروا لي ولا تكفرون"** صدق الله العظيم.

الحمد لله الذي وفقنا في إتمام هذا العمل المتواضع وعملا بحديث رسول الله ﷺ:

"من لم يشكر الناس لم يشكر الله" صدق رسول الله.

نتوجه بجزيل الشكر إلى:

جميع معلمينا وأساتذتنا في جميع الأطوار التعليمية وكل من كان له تأثيرا ايجابيا في مسيرتنا الدراسية، وخاصة الأستاذ المشرفة الأستاذ "**جفال نور الدين**" الذي لم يبخل علينا مجهوداته المبذولة في مساعدتنا كما نتقدم بجزيل الشكر إلى أساتذة كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

شكر موصول كذلك لكل من مد لنا يد العون من قريب أو بعيد **لكم منا جميعا فائق التقدير وكل الشكر.**

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

فهـــــــــــــرس الموضـــــــــــوعات	الصفـــــــــــحة
شكرا وعرفان	-
الإهداء	-
فهرس الموضوعات	-
فهرس الجداول	-
المقدمة	أ-ب
الفصل الأول : الإطار المنهجي و المفاهيمي للدراسة	
أولا : الإشكالية	4
ثانيا : الفرضيات	5
ثالثا : أهمية الدراسة	5
رابعا : أهداف الدراسة	6
خامسا: أسباب اختيار الموضوع	7
سادسا: المفاهيم المرتبطة بالموضوع	8
سابعا : الدراسات السابقة	15
ثامنا: المقاربة السوسيولوجية	22
الفصل الثاني : الألعاب الإلكترونية	
تمهيد	26
نشأة و تطور الالعاب الالكترونية	27
أولا : تعريف الألعاب الإلكترونية	32

ثالثا: أنواع الألعاب الإلكترونية	33
رابعا : واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	34
خامسا : مجالات الالعاب الالكترونية	35
سادسا: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية	37
خلاصة الفصل	39
الفصل الثالث: السلوك المنحرف	
تمهيد	41
أولا: مفهوم السلوك المنحرف	42
ثانيا: أسباب ودوافع السلوك المنحرف	43
ثالثا: أنواع الإنحرف	54
رابعا : العوامل المشجعة للإنحراف	56
خامسا: العوامل المؤثرة في السلوك الإنحرافي	57
سادسا: أهم النظريات التي عالجت السلوك الإنحرافي	59
خلاصة الفصل	64
الفصل الرابع: الدراسة الميدانية	
تمهيد	66
أولا: مجالات الدراسة (المجال الجغرافي , المجال البشري المجال الزمني)	66
ثانيا: عينة الدراسة .	69
ثالثا: منهج الدراسة .	70
رابعا:أدوات جمع البيانات	71

خامسا: الأساليب الإحصائية .	73
خلاصة الفصل .	74
الفصل الخامس	
تمهيد :	76
أولا : الخاصة بالبيانات الشخصية	77
ثانيا : الخاصة بالفرضية الأولى	81
ثالثا: الخاصة بالفرضية الثانية	86
رابعا : الخاصة بالفرضية الثالثة .	90
الفصل الخامس : مناقشة نتائج الدراسة	
تمهيد :	95
أولا : مناقشة النتائج في ضوء الفرضية الأولى	96
ثانيا : مناقشة النتائج في ضوء الفرضية الثانية	96
ثالثا: مناقشة النتائج في ضوء الفرضية الثالثة	96
رابعا: مناقشة النتائج في ضوء الدراسات السابقة	98
خامسا : الإقتراحات والتوصيات	100
خاتمة	102
قائمة المصادر والمراجع	104
الملاحق	-

قائمة الجداول

الفهرس

قائمة الجداول	الصفحة
جدول رقم (1) : توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	77
جدول رقم (2): توزيع أفراد العينة حسب متغير السن .	77
جدول رقم (3) : توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي	78
جدول رقم (4): توزيع أفراد العينة حسب الشعبة	79
جدول رقم(5): توزيع أفراد العينة حسب متغير التحصيل الدراسي	80
جدول رقم (6): توزيع أفراد العينة حسب مكان السكن	81
الجدول رقم (7): يبين تفضيل الألعاب الإلكترونية على التقليدية لتلاميذ الطور الثانوي .	81
الجدول رقم (8): يبين المكان الذي يمارس فيه التلاميذ الألعاب الإلكترونية .	82
الجدول رقم (09): يبين الألعاب المفضلة لدى التلميذ في الطور الثانوي	83
الجدول رقم (10): يبين الوسيلة التي يفضلها التلاميذ لممارسة الألعاب الإلكترونية .	84
الجدول رقم (11): يبين الساعات التي يقضي فيها التلميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية	85
الجدول رقم (12): يبين تخصيص الأولياء أوقاتا يقضونها مع أبناءهم (التلاميذ).	86
الجدول رقم (13): يبين كيفية قضاء وقت الفراغ لتلاميذ الطور الثانوي .	86
الجدول رقم (14): يبين مدى مساعدة الألعاب الإلكترونية لتلاميذ الطور الثانوي على الإندماج بمحيطه.	87
الجدول رقم (15): يبين ما إذا كان الإستخدام المفرط للألعاب من طرف التلاميذ يؤثر على التواصل مع الآخرين .	87
الجدول رقم (16): يبين مدى أهمية الألعاب الإلكترونية لتلاميذ الطور الثانوي .	88
الجدول رقم (17): يبين أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية .	89
الجدول رقم (18): يبين تأثير الألعاب على علاقة التلميذ بأسرته	89
الجدول رقم (19): يبين ممارسة الألعاب الإلكترونية بمراقبة الوالدين	90
الجدول رقم (20): يبين ما إذا كان بإمكان أحد الوالدين نزع الألعاب من إبنه أثناء إستخدامها	91
الجدول رقم (21): يبين تصرفات التلميذ أثناء إستخدامه الألعاب الإلكترونية	91
الجدول رقم (22): يبين مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تصرفات التلميذ مع زملاءه	92
الجدول رقم (23): مدى تقليد التلميذ لبعض الحركات وأبطال لعبة إلكترونية	92
الجدول رقم (24): يبين شعور التلميذ عند التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية .	93

مقــدمة

مقدمـة

مع بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي، ظهرت ألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال، وعرفت هذه الألعاب بالألعاب الالكترونية، وأصبحت تشمل كل بقاع العالم، مما أثرت بشكل كبير على حياة الإنسان، وأحدثت تغيير جذري فيها، حيث تعتبر أجهزة الألعاب الالكترونية من أكثر أجهزة الترفيه، وعلى الرغم من كل هذا الشيوع والانتشار فلا تزال هناك فئات واسعة من الناس لا يعرفون الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير.

إن تطور العلم أدى إلى تطور العالم، الذي أصبح أكثر تعقيدا وأكثر صعوبة، فالإنسان بطبعه يحاول تخفيف هذه الصعوبات حيث يلجا إلى الترفيه حتى يخفف كل الضغوطات ومشاكل الحياة، والأطفال بطبيعتهم البريئة هم أكثر الناس بحثا عن الترفيه، فبدل أن يخرج الطفل إلى الشارع ويمارس هذه الألعاب مع أصدقاءه , واليوم صار يستخدمها وهو جالس في البيت.

إن علاقة الطفل بالألعاب الالكترونية علاقة وطيدة، غيرت الكثير من المفاهيم والسلوكات لديه، كما غيرت من مفهوم العلاقات الاجتماعية مع عائلته ومع كل من حوله.

الألعاب الالكترونية أصبحت أحد اعز أصدقاء الطفل، بحيث تتواجد معه داخل المنزل أينما تواجد عبرالتلفزيون والحاسوب والأنترنيت والهاتف الخلوي،، وكذلك أصبحت ترافقه خارج المنزل أيضا من خلال قاعات البلايستيشن ومقاهي الأنترنيت، توفر لهم كل الإمكانيات خصيصا للأطفال المدمنين بالألعاب الالكترونية الذين يقضون كل الساعات في لعبها أكثر مما يقضونه في الدراسة، وأصبح الطفل الآن يعتمد بشكل كبيرعلى التكنولوجيا الحديثة.

من خلال ما هو ملاحظ على الأطفال والتغيير في سلوكياتهم بعد التكنولوجيا إرتأينا لدراسة وقياس هذا الجانب الحديث بشكل ميداني وعملي للوصول إلى نتائج حقيقية ملموسة، وقد جاءت د ا رستنا بعنوان الألعاب الالكترونية والسلوك المنحرف لدى التلميذ في الطور الثانوي .

من هذا المنطلق نحاول دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك المنحرف لدى تلاميذ الطور الثانوي ومن أجل تحقيق هذا المسعى قسمنا دراستنا إلى ستة فصول :

الفصل الأول : تناولنا فيه أسباب وأهداف وأهمية إختيار الموضوع والإشكالية البحثية وفرضيات الدراسة وكذلك تحديد مفاهيم الدراسة مع الدراسات السابقة .والمقاربة المنهجية

الفصل الثاني : تطرقنا فيه إلى تعريف ونشأة وتاريخ وأنواع الألعاب الإلكترونية , واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر , مجالاتها وأخيرا إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية .

أما الفصل الثالث : فتطرقنا إلى مفهوم وأسباب وأنواع السلوكات المنحرفة , العوامل المشجعة للإنحراف والعوامل المؤثرة في السلوك الإنحرافي , وأهم النظريات التي عالجت السلوك الإنحرافي والمتمثلة في النظريات الإجتماعية (نظرية التقليد والمحاكاة لقابرياد تارد , نظرية الإختلاط التفاضلي لسذرلاند ونظرية ميرتون اللامعيارية ..) .

أما الفصل الرابع : والأخير الذي يشمل الجانب التطبيقي الذي بدوره يحوي مجالات الدراسة المتمثلة في المجال المكاني والزماني والبشري , أيضا المنهج المستخدم , العينة وكيفية إختيارها , أدوات جمع البيانات , الأساليب الإحصائية .

الفصل الخامس :عرض وتحليل وتفسير نتائج الدراسة ,

الفصل السادس : مناقشة نتائجها .في ضوء الفرضيات والدراسات السابقة وأخيرا التوصيات والإقتراحات.

لنختم موضوع الدراسة بخاتمة وقائمة المراجع وأخيرا قائمة الملاحق .

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة

أولا: إشكـــالية الدراسة :

لقد شهد مفهوم اللعب العديد من التغيرات الملموسة نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم في الجانب التكتولوجي والمعلوماتي, بما فيها إنتشار الألعاب والرياضات الإلكترونية بمختلف أشكالها, فبعد أن كانت الألعاب التي يمارسها الأطفال والمراهقين ألعاب بسيطة يدوية برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال والمراهقين والتي عرفت بالألعاب الإلكترونية وأصبحت تثير الإنتباه وتستحق البحث سيما وأنها مازالت حديثة ولم يتم التصدي لها بالبحث والدراسة بالشكل المناسب . فهي تحمل في طياتها وجه آخر له تأثيرات على سلوكيات الفرد وصحته مما يؤدي إلى زيادة مستويات العنف عند الأطفال والمراهقين وأصبحث هذه الألعاب عالما يستهوي ملايين البشر حول العالم لكن مايثير إهتمام الباحثين هو تلك الآثار الناجمة عن ممارسة تلك الألعاب خاصة التي تحوي عنفا في طياتها حيث تشير دراسة أن نسبة 89 في المائة من الألعاب تحتوي على بعض مشاهد العنف خاصة ضد الأشخاص .

ولقد تميزت هذه الألعاب بجودة وتقنية عالية تحتاج إلى وسائط حديثة مناسبة تتيح سهولة اللعب بها , فتعددت أنواع الألعاب الإلكترونية لتشمل ألعاب تعليمية تربوية , ترفيهية منها ألعاب الرياضة وألعاب المغامرة والألعاب الحربية .

هذه الأخيرة شملت ألعاب الأكشن , ألعاب الإستراتيجية , وألعاب القتال التي تندرج ضمنها لعبة " بوبجي " " فاير" وإكس بوكس ....الخ. ومع تزايد الإقبال على هذه الألعاب وإستخدامها المتمثل في قضاء وقت طويل في الإبحار فيها دفع بالكثير من التلاميذ إلى الإصابة بعدوى الامراض الإجتماعية والنفسية التي قد تجعل الباب مفتوحا لأنواع السلوك المنحرف وحسب الإتجاه النفسي الذي هو إستجابة لحالة التوتر التي يعاني منها التلميذ نتيجة للتناقض القائم أو هو تعبير عن حالة الإحباط النابع من الحرمان الذي يتعرض له التلميذ في بداية حياته , كما يعتبر ظاهرة إجتماعية تحدث في حالة إختلال النظام الإجتماعي . أو هو مجموعة من السلوك التي تهدد توازن النظام أو بعبارة ميرتون يصبح مضطرب الوظائف.

فموضوع السلوك الإنحرافي عند التلاميذ له أهمية كبيرة خاصة في عصرنا الحالي الذي يشهد تحولات تكنولوجية كثيرة, فقد لاقت رواجا كبيرا لدى فئات كثيرة في المجتمع خاصة التلاميذ الذين يمتازون بالخفة والسرعة على إكتشاف كل شيئ جديد , إذ يمتازون في هذه المرحلة بغياب القدرة العقلية على

التمييز بين ما هو موجود في البيئة الإجتماعية والثقافية (الواقعية) التي يعيش فيها وبين البيئة الترفيهية الإلكترونية التي قد تحمل أفكار وسلوكات منحرفة لا تنسجم مع العادات والتقاليد .كما أن إنتشار ظاهرة السلوك المنحرف في الوسط الثانوي ليست وليدة الصدفة أو العفوية فهناك ظروف وأوضاع إجتماعية معينة تحيط بالتلميذ في المدرسة والمجتمع عموما , فهو يتعلم السلوك الانحرافي عن طريق عملية التفاعل الاجتماعي التي تتم من خلال الاشارة واللغة وأيضا عبر العلاقات الشخصية الحميمية بين التلاميذ في المدرسة , لذا أتت هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية على التلاميذ في ولاية تبسة ومعرفة واقعها وأسباب إنتشارها بهذا الشكل ,حيث سلطنا الضوء على ثانوية سعدي الصديق تبسة في دراستنا الميدانية , ومن خلال ما سبق نعرض التساؤل الرئيسي التالي

ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك تلاميذ الطور الثانوي ؟

ويندرج تحت هذا السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية :

- ماهي عادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية لتلاميذ الطور الثانوي ؟
- هل إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى بروز العزلة الإجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية ؟
- هل الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى السلوك العنيف لدى تلاميذ الطور الثانوي؟.

ثانيا : فرضيات الدراسة:

- الفرضية الأولى: يمارس تلاميذ الطور الثانوي الألعاب الإلكترونية يوميا.
- الفرضية الثانية: إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى بروز العزلة الإجتماعية لتلاميذ الطور الثانوي.

الفرضية الثالثة: تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى السلوك العنيف لتلاميذ الطور الثانوي.

ثالثا: أهمية الدراسة :

تستمد أهمية هذه الدراسة من أهمية الموضوع الذي نبحث فيه والذي يدور حول الألعاب الإلكترونية والسلوك المنحرف لدى تلميذ الطور الثانوي , ويمكن حصر هذه الأهمية فيما يلي :

– الخروج بتوصيات ونتائج من هذه الدراسة من شأنها أن تساهم في وضع برامج عملية يقوم بتطبيقها شريحة من التلاميذ للإستخدام الأفضل لهذه الألعاب .

ـ تبيان الآثار السلبية والإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك التلميذ الثانوي .

ـ فتح الطريق أكثر أمام دراسات مستقبلية حول هذا الموضوع من جوانب أخرى مختلفة للولوج أكثر إلى هذه الظاهرة ومحاولة معرفة حقيقتها .

ـمعرفة الأهمية الحقيقية التي يقدمها البحث لكل من القائم بالبحث والمجتمع الذي تطبق فيه الدراسة.

رابعا: أهداف الدراسة :

تهدف الدراسة إلى تقصي أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك التلاميذ من خلال تحقيق جملة من الأهداف أهمها :

- تبين مدى تأثير الألعاب التكنولوجية الحديثة على سلوك التلاميذ في الطور الثانوي .
- الإطلاع على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في ظهور السلوك المنحرف لدى تلاميذ الطور الثانوي .
- معرفة مصدر وخصائص شكل ومضمون الألعاب الإلكترونية الأكثر إستهلاكا في أوساط التلاميذ المتمدرسين .

- محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفوانها كخطوة أولى والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك

خامسا: أسباب إختيار الموضوع :

لكل دراسة علمية أسباب تجعل الباحث يختارها دون غيرها , وقد تنوعت أسباب إختيارنا لهذا الموضوع من أسباب ذاتية وأخرى موضوعية نوجزها فيما يلي :

1. الأسباب الذاتية:

ـ الميل لهذا الموضوع والرغبة الشخصية لدراسة ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك التلاميذ لولاية تبسة .

ـ الرغبة في إستكشاف واقع إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في الولاية .

– الإهتمام الشخصي بفئة تلاميذ الثانوية على إعتبار هذه الفترة مرحلة مهمة تستدعي الإهتمام والدراسة لأن شخصية التلميذ في هذه المرحلة مازالت في مرحلة التكوين وتتأثر بمحيطها .

ـ الفضول الشخصي لمعرفة أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية في أوساط تلاميذ الطور الثانوي بولاية تبسة ولمعرفة مختلف آثارها.

ـ ضبط وإبراز بعض السلوكات المنحرفة المسيطرة على تلاميذ الطور الثانوي .

ـ الحرص على إيجاد تفسير لمدى تأثير الألعاب الإلكترونية على إنحراف السلوك لدى تلميذ الطور الثانوي , ومن هنا كانت لدينا رغبة في إختيار الموضوع.

2. الأسباب الموضوعية :

ـ تسليط الضوء على إستعمال التلميذ الألعاب الإلكترونية وكيفية تأثيرها على سلوكاته .

ـ إنتشار ظاهرة الألعاب الإلكترونية وأثرها على سلوك الإنحرافي للتلميذ الجزائري في المجتمعات العربية عامة والجزائر خاصة .

ـ الإستخدام المتزايد للألعاب الإلكترونية في أوساط التلاميذ رغم خطورتها ومخلفاتها وآثارها السلبية.

ـ قابلية الموضوع للدراسة .

ـ أسباب الميل الكبير للألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى , ومعرفة إذا ماكان ذلك يعود مضامينها او إلى تقنياتها .

ـ التعرف إلى العوامل المؤدية للسلوك الإنحرافي .

سادسا: المفاهيم المرتبطة بالموضوع :

1.المفاهيم الأساسية :

أ.مفهوم الألعاب الإلكترونية :

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) , والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد إستخدام اليد مع العين أو تحد الإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية .[1]

هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة ألعاب الفيديو , حيث تعرض في التلفاز بعد عرض الجهاز به , ويمكن أن تعمل على أجهزة خاصة محمولة مثل الحاسوب والهاتف النقال ..الخ .[2]

وهي أيضا نشاط ينخرط فيه اللاعبون بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي , ويطلق عليها إلكترونية لأنها على هيئة رقمية , ويتم تشغيلها على منصة الحاسب الهاتف النقال.[3]

التعريف الإجرائي :

هي نوع من التطبيقات الترفيهية ذات الطابع الإلكتروني , وهي كل نشاط تنافسي إفتراضي رقمي يقوم به التلميذ , تحكمه قواعد معينة بشكل يجعل الفرد يدخل في جو تنافسي مع الآخرين أو ضد أشخاص إفتراضيين داخل اللعبة في مختلف الأجهزة الإلكترونية .

ب. مفهوم السلوك المنحرف :

قبل أن نتعرف على السلوك الإنحرافي نحاول أن نعرف ما معنى السلوك ثم ما معنى الإنحراف ومنه نحاول أن نعرف ما هو السلوك الإنحرافي .

---

[1]. مها حسن الشحروري , الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وماعليها , دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة , عمان , الأردن 2008 ,ط1 , ص 32.

[2] . لعبة الفيديو , ويكيبيديا الموسوعة الحرة , لعبة الفيديو , .https// ar.wikipidia.org/wiki

[3] . برتيمة سميحة , الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي , دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي , مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستيرفي علم الإجتماع , كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية , جامعة بسكرة , الجزائر , 2017 , ص 58 .

.مفهوم السلوك :

لغة: السلوك في اللغة حسب ما ورد في لسان العرب هو من المصدر من الفعل سلك طريقا وسلك المكان يسلكه سلكا , وسلكت الشيء أي أدخلته فيه .

إصطلاحا :

يعرفه عزالدين جميل عطية : أن السلوك كل أوجه الفرد القابلة للملاحظة المباشرة أو غير المباشرة ومن أمثلة السلوك القابل للملاحظة المباشرة المشي والكلام والحركات اللاإرادية التي تصدر عن الفرد . أما السلوك القابل للملاحظة غير المباشرة , كالتفكير والتذكر والعواطف فيمكن الإستدلال عليه من كلام الفرد وأفعاله الظاهرة .[1]

إن السلوك يشير إلى كل نشاط يقوم به الكائن الحي , مدلول هذا المصطلح في علم السلوك يتضمن كل ما يقوم به الإنسان من أعمال وأنشطة تكون صادرة عن دوافع وتهدف إلى تحقيق غايات . [2]

ج .التعريف الإجرائي :

هو النشاط الذي يصدر عن الكائن الحي , نتيجة لتفاعله مع ظروف بيئة معينة لمحاولة تعديلها وتغييرها , وما النشاط الذي يصدر عن الكائن الحي إلا مجموعة من الإستجابات التي يقوم بها للرد على مثيرات ومنبهات معينة .

.مفهوم الإنحراف :

التعريف اللغوي : أصل كلمة إنحراف لغة من الفعل : حرف , ويقال حرف الجبل أي أعلاه المحدب و ونقول فلان على حرف من أمره : تحريف الكلام عن موضعه أي تغييره .

وهو الميل : وإذا مال الإنسان شيء يقال تحرف وانحرف واحرورف .

يعرف **قاموس علم الإجتماع الإنحراف** بأنه : عدم مسايرة المعايير الإجتماعية , وبفضل علماء الإجتماع أستخدم هذه المصطلح بدلا من مصطلح السلوك الشاذ , نظرا لإرتباط المصطلح الأخير بالمرض النفسي أكثر من إرتباطه بعدم التوافق . [3]

بمعنى أن الإنحراف يرتبط بالخروج أو عدم التوافق من التوقعات والمعايير الإجتماعية السائدة داخل المجتمع , التي يشارك فيها الشخص بقية أفراد المجتمع .

---

[1] . جابر نصرالدين , السلوك الإنحرافي والإجرامي , معهد التطبيقات النفسية والتربوية ,دار الهدى للطباعة والنشر , جامعة منتوري قسنطينة , الجزائر, ص 8 .

[2] سليم نعامة , سيكولوجية الإنحراف , مكتب الخدمات الطباعية , 1985 , ط1 , ص 22 .

[3] . محمد عاطف غيث , قاموس علم الإجتماع , دار المعرفة الجامعية , مصر , 2006 , د ط , ص 244 .

يعرفه من الناحية الإجتماعية : أنه كل خروج على ما هو مألوف من السلوك الإجتماعي دون أن يبلغ حد الإخلال بالأمن الإجتماعي بصورة ملحوظة أو خطيرة تهدد الإستقرار الداخلي للمجتمع .[1]

التعريف الإجرائي للإنحراف :

الإنحراف وصف عام يطلق على كل سلوك لا يتفق مع القاعدة الأخلاقية أو القانونية أو الدينية أو الإنسانية أو حتى في بعض الأحيان مع العرف العام للمجتمع , فهو تجاوز لقيم المجتمع وإهمال لقواعده الإجتماعية وتعدي على نمط الحياة الإجتماعية القائم .

وبعد التعرف على مفهوم الإنحراف يجدر بنا أن نشير إلى مصطلح آخر كثيرا ما يستخدم كمرادف لمصطلح الإنحراف للدلالة على نفس المعنى , ألا وهو الجنوح , ففي واقع الامر هناك فرق بين هذين المصطلحين , وإن كان فرقا بسيطا , ولا يثير إنتباه أو إهتمام العلماء والباحثين .

فالإنحراف غالبا ما يرتبط بالخروج أو عدم التوافق مع التوقعات والمعايير الإجتماعية السائدة داخل المجتمع , والتي يشارك فيها الشخص بقية أفراد المجتمع .

وقد ظهر هذا المصطلح خلال الخمسينيات في علم الإجتماع الأمريكي وهو أكثر إستخداما ومفضل لدى الكثير من العلماء لأنه أوسع من مفهوم الجنوح أو مفهوم الإجرام .

أما الجنوح فإنه غالبا ما يطلق على صغار السن من الأطفال والمراهقين , أي أولئك الذين لم يبلغوا السن القانونية ليحاسبوا على أفعالهم , وعليه فإن الجنوح يشير إلى الأفعال التي إذا إرتكبها الكبار عوقبو عليها كجرائم , فيوضعون في مراكز خاصة لإصلاح إعوجاجهم وإعادة توجيههم وتدريبهم وعلاج مشكلاتهم النفسية والأسرية , وقد يطلق إصطلاح الإنحراف على هذه الحالات .

وعلى العموم يمكن القول بأن مصطلح الإنحراف أشمل من مصطلح الجنوح , وإن كان كلاهما يستخدم للدلالة على مخالفة القانون أو النظام الإجتماعي .

فالإنحراف قد يكون أكثر إستخداما من الناحية السوسيولوجية, بينما الجنوح أكثر إستخداما من الناحية القانونية .

ولقد اختلفت وجهات النظر حول تحديد مفهوم الإنحراف , ولا يمكن إيجاد معنى واحد لدى المهتمين الدراسين لظاهرة الإنحراف , وذلك نظرا لإختلاف الزاوية التي ينظر منها كل عالم ولذلك تعددت تعاريف الإنحراف , فهناك من عرفه من الناحية النفسية وآخر قدم تعريفا قانونيا

[1] .مصطفى العوجي , التربية المدنية كوسيلة للوقاية من الإنحراف , المركز العربي للدراسات الامنية والتدريس , الرياض , دط, ص 24.

وآخر إجتماعيا , وكل واحد من هذه التعاريف يركز على جانب معين وينظر للإنحراف في حدود مجاله المتخصص فيه.[1]

د. مفهوم السلوك الإنحرافي :

يعرف بأنه إنتهاك للتوقعات والمعايير الإجتماعية , فالسلوك الإنحرافي ظاهرة إجتماعية تحدث في حالة إختلال النظام الإجتماعي , فهو رد فعل أو نتيجة للنظام الإجتماعي غير السوي مع تهيئة في الظروف النفسية والبيولوجية لذلك , ويهدف إلى تجاوز قيم النظام الإجتماعي السائد. [2]

أما **جورج لنديبج يعرفه** : بأنه أي سلوك يفشل في الإمتثال لمستويات محددة .

ويرى كوهن أن السلوك المنحرف هو : سلوك يخالف التوقعات النظامية التي يعتبرها النسق الإجتماعي عامة ومقبولة وشرعية .[3]

السلوك الإنحرافي : هو سلوك غير مقبول إجتماعيا نظرا لأنه يناقض المعايير والتوقعات الإجتماعية وهو يستحق العقاب لأنه يخرق القانون ولا يمتثل للنظام الإجتماعي , ويتجسد في السلوكات التالية : السرقة , تناول المخدرات , شرب الخمر , الإتصال الجنسي غير الشرعي , العنف والعدوان ...الخ .

هـ.التعريف الإجرائي للسلوك الإنحرافي :

نقصد بهذا المصطلح مجموعة من الأوصاف المنحرفة للسلوك غير المقبولة إجتماعيا بحيث تؤثر على النظام العام للمدرسة , ويؤدي إلى نتائج سلبية على المجتمع والمدرسة , إدارة وتنشئة وتكيف ونحصر السلوك المنحرف في تعاطي المخدرات والكحوليات , والعلاقات الجنسية غير الشرعية ومظاهر التخريب والسلوك العدواني .

2.المفاهيم الثانوية :

أ.مفهوم الإنحلال الأخلاقي :

_ الإنحلال : مصدر إنحل , وانحلال الخيوط , إنفكاكها , وانحلال الأخلاق , فسادها .[4]

_الأخلاق : هي الآداب التي حث عليها الإسلام والتي ذكرت في القرآن الكريم والسنة النبوية الشريفة , كما قال تعالى في كتابه العزيز " وإنك لعلى خلق عظيم " .[1]

---

[1] .مصباح عامر , التنشئة الإجتماعية والسلوك الإنحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية , دار الأمة , الجزائر , 2003 , ط2 , ص 252 .

[2] .محمد سلامة غباري , في مواجهة الدفاع الإجتماعي ضد الجريمة والإنحراف ,دار المعرفة الجامعية , مصر ,2005 , د ط , ص 76.

[3] جابر نصرالدين , مرجع سابق , ص 22 .

[4] http://www.aimaany.com/ar/dict/ar-_ar. 23/4/2021 . 22:40.

_ الإنحلال الأخلاقي : هو فقدان الشباب لكافة القيم والمبادئ الأخلاقية والإسلامية , وقيامهم بكل ماهو مناف للآداب العامة والآداب الإسلامية .[2]

التعريف الإجرائي :

الإنحلال الأخلاقي هو الإنحراف والخروج عن المبادئ الإسلامية والقيم الإنسانية الصحيحة التي تترجم شخصية الإنسان .

مفهوم العنف :

لغة : في اللغة العربية تشير إلى كل سلوك يتضمن معاني الشدة , القسوة , التوبيخ , اللوم , كما يشير إلى الخرق بالأمر وقلة الرفق به .

ويعرف بأنه العدائية والغضب الشديد والإستخدام غير المشروع للقوة اللفظية أو الجسمية الموجهة نحو الأشخاص أو ممتلكاتهم.[3]

وعلى هذا الأساس العنف يكون فعليا أو قوليا .

إصطلاحا :

هناك العديد من الباحثين والعلماء الذين وضعو مفهوما للعنف ونذكر أهم التعاريف منها :

عبد الرحمان العيسوي : عرفه بأنه ممارسة القوة فوق إرادة الناس وإثارة الفزع والهلع والخوف في النفس .[4]

ويعرفه أحمد جلال عزالدين : بأنه إستخدام إنساني للقوة بغرض إرغام الغير وإخافته أو هو الفعل الموجه نحو الأشياء بغرض تدميرها أو إفسادها أو الإستيلاء عليها .[5]

أو هو تعبير عن القوة الجسدية التي تصدر ضد النفس أو ضد أي شخص آخر بصورة متعمدة , أو إرغام الفرد على إتيان هذا الفعل نتيجة لشعوره بالألم بسبب ما تعرض له من أذى . وتشير إستخدمات مختلفة للمصطلح إلى تدمير الأشياء والجمادات مثل (تدمير الممتلكات)... والجدير بالذكر أن العنف لا يقتصر على العنف البدني فحسب بل على العالم أجمع .[6]

---

[1]. htpp://www.assawsana.com/ar/dict/ar_ar. 23/4/2022. 22:46

[2] http://vb.3dlat.com/showthread.php? 23/4/2021. 22:55

[3] .محمد سعيد الخولي , العنف في مواقف الحياة اليومية , دار مكتبة الإسراء للطبع والنشر والتوزيع , عمان ,2006 , د ط , ص 35.

[4] .عبد الرحمان محمد العيسوي , موسوعة علم النفس الحديث , إضطربات الطفولة والمراهقة وعلاجها , دار الراتب الجامعية , لبنان , 2002, ط2 , ص 254 .

[5] . محمد سعيد الخولي , مرجع سابق , ص 37 .

[6]. https://ar.m.wikipedia.org.wiki. 30.04.2021/ 1:25

. التعريف الإجرائي :

هو الإستخدام الفعلي للقوة أو التهديد وإلحاق الأذى والضرر بالأشخاص أو ممتلكاتهم .

. مفهوم العزلة الإجتماعية :

تعرف على أنها شكل متطرف من الإضطربات في العلاقات مع الآخرين , حيث ينفصل الطفل عن رفاقه ويبقى منفردا معظم الوقت ولا يشارك أقرانه بالنشاطات الإجتماعية المختلفة .[1]

العزلة الإجتماعية : هي سلوك يعجز يعجز فيه الفرد عن التواصل مع الآخرين , والإشتراك معهم في عملياتهم الإجتماعية المختلفة , ويكون فيه الفرد ميالا إلى تجنب أية نشاط إجتماعي يقربه منهم سواء كانوا أفراد أو جماعات . [2]

بمعنى العزلة الإجتماعية هي إحدى الظواهر التي يبتعد الأفراد بها عن المحيط الخارجي وعدم الرغبة في الإختلاط مع الآخرين و وتكوين عالم داخلي لهم بدلا من عالمهم أو دائرة أكبر من الدائرة الفردية التي يعيشون فيها .[3]

التعريف الإجرائي :

هي سلوك لدى الفرد يتسم بضعف أو عدم إقامة علاقات إجتماعية أو بناء صداقة مع الآخرين والتفاعل معهم , إلى حد كراهية الإتصال بالآخرين وعدم التوافق معهم , والإبتعاد عن معايشة واقع البيئة المحيطة وعدم الإكتراث لما يحدث فيها .

.مفهوم التلميذ :

لغـــة :

تلميذ جمعه تلاميذ وهو طالب العلم , خصه أهل العلم بالطالب الصغير .[4]

إصطلاحا :

عرفه رابح تركي بأنه : المحور والهدف الأخير من كل العمليات التربوية والتعليم به و فهو من أجله تنشأ المدرسة , وتحفزه بكامل الإمكانيات , ولا بد أن يكون لها الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ وأن يكون لها عائد يتمثل في تكوين عقله , خلقه , روحه معارفه , واتجاهاته .[5]

---

[1] .إبتسام محمود السلطان , التطور الخلقي للمراهقين , دار المجتمع العربي , عمان , 2009 , د ط , ص 245 .

[2] .لطفي الشربيني ,موسوعة شرح المصطلحات النفسية , دار النهضة العربية للطباعة والنشر , لبنان , 2000 , ط2 , ص 79 .

[3] ./http://or.m.wiki pedia.org/wiki.24/4/2021/ 4 :27 .

[4] https://qlamy.com. 16/05/2021. 21:50 .

[5] . رابح تركي , مبادئ التخطيط التربوي , ديوان المطبوعات الجامعية , الجزائر 1982 , د ط , ص 222 .

التعريف الإجرائي:

إذن التلميذ محور العملية التربوية التعليمية من أجله تنشأ المدرسة لتكوينه في مختلف جوانب شخصيته .

مفهوم المرحلة الثانوية : المقصود بالتعليم الثانوي هو ذلك النوع من التعليم النظامي الذي يبدأ بإنتهاء المرحلة الإعدادية و وبنتهي عند مدخل التعليم العالي .[1]

التعريف الإجرائي :

التعليم الثانوي هو أهم مرحلة تعليمية في النظام التربوي بإعتباره الحلقة الرابطة بين التعليم المتوسط والتعليم العالي , كما يعد أكثر أنواع التعليم قيمة ومنزلة في معظم الأنظمة التربوية بإعتباره يقود إلى الفرص التعليمية العالية المرغوب فيها من قبل الملتحقين به , فهو محل عناية وإهتمام في معظم النظم التربوية .

سابعا : الدراسات السابقة :

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لا بد من الإعتماد على الدراسات السابقة , سواء بالإنطلاق من نتائجها أو ما توصلت إليه , أو محاولة تقييد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين .[2]

فالدراسات السابقة هي الدراسات التي لها صلة مباشرة أو غير مباشرة بموضوع البحث , أو هي التي أنجزت في فترات زمنية قبل الدراسة . فهي تعتبر عنصرا هاما وأساسيا في البحث العلمي , والتي تساعد الباحث في التعرف على جوانب الموضوع , بحيث يثري رصيده المعرفي حول المشكلة التي يريد دراستها وتحديد أبعادها ومجالاتها, وفيما يلي عرض بعض هذه الدراسات .

1) الدراسات العربية :

[1] . حسين عبد الحميد رشوان , العلم والتعليم والمعلم من منظور علم الإجتماع , مؤسسة شباب الجامعة , مصر , 2006 , ط2 , ص 254.

[2] .مريم قويدر , أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال , رسالة ماجستير , قسم علوم الإعلام والإتصال , كلية العلوم السياسية والإعلام , جامعة الجزائر3 . 2011/ 2012 , ص65.

الدراسة الأولى :

" **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل** " رسالة ماجستير من إعداد الباحثة مريم قويدر" بقسم علوم الإعلام والإتصال كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر3_أجريت في سنة 2011_2012 بالجزائر.

إنطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب إنتشارها بهذا الشكل المذهل, لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هته الفئة لأنهم أصبحو يقضون أوقات هامة في اللعب , لذا جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة والذي يترواح أعمارهم بين 7 إلى 22 سنة وللوقوف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي :

ما هو أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة ؟

كما إعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية :

1_ ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟

2_ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين ؟

3_ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري ؟

وقد إعتمدت الباحثة في دراستها على خطة تحتوي على الإطار المنهجي والإطار النظري والتطبيقي حيث إشتمل الإطار المنهجي على موضوع الدراسة والإشكالية والتساؤلات والأهداف والأهمية وطبيعة ومنهج الدراسة وأدوات جمع البيانات والعينة وتحديد المفاهيم والمصطلحات ومجال الدراسة والدراسات السابقة , أما الإطار النظري فاحتوت على على ثلاث فصول حيث عنون الفصل الأول ب" ماهية اللعب وألعاب الفيديو" والفصل الثاني ب" تكنولوجيا المعلومات وأطفال الجيل الرقمي والإفتراضي " والفصل الثالث ب" الألعاب الإلكترونية وأساسياتها " , أما الإطار التطبيقي فتضمن هو الآخر ثلاث فصول.

وتصنف الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الإجتماعية , من خلال توجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع ,

مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي بإعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات , وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الإستبيان والمقابلة والملاحظة .

كما إختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة , حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يترواح أعمارهم ما بين 7 إلى 22 عام والذين يمارسون الإلعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة .

حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها :

ـ فقد إحتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون إلى شرائها وإقتنائها .

ـ يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذه يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال , مما يقلل أضرار على التحصيل الدراسي لهم.

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

تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت , وذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 22 إلى 22 سنة .

للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل , ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على سلوك القيم والتقاليد والدين .

ـ أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية , وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم .

ـ من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والأنترنت والأجهزة الإلكترونية , كما أنها جعلته أكثر إصرار على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح .

الدراسة الثانية :

مذكرة لنيل شهادة الماجستير قدمت (2022/ 2022) في جامعة الحاج لخضر باتنة قسم العلوم الإنسانية كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية تخصص الإعلام وتكنولوجيا الإتصال

الحديثة , للطالبة الباحثة " فاطمة همال " المعنونة ب " **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري** " .[1]

هدفت الدراسة إلى رصد ظاهرة رواج الألعاب الإلكترونية لدى الطفل كظاهرة إجتماعية نفسية وإعلامية من خلال إستهلاكها على مختلف الوسائط الإعلامية " التلفاز , الحاسوب , الأنترنت والهاتف الخلوي " في دراسة وصفية تكشف من خلال مدى إستهلاك الطفل الجزائري الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية , ومدى تأثيرها على الطفل الجزائري .

وانطلقت الدراسة من تساؤل محوري مفاده " ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة , وقد إنبثق عنه عدة تساؤلات فرعية تمثلت في

1. هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أو سلبي على الطفل الجزائري ؟

2. هل هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما ؟

3. هل كانت مضامين التصميم لها دور فعال ؟

4. إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في تحقيق هذا التأثير ؟

وقد ترجمت هذه التساؤلات إلى الفرضيات التالية :

1. إصطبغ تأثير الألعاب الإلكترونية بصيغة السلبي أكثر من الإيجابي في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري وتنشئته العقلية والنفسية .

2. إستهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته .

3. التصميم الفني والشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها والإهتمام بها .

4. هناك فروق ذات دلالة إحصائية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية حسب متغيري الجنس والسن .

5.أن الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة والضارة لدى الطفل الجزائري .

ومن أهم النتائج المتوصل إليها :

1. ميل أفراد العينة إلى الألعاب القتالية وألعاب الحروب والمغامرات أكثر من بقية الألعاب الرياضية والتعليمية وهذا ما قلل إيجابية التأثر بهذه الألعاب (الجانب المعرفي) , وزاد في

[1] .فاطمة هامل , "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية وتأثيرها على الطفل الجزائري " , مذكرة لنيل شهادة الماجستير , قسم العلوم الإنسانية , كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية , جامعة الحاج لخضر باتنة , الجزائر , 2011 . 2012 .

2. الجانب السلبي (السلوك العنيف والعدواني) للطفل , والذي يفسسر لحد ما تزيد العنف في أوساط الأطفال , إضافة إلى تقليل من التواصل بالمحيط الإجتماعي والأسري , والتأثير على التحصيل الدراسي , والذي مرده قضاء حجم زمني معتبر (من ساعة إلى ثلاث ساعات) في لعب ألعاب إلكترونية .
3. تفضيل الألعاب القتالية , والحروب والمغامرات , هي ما يمثل للطفل مصدر القوة والفوز والغلبة والمكانة الإجتماعية بين الأصدقاء , وكذا ولوج عالم إفتراضي
4. وتجريب مواقف دون تحمل عواقب , عكس الحياة الواقعية وشدة تأثر الطفل بذلك يترجم في سلوكياته من فعله ومحاكاة وتقمص للبطل , وتصرفات عنيفة وعدوانية .
5. إنجذاب الطفل للألعاب الإلكترونية نظرا لجانب الجرافيك المعد للعبة
6. (التصميم , الألوان , الإثارة الصوتية ...) وهذا أقل مقارنة لمضمون اللعبة .
7. فهناك فروق دلالة إحصائية حسب متغير الجنس في إختيار نوع اللعبة وإطارها وكذا الوقت المخصص للعب , حيث يميل الذكور إلى الألعاب القتالية والحروب والمغامرات وبوقت أكبر عكس الإناث

8-تعلق الطفل الجزائري بمختلف الوسائط الإعلامية وبناء علاقة تفاعلية منها ومع لعب ألعاب إلكترونية , حيث شكلت هذه الوسائط بيئة مثالية لتداول هذه الألعاب بغض النظر إلى تأثيراتها السلبية والإيجابية .

التعقيب على الدراستين السابقتين : وتمت الإستفادة من هاتين الدراستين في الجانب النظري خاصة في الفصلين الثاني والثالث كما تتشابه مع دراستي في متغير الألعاب الإلكترونية و كذلك في المنهج المتبع في الدراسة , وتتداخل هاتين الدراستين مع دراستي في الإجراءات المنهجية , حيث تصنف ضمن البحوث الوصفية , إضافة إلى الأدوات المستعملة في جمع البيانات والمتمثلة في الملاحظة والإستبيان , كما تتداخل أيضا مع دراستنا في كونها تبحث في متغير الألعاب الإلكترونية وتسعى لمعرفة ما تخلفه هذه الألعاب من تأثيرات سواء إيجابية أو سلبية .

كما أن مجتمع البحث في الدراستين السابقتين يختلف عن مجتمع بحث دراستنا الذي يتمحور حول التلاميذ المتمدرسين في الطور الثانوي , عكس الدراستين السابقتين , فالأولى مجتمع بحثها يتمثل في تلاميذ الطور الإبتدائي , أما الثانية فمجتمع بحثها يتمثل في الطفل بصفة عامة , وبالتالي يكون هناك إختلاف في نتائج الدراسة .

الدراسة الثالثة :

دراسة دلال عبد العزيز دراسة ماجيستير حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية ب " **دولة الكويت** " جامعة عمان العربية للدراسات العليا , كلية الدراسات التربوية العليا , تخصص الإرشاد النفسي والتربوي 2008 .

وتتمحور إشكالية الدراسة حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المدارس الحكومية بدولة الكويت , وسعت للإجابة على الإشكالية التالية :

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت , تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ؟

واعتمدت هذه الدراسة على إختيار فرضياتها الرئيسية التالية :

_لا توجد فروقات ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05 >أو يساويa) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى بأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح مجموعة طلبة المجموعة التجريبية .

توصلت الدراسة إلى وجود فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05 >او يساوي a) بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية .

وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم .

الدراسة الرابعة:إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام لمدينة الرياض , المملكة العربية السعودية , من إعداد د, عبد الله بن عبد العزيز .[1]

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض . هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على 359 طالبا من مختلف الأطوار التعليمية " الإبتدائي , المتوسط , الثانوي " ولهذا الغرض تم إعداد إستبانة مكونة من

[1] www.alukah.net.22/04/2021. 22:10

72 فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة " دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية , إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية , سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية ."

توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها :

1 .هناك عدة عوامل تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز , المنافسة , التحدي , حب الإستطلاع , التخيل والتصور , وغيرها من عوامل الجذب والتشويق والإثارة

2. يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثار إيجابية وأخرى سلبية .

3. من الأثار الإيجابية : أن ألعاب النت تسهم في تحسين بعض المهارات الإجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة البحث عن المعلومات , مهارة الطباعة , مهارة الكتابة , مهارة إكتساب اللغات الإجتماعية , مهارة التفكير الناقد ومهارة حل المشكلات .

4. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية منها : أضرار دينية أضرار إجتماعية , أضرار أكاديمية , أضرار عامة , ويندرج تحت كل فئة عددا من الآثار السلبية .

من خلال هاتين الدراستين فقد إختلفت دراستنا في الزمان والمكان الذي انجزت فيه الدراسة ,كما أن مجتمع البحث في الدراساتين السابقتين يختلف عن مجتمع بحث دراستنا الذي يتمحور حول تلاميذ الطور الثانوي عكس الدراسة السابقة تتمثل في الطور الإبتدائي , المتوسط والثانوي .

وتعطي أهمية كبيرة لدراسة موضوعنا المتمثل في الألعاب الإلكترونية والسلوك المنحرف كونها ساعدتنا في وضع المشكلة الخاصة بدراستنا وإرشادنا إلى أهم المراجع لإثراء الجانب النظري , كما كان لهما دور مساعد في إختيارنا منهج الدراسة وادوات جمع البانات المناسبة.

الدراسة الأجنبية :

الدراسة الأولى:[1]

Playing violent electronique games , hostile attribution Style and aggression related norms in German adolescents.

ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والإسناد العدائي , القواعد المتعلقة بالأسلوب والعدوان لدى المراهقين الألمان .

أعد هذه الدراسة : Ingrid moller , Barbara Kralie

[1] . Barbara kralie .Ingrid moller.www.sciencedirecte.com:23/04/2021, 17:40.

هدفت الدراسة إلى تحديد الأثر المحتمل للألعاب الإلكترونية العنيفة أي إثراء النقاش حول العدوان المعزز لآثار الألعاب الإلكترونية العنيفة من خلال إكتشاف تأثيرهما على إثنين من السوابق المعرفية من السلوك العدواني .

إنطلقت من فرضية رئيسية تمثلت " تردد المراهقين على الألعاب الإلكترونية العنيفة ومدى شعورهم بالإنجذاب نحو هذه الألعاب , وتمت الدراسة التجريبية خلال النصف الثاني من عام 2002 , على مرحلتين تجريبية وشاملة , وشملت 223 مبحوث من التلاميذ 226 ذكور و225 إناث , متوسط سنهم 23.6 سنة , 97,7 بالمائة منهم ألمان , والباقي من جنسيات مختلفة , كما أختيرت 25 لعبة إلكترونية عنيفة من بين 60 لعبة إلكترونية الأكثر رواجا .

وكانت نتائج الدراسة كالتالي :

- لعب ألعاب إلكترونية عنيفة يؤدي إلى زيادة في السلوك العدواني , تمثل في تقليد المبحوث لمظاهر العنف الإفتراضي

ـ إرتفاع وتيرة اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة , قد يكون مرتبطا مع معايير النزاعات العدوانية والعدائية النسبية (أي يعزز العدوان) .

ـ الذكور يقضون وقتا أطول في كل جلسة للعب مقارنة بالإناث , وهم أكثر قبولا للألعاب الإلكترونية العنيفة منهن .

ـ الذكور يترددون أكثر على لعب الألعاب الإلكترونية العنيفة وبشكل منتظم وإعتيادي إليها , وهم بذلك أكثر تقبلا للعدوان البدني أكثر من الإناث.

ـ هناك إستجابة متماثلة نسبيا حسب الجنس للعدوان العلائقي (الإناث أكثر ميولا للعدوان العلائقي)

هذه الدراسة مرتبطة بموضوع دراستنا من خلال متغيرات البحث ومنهجية الدراسة , وقد ساعدتنا في تصميم وإنجاز البحث , وطبقت فيها مختلف الأدوات والمقاييس , ونقصد بذلك الإستبيان لمعرفة بعض عادات المراهقين الألمان خاصة في ممارسة ألعاب الفيديو .

سابعا: المقاربة السوسيولوجية :

إن كل باحث عند تناوله لموضوع بحث معين يسعى إلى إدراج بحثه ضمن مقاربة أو منظور , ليتيح له فرصة معالجته بدقة وموضوعية , فكما أن النظرية بحاجة إلى البحث العلمي في سبيل تطويرها فإن

البحث العلمي كذلك بحاجة إلى النظرية التي توفر له المفاهيم اللازمة والإنسجام الفكري الذي يؤدي به إلى الوصول إلى نتيجة صادقة دون خروج عن الموضوع أو تشتت للأفكار .

وعليه فقد إعتمدنا في دراستنا على واحدة من أهم المقاربات النظرية في علم إجتماع الجريمة والإنحراف وهي نظرية المخالطة الفارقة ل " إدوين سذرلاند " , وأهم مبادئ هذه النظرية هي كالآتي :

- الجريمة سلوك متعلم .
- يتم تعلم الجريمة من خلال عمليات التفاعل والإتصال مع الآخرين .
- الجزء الرئيسي لتعلم الجريمة يحدث من خلال العلاقات الحميمية مع الآخرين .
- عندما يتم تعلم الجريمة , فإن عمليات التعلم تشمل:
- أ . طرق إرتكاب الجريمة والتي قد تكون معقدة أو بسيطة
- ب. الإتجاهات المحددة للدوافع والنزعات والتبريرات والإتجاهات .

الإتجاه المحدد للدوافع والنزعات يتم تعلمه من خلال التعريفات للتريعات القانونية في التفضيل أو العكس , أي أن الفرد يمكن أن يعرف نفسه من خلال جماعات ملتزمة بالقوانين والتشريعات أو العكس , أي ينتمي إلى جماعات لاتحترم القوانين .

–يصبح التلميذ منحرفا إذا ما فضل التعريفات التي لا تحترم القوانين مقابل التعريفات التي تفضل إحترام القوانين.

إن عمليات تعلم الجريمة من خلال الإرتباط بأنماط مجرمة وغير مجرمة تشمل جميع الطرق الموجودة في أية عملية تعلم أخرى .[1]

[1] .عايد عواد الوريكات , نظريات علم الجريمة , دار الشروق للنشر والتوزيع , عمان , 2008 , ط1 , ص 187.

الفصل الثاني : الالعاب الالكترونية

تمهيد :

بإعتبار اللعب من الأنشطة الإجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين , ومن بين هذه الألعاب هي الألعاب الإلكترونية والتي تعتبر الأكثر إنتشارا وإستعمالا في العالم عامة وفي الجزائر على وجه الخصوص , والتي أصبحت مؤخرا أكثر شهرة وإنتشارا في أوساط المجتمع خاصة عند الذكور والتي تستهويهم الألعاب القتالية والمغامرات .

ولهذا نسعى في هذا الفصل المعنون بالألعاب الإلكترونية ومجالاتها والذي تم تقسيمه إلى خمسة أقسام والذي تناولنا فيه تعريف , تاريخ ونشأة , مجالات , أنواع , وواقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر وفي الأخير إيجابياتها وسلبياتها .

أولا :نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

يرى " ألان لوديبارAlain le Dibber "بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003 ، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب و حتى على التلفزيون و الهاتف النقال و غيرها .تتميز كل مرحلة من مراحل تطور و نشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبمظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب لوديبار دار."

–**المرحلة الأولى :**انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب" بونغ " PONG وحرب الفضاء space " warالتي اخترعها فيزيائي و مهندس الكرونيك ثمار هذه الفترة ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة.

-صناعة ألعاب قوية.

-دخول التليفزيون للكثير من البيوت.

-الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.

- تطور القدرة الش ا رئية للأطفال و الم ا رهقين منذ سنوات الخمسينات.

-تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Processor Microo المسوقة من مؤسسة" اينتال "Intel"عام 1971 ،وفي العام الموالي 1972أسس" نولان بوشنال" Nolan" Bushnell أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية" أتاري " وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية" بونغ "Pong , وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 ألاف "الة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة" Warner وارنر"

في ذات أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار " .

وقد أدى النجاح الفوري و المعتبر إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة Apple" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر" ابل2 ،2 Appele أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها

أن تجدد نفسها، الى انهاء الدورة الاولى لأ لعاب الفيديو عام 1977 ،وسيبقى" بوشنال"" و"أتاري "الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.[1]

المرحلة الثانية :تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي2600 VCSمن أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي

ولدت صناعة نشر الألعاب (Edition des Jeux) , وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة" باك مان–Pac man التي اخترعت في اليابان" توروايإيواتاني Toru Iwatani"" لمؤسسة" Namco نامكو واشترت أتاري أجهزةVCS " التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار ، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضاربين، أدت الى تضخم في انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء. وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم و كأنها ألات

تجاوزها الزمن ،وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 ،وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة

باعت مؤسسة" وارنر "نشاط عارضة التحكم" أتاري "لأحد مؤسسي صناعة أجهزة "كومودور وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية" نامكوNamco" في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو, لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر وختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات , أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم " Nes" نيس" مدللة اليابانيين ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية

1. ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2. تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8 إلى 10سنوات.

3. البطل المميز" لنيس " وهو ماريو " Mario " وهورصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة " Donkey Kong"دونكي كونغ ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في Graphite الرسومات البيانية Shigeru Miyamoto"شيجيرو ميامونو وجها ا رئدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

[1] .أحمد فلاق , الطفل الجزائري وألعاب الفيديو , دراسة في القيم والمتغيرات , أطروحة دوكتورا , جامعة الجزائر , كلية العلوم السياسية والإعلام , قسم علوم الإعلام والإتصال , الجزائر , 2008–2009 , ص 113.

المرحلة الثالثة : جرت هذه المرحلة أساسا في أروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية" كومودور commodore و "سينكلير Sinclair وأمستراد Amstrad وفي عام " 1986 أتاري أس تيAtari St"" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة , فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة وتسمح أجهزة الكومبيوتر هذه أيضا بإكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط , فالكثير من المصممين البيانيين Infographistes المستقبلين والموسيقيين أظهرو مهاراتهم من خلال ألعاب مثل " أميغا" Amiga وأتاري أس تي Atari ST .[1]

إنتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الإستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) , فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل " بي سي PC " او آبل " APPLE .

وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس لكن في اليابان بقيت " نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق . **المرحلة الرابعة** : تتوافق هذه المرحلة مع إنتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو" عبر " سوبرنيس" SUPRE NES وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي " سيغا " SEGA من خلال لعبة " ميغادرايفر" MEGADRIVER , وتعد هذه الرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الألعاب الآلي PC وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل " ميست " أو " سيفن كويست " وكذا ألعاب الأدوار مثل " فاينل فانتازي ". ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ أن بطل سيغا تفوق على ماريو .

المرحلة الخامسة : وتتوافق هذه المرحلة مع إستخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجات المخصوصة وإستعمال القرص الضوئي cd rom والألعاب على الشبكات المحلية Lan وعلى الأنترنت . كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو " سوني " SONY بلعبته " بلاي ستايشن " PLAYSTATION " , وإحترام في هذه المرحلة الصراع بين " سوني ونينتادو " مما أزال "سيغا" التي إنسحبت من السوق عارضات التحكم , كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "

[1] .أحمد فلاق , المرجع السابق , ص 114 .

لاراكروفت " التي حققت أرقاما قياسية , وظهور ألعاب بعوالم بيانية (إيفروكويست وأولتيما اونلاين) وألعاب أف بي أس المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة

المركزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة , علما ان الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب , ومن أمثلتها " دوم " ثم "هالف لايف " , وتبقى نينتاندو الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية , وتمثل " البوكيمونات " التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد , وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما , وفي ظل إزدهار الإقتصاد الجديد إرتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا.[1] وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطو بين الألعاب والوعود المسبقة بإزدهار سوق الانترنت بالإنسحاب هذا الإنسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو .

المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول " ميكروسوفت " MICROSOFT" والصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2 , ps2 وغايم كوب GAME COUPE و" وإيكس بوكس " XBOX.

المرحلة السابعة :من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة , وبدات هذه المرحلة مع دخول عام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل" د أس" NINTENDO DS , كما أطلقت " سوني " عن إطلاق جهاز " بلايستيشن " المتنقل PSD والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سيبتمبر 2004 .
وفي مارس 2005 وصل جهاز " سوني " بي أس دي " إلى الأسواق الأمريكية , وعرضت

الشركة في المؤتمر العالمي ألعاب الفيديو الذي أقيم في " لوس أنجلس " في ماي 2005 جهاز " بلاي ستايشن 3 " الذي وصل إلى الأسواق مع بداية 2006 , كما أطلقت " مايكروسوفت "

خلال النصف الأول من 2005 جهازها الجديد " إيكس بوكس360 " . وقد
أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 في النقلة التكنولوجية التي

أضطرت المطورين إلى التكيف معها , وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في تطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم , فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة

[1] . أحمد فلاق , المرجع السابق , ص 115 .

على ميزانية الإنتاج . [1] غير أن الدعم التكنولوجي

وتأثيراته ليست العناصر االوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الإلكترونية , فاللعبة الإلكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة , وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا , فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم .

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات، وتحاول مؤسسة " سوني " SONY تمديد

تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير " بلايستايشن " PLAYSTATION " وتسعى المجموعة اليابانية بذلك الى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة" ميكروسوفت MICROSOFT على اختصار عمر

آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافيا لفرض نفسها خاصة وأن " سيغا " SEGA إعتمدت هذه الاستراتيجية و أطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخيلها عن تصنيع عارضات التحكم.

إن تصنيع أي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الألعاب، فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي للألات، وعند إطلاق عارضة تحكم جديدة يجب توفر من 20 الى 40 عنوانا، و العرض يزداد تدريجيا، ولا يمكن اعتبار أن تشكيلة ما ثرية إلا بعد 18 شهرا من

تسويق عارضة التحكم، وبمجرد بلوغ الالة سنتها الخامسة من الإستغلال يتراجع مستوى مبيعات البرامج طالما أن اللاعبين يتوقعون إطلاق عارضات تحكم جديدة.

إن تطور سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق6 الى 12 شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات ويتحمل الناشرون و المطورون طور الآلات، لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى أطول مقارنة بسوق التجهيزات . [2]ويتحمل الناشرون والمطورون طور الآلات لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى الإبداع و النشر :نوعية المنتوجات وأجال التسليم و تكلفة المنتوج وتفوق الإجا زت وتصاعد ميزانيات التسويق....الخ أن القفزات التكنولوجية تتطلب من الفاعلين في سلسلة القيمة تكييف أدواتهم في الإنتاج وهيكل التوزيع عندهم ،وقد فشل الكثير من الفاعلين في التكيف , مما أدى

[1] الصوالحة علي سليمان مفلح , علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي لأطفال الروضة , دار المنظومة للنشر والتوزيع , فلسطين , 2016 , ص 283 .

[2] . أحمد فلاق , المرجع السابق , ص 127 .

الى إفلاسهم، أو شرا ئهم من طرف الناجحين في المجال، وكانت سنة 2002 هي الأكثر سوء في المجال فقد سجلت 52حركة، توقف أكثر من نصفها عن النشاط.

ويعرف سوق برامج اللعبة الالكترونية على أجهزة الكمبيوتر نموا ضئيلا و منتظما، وسيواصل نموه في السنوات المقبلة ،لأن جهاز الكمبيوتر الشخصي يبقى حاملا ضروريا لممارسة بعض أنواع ألعاب الاسترا تيجية في الزمن الحقيقي إلى أخره من الألعاب.

غير أن عارضات التحكم تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت، بما في ذلك عند اللاعبين الذين يملكون أجهزة الكمبيوتر، ومن ثم يمكن توقع إرتفاع مبيعات عارضات التحكم و احتلالها جزء معتبرمن ميزانيات التسلية لدى العائلات في أكبر الأسواق العالمية للألعاب الفيديو (الولايات المتحدة الأمريكية و اليابان و أوروبا)، على حساب التسليات الأخرى أو الألعاب الالكترونية على أجهزة الكمبيوتر .

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو أكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى

استثمارت ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحضي بقدركبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الأن الدخول من خلال الخيال و الحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجا زيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في الكرة المضرب وكرة القدم حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحد رات الأكثر روعة ،واصطياد الحيوانات البرية في أدغال افريقيا، وزيادة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف و الخيول.

ثانيا: تعريف الألعاب الإلكترونية :

1.التعريف الإصطلاحي : تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها تلك الألعاب التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية أو من خلال الهواتف الذكية والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي إستخدام اليد مع العين .[1]

ويرى ستيفان ناتيكي Stéphane Nankin أن هناك عدة تعاريف ممكنة للعبة الفيديو فمن جهة لا علاقة بين لعبة الفيديو والفيديو سوى في طبيعة الإشارة المرسلة بين عارضة التحكم Consol وجهاز العرض ومن الافضل تسميتها بألعاب إعلام آلي Jeux informatique وعليه تعتبر لعبة الفيديو على

[1] الصوالحة علي سليمان مفلح , علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي لأطفال الروضة , دار المنظومة للنشر والتوزيع , فلسطين , 2016 , ص 283 .

أنها " عمل سمعي بصري تفاعلي هدفه الأول هو تسلية مستعمليه وجمهوره والذي يتطلب إعادة إنتاجه آلة مرتكزة على تكنولوجيا الإعلام الآلي وهوبذلك يحصر الهدف من هذه الألعاب في التسلية فقط ويقصي جميع الغايات الأخرى كاستعمالها في تقنيات التعليم والتدريب .

أما لورون جولي Laurent Juliet فيعرفها على أنها " أنظمة إعلام آلية بينها تجهيزات المداخل والمخارج , تعوض عند المستعمل ردود الفعل المعروفة في المحيط الواقعي بردود أفعال إصطناعية أي أن الألعاب الإلكترونية تستند إلى وجود نظام إعلام آلي , وهنا الحاسوب هو الأكثر إستعمالا به وحدة مركزية (نظام معلوماتي) لمعالجة المعلومات الواردة من أدوات الإدخال (الفأرة , لوحة المفاتيح) لتقدم الجواب على الشاشة (أدوات الإخراج) , إضافة إلى عارضة التحكم في جهاز البلاي ستيشن , وكل الأجهزة التي تسمع بتشغيل هذه الألعاب , وعليه يركز هذا التعريف على ممارسة اللعبة بغض النظر عن محتوياتها الذي على أساسه قسمت أو صنفت هذه الألعاب . كما يعبر عن ألعاب الفيديو بالبرنامج المعلوماتي للألعاب ludiciel .

وهو نشاط ترفيهي أكثر إستعمالا في مجال الألعاب , أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من خلال إستعمال اليد مع العين أي التآزر البصري والحركي . [1]

كما أنها برمجيات تفاعلية تحاكي الواقع حقيقيا أو إفتراضيا بالإعتماد على وسائل الإعلام الآلي (كومبيوتر, فيديو, هاتف) في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت بهدف التعليم أو التسلية أو الترفيه .

2.التعريف الإجرائي : هي نوع من الألعاب التي يستخدمها (التلميذ) أساسها تطبيقات ترفيهية ذات طابع إلكتروني , تعتمد على إستعمال أجهزة إلكترونية مثل الكومبيوتر والهواتف الذكية بغرض المتعة والترفيه والدخول في جو تنافسي مع الآخرين وهي تقوم على المهارة في حركة اليد والتركيز البصري والذهني .

ثالثا :أنواع الألعاب الإلكترونية :

[1] .تهامي محمد , جعفورة مصعب , الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال , مجلة التمكين الإجتماعي , العدد الأول , الجزائر , 2019 , ص 88 .

1. **ألعاب المتعة والإثارة** : وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمرين للعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة , وغالبا ما تتجاوز سقف القدرات مهما أتقن تدريبه , وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الإنتباه لكثرة تتالي المواقف فيها , واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع , وهي بهذا تستهوي كثيرا الصغار.
2. **ألعاب الذكاء:** وتعتمد هذه الالعاب على المحاكاة المنطقية في إتخاذ القرار , وتتطلب أعمال الفكر للتعامل معها , ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذه المجال , إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين .[1]

3.ألعاب الحركة : وهي الألعاب التي تعتمد على فعل جسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصية إلكترونية داخل أجواء تتطلب منه المقاتلة أو تسلق أشياء كالجبال أو الجري .... الخ . ويكون الهدف في النهاية هو التخلص من العدو وتحقيق الهدف .

4. ألعاب المغامرات : هذه النوعية هي أكثر نوعية تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه , فاللاعب يرسل في رحلة بحث وتصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليها حلها , ومواقف عليه أن يختار فيها أي المسارات سيسلك , وتتمتع هذه النوعية ببيئة قد تكون مختلفة تماما كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء أو أجواء تاريخية لم تعد موجودة كالعصور الوسطى .[2]

5.الألعاب الرياضية: هي الألعاب التي تعتمد على رياضة من الرياضات البدنية ولكن بطريقة حديثة على جهاز الكومبيوتر أو الفيديو , ومن أشهر هذه الألعاب كرة القدم تلعب بالصورة التقليدية بفريق كرة القدم للفوز بالمباراة , لكن أصبحت ألعاب كرة القدم تحمل تنوعا فأصبحت بعض منها يتيح لك إدراة فريق كرة القدم كمدرب أو أن تلعب بلاعب واحد ضمن فريق وتعمل على تحسينه وتطوير مستواه الفردي .[3]

رابعا :واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

[1] . فاطمة هامل , المرجع نفسه , ص 43 .

[2] زينب سالم أحمد عبد الرجمان , الطفل والثقافة الإلكترونية , دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع , مصر, 2015 , دط , ص 29 .

[3] .أحمد عطاالله عبد الباسط , الالعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان , دراسة فقهية مقارنة , مجلة كلية اللغة العربية بأسيوط , العدد 34 , 2005 , جامعة الأزهر, مصر , ص 748 .

مما لا شك فيه أن التطور الهائل للتكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة واقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية , وقد تطورت تلك الالعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة , وللأسف فإن الأطفال هم الاكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم إستهلاكا للإلكترونيات , والطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه بقس أكثر إنجدابا من سواه نحو ممارسة تلك الالعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة . ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين وحتلى الكبار هي :

1. لعبة السرقة الكبيرة للسيارات :

تصنف لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3 والتي تختصر بتسمية " جي تي أ " 3 ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا , وتمارس بشكل فردي , فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة

وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة والإنتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة.[1]

1. تحليل لعبة كونتر سترايك 2.6 :

تعني كلمة كونتر سترايك الهجوم المضاد , وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا , يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي , كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة " هالف لايف " التي أطلقت أول نسخة منها يوم 28 جوان 2999 , وتقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات , ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الاهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم , وتشهد الطبعة 2.6 من كونترسترايك التي أصدرت في 8 نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الأنترنت , مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر إستقطابا للممارسين على الخط وأكثر بكثير من الطبعات السابقة مثل كونترسترايك [2].

2. تحليل لعبة " باربي " مغامرة الفروسية :

[1] . أحمد فلاق ,مرجع سابق , ص 235.

[2] المرجع نفسه , ص 237.

تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا , وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي , ظهرت في 2002 و أما قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة " باربي " التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة , وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة , كما تجري مع زميلتها سباقات خيول , وتتباين

مهام " باربي " بين إنقاذ حيوانات أو تخطي عقبات أو الفوز بسباقات , وفي كل مرة تنجح فيها عقبة أو إنجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة .[1]

خامسا: مجالات اللعب الإلكترونية :توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الالكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه ،بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها و التي تعتبر من الحوامل القديمة كاتاري ، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية الى مايلي:

1-**الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة :**يعد سوق الألعاب على الهواتف

المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثما ا رت التي قام بها كبار

الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها" جي.أف. كا G.F.K" عن وجود تشكيلة

واسعة(عدة ألاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما ان تنوع أصناف الألعاب

الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى الى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل .وتظهر التحليلات التي قامت بها" جي.أف.كا "بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا من بقية العناوين .

ـ ألعاب الرياضة .

-الألعاب الكلاسيكية .

-ألعاب التقمص .

-ألعاب المجتمع .

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تثل ألعاب" كازوال غايمس

[1] . مريم قويدر , أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال , مذكرة لنيل شهادة الماجستير , تخصص مجتمع المعلومات , قسم علوم الإعلام والإتصال , كلية العلوم السياسية والإعلام , جامعة الجزائر 3 , 2012 , ص 138 .

نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية وتعد لعبة" تيتريس
الأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو" وميستري مونسيون " وألعاب كسر الأحجار مثل" :بورك بريكر " ألعاب البولينغ "ميدنايت بولينغ ...الخ .
وتعد ألعاب الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة, وكذلك الألعاب على الأنترنيت ،بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في أسيا و أمريكا الشمالية مقارنة بأروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة ،غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنيت و وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم ادخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنيت لتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا[1] .

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار التحكم ...الخ) لذلك فإن عدد أنواع ألعاب يقدر بالمئات لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول

.2الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر :إن الألعاب الإلكترونية على جهاز تم تركيبه على جهاز ، "LOGICIEL"الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي الي كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أوالكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخ ا رجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة 3D أما الصوت يجب إيصاله بمكبرصوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

.3/**الألعاب الإلكترونية على شبكة الا نترنيت :**إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا و السبب لا يتمثل في أن الانترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين

لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

–تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض و تسويق مجموع التشكيلة.

–تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنيت

[1] سعاد هناء , بن مرزوق نوال , الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بإنتشار ظاهرة العنف , مذكرة لنيل شهادة الماستر و تخصص سوسيولوجيا العنف والعلم الجنائي , قسم العلوم الإجتماعية , كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية , جامعة الجيلالي بونعامة , الجزائر 2015 , ص 57.

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

–توفير عناوين قديمة قابلة على الخط بالمجان.

سادسا : إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية :

1. إيجابيات الألعاب الإلكترونية : [1]

- تعمل على تنمية ذكاء الطفل .
- تعود الطفل على التكتولوجية والمهارات المطلوبة من أجل المستقبل.
- تنمية مهارات الذكاء وحل اللغز والتحليل وهو ما يمكن أن تلاحظه من خلال ألعاب الألغاز.
- تنمية مهارات التخطيط والمبادرة.
- التشجيع على الإبتكار وعلى إيجاد حلول للخروج من المأزق .

2. سلبيات الألعاب الإلكترونية : [2]

- هناك ألعاب تعمل على تنمية حس الجريمة والعنف لدى الطفل .
- من أكثر سلبيات الألعاب الإلكترونية هي إنعزال الطفل عن العالم المحيط به حيث إن جهازه ولعبته هما كل مايريد , فحتى وهو في المدرسة فهو يتمنى الرجوع للبيت

من أجل أن ينهي لعبته كما أنه يفكر في طريقة لإنهاء اللعبة أو عبور تلك المرحلة الصعبة التي لم يستطع عبورها

- تجعل الطفل ينعزل إجتماعيا عمن حوله .
- يفقد الطفل التواصل مع أبويه وأهله وأقاربه.

[1] www.edarabia.com . 18/05/2021. 22:27.

[2] فهد عبد العزيز الغفيلي , الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع , فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية , الرياض , 2010 , ص 23

خلاصة :

نستنتج في الأخير أن الألعاب الإلكترونية أصبحت في عصرنا الحاضر أداة هامة للتواصل بين الأفراد وثورة معلوماتية هائلة لدى التلميذ الثانوي من خلال التأثير الكبير على ثقافته ومعتقداته وأرائه وإرتفاع الآداء الفكري والمعرفي بإستخدام العقل لنوع من الألعاب التي تفرض عليه التركيز المستمر .

كما أن ظهور الألعاب الإلكترونية رجع بالفضل على الطالب في إكتساب المعارف وتغيير ذهنيته وتنمية قدراته الذهنية في التحليل والنقد , دون أن ننسى هذه الألعاب حيث عادت عليه بالسلب والضرر على صحته ونفسيته وسلوكه وتحصيله الدراسي , من حيث طريقة الإستخدام الخاطئ الفردي أو الجماعي لها كقضاء وقت طويل في ممارستها التي تحدث الإنعزال والقلق والإدمان .

الفصل الثالث:السلوك المنحرف للتلميذ

تمهيد :

إن دراسة السلوك الإنحرافي لم تكن وليدة اللحظة ولكن بدأ الإهتمام يأخذ منحى علميا مع بداية القرن الثامن عشر , وهي مشكلات مرتبطة بالإمتثال والضبط الإجتماعي لنظم وقيم المجتمع , فالتركيز على الفرد المنحرف أشبه إلى البحث عن سبب المتثال والضبط الإجتماعي لنظم وقيم المجتمع , فالتركيز على الفرد المنحرف أشبه إلى البحث عن سبب الإنحراف والبحث عن صفات وسمات أو خصائص الشخص المنحرف , إستنادا إلى تصور السلوك الإنحرافي بإعتباره موروث , ثم حدث تحول إلى الموروث الإجتماعي بدلا من المنظور البيولوجي الذي يركز على الفرد والخصائص البيولوجية , وبدأ ينظر إلى السلوك الإنحرافي على أنه سلوكا مكتسبا أكثر منه موروثا.

وتعددت المداخل التي تنظر إلى الإنحراف وفقا للتخصص العلمي الذي يستند إليه الباحثون , فهناك من ينظر إلى الإنحراف من ناحية السيكولوجية وآخرون ينظرون إليه من الناحية القانونية , وأخرى إجتماعية , وسوف نحاول في هذا الفصل النظر إلى الإنحراف نظرة تكاملية متعددة الأبعاد والعوامل بما أنها قضية نسبية.

أولا: تعريف السلوك الإنحرافي:

قبل أن نتعرف على السلوك الإنحرافي نحاول أن نعرف ما معنى السلوك ثم ما معنى الإنحراف ومنه نحاول أن نعرف ما معنى السلوك الإنحرافي .

أ.مفهوم السلوك :

لغـــة :السلوك في اللغة حسب ما ورد في لسان العرب هو من المصدر من الفعل سلك طريقا , وسلك المكان يسلكه سلكا , وسلكت الشيء في الشيء أي أدخلته فيه .

إصطلاحا : هو سيرورة الفرد وإتجاهاته ومذهبه حيث يقال أن شخصا سيئ السلوك أو حسن السلوك, كما أن السلوك من الاعمال الإرادية التي يقوم بها الإنسان كالكذب والصدق والبخل ونحوها . [1]

يعرفه **عزالدين جميل عطية** : أن السلوك كل اوجه الفرد القابلة للملاحظة المباشرة أو غير المباشرة ومن أمثلة السلوك القابل للملاحظة غير المباشرة , كالتفكير والتذكر والعواطف فيمكن الإستدلال عليه من كلام الفرد وأفعاله الظاهرة . [2]

الإنحراف:

لغة : إنحرف إنحرافا , إنحرف المزاج : مال عن الإعتدال . إنحرف إليه : مال إليه إنحرف عنه إنصرف عنه . [3]

إصطلاحا:

هو مصطلح ليس له معنى واحد متفق عليه رغم أن معظم إستخدامات المصطلح تركز على فكرة الإنحراف على قواعد أو المعايير الإجتماعية , والذي يجلب معه سوء السمعة أو وصمة عار مما يستثير محاولة فرض الضبط الإجتماعي عليه , ولهذا يمكن القول أن الإنحراف أكثر إتساعا من مضمونه في الجريمة , وفي هذا الصدد فإن التعريفات الأكثر تحديدا كثيرة فعلى سبيل المثال يقول تعريف : أن

[1] قريبع أحلام , بلمرابط وحيدة , الانترنت وإنحراف السلوك لدى تلاميذ المرحلة الثانوية , مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الإجتماع التربية , قسم علم الإجتماع , كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية , جامعة محمد الصديق بن يحي , 2028 , ص 23-24 .

[2] بولبينة جمال . المرجع نفسه , ص 26.

[3] عزيزة فوال بابستي , المعجم المفضل في النحو العربي , 1992 , 2021/03/31 , 23:20 .

الإنحراف هو خاصية يفرضها القوي على الضعيف (دايفز Davis) وتعريف آخر يرى أنه سلوك ينبع أو يسهم في الضغوطات الموجودة في النسق الإجتماعي (بارسونز Parsons) .كذلك هناك تعريف آخر يعتبر الإنحراف إحدى الخصال التي يتصف بها المقهور في الصراع الإجتماعي . [1]

ثانيا: أسباب ودوافع السلوك الإنحرافي :[2]

الإنحراف ظاهرة إجتماعية خطيرة تهدد بالأساس فئة الشباب والإنحراف يمكن تعريفه بالخروج عن الطريق السوي والخروج أيضا عن كل ماهو مألوف ومعتاد , ومن أسباب الإنحراف مايلي :

- الفقر الذي يخيم على بعض البيوت .
- التفكك الأسري وما ينشأ عن ذلك من كثرة النزاعات كالطلاق ... الخ .
- مساهمة أفلام الجريمة والجنس ومسلسلات الحب في الفيديو والتلفزيون والسينما.
- غلاء المهر .
- شيوع البطالة في المجتمع .
- الصحف والمجلات اليومية والأسبوعية التي تشمل على صور النساء وعروض الأزياء.
- أوقات الفراغ .
- المعاملة القاسية والمشددة من طرف الآباء.
- الحرمان العاطفي وغياب الحوار.
- عدم محاولة الآباء عندما يقعون أبناءهم في مشكلة الإنحراف نصحهم وكسب ثقتهم وحل مشاكلهم .

1/الأسباب الإجتماعية للسلوك الإنحرافي:

كما وما زال تحديد مفهوم السببية موضع بحث وتقييم لدى الباحثين لما يتضمنه من عناصرو مقومات، بحاجة هي أيضا للتحديد الدقيق ومن ثم للربط فيما بينها، وتزداد صعوبة السببية في ميدان السلوك الإنساني، لأن السلوك نتاج تفاعل معطيات أساسية تتسم بالطابع الفردي المختلف من شخص لآخر و عوامل متغيرة تبعا للظروف والزمان و المكان.

[1] جمال معتوق , مدخل في علم إجتماع الجنائي , دار الكتاب الحديث ج2 , الجزائر , 2014 , ص 299.

[2] . المرجع نفسه , ص 300 .

والبيئة أو الوسط هي مجموعة القوى الطبيعية و الاجتماعية و الثقافية و الاقتصادية والصحية السياسية و الدينية وغيرها، التي تؤثر تأثيرا دائما على الفرد، و تساهم في تكوين شخصيته ومن هذه القوى نذكر:

الوسط الإجتماعي : يقول العالم" **لومباردي** "أن الجريمة و الإنحراف من صنع المجتمع نفسه فالبعد الاجتماعي في تفسيره لسلوك المنحرف يؤكد على أهمية الوسط الاجتماعي على الفرد.

فقد وجد أن الأعضاء المنتمين إلى الجماعات المظلومة أو المهضوم حقوقها أو التي لا تحصل على الإمتيازات مثل بقية الجماعات الأخرى في المجتمع، ويسلكون أحيانا السلوك الجانح

كإستجابة للحرمان الاجتماعي و الاقتصادي الذي يعانون منه والدراسات الايكولوجية الحديثة استهدفت كشف العلاقة بين ظروف البيئة وطريقة سلوك الأفراد في المنطقة .[1]

ومن أبرز الدراسات التي أجريت في هذا المجال تلك التي قام بها الباحثان الأمريكيان "كليفورد ومكاي " بمدينة شيكاغو في سنة 1927 لغرض تحديد المناطق السكانية لمائة ألف من تلاميذ المدارس المنحرفين ومن المجرمين البالغين بهذه المدينة، ثم أثبتت الدراسة بأن معدلات الإجرام بمدينة شيكاغو تختلف من منطقة إلى أخرى ومن زمن لآخر، فقد لاحظ ارتفاع معدلات الإجرام في بعض مناطق المدينة التي تتميز بكثافة سكانية وإضطراب اقتصادي وهبوط في مستوى الدخل و تباين في التحرك السكاني و انتشار مظاهر التشرد والتصدع الأسري و سوء السكن وعدم المبالاة لمجابهة المشاكل المشتركة إلى غير ذلك من عوامل التفكك الاجتماعي.

ونجد في العديد من المدن أن بعض الأحياء أكثر إجراما من أخرى وقد يرجع ذلك

-تركيبة السكان حيث نجد في سكان بعض الأحياء خصائص مولدة للإنحراف والإجرام.

-إن عملية التنشئة الاجتماعية في الأحياء غير منظمة تسير بصعوبة و بخاصة على مستوى الأسرة و المدرسة.

-أن شبكة الدعم في الأحياء غير المنظمة ضعيفة و بخاصة في الأسرة.

[1] . جابر نصرالدين , السلوك الإنحرافي والإجرامي , دار الهدى للنشر والطباعة والتوزيع , عين مليلة , الجزائر, 2007 , ص 81.

-في الأوساط غير المنظمة توجد ثقافة فرعية منحرفة تتضمن أفكار و قيم مثل ظلم المجتمع والأغنياء أناس جشعين.

فالحي الذي يساعد على الإنحراف قد تجده يعطي شيئا من الشرعية على أعمال المجرمين

و يصورها بالصورة البطولية، مما يكون لدى المنحرف في ذلك الحي مثالا وقوة سيئة يحتذي به.[1]

وقد حاول بعض العلماء تشخيص عناصر الحي الفاسد وتحديد معالمه التي لها علاقة مباشرة أو غير مباشرة بتكوين السلوك المنحرف ومن هذه المحاولات ذكر أحد العلماء سبعة أنواع للمناطق الفاسدة وهي:

-الحي الفقير :المزدحم بسكانه والذي يشيع فيه الفقر وتشيع فيه الرذائل الإجتماعية، وهنا لا يكون الفقر وحده العامل الجوهري في هذه الأحياء، وانما هو سلوك الأف ا رد فيه ونوعيتهم

وطبيعة العلاقات الإجتماعية القائمة بينهم، وبعض العناصر الثقافية الأخرى.

-الحي الفقير جدا والذي طغى فيه الفقر على كل صفة أخرى، بحيث تصبح السرقة البسيطة عملا من أعمال الطيش.

-الحي المغلق الذي تفصله عن بقية أجزاء المجتمع الكبير عوائق طبيعية أو فوارق اجتماعية واضحة.

-الحي الذي يعيش فيه أشخاص غير متزوجين وفي غرف منفردة مؤجرة وهذا الحي يجذب خليطا سكانيا يجمع بين أفراد غير متجانسين ومن أقليات متعددة.

-حي الأجانب وهو الذي تتخذه أقلية معينة وطنا دائما حيث أن هذه الأحياء تنحدر إلى عزلة اجتماعية كبيرة تشيع فيها الرذيلة والجريمة والإنحراف على نطاق واسع.

-حي الرذائل والموبيقات وهو حي يعتمد في معيشته على مزاولة البغاء والمغامرة على نطاق كبير وغالبا ما يجذب ويسكن هذا الحي كبار رجال العصابات الإجرامية.

-الحي الريفي وهو جزء من ريف معين يلجأ فيه بعض المجرمين الهاربين من وجه العدالة

طلبا لستر والاحتماء وهو مكان اقامة سرية لهم ليكونوا بعيدين عن أنظار القانون.

[1] .جابر نصرالدين , المرجع السابق , ص 85.

فمن هذه الأحياء نجد أن الوسط الاجتماعي هو أحد الأسباب المهمة والرئيسية المؤدية

للسلوك الانح ا رفي، فانح ا رف الأف ا رد غالبا ما يكون نتاج الوسط السيء الذي يعيش فيه،

فالفساد الذي ينشأ فيه الفرد من العوامل الاجتماعية التي تؤثر سلبا على قيمه وسلوكاته.ولكن قد تصاحبه عوامل سنتطرق إليها تكون هي الأخرى سببا في الإنحراف والجريمة[1].

الطبقة الجتماعية : هناك اتجاه قوي بين علماء الاجتماع يربط الجنوح بالطبقة الاجتماعية التي ينتمي إليها الحدث أو المنحرف أو المجرم، و في هذا المجال تحدث كلينارد مارشال عن اختلاف الإنحراف من منطقة إلى أخرى، ولقد أشارت دراسات إجتماعية عديدة إلى ارتفاع معدلات جنوح الأحداث في الطبقات الدنيا، فذكر كلوارد وأوهن أن الجناح ينشأ من تفاوت بين ما يرغب شباب الطبقة الدنيا و ما هو في متناول أيديهم.

ولقد خلص" **كوهن** "من دراسة أجراها إلى أن سلوك العصابة الجانحة تعتبر نتاجا للمعايير التي تحتويها ثقافة الطبقة الدنيا.

و في نفس السياق حاولت نظرية جنوح الطبقة العاملة تفسير الجنوح و الإنحراف بفرضية الصراع الطبقي الذي يقوم بين معايير الطبقات الدنيا العاملة وبين معايير الطبقات الوسطى.[2]

وقد كان للماركسيين رأي في ذالك بحيث يرون أن الإنحراف أو السلوك الإنحرافي هورد فعل للبؤس الاجتماعي الذي يعاني منه أفراد الطبقة الكادحة و استغلال الطبقة السائدة المالكة

لوسائل الانتاج و بأن القانون في نظر أصحاب هذا التوجه هو شكل من أشكال الايديولوجيا والبنية الفوقية التي تعكس مصالح الطبقة السائدة، فإن مهمته تتحدد في القيام بدور المحافظة على هذه المصالح المادية للأقوياء وهذا بوضع قوانين تجرم كل تمرد ومقاومة للوضع القائم وأخرى تعاقب على هذا التمرد،وأن الإنحراف والإجرام واقع تفرزه الأنظمة الطبيعية .[3]

[1] .محمد سلامة محمد غباري , أدوار الاخصائي الإجتماعي في مجال الجريمة والإنحراف , دار المعرفة الجامعية , الإسكندرية , مصر , 2004 , ص.ص , 135-136 .

[2] جابرنصرالدين , مرجع سابق , ص –ص , 89_91 .

[3] محمد منال عباس , الإنحراف والجريمة في عام التغير , دار المعرفة الجامعية , الإسكندرية , مصر, 2001, ص 80.

مما سبق نستخلص أنه لا يمكن إيعاز أسباب السلوك الإنحرافي إلى عامل الطبقة وحده فعلى الرغم من التأثير الذي تمارسه الطبقة الدنيا في بروز هذا السلوك إلا أنه تتداخل معه عوامل أخرى لا تقل أهمية عنه في ظهوره.

الأسرة : الأسرة مؤسسة اجتماعية تقوم بعملية التنشئة الاجتماعية، إلا أنها يمكن و تحت ظروف معينة أن تكون مصادر للثقافة الإنحرافية ، حيث تلقن أفرادها ثقافة الإنحراف وتمرنهم على فنون الإنحراف ، سواء كان ذلك مقصودا أو غير مقصود, فالمعاملة القاسية تعتبر شكل من أشكال الرفض الاجتماعي أو الإهمال أو العقاب أو ممارسة ضبط اجتماعي قاسي على سلوك الفرد بحيث يشكل هذا اضظرابا "نفسيا"مما يدفع إلى الانتقام تحت تأثير تزايد درجة العدوانية الكراهية إزاء أفراد الأسرة.

–ومن جهة أخرى القصور الأسري في القيام بعملية التنشئة الاجتماعية أو التنازل عنها لصالح مؤسسات أخرى تتصف بالنقص في المسؤولية الأخلاقية كبعض وسائل الإعلام وبعض جماعات الرفاق، بحيث أصبح سائدا في الوسط الشعبي سلوك (أنجب وارمي للشارع يربي)

هذا الأمر يؤدي من أهم العوامل المؤدية إلى إنحراف الأفراد سلوكيا كماتلعب الظروف الاجتماعية والاقتصادية في الأسرة دورار في شعور الأسرة بالعجز أمام مشاكل أفرادها ، كالفقر

و الطلاق وغياب أحد الزوجين مما يؤدي بالأفراد إلى البحث عن مجتمع بديل عن مجتمع الأسرة، فيرتمون في أحضان جماعات السوء أو ارتكاب جرائم مختلفة.[1]

و يمكن القول أن الأسرة تكون مصدرا في الإنحراف من خلال اتجاهات التنشئة الاجتماعية السلبية التي تتبناها في تنشئة أفرادها، فالرفض الاجتماعي للأفراد وأسلوب العقاب للضبط الاجتماعي و الإهمال والكراهية كل هذه الأنماط تؤدي بالفرد إلى الإنحراف و التصرف بشكل مضاد للمجتمع، كإرادة الإنتقام أو الإنعزال عن المجتمع و التفكك الأسري ,كل هذه الأشياء هي عوامل للإنحراف، فالأسرة التي يغيب دورها المنوط بها، والمتمثل في مد المجتمع بجيل سوي متزن من كل جوانب شخصيته السوية، فإن ذلك يجعل أفراد هذه الأسرة يشعرون بالعزلة واللامبالاة فإن ذلك من شأنه أن يجعل الفرد يبحث عن بيئة مناسبة أين يجد فيها الإحترام والتقدير والحب والحنان، فيلجأ إلى الشارع هذا الأخير الذي لا يرحم كل من لا يقدر

[1] .عامر مصباح , التنشئة الإجتماعية والسلوك الإنحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية , دار الأمة للنشر والتوزيع , الجزائر , 2003 , ص 245.

معنى الشارع، الأمر الذي يولد له نوع من الضغوطات النفسية والاحباطات والاضطرابات التي تنتهي في آخر المطاف إلى اقباله على تحطيم نفسه وسلكه سلوكا منحرفا.

المدرسة:

تعتبر المدرسة مؤسسة تربوية اجتماعية، ولكنها قد تفشل أحيانا في تحقيق وظائفها، فسوء معاملة المدرسين وقسوتهم قد يجعل من المدرسة مثيرا شرطيا للألم والعقاب ويجد الطفل في الهروب من المدرسة الوسيلة المناسبة لخفض التوتر والقلق، وقد يفشل الجهاز المدرسي في تحقيق التساند والتكامل الوظيفي بين أدوار العاملين بالمدرسة، وينعكس أثر ذلك في عدم التعاون بينهم على اكتساب مشكلات الأطفال في وقت مبكر، وتصبح المدرسة في هذه الحالة أقل جاذبية لبعض

التلاميذ، الذين يجدون في البيئة الخارجية للمدرسة أكثر إمتاعا لتحقيق رغباتهم فيهربون من المدرسة إلى المناطق الجاذبة، مما يسهل تعرضهم للإنحراف , والمدرسة كمؤسسة اجتماعية لا تعمل وحدها، ولكنها جزء من الثقافة العامة للمجتمع الذي تعمل فيه، ظروفها هي ظروف ذلك المجتمع، فإن هي وجدت في مجتمع جانح متفكك، وفي أحياء أخرى فاسدة فإنها بلا شك لا تجد من حولها من يحميها من أثر هذه الظروف الاجتماعية غير الملائمة وبالتالي هي أعجز من أن تحمي أطفالها من التعرض إلى تلك الأنماط السلوكية المنحرفة التي تشيع من حولهم .حيث أن المدرسة أحيانا تعجز عن الدور التربوي السليم لنمو وتربية وتعليم أطفالها[1].

لقد باتت عوامل وأسباب الإنحراف ليست من مسؤولية المدرسة فقط أو الأسرة لوحدها، وإنما مسؤولية المجتمع ككل لأن المجتمع ما هو إلا" عبارة عن عائلة كبيرة "كما يقول المفكر الصيني**(كونفشيوس)**، إن عدم تمكن المدرسة القيام بمهامها في التنشئة الاجتماعية للأفراد يرجع إلى تعقد الحياة الإجتماعية، وفقدانها الكثير من الوظائف بسبب هذا التعقيد في الحياة فهنا المدرسة يكون دورها في التوجيه وتقويم سلوك الأفراد بدلا من مهامها المقصورة على حشو العقول بالمعلومات والمعارف، بل تتعدى إلى ذلك من خلال العناية بالسلوك والاتجاهات والنواحي الروحية للأفراد وعليها أن تغرس في نفوس شبابها مبادئ وقيم سامية وتربية حسنة وسلوك سوي الذي يدفعه إلى التمسك بروح الفضيلة والاندماج الواسع في الحياة.

[1] محمد سلامة محمد غباري , الدفاع الإجتماعي في مواجهة الجريمة والإنحراف , دار المعرفة الجامعية , مصر , 2005 ,ص 178.

جماعة الرفاق : في مرحلة معينة من حياة الفرد، تعتبر جماعة الرفاق المحيط البديل عن الأسرة بالنسبة له، فهي المحيط البديل الذي يحاول الفرد أن يتعلم المهارات التي افتقدها في أسرته، واستعمال جوانب النقص في شخصيته .لكن قد يكون من سوء حظ الفرد أن ينتمي إلى جماعة

الرفاق المنحرفة، فتلقنه مبادئ و آليات الإنحراف وتدعم الجماعة سلوكها بحفنة من التبريرات التي تجعل عضوها ينساب مع نهجها وكثيرا ماتكون الجرائم المرتكبة من قبل الأحداث، آتية من جراء تأثير رفاقهم عليهم وخاصة تعاطي المخدرات و الانحلال الخلقي.

وفي ضوء ما تقدم فإن جماعة الرفاق لها تأثيرا يظهر جليا سواء في السلوك السوي أو السلوك المنحرف وغالبا ما يكون الفرد المنحرف بمعية أقرانه الذين هم من شريحة عمرية واحدة وتكون دوافعهم للإنحراف متشابهة وبالتالي غير قادرين على إرساء علاقات متكافئة مع الآخرين وذلك راجع لعدة أسباب قد تكون الأسرة أو المدرسة ...إلى غير ذلك، فجماعة الرفاق تسهم في تكوين شخصية الفرد لذلك حث الإسلام على ضرورة إختيار الرفقاء الصالحين وتجنب رفاق السوء وذلك في **قوله تعالى** " :يوم يعض الظالم على يديه يقول ياليتني اتخذت مع الرسول سبيلا يا ليتني لم أتخذ فلانا خليلا لقد أضلني عن الذكر بعد إذ جاءني وكان الشيطان للإنسان خذولا " .[1]

وسائل الإعلام : لا تقل مسؤولية وسائل الإعلام، و خاصة المرئية منهاعن مثيلاتها السابقة في دفع الأفراد نحو الإنحراف السلوكي .فالصحافة كثيرا ما تنشر أحداثا مفصلة حول جرائم معينة دون توجيه أو وعي بخطر هذا الفعل على سلوك الأفراد و هناك من الصحف لا تتورع عن الكتابة عن الجنس و الشذوذ الجنسي و الجرائم الجنسية بلا وعي قصد جلب الزبائن ورواج مبيعات الجرائم، وتعد وسائل الإعلام أهم مؤثر على سلوك الأفراد و انحرافهم , بحيث أصبحنا نرى الأفراد يتقمصون النماذج السلوكية التي يرونها في وسائل الإعلام الأجنبية بحذافيرها . طبعا

في غياب الأسرة وبذلك نرى في المدارس الثانوية وغيرها الإنحرافات السلوكية و ممارسة العلاقات الجنسية اللاشرعية و تناول الممنوعات بصفة عامة .

ومما سبق فإنه تتضح العلاقة بين وسائل الإعلام والسلوك الإنحرافي وهي قد تدفع الكثير منهم إلى السلوك المنحرف قد تكون الهدف من وراء وسائل الإعلام هو إعطاء الصورة الكاملة للإنحراف ولكن

[1] .سورة الفرقان , الآية (27_29) , الجزء 19 , الحزب 37 , رواية ورش عن نافع , ص 362 .

كثيرا ما يعمد البعض إلى استخلاص بعض المواقف السريعة فيقوم بمحاكاة المجرم بإرتكاب الجريمة أو ممارسة السلوك الإنحرافي ، وبهذا تكون وسائل الإعلام بطريقة غير مقصودة بنشر الإنحراف والجريمة .[1]

الأسباب الإقتصادية:

هناك من العلماء من اتجه إلى تفسير الظاهرة الإنحرافية من خلال الربط بين الأوضاع الاقتصادية السائدة وبين السلوك الإنحرافي، فحسب مؤيدي هذا الاتجاه أن العوامل الاقتصادية السيئة تمثل عاملا مباشرا في دفع الأفراد إلى السلوك الإنحرافي ، كما اعتبروا أن الفقر باعتباره ممثلا لهذه العوامل الذي يصيب الفرد يكون سببا مباشرا في دفعه نحو

اقتراف الجريمة و الانحراف و من الذين طوروا هذه الأفكار الباحث الهولندي **بونجير** الذي أشار في كتابه(الإجرام و الظروف الاقتصادية) إلى وجود أربطة وثيقة بين الإجرام والظروف الاقتصادية التي يخلقها النظام الاقتصادي الرأسمالي، فهذا النظام حسب اعتقاده ومن خلال الملكية الفردية يؤدي إلى توزيع الثروة ومن ثم الاستغلال والاحتكار ناهيك عما يحدثه من أزمات اقتصادية .وإذا كان البعض يربط بين الإنحراف والفقر معتبرين إياه السبب الأول مستندين في طرحهم هذا على أن غالبية نزلاء السجون ينحدرون من أصول فقيرة، فإن البعض يعترض على

هذا الطرح و يرون بأن الغنى و الرخاء هما سبب إزدياد حالات الإنحراف، و يصف ذلك خصوصا في البلدان المتقدمة صناعيا و اجتماعيا كبعض دول أوروبا الغربية, وأوضحت دراسات بريطانية بأن الظروف المالية و السكانية السيئة هي نقاط مشتركة لدى المنحرفين الشباب، و أن أولياء هؤلاء لديهم ميل إلى ممارسة تربية غير منسجمة سوى من خلال تركهم أحرار لأنفسهم أو الاهتمام بهم بطريقة عدوانية وغير ناجعة،والأولياء في الغالب منفصلين أو مطلقين والأمهات في بعض الحالات مراهقات، و أفراد العائلة يمكن أن يكون لديهم قضايا مع العدالة. بالإضافة إلى أن الفقر حالة نسبية تختلف باختلاف الأشخاص تبعا لإشباع حاجاتهم وتنوع وسائل إشباعها لذا يصعب تحديد الحالة التي عليها الفرد نظرا لاختلاف الأسس والمقاييس بين الأفراد والمجتمعات في تحديد مفهوم الفقر.[2]

[1] عامر مصباح , مرجع سابق , ص 249 .

[2] جابر نصرالدين , مطبوعات في علم الإجرام والإنحراف , كلية الآداب والعلوم الإجتماعية , قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا , جامعة محمد خيضر بسكرة و الجزائر , 2005 , ص 53.

ما يمكن استخلاصه مما سبق أن للمقدرة الاقتصادية للعائلة تكون سببا في تحديد الكثير من العوامل المؤثرة، والتي قد تكون سببا في إنحراف الفرد لكن لا يمكن القول أن العامل الاقتصادي هو وحده السبب في بروز وتفشي السلوك الإنحرافي ، وفي هذا الصدد نستنتج أن أسباب الإنحراف متداخلة مع بعضها البعض، فلا نستطيع أن نحصر هذا الأخير لعامل واحد، وأن بعض العوامل التي يمكن أن يكون تأثيرها أكثر من غيرها، فالإنحراف هو نتيجة تراكم عدة عوامل ابتدا ء بالأسرة وانتها ء بالعوامل الاقتصادية.

الأسباب الذاتية للسلوك الإنحرافي :

السن : يشكل السن مؤشرا دالا على نموالإنسان ونضجه الجسدي والفكري و تختلف قدرة الفرد على التحكم في ردود أفعاله بحكم تعرض في كل مرحلة من مراحل نموه لأخطار إنحراف معين

باختلاف سنه و نضوجه العقلي و توازنه النفسي, بحسب مؤشرات بعض الإحصاءات تفيد بأن معظم الجرائم تقع من مجرمين يتراوح سنهم بين 11 و 33 سنة ،وتغلب في هذه المرحلة الجرائم العاطفية وجرائم العنف والتهور، وتبلغ جرائم السرقة حدها الأقصى بين سن16 و23 سنة، ثم يبدأ عددها في النزول من سن 23 إلى سن 33 ، وفي سن النضج تغلب جرائم القتل الفظيعة وكذلك السرقات الكبيرة الخطيرة، وتبلغ الجرائم العاطفية حدها الأقصى بين سن 35 وسن 43 وفي د راسة حديثة لاحظ" لبلانك وفريشات" أن مجموع بدايات طريق الإجرام تكون بين سن 11 وسن 18 ونشير في هذا بأن لعامل السن تأثير على ظاهرة الجريمة كما ونوعا بسبب ما يطرأ على شخصية الفرد خلال مراحل نموه المختلفة من تغيرات فيزيولوجية ونفسية عقلية واجتماعية ،وهو بذلك من العوامل غير المباشرة في حدوث السلوك الإجرامي .[1]

ومن حقائق إرتباط الظاهرة الإجرامية بمراحل العمر مايلي:

أن حالات الإجرام بصفة عامة تبلغ حدها الأقصى من ناحية العددية في مرحلة المراهقة والفترة السابقة عليها مباشرة، حيث بينت الأبحاث التي أجريت في أنخلترا أن الحد الأدنى من الجرائم بوجه عام يرتكبه الذكور فيما بين 12 و13 سنة أن السن الذي يبلغ فيه الإجرام ذروته يختلف في الذكور عنه في الإناث أن عدد الجرائم التي يرتكبها الشخص المجرم يأخذ في التناقض بنسبة ثابتة ومنتظمة منذ بلوغه سن الإجرام الأقصى حتى نهاية العمر.

[1] جابرنصرالدين , المرجع السابق , ص 65 .

_أن سن الإجرام في المناطق التي ترتفع فيها نسبة الإج الإجرام يكون أقل منه في المناطق التي تنخفض فيها نسبة الإجرام .

_أن الأحداث الذي يسبق نموهم الجسمي نموهم الزمني يرتكبون الجرائم بنسبة أكبرمن الأحداث الذين يكون نموهم الجسمي طبيعيا أو متأخرا.

_أنه توجد علاقة بين السلوك الإجرامي في سن الحداثة والإجرام بعد البلوغ في سن الشباب والرجولة ، وما يدعم هذه الحقيقة أن الإحصاءات التي أجريت على 1000 مسجون بسجن SEHG SEHG بأمريكا بين عامي 1934 و 1935 أثبتت أن % 25 منهم لهم سجل إجرامي فيما بين 11 و 23 سنة.

ومعطيات الواقع والإحصاءات المختلفة تؤكد على أن كل الفئات العمرية ترتكب فيها أعمال

الإنحراف والجريمة، ولكن بحكم الخصائص السيكولوجية و البيولوجية فإن الفئات العمرية الصغيرة خاصة فئة المراهقين والشباب مهيأة أكثر من غيرها من الفئات لتنشر فيها السلوكات المنحرفة خاصة إذا ترافق معها توفر عوامل أخرى كغياب الضبط الأسري والاجتماعي، والتفكك العائلي و الفقر و التسرب المدرسي ....

قد يشكل عامل السن أحد العوامل المهمة في ظهور السلوك الإنحرافي ، إلى أن هذا الطرح قد تم المغالاة فيه بمعنى قد ينحرف الشباب في سن المراهقة ويكون إنحراف أحداث ولكن قد ينحرف الشباب في عمر العشرين فما فوق لأسباب دفعته لذلك، ومانريد تسليط الضوء هو أن عامل السن هو من بين الأسباب الثانوية المولدة للسلوك الإنحرافي .

الجنس : من الحقائق العلمية الثابتة أن إجرام المرأة يختلف عن إجرام الرجل كما ونوعا و أسلوبا وجسامة، وما يدعم هذه الحقائق ماتوضحه الإحصاءات الجنائية على أن إجرام الرجال يفوق خمسة أمثال إجرام النساء، وقد يبلغ في بعض الدول عشرة أمثال إجرامهن أو يزيد قليلا.[1]

لقد تبين من بعض الإحصاءات أن عدد الذكور من المجرمين يفوق بكثير عدد الإناث منهم وفي نفس المجال تشير إحصاءات بعض الدول التي تمت في السبعينيات أن نسبة إجرام المرأة أقل بكثير من إجرام الرجل فهي تبلغ في فرنسا % 11 وفي مصر % وبلجيكا 3% وفي تونس والجزائرا1% .

[1] . جابرنصرالدين , المرجع السابق , ص 66 .

وهناك من يعزي انخفاض نسبة إجرام المرأة مقارنة بإجرام الرجل إلى أن جرائم المرأة ترتكب خفية ولا يتم إفتضاح أمرها، أو أنه لايتم إبلاغ السلطات المختصة بها مثل الإجهاض والسرقات في المنازل، كما أن نسبة كبيرة من جرائم التي يرتكبها الرجال تكون بسبب المرأة إن لم تكن متورطة فيها، وتعزيزا لهذا التفسير تبين بعض الإحصاءات بأن المرأة تعتبر 10% من جرائم السرقة التي يرتكبها الرجالو 23% من جرائم القتل و40% من الجرائم الأخلاقية .

ويشير تقرير الأمم المتحدة عن جرائم النساء العام سنة 1985 م، أنه بالرغم من ميل إجرام النساء نحو التزايد ، إلا أنه مازال يمثل نسبة صغيرة مقارنة بإجرام الرجال والمثير للانتباه في هذا التقرير أن نحو ثلث الدول التي تشملها التقرير أشارت إلى ازدياد تورط النساء في جرائم العنف وكذلك في جرائم الإدمان على المسكرات والمخذ رات، وقد تفسر هذه المعطيات على أن عامل الجنس يلعب دورا في عدد الجرائم و نوعيتها، واذا كان إجرام الذكور يفوق بكثير إجرام النساء فإن ذلك مرده للظروف الإجتماعية و البيئية والعوامل الإقتصادية و الثقافية والتقاليد التي تسود مجتمعا معينا، والنساء من الناحية البيولوجية أقل قوة عضلية من الرجال.فأعمال العنف مثلا والسرقات الخطيرة والإغتصاب تصدر أكثر من العنصر الرجالي وبخاصة قبل الزواج ,وبقدر ما

تسهم المرأة في الحياة الإقتصادية و الصناعية بقدر ما تزيد إحتمالات زيادة نسبة الإجرام لديها نظرا لتعرضها لمواقف وعوامل لا دخل لها بالجنس.

صحيح أن الإنحراف إرتبط في أذهان الناس بالذكور شيوع ارتكابهم لمختلف أنواع الإنحرافات إلا انه في عصرنا الحاضر نجد أن الم أ رة دخلت في مختلف ميادين الحياة،

الأفراد بقوا متخلفين عن التطور الذي عرفه الإنسان، فهم أقرب إلى المتوحشين الشيئ الذي أدى به إلى تحديد مجموعة من السمات primitifs sauvages البدائيين تميزا لشخص المجرم بالميلاد على حد إعتقاده .وانتهى "**لمبروزو**"من ذلك إلى أن المجرم نمط من البشر يتميز بملامح عضوية خاصة، ومظاهر جسمانية شاذة يرتد بها إلى عصور ماقبل التاريخ، أو أن الإنسان المجرم وحش بدائي يحتفظ عن طريق الوراثة بالصفات البيولوجية والخصائص الخلقية الخاصة بإنسان ما قبل التاريخ، وهذه الأفكار بلورت بناء

نظرية التناسل الرجعي في تفسير طبيعة المجرمين والمقصود بها العودة إلى صفات الأسلاف التي ابتعدت عنها الأجيال السابقة أي أن المجرم يحمل بقايا تأصيلية من الإنسان البدائي.[1]

ثالثا : أنواع السلوك الإنحرافي:

قبل أن نتكلم عن هذه الأنواع يجب أن نميز بين الأشخاص الذين يكون سلوكهم مشكلة للآخرين وليس لأنفسهم , والأشخاص الذين يكون سلوكهم مشكلة لهم وليس للآخرين وكذلك الأشخاص الذين يكون سلوكهم مشكلة لهم وللآخرين . والسلوك الإنحرافي الواحد لشخصين قد يحمل خصائص غير مشابهة.

نظرا لإختلاف الظروف الشخصية والإجتماعية لكل من هذين الشخصين ولهذا فإننا نصنف الإنحراف من الناحية الوظيفية إلى مايلي :

1.الإنحراف الفردي: بعض الإنحراف يبدو على أنه ظاهرة شخصية لانه يحدث مرتبطا بخصائص فردية للشخص ذاته , أي أن الإنحراف ينبع في هذه الحالة من ذات الشخص **(**يخرج من جلده**)** وربما يصلح العامل البيولوجي والوراثة في في تفسير هذا الإنحراف, فإذا لم يجد سببا متصلا بذلك فإن التفسير في هذه الحالة قد يرجع إلى المؤثرات الثقافية الإجتماعية في تفاعلها مع الخصائص الوراثية للشخص بصورة تؤدي إلى الإنحراف وليس معنى هذا أن الإنحراف الفردي غير طبيعي بطبيعته أو أنه يحدث بعيدا عن المواقف الإجتماعية .

2.الإنحراف الجماعي: يعبر هذا النوع من الإنحراف , عن إنحراف جماعي لقطاع معين من المجتمع , بحيث يصبح السلوك الإنحرافي صفة مميزة لمجتمع معين . فهناك حشد من المجتمع ينزع إلى ممارسة إنحراف معين , كتعاطي المخدرات , أو إرتكاب عدوان معين , أو ممارسة الجنس اللاشرعي , ولعل هذا النوع من الإنحراف أصبح أكثر حضورا في المجتمع اليوم , بحيث أصبحت الجريمة يمثلها قطاع كبير من الناس . كما أن هناك إنحرافات إنتشرت بحيث أصبحت تهدد كيان المجتمع في حد ذاته وعادة ما يكثر هذه الإنحراف في فترة الأزمات الإجتماعية والإقتصادية والسياسية , حين يكثر الفقر والحرمان والمرض والجهل والجوع , أن

[1] جابر نصرالدين , الرجع السابق , ص 67 .

يكون بعد إنتهاء فترة الحرب , أين يكون المجتمع والدولة قد تعرضا إلى تحطيم إقتصادي كبير وتدمير للبنية التحتية.[1]

2.الإنحراف بسبب الموقف : في بعض صور الإنحراف لا يلزم أن ننظر إلى الفرد بإعتباره عاملا تفاعليا في الصورة الكلية للإنحراف . فالإنحراف في هذه الحالة يمكن أن يفسر بإعتباره وظيفة لوطأة القوى العاملة في الموقف الخارجي عن الفرد أو الموقف الذي يكون فيه الفرد جزءا متكاملا , وبعض المواقف قد تشكل قوة قاهرة يمكن أن تدفع الفرد إلى الإعتداء على القواعد الموضوعة للسلوك , ومثال ذلك أنه في بعض المجتمعات قد يضطر رب الأسرة إلى السرقة إلى تعرضت عائلته لخطر الجوع , أو تدفع فتاة نفسها إلى الدعارة لأن عملها لا يرضيها أو أن الأجر الذي تتقاضاه لا يشبع مطامحها في الملابس التي تريدها . وقد يتراكم الإنحراف بسبب الموقف نتيجة للصراع الثقافي والذي يظهر في صور متعددة مثل المسروقات التي تسرق من الفنادق والمطاعم والسيارات العامة ودورات المياه , على الرغم من أن اللصوص في هذه الاحوال ينظر إليهم بإعتبارهم أفرادا محترمين في المجتمع , أو كالإنحراف الجنسي الذي يأتي نتيجة لتأخير الزواج أو الجنسية المثلية التي تحدث في الأماكن التي يقطنها جنس واحد كالمدراس الداخلية والمعسكرات والسجون . وتعتبر التي أجريت حول الإنحرافات اللامعيارية تقدما في التفكير السوسيولوجي الذي يسمح لنا بتفسير الإنحراف في ضوء المظاهر العامة في نموذج الثقافة وطابع المجتمع .

3.الإنحراف المنظم: يظهر الإنحراف المنظم كثقافة فرعية أو كنسق سلوكي مصحوب بتنظيم إجتماعي خاص له أدوار ومراكز وأخلاقيات متميزة عن طابع الثقافة الكبرى والتنظيم

الإجتماعي الإنحرافي داخل الثقافة يظهر تلقائيا في بعض المجتمعات الرأسمالية وذلك مثل مستعمرات العراء أو العصابات وغيرها من الجماعات التي تمارس حياة إنحرافية تامة .

رابعا : العوامل المشجعة للإنحراف :

ليس الإعتداء على المعايير الذي يفضى إلى السلوك الإنحرافي من الأمور الشائعة ولكن المجتمعات التي تشجع الصراع وتنفصل فيها الأهداف المرسومة للمجتمع عن آمال الجماهير أو التي

[1] . مصباح عامر , التنشئة الإجتماعية والسلوك الإنحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية , شركة دار الأمة للطباعة والنشر والتوزيع , الجزائر , 2003 , ط1 , ص 252 .

تستجيب فيها الأجهزة المحططة لسرعة التغيرات الثقافية وترابطها تتيح فرصا كثيرة لظهور أنواع متعددة من الإعتداء على نظم المجتمع وقواعده , ومن أجل هذا سنحدد فيما يلي العوامل التي تؤدي إلى الإعتداء على المعايير أو تجعل شخصا بالذات يعتدى على معيار بعينه .

- .التدريب الإجتماعي الخاطئ أو الناقص : ويظهر هذا بصورة جلية في المجتمعات التي تتناقض فيها القيم والاهداف التربوية العامة , وتتفكك فيها الأسرة بصورة ملحوظة وتعلو الموجهات الفردية على الموجهات الجماعية .
- الجزاءات الضعيفة سواء بالنسبة للإمتثال أو الإنحراف تؤدي إلى خلق حالة متميعة عند الأفراد , فيظن بعضهم أن سلوكه في المجتمع كفرد لا يعنى أحدا . ومن أجل هذا يجب التأكيد على الجزاءات الإيجابية في كل حالة رعاية للنظام .
- ضعف الرقابة: إذ قد يحدث ان تكون الجزاءات شديدة ولكن القائمين على تنفيذها لا ينفذونها بدقة , بسبب نقص القوى العاملة في ميدان الضبط الإجتماعي , الامر الذي يؤدى إلى أن يتعرض المعيار للهزال في أعين الناس .
- سهولة التبرير : ويحدث هذا عندما تحاول بعض الجماعات التقليل من حدة الإعتداء على المعيار أو تلمس المعاذير , وقد يتم هذا بشكل إرادي من بعض الأفراد بقصد التخريب الإجتماعي .
- عدم وضوح المعيار : قد يؤدي إلى بلبلة الأفكار والإتجاهات , وخاصة عندما يعنى المعيار بالنسبة لفردين أو أكثر شيئا مختلفا .
- قد تحدث الإعتداءات على المعايير بصورة سرية , فيظل المعتدون بمنأى عن العقاب الإجتماعي أو القانوني , وقد تبقى الإعتداءات على المعايير إذا شملت أشخاصا لا يتعاونون مع اجهزة الضبط الإجتماعي في كشف المعتدين ونوع إعتداءاتهم.

- قد تتناقض نواحي الضبط الإجتماعي فتتجمد القواعد القانونية ولا تساير التغير الإجتماعي والثقافي في الوقت الذي يتطور فيه المجتمع بصورة تعطل فاعلية هذه القواعد وتجعلها عقيمة من وجهة نظر السكان .
- بعض الجماعات الإنحرافية في المجتمعات تكون من القوة بحيث تصنع لنفسها ثقافة خاصة تزين الإنحراف وتجعله قانونيا وتخلق في نفس الأفراد المنتمين لها مشاعر متعددة وقوية من الولاء.

العوامل المؤثرة في السلوك الإنحرافي: [1]

من أهم العوامل المؤثرة على السلوكات الإنحرافية التي قد يلجأ إليها الطفل مايلي:

العوامل الإجتماعية للإنحراف :

_قد يكون الإنحراف بالوراثة فإن الإنحراف في الآباء يرثه الأبناء , فالولد سر أبيه .

وقد يكون الإنحراف بالعرض , وهو على ضربين :

_إما يكون سببه المعاناة في الصغر مثل تحقير الأولاد أكثر من القدر المعتاد .

وقد يكون بسبب عدم ملائمة ظروف الحياة مثل الفقر أو الحرمان .

_ أثر المجتمع في الإنحراف ثم الإجتماع كلما كان أكثر إنغلاقا , وكان أخصب لرشد الإنحراف , كما أنه كلما كان أكثر حرية صحيحة كان أخصب لرشد الإستقامة ... هذا من وجهة ثانية كلما بنى الإجتماع على إعطاء الحاجات , وتوفرت فيه وسائل الحياة كان أبعد عن تكوين الإنحراف , والعكس بالعكس.[2]

_العائلة أثرها في الإنحراف أو عدمه عدم إستقامة العائلة عبارة عن عدم سلامة وأمن البيت الذي يربي فيه الأولاد , وبالتالي يكون الأولاد الذين يعيشون في نطاق هذه الأسرة أكثر عرضة للإنحراف وإتخاذ منهج الإجرام من أولئك الذين يعيشون في كنف الأسر التي تتميز بأمنها واستقرارها .

[1] .كريمة عجرود , الإنحراف الإجتماعي مشكلة الإنسان والمجتمع , مجلة الدراسات والبحوث الإجتماعية , العدد 21 , الجزائر , 2017 , ص 26 .

[2] كريمة عجرود , الرجع السابق , ص 27 .

_الحرمان ودوره في الإنحراف :

الحرمان يؤثر في الإنحراف من جهتين :

أن الحرمان يؤثر على الجسم نقصا في جهاز من الأجهزة , سواء كان بسبب سوء التغذية , أو بسبب عدم الوقاية من الحر والبرد ...

_يؤثر الإختلال الجسمي في الإختلال النفسي وبالتالي ينعكس أثر الإختلال النفسي على سلوك الفرد سلبا .

وهناك أيضا عوامل أخرى إجتماعية وإقتصادية وذاتية تؤثر سلبا على منحى سلوكات الفرد والمجتمع وتوافقهم مع الأهداف والمعايير في المجتمع [1]

ومن أهم العوامل الذاتية للإنحراف هي :

_**المراهقة** :حيث أن هذه الفترة حساسة وخطيرة ويكون سلوكه الخراجي في بعض الأحيان مزعجا للمحيطين به وفي عصبية وحدة طبع مع غيره حيث يرى أحد المختصين أن بعض المشاكل التي تظهر في المراهقة **مثل** الإنحرافات الجنسية والميل الجنسي للأفراد والجنوح وعدم التوافق مع البيئة والسرقة والإعتداءات , وهذه الإنحرافات تظهر نتيجة حرمان المراهقة .

_**الشعور بالظلم** :الذي يشعر بالقهر والظلم يرد الفعل بصورة عنيفة فيكون سلوكه منحرفا ومخالفا للقانون ومعاليا للمجتمع . وبالتالي فإن هده العوامل تسهم بطريقة أو بأخرى في إنحياز الفرد في سلوكاته مع نفسه أو مع الجماعة .

أهم النظريات التي عالجت السلوك الإنحرافي :

تعد النظرية جزءا أساسيا من الواقع المعاش في حياتنا اليومية وهي الأساس وراء تغير كل فرد لأفعاله ومشاهداته اليومية , حيث تعتبر النظرية هي تلك النسق التصوري الذي تم صياغته في ضوء الخبرة بالمعرفة العلمية المتاحة وفي ضوء الخبرة بالواقع التاريخي والمعاصر للظواهر وحركتها , ومن هذا

[1] نسرين عبد الحميد نبيه , السلوك الإجرامي دراسة تحليلية للسلوكات الإجرامية , دار الجامعة الجديدة للنشر, الإسكندرية ,2008 , ص 80.

المنطلق تتشعب النظريات التي تبحث في تفسير السلوك الإنحرافي والجريمة بصفة عامة , حيث إختلفت الآراء والمذاهب حول توضيح الأسباب والعوامل التي تدفع الأفراد للإنحراف , فمنهم من يأخذ بالتفسير البيولوجي ,ووهو إتجاه يحاول البحث في سبب السلوك الإنحرافي في داخل الفرد نفسه , بينما هناك

مجموعة أخرى تركز على الجانب النفسي للفرد واتجهت إتجاها معاكسا للتفسير السابق ومنهم من يأخذ بالتفسيرات الإجتماعية ويرجع بالسلوك الإنحرافي إلى الظروف الإجتماعية , الإقتصادية والثقافية ... وفي ما يلي سنتطرق إلى بعض الإتجاهات أو النظريات المفسرة للسلوك الإنحرافي.

النظرية الإجتماعية :قد يكون الإتجاه الإجتماعي في تفسيره للسلوك الإجرامي على خلاف مع إتجاهات أخرى إلا أنه يعد الأكثر شيوعا والأوفر نتاجا والأكثر معرفة لكافة ظروف وأسباب السلوك الإجرامي , لأنه يقوم على إعتبار الجريمة ظاهرة إجتماعية ذات أبعاد إجتماعية معينة .

لقد فسر الإنحراف من منظور إجتماعي وربطت السلوك الإنحرافي بالظروف الإجتماعية والإقتصادية للظاهرة الإنحرافية عكس النظرية النفسية والبيولوجية التي ركزت على الفرد , فإن النظريات السوسيولوجية ربطتها بظروف عديدة (الإجتماعية الإقتصادية الثقافية الجغرافية ...)

وتنطلق النظريات الإجتماعية في دراسة الإنحراف كظاهرة إجتماعية تخضع في شكلها وأبعادها لقوانين حركة المجتمع , فهي لا تهتم بالفرد المنحرف بقدر ما تركز جهدها على مجمل نشاط المنحرف.[1]

نظرية المخالطة الفارقة :

تنسب هذه النظرية إلى عالم الإجتماع الأمريكي " سذرلاند " الذي يسلم بنظرية التفكك الإجتماعي وبما خلصت إليه من نتائج , ومع ذلك فقد وضع نظرية جديدة لتفسير السلوك الإجرامي بإعتباره ظاهرة إجتماعية .

ويرى " سذرلاند " أن السلوك الإجرامي يأتي من خلال التعلم , فهو ليس سلوكا موروثا فالشخص يكتسب السلوك الإجرامي من خلال إختلاطه بالأشرار وخلطاء السوء وانفضاله عن الجماعة التي تحترم القانون .[2]وتقوم نظرية المخالطة الفارقة على تسلسل الأفكار الآتية :

[1] سميرة أقرور , الوجيز في أسس علم الإجرام وأهم مدارسه , الشركة المغربية لتوزيع الكتاب , المغرب , ط 2025 , ص 66.

[2] بشير سعد زغلول , دروس في علم الإجرام , كلية الحقوق جامعة القاهرة ,

- يتأثر سلوك الفرد بما يدور حوله في المجتمع , من خلال التفاعل الإجتماعي .
- تختلف قوة التأثير بحسب قوة العلاقات, والإنتماء إلى الواقع الإجتماعي .
- كل فرد ينتمي إلى جماعة , بالتالي كل جماعة تترك أثرا في الفرد سواء كانت جماعة أولية مثل (الأسرة) أو ثانوية مثل (الرفاق والنوادي). إلا أن الجماعة الأولية يكون تأثيرها أشد وأبلغ من الجماعات الثانوية .
- المجتمع مقسم إلى مجموعتين : الأولى ضابطة متمسكة بقواعد وقيم المجتمع , وأخرى مفككة لا تحترم قواعد وقوانين المجتمع .
- الفرد في السنوات الأولى من عمره يكتسب سلوكه عن طريق التفاعل الجبري أو الطوعي أو بالصدفة , أو الإتصال الشفهي أو الرمزي .وعليه فإن الجريمة سلوك مكتسب , متعلم وليس موروثا نتيجة مرض أو خلل في التركيبة النفسية والعقلية للفرد .[1]وأيضا يقيم سذرلاند نظريته على مجموعة من الفرضيات وهي

أن التلميذ يتعلم السلوك الإنحرافي عن طريق عملية التفاعل الإجتماعي التي تتم من خلال اللغة أو الإيماء أو الإشارة .عملية تعلم السلوك الإنحرافي تتم عبر العلاقات الشخصية الحميمية بين التلاميذ.[2]

ويرى سذرلاند أن السلوك الإجرامي يأتي من خلال التعلم , فهو ليس سلوكا موروثا فالتلميذ يكتسب السلوك الإجرامي من خلال إختلاطه بالأشرار وخلطاء السوء , وانفصاله عن الجماعة التي تحترم القانون . مع ملاحظة أن السلوك الإجرامي وفقا لما يراه سذرلاند يتم تفسيره من خلال التعلم المباشر القائم على العلاقات الشخصية المباشرة , ولذلك يرى أن وسائل الإعلام بإعتبارها وسائل تعليم غير مباشرة تلعب دورا ثانويا في هذا الخصوص .[3]

النظرية اللامعيارية :

[1] بسام محمد أبو عليان , الإنحراف الإجتماعي والجريمة , جامعة الأقصى , ط 3 , 2026 , ص 66. 67

[2] مصباح عامر, مرجع سابق, ص 272 .

[3] بشير سعد زغلول , دروس في علم الإجرام , كلية الحقوق , جامعة القاهرة , 2007 ص 42.

يعد مفهوم اللامعيارية من المفاهيم الأساسية لعلم الإجتماع , وهو مشتق من الكلمة اليونانية Anomos أي ضعف القانون وفقدان القدرة على الإنضباط وإنعدام الشكل أو النموذج وإنعدام الأخلاق . ويشير ذلك المفهوم من الناحية الإصطلاحية إلى بهتان المعايير وفقدان سيطرتها على سلوك الأفراد بمعنى آخر إن عدم إتفاق جماعة ما على إتباع معايير محددة مناسبة يدفع إلى عدم إمكانية إعتبارهم مجتمعا , ويعد كل من دوركايم وميرتون أصحاب الإتجاهين الرئيسيين في دراسة فقدان المعايير. ووفقا لهذا ترجع أسباب السلوك الإنحرافي عند دوركايم إلى ضعف في مقدرة المجتمع على تنظيم وضبط الكيفية التي يتم بها تحقيق الرغبات وإشباع الغرائز والنزوات الطبيعية لدى مختلف الأفراد وقد أحدث ميرتون تعديلا على مفهوم الأنومي عند دوركايم كان بمثابة نقطة تقدم في تفسير السلوك الإنحرافي إلى ردود فعل الفرد, حيث أرجع ميرتون أسباب الجريمة والسلوك الإنحرافي إلى ردود فعل الفرد وتكيفه مع الضغوطات التي تفرزها ثقافة مجتمعه

حيث أوضح أن البنية الإجتماعية لبعض المجتمعات إنما تعتمدعلى وضع حدود أو حواجز أمام بعض فئات المجتمع تمنعها من تحقيق هذه الرغبات وتحد من إشباعها لهذه الغرائز .[1]

وقد حاول ميرتون حصر الأنماط السلوكية المتنوعة (الجانحة والمتمردة والإستسلامية) من خلال إعتماد مفهوم اللامعيارية أو حالة اللانظام التي تسيطر على المجتمع , وتجعله بدون معيار ولا وسيلة ثقافية يعتمدها الناس لتحقيق رغباتهم فيضطرون للإجرام كوسيلة لبلوغ أهدافهم ولشرح نظريته إنطلق من أن أغلب الناس لديهم غرائز ورغبات ليست دئما بالضرورة طبيعية وإنما قد تكون من نتاج الثقافة السائدة في المجتمع وعدم توافر الإمكانات لجميع فئات المجتمع لتحقيقها قد يدفع بهذه الفئات إلى إعتماد وسائل غير مشروعة لتحقيقها ' ولذلك فمضمون نظريته يقوم على دراسة عنصرين هامين هما الأهداف والمعايير.

فأما الأهداف فينطلق من أن كل مجتمع يحدد لأفراده مجموعة من الأهداف والإهتمامات التي غالبا ما تكون مشروعة ومرتبة حسب أهميتها .

[1] سماح سالم سالم وآخرون , الخدمة الإجتماعية في مجال الجريمة والإنحراف , دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ,عمان , ط 2 , ص 25

وأما المعايير (الوسائل) فهي مجموعة من القواعد التي تحكم السلوك وتضبط وسائل وسبل الوصول إلى الأهداف , من خلال القنوات المشروعة التي ينظمها المجتمع . والمعايير هي التي تنظم الوسائل التي تختلف بحسب قيمتها الإجتماعية , حيث هناك الوسائل المثلى والمستحسنة والممنوعة .

أما إذا تم الإهتمام بالأهداف على حساب المعايير, فإن الوسيلة حينئذ ستبررالغاية , إذ تصبح كل الوسائل صالحة للوصول إلى الهدف المنشود, وبذلك سنكون أمام مجتمع هش ومختل البنية الإجتماعية.

خلاصة :

مشكلة إنحراف السلوك ظاهرة إجتماعية عرفتها المجتمعات البشرية قديمها وحديثها بصرف النظر عن إختلافات هذه الظاهرة في تلك المجتمعات من حيث طبيعتها وحجمها وأشكالها , وهي متفشية في البلاد النامية وكذلك في البلاد المتقدمة , وبطبيعة الحال يختلف السلوك المنحرف بإختلاف المجتمع الذي يقع في هذا السلوك , فما يعد سلوكا جانحا أو منحرفا في مجتمع ما قد لا يعد كذلك في مجتمع آخر , كون المجتمع هو من يحدد ما إذا كان السلوك منحرف أم غير ذلك وفقا للمعايير الخاصة به.

الفصل الرابع: الاجراءات الميدانية للدراسة

تمهيد :

بعد ما تطرقنا تم التطرق في الفصلين السابقين إلى الإطار التصوري والمفاهيمي للدراسة الذي تم من خلاله تقديم عرض شامل لموضوع الألعاب الإلكترونية والسلوك المنحرف لدى تلاميذ المرحلة الثانوية سيتم التطرق في هذا الفصل إلى الإجراءات المنهجية للدراسة الذي يعتبر المرجع الذي يتمكن من خلاله إثبات ما جاء في الدراسة والكشف عن واقع الألعاب الإلكترونية والسلوك المنحرف , والربط بين الإطار النظري وميدان الدراسة . وقد تضمن هذا الفصل والمتمثل في الإجراءات المنهجية وتحليل وتفسير ومناقشة بيانات الإستمارة , إذ لا يمكن إختبار مدى مصداقية الجانب النظري إلا عن طريق الميدان إنطلاقا من كون طبيعة الموضوع ملائمة ومتماشية مع الإجراءات المنهجية والتي تضم مجالات الدراسة (المجال الجغرافي , المجال البشري , المجال الزمني , ثم العينة , خصائصها وطريقة إختيارها , ثم أدوات جمع البيانات الميدانية , ثم نقوم بتبويب وتفسير كل ماتم الحصول عليه من المعلومات لنخلص في الأخير إلى نتائج الدراسة ومناقشتها في ضوء الفرضيات والدراسات السابقة .

أولا: مجالات الدراسة

للقيام بأي دراسة أو بحث ميداني يجب أن نقوم بتحديد مجالات الدراسة تحديدا دقيقا يضفي عليها أكثر مصداقية ويبعد أي إلتباس أو نقص عنها من شأنه أن يشكك في النتائج المتوصل إليها وعليه فإن تحديد مجالات الدراسة عملية ضرورية وهامة لأي بحث إجتماعي حيث أنها تساعد الباحث على مواجهة المشكلة القائمة بالبحث بكل موضوعية وعلمية , ويجمع الباحثون الإجتماعيون أن لكل دراسة ثلاث مجالات رئيسية هي المجال الجغرافي , المجال البشري المجال الزمني .

1. المجال الجغرافي :

لإنجاز الجانب الميداني في دراستنا قمنا بإختيار ثانوية سعدي الصديق بولاية تبسة , حيث تتربع هذه المؤسسة على مساحة كلية قدرها6000 م2 والمساحة المبنية فيها قدرت ب 5000م2.

يعود تاريخ هذه المؤسسة إلى سنة 1976 , تحتوي على 21 حجرة دراسية و 02 مخابر ,مكتبة و قاعة مخصصة للرياضة ومطعم, بالإضافة إلى الجانب الإداري الذي يحتوي على مكاتب إدارية ومكتب أرشيف وقاعة إجتماعات (أساتذة).

تحتوي هذه الثانوية على طابقين بهما الحجرات الدراسية , أما الطابق الأرضي فهو مخصص للمكاتب الإدارية وقاعة رياضة ومكتب المستشار الرئيسي للتربية , وبه بعض الحجرات , بينما الطابق الأول والثاني يتضمنان مجموعة من الحجرات الدراسية , بالإضافة إلى المكتبة المتواجدة

في الطابق الثاني أيضا يجاورها مكتب مدير الثانوية ويقابله مكتب مستشار التوجيه , وتحتوي هذه المؤسسة على النظام الداخلي حيث يوجد بها مراقد.

2. **المجال البشري** :

تعد ثانوية سعدي الصديق ذات نطام داخلي , ونصف داخلي , وخارجي تضم 600 تلميذا من بينهم 284 ذكور أي بنسبة 47,17% , و318 إناث أي بنسبة 52,82% , مقسمين على النحو التالي :

السنة الاولى : 280 تلميذا , أي بنسبة : 46,51% .

السنة الثانية : 155 تلميذا , أي بنسبة : 25,74 % .

السنة الثالثة : 167 تلميذا , أي بنسبة : 27,74% .

- السنة الأولى ثانوي مقسمة إلى جذعين , جذع مشترك علوم ويضم 210 تلميذ وتلميذة ذكورا ,أي بنسبة 75% , وجذع مشترك آداب يضم 70 تلميذا , 30 ذكور, أي بنسبة42 ,و 40 إناثا أي بنسبة 58 % .
- السنة الثانية ثانوي مقسمة على النحو التالي :

- تقني رياضي : بها 18 تلميذ, 6 ذكور,أي بنسبة 33,33, و12 إناث, أي بنسبة 66,66%

علوم تجريبية : بها 48 تلميذ , 16 ذكور, أي بنسبة 33,33, و32 إناث,أي بنسبة 66,66

- تسيير وإقتصاد: بها 34 تلميذ, 14 ذكور,أي بنسبة 41,17% , 20 إناث ,أي بنسبة 58,83%
- لغات أجنبية : بها 25 تلميذ , 9 ذكور, أي بنسبة 36% , و 16إناث ,أي بنسبة 64%
- آداب وفلسفة : بها 30 تلميذ , 12 ذكور,أي بنسبة 40%, و 18 إناث, أي بنسبة60

- السنة الثالثة ثانوي مقسمة على النحو التالي :

- تقني رياضي: بها 19 تلميذ ,7 ذكور, أي بنسبة 36,84% , و12إناث, أي بنسبة 63,15 %
- علوم تجريبية : بها 51 تلميذ , 21 ذكور, أي بنسبة 41,17, و30إناث,أي بنسبة 58,82 %
- تسييروإقتصاد: بها42 تلميذ,16 ذكور, أي بنسبة 38,09%, و26 إناث,أي بنسبة 61,90 %
- لغات اجنبية : بها 23 تلميذ , 11ذكور, أي بنسبة 47,82%,و12 إناث,أي بنسبة 52,17%
- آداب وفلسفة : بها32 تلميذ , 12 ذكور,أي بنسبة37,5%, و20إناث , أي بنسبة 62,5%

3. **المجال الزمني :**

وهي المدة الزمنية التي إستغرقتها الدراسة حيث أجريت خلال الموسم 2021 ,واستغرقت هذه الدراسة حوالي 5 أشهر , وكانت موزعة بين الدراسة النظرية والميدانية , وهذا إبتداء من شهر جانفي إلى غاية شهر نهاية شهر ماي , ولكن البداية الفعلية للبحث كانت في شهر فيفري , وقد كان التركيز على الجانب النظري من خلال جمع المراجع من كتب وملتقيات ودراسات ....الخ .

أما من حيث الجانب التطبيقي فقد دام حوالي شهر ونصف , بحيث أن الزيارات إلى هذه المؤسسة تمت على فترات :

الفترة الأولى : عبارة عن زيارة إستطلاعية للثانوية , وكان ذلك يوم 2021/04/14 حيث إستقبلنا نائب المدير للدراسات .

الفترة الثانية : الزيارة الثانية للثانوية وكانت يوم 2021/04/26 حيث إستقبلنا المستشار للتربية أين عرفنا بالمؤسسة التربوية (ثانوية سعدي الصديق) حيث قمنا بجولة فيها ثم استقبلنا مستشار التوجيه والإرشاد الذي أمدنا بمعلومات عن المؤسسة .

الفترة الثالثة : والتي كانت يوم 10 ماي 2021 حيث قمنا بتجريب الإستمارة وجمع بعض الملاحظات , وكان الهدف منها التعرف على مدى إستيعاب المبحوثين لنوع الأسئلة التي تضمنتها الإستمارة التجريبية .

الفترة الرابعة :والتي كانت يوم 2021/05/15, وفيها تم تطبيق الإستمارة في شكلها النهائي بعض إدخال بعض التعديلات عليها , وكان ملؤها مقترنا بمقابلة أفراد مجتمع البحث مع توضيح الأسئلة المبهمة

للمبحوثين , وقد تم جمع بعض الإستمارات في نفس اليوم , بينما إسترجعنا البقية في اليوم التالي , لتبدأ عملية التفريغ .

ثانيا : عينة الدراسة :

العينة هي تلك المجموعة من العناصر أو الوحدات التي يتم إستخراجها من مجتمع البحث ويجري عليها الإختبار أو التحقق , على إعتبار أن الباحث لا يستطيع موضوعيا التحقق من كل مجتمع البحث نظرا إلى الخصائص التي يتميز بها هذا المجتمع , فالعينة مجموعة فرعية من عناصر مجتمع بحث معين .[1]

وهي جزء من المجتمع الذي تجرى عليه الدراسة يختارها الباحث لإجراء دراسته وفق قواعد خاصة لكي تمثل المجتمع تمثيلا صحيحا .[2]

العينة المستخدمة في دراستنا هي العينة القصدية أو كما تسمى بإصطلاح آخر العينة العمدية ويصنف هذا النوع من العينات ضمن العينات غير العشوائية .

العينة القصدية : يتم إنتقاء أفرادها بشكل مقصود من قبل الباحث نظرا لتوفر بعض الخصائص في أولئك الأفراد دون غيرهم , ولكون تلك الخصائص هي من الأمور الهامة بالنسبة للدراسة , ويتم اللجوء إلى هذا النوع من العينات في حالة توفر البيانات اللازمة للدراسة لدى فئة محددة من مجتمع الدراسة الأصلي .[3]

تم إختيار عينة قصدية من تلاميذ الثانوية المستخدمين للألعاب الإلكترونية والتي تكونت من تلميذ وتلميذ من ثانوية سعدي الصديق بولاية تبسة والذين تصدر عنهم سلوكيات منحرفة نتيجة الإستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية داخل الثانوية وخارجها , وقد تم إحصائهم عن طريق المستشار الرئيسي للتربية وبمساعدة عدد من الأساتذة .

قمنا بإختيار عينة قصدية مكونة من 100 فردا موزعا كالتالي :

[1] . سعيد سبعون وحفضة جرادي , الدليل المنهجي في إعداد المذكرات والرسائل الجامعية في علم الإجتماع , دار القصبة للنشر , الجزائر , د ط , 2012 , ص 135 .

[2] .رحيم يونس كزو العزاوي , مقدمة في البحث العلمي , دار دجلة , عمان , 2008 , ط1. ص 161.

[3] . محمد عبيدات ومحمد أبو نصار وآخرون , منهجية البحث العلمي –القواعد والمراحل والتطبيقات , دار وائل للطباعة والنشر , عمان 1999 , ط2 , ص 46.

أخذنا من السنة الأولى 16 تلميذا وتلميذة أي بنسبة 16% و والعدد الإجمالي لتلاميذ السنة الأولى هو 210 تلميذا

أما السنة الثانية فعدد التلاميذ هو 250 تلميذا, أخذنا منهم 27 تلميذا وتلميذة , أي بنسبة 27% أما السنة الثالثة فعدد التلاميذ هو 57 تلميذا , قمنا بسحب عينة بنسبة 57% , أي ما يعادل 167 فردا .

ثالثا: المنهج

إن الباحث بعد أن يحدد إشكالية البحث , يقوم بجمع المعلومات ولا يقتصر على تلك المتعلقة بالظاهرة موضوع الدراسة فقط , بل حتى تلك المتعلقة بالمناهج المستخدمة من طرف الباحثين الآخرين في دراسة الظاهرة , وهو ما يؤثر على الوسائل التي نستخدمها .[1] أي أن الباحث عندما يكون بصدد جمع المعلومات حول الظاهرة موضوع البحث وهو يهتم بالمناهج التي استخدمت في دراسة الظاهرة وذلك لكي يستفيد منها , فمعرفة المنهج كما يقول (كابلان) أنه يساعد على الفهم بالمعنى الواسع ليس على الوصول إلى نتائج البحث العلمي , ولكن لضرورة البحث في حد ذاته .

وتعرف دائرة البحث البريطانية المنهج بأنه : (مصطلح عام يشير إلى مختلف العمليات التي ينهض عليها علم من العلوم أو يستعين بها في دراسة الظاهرة الواقعية في مجال إختصاصه , وعليه فإن المنهج طريقة للتفكير والبحث يعتمد عليها في مجال تحصيل المعرفة العلمية الصادقة والثابتة والشاملة حول ظاهرة معينة).

ونشير إلى أن طبيعة المنهج تختلف بإختلاف طبيعة موضوع الدراسة , وكذا الهدف منها والعمل في الميدان الإجتماعي وبصورة خاصة أثر الألعاب الإلكترونية على إنحراف السلوك لدى

تلاميذ المرحلة الثانوية , ويعتبر موضوعا جديرا بالدراسة والإهتمام ويتطلب رصد معلومات كافية حوله , ويمكن إعتبار المنهج الوصفي هو المنهج الأنسب والأكثر ملائمة لهذه الدراسة .

يعرف المنهج الوصفي على أنه " طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كميا عن طريق جمع معلومات مقننة عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها , وإخضاعها للدراسة الدقيقة , غير أن المنهج

[1] Sylroinn. Giroax et ginette tremlay : methodologie des science humaine (la recherche en action) , edition pedagogique INC , Quebec, 2eme edition , 2002 , p 87 .

الوصفي لا يقتصر على الوصف الدقيق للظاهرة المدروسة بل ويتطلب الأمر تحليل بياناتها واستخراج الإستنتاجات ومقارنة المعطيات بما يمكن من التوصل إلى نتائج يمكن تعميمها .[1] وفي هذه الدراسة نحاول البحث عن إمكانية وجود أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك الإنحرافي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية , ومحاولة وصف هذا الأثر وتحليله وتوضيحه بعد جمع المعلومات والحقائق حوله , وهذا ما يمثل أهداف الدراسات السابقة .

فطبيعة الموضوع هي التي تحدد نوعية المنهج , ولذلك إعتمدنا المنهج الوصفي الذي يعرف بأنه أحسن طريقة لوصف الظاهرة المدروسة والتعبير عنها كميا قصد التحقق من فرضياتها أو نفيها , والإحاطة بكل جوانب الموضوع والتعرف على أثر الألعاب الإلكترونية بالسلوك الإنحرافي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية , لأن هذه المرحلة جد حساسة بالنسبة لهم , فالمراهق تسيطر عليه مشاعر القلق والتوتر.

رابعا : أدوات جمع البيانات :

1. **المقابلة :** تعرف المقابلة في كتاب " موريس أنجرس " بأنها تقنية مباشرة للتقصي العلمي تستعمل إزاء الافراد الذين تم سحبهم بكيفية منعزلة , غير أنها تستعمل في بعض الحالات إزاء المجموعات من أجل إستجوابهم بطريقة نصف موجهة والقيام بسحب عينة كيفية بهدف التعرف بعمق على المستجوبين .[2]

وأجرينا المقابلة مع مستشار التوجيه من أجل الحصول على المعطيات اللازمة التي تشكل المجال الجغرافي والبشري لمجتمع الدراسة , ونظرا لصعوبة المجتمع المدروس فلقد قام المستشار الرئيسي بمساعدتنا في توزيع الإستمارة على التلاميذ , حيث كان يستدعى كل تلميذ على حدا ونقوم نحن بتوضيح وشرح غرض الدراسة قصد كسب ثقتهم حتى يتعاونوا معنا ويتمكنوا من مساعدتنا على الإجابة على أسئلة الإستمارة .

2.الملاحظة :

[1] . بلقاسم سلاطنية وحسان الجيلاني , منهجية العلوم الإجتماعية , شركة الهدى للطباعة والنشر والتوزيع , عين مليلة , الجزائر , 2004 , د ط , ص-ص 26-28 .

[2] .موريس أنجرس , منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية والإجتماعية , ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون , دار القصبة للنشر , الجزائر ' 2006 , ط2 , ص 106.

وهي من أهم الطرق وأقدمها التي تستخدم لجميع المعلومات في العلوم الإجتماعية تفيد في جمع البيانات التي تتصل بسلوك الأفراد الفعلي في بعض المواقف الواقعية له

واتجاهاتهم ومشاعرهم . وتعرف الملاحظة بأنها : مشاهدة موضوع معين على نحو هادف وبموجب إجراءات منظمة يقوم بها الباحث لتحقيق فهم أفضل للموضوع .[1]

وقد إستخدمنا الملاحظة البسيطة حيث لاحظنا بعض الأنماط السلوكية الملفتة للنظر داخل الثانوية ويتجلى ذلك من خلال الوقوف على بعض سلوكيات التلاميذ المنحرفة والشاذة والتي تتمثل في طريقة التعامل والكلام والإستخدام المفرط للهواتف الذكية والهندام مما يؤكد آثار الألعاب الإلكترونية على بعض السلوكات المنحرفة التي وقفنا عليها في الميدان .

2.الإستمارة :

وهي تعتبر تقنية مباشرة لإستجواب أفراد العينة كما تعد أكثر الأدوات إرتباطا بالمنهج الوصفي وتعرف على أنها : عبارة عن نموذج يشمل مجموعة من الأسئلة الموجهة للمبحوثين من أجل الحصول على المعلومات .[2]

ولقد حاولنا ربط الإستبيان بإشكالية وفروض الدراسة ومنها إعتمدنا على طرح أسئلة في هذا الإطار , وتشتمل على مجموعة من الأسئلة التابعة لمؤشرات الدراسة الخاصة بإمكانية وجود تأثير بين المتغير المستقل والمتغير التابع أي تأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك المنحرف

لدى تلاميذ الطور الثانوي.

خامسا: أساليب التحليل

بعد جمع البيانات وتفريغها وتصنيفها , عمدت الدراسة الراهنة إلى أسلوبين للتحليل هما :

1.الأساليب الكمية : وهي التي تهدف إلى تكميم البيانات التي حصلنا عليها في جداول وتحويلها إلى أرقام ونسب مئوية .فقد تم عرض البيانات الشخصية في جداول بسيطة للكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك المنحرف لتلاميذ الطور الثانوي مع إستعمال التكرارات والنسب المئوية , فمن

[1] . إحسان محمد الحسن , الأسس العلمية لمناهج البحث العلمي الإجتماعي , دار الطليعة للنشر والتوزيع , لبنان , 1982 , ط2 , ص 50 .
[2] . محمد علي محمد , مقدمة في البحث الإجتماعي , دار النهضة العربية , لبنان , 1993 , د ط , ص 343 .

المتعارف عليه لدى الباحثين في الدراسات الإجتماعية أن مفاضلة الباحث لأسلوب أو عدد من الأساليب الإحصائية لمناقشة الدراسة تتم وفق إعتبارات منهجية , والمتمثلة أساسا في طبيعة إشكالية البحث ومتغيراتها , وكذا طبيعة الفرضيات وآداة جمع البيانات وغيرها من الإعتبارات .

وإنطلاقا من هذه الحقيقة فإن فرضيات هذه الدراسة وكذا أداة جمع البيانات إستلزمت أسلوبين إحصائيين هما :النسب المئوية والتكرارات

2.الأساليب الكيفية :هو تحليل وتفسير البيانات الواردة في الجداول بالإعتماد على الإطار النظري الذي تطرقنا إليه في دراستنا , ويهدف إلى معرفة الصدق الإمبيريقي لفرضية الدراسة التي تناولها , وتدعيم البحث العلمي ورفع مستواه من حيث الإستشهاد بحقائق وأفكار ومعطيات أخرى .

خلاصة:

نستخلص من خلال هذا الفصل الذي تطرقنا فيه إلى الجانب الميداني للدراسة , حيث قمنا فيه بتحديد مجال الدراسة الميدانية , بالإضافة إلى المنهج المتبع وهو المنهج الوصفي وأهم الأدوات المتبعة في تحديد جمع البيانات , وأخيرا الأساليب الإحصائية المستخدمة في هذه الدراسة .

الفصل الخامس: عرض و تحليل وتفسير نتائج الدراسة

تمهيد:

بعد تحديدنا للإجراءات المنهجية المتبعة في الفصل السابق , نأتي في هذا الفصل إلى دراسة البيانات التي جمعناها من ميدان البحث لتفريغها في جداول , ونقوم بقراءاتها وتحليلها وتفسيرها بغرض الوصول إلى نتائج واقعية وعلمية للبحث .

وتعتبر هذه المرحلة من أهم المراحل التي يرتكز عليها البحث العلمي , كونها ترصد لنا مدى صحة وصدق أو خطأ ما جيء به في الفصول السابقة , وقد تم تقسيم الفصل إلى :

1. البيانات الشخصية .
2. يمارس تلاميذ الطور الثانوي الألعاب الإلكترونية يوميا.
3. إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى بروز العزلة الإجتماعية لتلاميذ الطور الثانوي .

.

4. تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى السلوك العنيف لتلاميذ الطور الثانوي.

أولا : تفريغ البيانات في الجداول وتفسيرها

المحور الأول : البيانات الشخصية

جدول رقم (1) : توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

الفئات	التكرارات	النسبة %
ذكر	41	%41
أنثى	59	%59
المجموع	100	%100

يوضح الجدول رقم (1) توزيع أفراد العينة حسب الجنس , والملاحظ على هذا التوزيع أنه من مجموع 100 فردا شملتهم دراستنا هناك 41 ذكر بنسبة 41% من مجموع أفراد البحث , أما الإناث فكان عددهن 59 أي بنسبة 59% من حجم عينة الدراسة .

نلاحظ من خلال هذه النسب أن عدد الإناث أكبر من عدد الذكور , وهذا راجع إلى العدد الهائل للإناث بدءا من المرحلة الإبتدائية مرورا بالمرحلة المتوسطة ووصولا إلى المرحلة الثانوية , أيضا يعود إلى عزوف الذكور عن الدراسة وعدم الرغبة في مواصلتها , بينما نجد الإناث أكثر حرصا على الدراسة , ورغبتهن في الحصول على وظيفة ومكانة شرفية في المجتمع وتقديم المساعدة لأهلهن أو لأزواجهن .

جدول رقم (2): توزيع أفراد العينة حسب متغير السن .

الإحتمالات	**التكرارات**	**النسبة**
15	**4**	**4 %**
16	**12**	**12 %**
17	**35**	**%35**
18	**40**	**%40**
19	**9**	**%9**
المجموع	**100**	**%100**

من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (2) أعلاه والمتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب متغير السن نلاحظ أن الفئة العمرية 18 سنة هي الفئة الأعلى نسبة حيث قدرت ب40% أي ما يعادل 40 مفردة من مجموع أفراد العينة , ثم تليها الفئة العمرية 17 سنة بنسبة 35% والمتمثلة ب 35 مفردة من العينة , ثم

تليها الفئة العمرية 16 سنة بنسبة 12% أي ما يعادل 12 مفردة من مجموع أفراد العينة , ثم الفئة العمرية 19 سنة بنسبة 9% أي ما يعادل 9 مفردات من مجموع أفراد العينة , وأخير الفئة العمرية 15 سنة بنسبة 4% أي ما يعادل 4 مفردات من مجموع أفراد العينة .

من خلال الجدول والنسب المتحصل عليها نجد أن الفئات من 17 إلى 18 سنة هي أعلى النسب ب75% وهذا طبيعي لأنها الفترة التي يبدأ فيها التعليم الثانوي , حيث تقابل المرحلة الثانوية مرحلة المراهقة المتوسطة , أما التلاميذ البالغين 19 سنة فإن تبرير تواجدهم في التعليم الثانوي يرجع أساسا إلى أنهم أعادو السنة في المرحلة الثانوية أو مراحل سابقة .

فهذه المرحلة تصاحب مرحلة المراهقة وما تتسم به من خصائص إجتماعية ونفسية وجسمية ويمكن أن تكون عاملا من العوامل التي تساعد المراهق على أن يكون مهيأ للتأثر بالجماعات المرجعية التي ينتمي إليها , ولذلك ينبغي فرض الرقابة على هذه الفئة حتى لا يقعوا في الإنحراف .

جدول رقم (3) : توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي

الإحتمالات	التكرارات	النسبة
السنة أولى ثانوي	14	%14
السنة ثانية ثانوي	29	%29
السنة ثالثة ثانوي	57	%57
المجموع	100	%100

توضح بيانات هذا الجدول أن عدد تلاميذ الثالثة ثانوي والذي يقدر ب 57 تلميذ وتلميذة يشكلون أعلى نسبة وهي 57% تليها الثانية ثانوي ب29 تلميذ وتلميذة بنسبة 29% متبوعةب 14 تلميذ وتلميذة أولى ثانوي بنسبة 14% .

وفي تحليلنا للبيانات التي تحصلنا عليها من الميدان نلاحظ أن تلاميذ السنة الثالثة ثانوي لانهم في مرحلة ويحاولون إبراز شخصياتهم وأيضا يحاولون إثارة الفوضى وإستعمال العنف داخل المدرسة وهذا كله نتيجة الإستخدام السيء للألعاب الإلكترونية والتطلع على عادات وتقاليد الشعوب الغربية. في المقابل نجد أقل

نسبة عند السنة أولى ثانوي نظرا لصعود التلاميذ من الطور المتوسط إلى الطور الثانوي من جهة, ومن جهة أخرى تزامنت فترة غياب تلاميذ السنة أولى ثانوي مع إضرابات الأساتذة .

جدول رقم (4): توزيع أفراد العينة حسب الشعبة

الإحتمالات	التكرارات	النسبة
علوم	24	%24
آداب	30	%30
تسيير وإقتصاد	33	%33
علوم تجريبية وتقني	13	13%
المجموع	100	%100

من خلال بيانات الجدول رقم (4) تشير المعطيات إلى أن نسبة 33% تمثل تلاميذ شعبة تسيير وإقتصاد وهي أعلى نسبة , تليها نسبة 30% وهم تلاميذ شعبة آداب , وبعدها نجد نسبة 24% والتي تمثل تلاميذ شعبة علوم , وأخير نجد نسبة 13% وهي تمثل تلاميذ علوم تجريبية وتقني وهي أدنى نسبة.

في تحليلنا لهذا الجدول نجد أن أعلى نسبة هم تلاميذ شعبة تسيير وإقتصاد, آداب , علوم , وهي نسب متقاربة بمجموع 87% , فيما نجد أقل نسبة عند تلاميذ علوم تجريبية وتقني , وهذا طبيعي بحيث الشعب العلمية والتقنية ليس لديهم الوقت لإستخدام الألعاب الإلكترونية , كما أن إنشغالهم الكبير يتركز على الدروس الخصوصية مما يجعل تلاميذ هذه الشعبة ليس لديهم من الوقت ما يكفي للإنشغال بهذه الألعاب, كما نجد أيضا العدد الإجمالي لشعبة تسيير واقتصاد يفوق باقي الشعب من حيث عدد التلاميذ.

جدول رقم(5): توزيع أفراد العينة حسب متغير التحصيل الدراسي

الإحتمالات	التكرارات	النسب
أقل من معدل 20/10	18	%18
معدل20/10 إلى 20/13	63	%63
معدل 20/13 إلى 20/15	10	%10
أكبر من معدل 20/15	09	%09
المجموع	100	%100

من خلال بيانات الجدول رقم (5) تشير المعطيات أن نسبة 63% تمثل التلاميذ الذين تحصلو على معدلات من 10/ 20 إلى 20/13 وهي أعلى نسبة, وتليها 18% وهي نسبة التلاميذ الذين تحصلو على معدل أقل من 20/10 , ثم نجد 10% وهي نسبة التلاميذ الذين تحصلو على معدلات مابين 20/13 إلى 20/15 , وأخيرا 09% وهي نسبة التلاميذ الحائزين على معدل أكبر من 20/15 .

من خلال هذا التحليل نجد أن أعلى نسبة وهي 63% والتي تمثل التلاميذ متوسطي المستوى الذين تنحصر معدلاتهم ما بين 10 إلى 13 /20 وهذا طبيعي ومنتظر لأن معظم التلاميذ منهمكين في الألعاب التي تجعله ضعيف أو متوسط المستوى نظرا لعدم مراجعة دروسه وأيضا إستعمالهم الألعاب التي تجعل من منهم سلوكا غير سوي , ثم تقليد بعضهم البعض ,وبالتالي إنحراف كلي عن الدراسة , بعكس التلاميذ النجباء من خلال هذا الجدول فهم قلة 09% وهذا راجع إلى المراقبة الوالدية من جهة وعدم مخالطة التلاميذ النجباء لأصدقائهم المنحرفين وحفاظهم على الإستمرارية من جهة أخرى .

جدول رقم (6): توزيع أفراد العينة حسب مكان السكن

الإحتمالات	التكرارات	النسب
حضري	95	%95
شبه حضري	05	%05
المجموع	100	%100

يبين الجدول رقم (6) مكان السكن لأفراد العينة حيث نلاحظ أن نسبة 95% وهي النسبة الأعلى بالنسبة للتلاميذ القاطنين في الحضري مقارنة بالتلاميذ القاطنين في شبه الحضري بنسبة 05% وهي نسبة منخفضة جدا . ويعود السبب إلى أن السلوك المنحرف لدى التلاميذ يعرف إرتفاع كبير الذي بدوره يتمركز في المدن وخاصة الكبرى منها, وكذلك يعود إلى أن التلاميذ الذين يسكنون في الأماكن الحضرية لديهم وسائل إلكترونية متطورة ومنها الألعاب التي تحتل المراكز الأولى من حيث الإستخدام .كما يمكن أن نقول أن هناك تأثير كبير لدور منطقة السكن على إستخدام الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك المنحرف لدى التلاميذ .

المحور الثاني : يمارس تلاميذ الطور الثانوي الألعاب الإلكترونية يوميا .

الجدول رقم (7): يبين تفضيل الألعاب الإلكترونية على التقليدية لتلاميذ الطور الثانوي .

الإحتمالات	التكرارات	النسب
دائما	45	%45
أحيانا	42	%42
نادرا	13	%13
المجموع	**100**	**100%**

يبين الجدول أعلاه (7) والذي يوضح آراء أفراد العينة حول تفضليهم الألعاب الإلكترونية على الألعاب التقليدية , نلاحظ أن التلاميذ الذين يفضلون إستخدام الألعاب الإلكترونية "دائما " بنسبة 45% وهي أعلى نسبة , ثم أقل منها بقليل التلاميذ الذين يستخدمونها " أحيانا " بنسبة 42% , في حين نجد التلاميذ الذين يستخدمونها "نادرا" بنسبة 13% .

ويمكن تفسير التلاميذ المستخدمين للألعاب الإلكترونية بشكل دائم إلى كون التطور التكنولوجي الذي نعيش فيه وكذلك عصر النهضة الذي يتميز بالإلكترونيات , كما يعتبر عصر التقليد خاصة في أوساط

المراهقين (التلاميذ) الذين يريدون إكتساب مهارات وتقنيات جديدة والتعرف على العالم الخارجي الذي بدوره تؤدي إلى الإنحراف في حالة الخروج عن معايير المجتمع .

الجدول رقم (8): يبين المكان الذي يمارس فيه التلاميذ الألعاب الإلكترونية .

الإحتمالات	التكرارات	النسب
المنزل	88	%88
المدرسة	05	%05
مكان آخر	07	%07
المجموع	100	%100

يبين الجدول أعلاه (8) أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية في المنزل وذلك بنسبة 88% بينما 05% منهم يمارسونها في الثانوية , ومنهم 07% يمارسونها في أماكن أخرى

وتدل النتائج السابقة الذكر أن أفراد العينة يميلون أكثر لممارسة الألعاب الإلكترونية في المنزل وذلك لإرضاء أوليائهم , فاللعب في المنزل يعطي أكثر راحة لأفراد العينة من حيث مدة وطريقة ومكان الممارسة بالمقارنة مع الأماكن الأخرى , فهم يمارسونها في الوقت الذي يريدون والمدة التي يريدون فمعظم الأولياء يفضلون ممارسة أولادهم للألعاب الإلكترونية داخل المنزل نظرا للمخاطر التي قد يتعرضون لها وممارستها رفقة أصحاب وخلطاء السوء مما يسبب إنحراف التلميذ تدريجيا دون علم الأولياء.

الجدول رقم (09): يبين الألعاب المفضلة لدى التلميذ في الطور الثانوي

الإحتمالات	التكرارات	النسب
المغامرات	32	32 %
الرياضة	26	26%
السباقات	03	%03
الإستراتيجية والحروب	14	14%
الفنون القتالية	02	%02
الألغاز والمسابقات	12	%12
ألعاب أخرى	11	%11
المجموع	100	100 %

من خلال قراءتنا لمحتوى الجدول أعلاه والذي يمثل الألعاب المفضلة لتلاميذ الثانوية (سعدي الصديق) يتبين لنا أن 32 مفردة وبنسبة 32% كانت لألعاب المغامرات , تليها ألعاب الرياضة ب26 مفردة وبنسبة 26% ثم ألعاب إستراتيجية وحروب ب14 مفردة وبنسبة 14% , وبعدها الألغاز والمسابقات ب12 مفردة وبنسبة 12% , تليها ألعاب أخرى ب11 مفردة بنسبة 11% , وأخيرا السباقات والفنون القتالية ب3 و2 مفردة وبنسبة 3% و 2% على التوالي وهما أقل نسبة

ويعود السبب إلى أن نوع اللعبة الإلكترونية يسهم في جذب ممارسيها , فكلما كان نوع اللعبة مثيرا كان التأثير والإستقطاب أكثر , فالألعاب المغامرات , الالعاب الرياضية , ألعاب الحروب تكون مفضلة ومرغوبة بشكل أكبر لتلبية الرغبات وتنمية القدرات العقلية والجسمية على غرار الألعاب الأخرى التي يلعبونها لأجل المتعة فقط , وأيضا ترجع أكبر نسبة للألعاب المفضلة لدى

التلاميذ إلى إنتشار هذه اللعبة (المغامرات) بشكل كبير خاصة في الآونة الاخيرة , حيث أصبح التلاميذ يمارسونها بكل أنواعها بحيث تأخذ التلميذ إلى دور البطل في قصة تفاعلية يقودها الإستكشاف وحب الإطلاع ومواجهة المخاطر بجيث يخاطر بحياته في صراع نفسي أو جسدي مما تجعله يلبي رغباته وإشباعاته فيها .

الجدول رقم (10): يبين الوسيلة التي يفضلها التلاميذ لممارسة الألعاب الإلكترونية .

الإحتمالات	التكرارات	النسبة
الهاتف النقال	73	%73
التلفاز	12	%12
أجهزة ألعاب الفيديو	06	%06
الكمبيوتر	07	%07
اللوح الإلكتروني	02	%02
المجموع	100	%100

نلاحظ من الجدول أعلاه أن الهاتف النقال يأتي في مقدمة الوسائل الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارستها بنسبة 73% وتليها في المرتبة الثانية التلفاز بنسبة 12% ثم الكمبيوتر بنسبة 07% , وبعدها أجهزة ألعاب الفيديو بنسبة 06% , وأخيرا اللوح الإلكتروني بنسبة 02% .

في تحليلنا لنتائج الواردة في الميدان نجد مبررا لكون الهواتف النقالة أجهزة متعددة الخدمات , بحيث أنه يستعمل في التعليم والإتصال وتنظيم الأعمال والتسلية والترفيه واللعب وغيرها , كما أنه يعتبر المفضل رقم واحد نظرا لسهولة حمله وصغر حجمه أين ماكان التلميذ سواء في المدرسة أو الحي أو المنزل . ويأتي التلفاز في المرتبة الثانية نظرا لأن معظم التلفزات تكون

ذكية سهلة الإستخدام ومرتبطة بالأنترنت يمكن تحميل الألعاب بطريقة سهلة خاصة أنها في المنزل أمام الأولياء , وتأتي في المرتبة الأخيرة اللوح الإلكتروني وذلك لكبر حجمه من جهة ومن جهة أخرى التلاميذ في هذه السن لا يريدون إستعمالها .

الجدول رقم (11): يبين الساعات التي يقضي فيها التلميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية .

الإحتمالات	التكرارات	النسب
أقل من ساعة	26	%26
من ساعة إلى ساعتين	15	%15
من ساعتين إلى ثلاث ساعات	20	%20
أكثر من ثلاث ساعات	39	%39
المجموع	100	%100

تشير البيانات الموجودة في الجدول أعلاه أن ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية لأكثر من ثلاث ساعات تأتي في المرتبة الأولى بنسبة 39% تليها في المرتبة الثانية اللعب بالألعاب الإلكترونية لمدة أقل من ساعة بنسبة 26% , ثم اللعب لمدة من ساعتين إلى ثلاث ساعات بنسبة 20% , وأخيرا اللعب لمدة من ساعة إلى ساعتين بنسبة 15% .

وفي قراءتنا وتحليلنا لهذه البيانات يبين أن أكبر مدة يقضيها التلميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية هي أكثر من ثلاث ساعات وهذا يعود إلى أن التلميذ له ميول وإهتمام كبيرين بالألعاب الإلكترونية وخاصة في العطل والمناسبات ,كما أن النسبة الأقل بقليل وهي أقل من

ساعة فيعود السبب إلى إرتباط التلميذ بساعات الدراسة وأيضا الدروس الخصوصية التي تجعله يخفض من ساعات الإستخدام ونجد في الأخير التلاميذ الذين يلعبون من ساعتين إلى ثلاث ساعات بنسبة أقل وذلك راجع إلى كون التلميذ له ميولات أخرى كالألعاب التقليدية أو إنشغاله بالدراسة .

المحور الثالث: إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى بروز العزلة الإجتماعية

الجدول رقم (12): يبين تخصيص الأولياء أوقاتا يقضونها مع أبناءهم (التلاميذ).

	التكرارت	النسب
نعم	67	67%
لا	33	33%
المجموع	100	100%

يوضح الجدول أعلاه أن التلاميذ الذين يخصصون أولياءهم أوقاتا برفقتهم يمثلون نسبة أكبر ب 67% بنعم , بينما 33% لا يحضون بأوقات رفقة أولياءهم .

يرجع سبب ذلك أن بعض الأولياء لهم إنشغالات عمل أو بعيد عن المنزل لا يستطيع الجلوس مع إبنه وهناك البعض الآخر سببه إهمال أوفقدان أحدهم , مما يفتح المجال للسلوك غير السوي أو الإنحراف والخروج عن الطريق والإختلاط برفقاء السوء.

الجدول رقم (13): يبين كيفية قضاء وقت الفراغ لتلاميذ الطور الثانوي .

الإحتمالات	التكرارت	النسب
مع الأسرة	20	20%
في الحي	15	15%
ممارسة الرياضة	17	17%
الإبحار في الألعاب الإلكترونية	48	48%
المجموع	100	100%

تظهر بيانات الجدول أعلاه أن أغلبية المبحوثين يفضلون قضاء وقت فراغهم في الإبحار في الألعاب الإلكترونية بنسبة 48% وقدرت نسبة الذين يقضون وقت فراغهم مع الأسرة بنسبة 20% , تليها ممارسة الرياضة بنسبة 17% , في حين قدرت نسبة الذين يقضونها في الحي بنسبة 15% .

وفي قراءاتنا وتحليلنا للبيانات الواردة في الجدول فإننا نلاحظ تراجع دور الأسرة في تخصيص وقت لقضائه مع أبنائها مما يؤدي إلى تفكيك الروابط الأسرية خاصة مع التطور التكنولوجي الحاصل وانتشار مختلف الألعاب الإلكترونية في المنازل , وهو الشيئ الذي يجعل التلميذ يركز كثيرا في الإبحار في الألعاب الإلكترونية على أن يجلس مع أسرته , وبالتالي يؤدي به إلى الإنعزال والإنطواء وتفضيله البقاء

وحيدا , وهذل راجع إلى سوء إستخدام هذه الألعاب بالشكل الصحيح فينتج عنه سلوك منحرف وغير سوي يؤدي به إلى إرتكاب جرائم مخالفة للقانون .

الجدول رقم (14): يبين مدى مساعدة الألعاب الإلكترونية لتلاميذ الطور الثانوي على الإندماج بمحيطه.

الإحتمالات	التكرارات	النسب
نعم	48	%48
لا	52	%52
المجموع	100	%100

يبين الجدول أعلاه أن أعلى نسبة من أفراد العينة الذين لا تساعدهم الألعاب الإلكترونية على الإندماج بمحيطهم بنسبة 52%, بينما باقي أفراد العينة بنسبة 48% يرون بأن الألعاب الإلكترونية تساعدهم على الإندماج بمحيطهم , وهذا طبيعي بحيث يرجع إلى كون معظم التلاميذ يستخدمون ألعاب لمدة طويلة والتي تجعل منه يهرب من مجتمعه ومحيطه وأيضا إستخدامهم للألعاب الفردية التي تولد لديه روح العزلة والهروب من الواقع وبالتالي الإنحراف .

الجدول رقم (15): يبين ما إذا كان الإستخدام المفرط للألعاب من طرف التلاميذ يؤثر على التواصل مع الآخرين .

الإحتمالات	التكرارات	النسب
نعم	20	%20
لا	45	%45
أحيانا	35	%35
المجموع	100	%100

تشير معطيات الجدول أعلاه إلى أن نسبة 45% تمثل إجابات المبحوثين الذين لا يؤثر الإستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية على تواصلهم مع الآخرين , وفي المرتبة الثانية بنسبة 35% للأفراد الذين تؤثر فيهم أحيانا , أما نسبة 20% فهم الأفراد الذين يؤثر فيهم الإستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية والذين اجابو بنعم

ومن خلال هذه المعطيات وتحليلنا للبيانات الكمية التي تحصلنا عليها من الميدان يمكن أن نقول أن الإستخدام المفرط للألعاب يزيد من مشكلات التلميذ كلاسرة والأصدقاء وإنعكاسه أيضا على دراسته , وهذا ناتج عن إستخدامه السيئ للألعاب الإلكترونية , وهذا ما لاحظناه أثناء نزولنا للميدان فبعض المبحوثين يتعاملون بعنف مع أصدقائهم وحتى بعض العمال الإداريين والأساتذة , كما أن الإستخدام المفرط يسبب إدمانا وبالتالي يؤثر على حالة التلميذ النفسية والإجتماعية فيصبح مدمن وينسحب من مجتمعه ويتأثر برفقاء السوء .

أما المبحوثين الذين لا يؤثر الإستخدام المفرط للألعاب على التواصل مع الآخرين فهذا راجع للإستعمال الأمثل للألعاب الإلكترونية .

الجدول رقم (16): يبين مدى أهمية الألعاب الإلكترونية لتلاميذ الطور الثانوي .

الإحتمالات	التكرارات	النسب
جدا	21	%21
أحيانا	51	%51
أبدا	28	%28
المجموع	100	%100

يوضح الجدول أعلاه أن نسبة 51% من المبحوثين يرون أن الألعاب الإلكترونية مهمة أحيانا وهم نصف أفراد العينة , ثم تليها نسبة 28% من المبحوثين الذين يرون أن الألعاب الإلكترونية ليست مهمة أبدا , وأخيرا 21% وهي نسبة أفراد العينة الذين يرون أنها مهمة جدا وعند قراءتنا للتحليل نجد أن نسبة 28% من المبحوثين يرون أن الألعاب الإلكترونية ليست مهمة وهم الذين منشغلين في الدراسة ولا يولون إهتماما كبيرا للألعاب الإلكترونية إلا في بعض الأوقات , في حين أن البعض الآخر ينظرون إليها أهم شيئ في حياتهم مما يجعلهم عرضة للإنحراف والإنعزال عن المجتمع .

الجدول رقم (17): يبين أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية .

الإحتمالات	التكرارات	النسب
لنسيان همومك	15	%15
الهروب من المشاكل الشخصية	15	%15
ملئ وقت الفراغ	58	%58
تساعدك على التعلم	12	%12
المجموع	100	%100

يوضح الجدول أعلاه أن معظم أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بدافع ملئ الفراغ بنسبة تصل إلى 58% , ثم تليها الهروب من المشاكل الشخصية ونسيان الهموم بنفس النسبة 15% , وأخير سبب الممارسة المساعدة على التعلم بنسبة 12%.

ويعود السبب إلى أنها الوسيلة الوحيدة التي يتعامل بها الأولياء مع أبنائهم للهروب من العزلة والدخول في عالم الإنحراف والذهاب إلى ألعاب أخرى أو مخالطة أصدقاء السوء , أما بقية أفراد العينة يمارسونها لأجل التعلم أو نسيان الهموم أو الهروب من المشاكل الشخصية , فالأول تجعل التلميذ يمارسها لأجل زيادة الرصيد اللغوي والثقافي لديه , والثاني في حالة وقوعه في مشاكل عائلية أو مع الأصدقاء, والثالث إبتعاده عن الدراسة يجعله أكثر وقوعا في المشاكل وبالتالي ينعزل عن المجتمع.

الجدول رقم (18): يبين تأثير الألعاب على علاقة التلميذ بأسرته .

الإحتمالات	التكرارت	النسب
نعم	27	%27
لا	73	%73
المجموع	100	%100

يوضح الجدول أعلاه أن نسبة 73% يرون بأن اللعب بالألعاب الإلكترونية لا تؤثر علاقتهم بأسرهم , بينما 27% يرون بأن اللعب بها تؤثر على علاقته بأسرته . وتفسير ذلك يرجع إلى مضمون اللعبة التي يلعبونها وهي ألعاب مسلية لا تحتوي على عنف ولا تحتاج النفور من العائلة ,وكذالك كون معظم التلاميذ غير مراقبين من طرف أسرهم , أو غياب الوالدين لفترات متقطعة وهو الأمر الذي يجعل التلميذ يستخدم الألعاب دون أي ضغوط وبالتالي لا تؤثر هذه الألعاب على علاقته بأسرته ,

ومنه الإنعزال والإنحراف, أما بقية المبحوثين فيعود إلى إنخفاض مستوى التلميذ أو بسبب النتائج خاصة عند إستخدامه الألعاب الإلكترونية أثناء فترة الإمتحانات مما يجعله في خلاف مع الأسرة خاصة الوالد .

المحور الرابع: الألعاب الإلكترونية تولد السلوك العنيف لدى تلاميذ الطور الثانوي .

الجدول رقم (19): يبين ممارسة الألعاب الإلكترونية بمراقبة الوالدين .

الإحتمالات	التكرارات	النسب
دائما	19	%19
أحيانا	42	%42
أبدا	39	%39
المجموع	100	%100

يبين الجدول أعلاه أن المبحوثين الذيم يمارسون الألعاب الإلكترونية بمراقبة الوالدين أحيانا بنسبة 42% وأقل بقليل عدد الأفراد الذين لا يمارسونها أبدا بمراقبة الوالدين ب39% , ثم تليها عدد الأفراد الذين يمارسونها دائما بنسبة 19% .

من خلال قراءتنا وتحليلنا لهذا الجدول نجد أن التلاميذ الذين يمارسون الألعاب أحيانا بمراقبة الوالدين يرجع إلى عدم مكوثه الدائم في المنزل أو اللعب فقط رفقة الأصدقاء بعيدا عن الوالدين وكذلك الثقة الموجودة بينهما , وأيضا نفس عدد المبحوثين تقريبا لا يمارسونها أبدا بمراقبة الوالدين وهذا راجع أساسا إلى البرنامج المعد مسبقا من طرف بعض الأولياء للتلميذ خاصة أثناء فترة الإمتحانات بعدم اللعب والذي يجعل الوالدين لا يراقبانه أثناء اللعب , كما نجد البعض الآخر من التلاميذ الذين يمارسونها دائما أمام أعين الوالدين وذلك خوفا من إستخدام بعض الألعاب التي تتضمن ألعاب تجعل سلوكه عنيف وغير سوي .

الجدول رقم (20): يبين ما إذا كان بإمكان أحد الوالدين نزع الألعاب من إبنه أثناء إستخدامها.

الإحتمالات	التكرارات	النسب
نعم	33	%33
لا	67	%67
المجموع	100	%100

يوضح الجدول أعلاه بعض أفراد العينة لا تنزع منهم الألعاب الإلكترونية من طرف أحد الوالدين أثناء إستخدامها وذلك بنسبة 67% على خلاف الذين تنزع منهم بنسبة 33% .

ويفسر هذا بخوف أحد الوالدين أو كليهما على الإبن (التلميذ) من ردة فعل غير متوقعة نظرا لأهمية اللعبة التي يستخدمها وكذلك سوء التفاهم بين الوالدين والإبن لمدة طويلة التي تؤدي به إلى سلوكات عنيفة تجعل الوضع بينهما أكثر سوءا, بعكس الأفراد الذين تنزع منهم الألعاب فهم تحت المراقبة الدائمة بحيث تجعل التلميذ يصبح أكثر خوفا من والديه .

الجدول رقم (21): يبين تصرفات التلميذ أثناء إستخدامه الألعاب الإلكترونية .

الإحتمالات	التكرارات	النسب
هادئ	4	%4
سعيد	18	%18
كثير الحركة والتفاعل	30	%30
سيئ المزاج	48	%48
المجموع	100	%100

يلاحظ من الجدول أعلاه أن أغلب أفراد العينة يكون مزاجهم سيئ بعد الإنتهاء من ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 48% , تليها نسبة 30% التلاميذ يحسون برغبة في الحركة والتفاعل بعد الفراغ من اللعب , ثم الشعور بالسعادة بنسبة 18% وأخيرا نادرا ما يشعر أفراد العينة بالهدوء عند النهاية من ممارسة هذه الألعاب بنسبة 4% .

وتعود نتائج الجدول إلى كون التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية التي تستحوذ على عقولهم وإنتباههم , فهي تتعبهم نفسيا لكنهم لا يدركون ذلك عندما يكونون منهمكين فيها , وهذا ما ينعكس سلبا على مزاجهم بعد الإنتهاء من اللعب فيعكر صفوتهم من خلال التركيز الزائد الذي تتطلبه بعض الألعاب والأصوات الصاخبة التي تصدرها .

الجدول رقم (22): يبين مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تصرفات التلميذ مع زملاءه .

الإحتمالات	التكرارات	النسب
نعم	23	%23
لا	77	%77
المجموع	100	%100

يلاحظ من الجدول أعلاه أن أغلب أفراد العينة لا تؤثر الألعاب الإلكترونية على تصرفاتهم مع زملاءهم بنسبة 77% بينما باقي الأفراد تؤثر الألعاب على تصرفاتهم مع زملاءهم بنسبة 23% ويعود السبب إلى أن بعض التلاميذ يريدون اللعب على إنفراد وعلى هذا قد تؤثر الألعاب على تصرفاتهم مع زملاءهم وأيضا هناك بعض الألعاب تتطلب التركيز وفيها نوع من السلوكات العنيفة والبعض الآخر يستخدمون ألعاب جماعية تجعل التلميذ لا تتغير تصرفاته مع زملاءه .

الجدول رقم (23): مدى تقليد التلميذ لبعض الحركات وأبطال لعبة إلكترونية .

الإحتمالات	التكرارت	النسب
نعم	67	67%
لا	23	23%
المجموع	100	100%

يوضح الجدول أعلاه مدى تقليد التلميذ لبعض الحركات وأبطال لعبة إلكترونية يقلد 67% من أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية بينما نجد 23% لا يقلدون هذه اللعبة

ونستنتج من خلال هذا التحليل التفاعل الكبير لمفردات العينة مع الألعاب الإلكترونية وشخصياتها وأبطالها إذ أنهم يقلدون في العديد من الأمور كاللباس والخصال والطباع ....الخ وهو ما ينتج عنه تمرد على القيم والعادات والتقاليد وتقمص شخصيات غريبة بروح الغجرام والعنف , وأيضا ما يفسر تقليد التلاميذ لأبطال اللعبة مما يزيد من حدة سلوكه العدواني.

الجدول رقم (24): يبين شعور التلميذ عند التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية .

الإحتمالات	التكرارات	النسب

التعب الجسمي	4	%4
ضعف البصر	14	%14
راحة نفسية	9	%9
شعور عادي	4	%4
سلوك عدواني	69	%69
المجموع	100	%100

يوضح لنا الجدول أعلاه أن السلوك العدواني هو أكبر نسبة يشعر بها أفراد العينة عند التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 69% تليها ضعف البصر بنسبة 14% ثم يأتي الشعور بالراحة النفسية ب9% وأخيرا ضعف البصر والشعور العادي بنسبة 4%.

ومن هنا نستنتج أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل يؤثر عليهم وعلى سلوكهم من خلال تركيزهم الزائد على الألعاب وإنفعالاتهم أثناء اللعب مما يجعل سلوكاتهم مغايرة بعد التوقف من اللعب

الفصل السادس: مناقشة نتائج الدراس

تمهيد :

إن هدف كل بحث علمي هو الوقوف على النتائج المتعلقة بالظاهرة موضوع الدراسة , وتتجلى أهمية البحث العلمي في القيمة العلمية لهذه النتائج وفي درجة الموضوعية والدقة التي بلغتها وقدرتها على تجاوز العوائق الإبستيمولوجية التي واجهت الباحث , والقراءة العلمية لنتائج هذا البحث تستلزم العودة إلى فرضيات الدراسة لإكتشاف إمكانية أو عدم إمكانية تحققها إمبيرقيا .

ونحاول في هذا الفصل الوقوف على مدى صدق الفرضيات ومناقشة نتائج الدراسة ومقارنة نتائجها مع بعض نتائج الدراسات السابقة وتقديم بعض الإقتراحات والتوصيات حول الألعاب الإلكترونية والسلوك المنحرف لدى تلاميذ الطور الثانوي .

1/ مناقشة النتائج في ضوء الفرضية الجزئية الأولى :

ـ يمارس تلاميذ الطور الثانوي الألعاب الإلكترونية يوميا من

خلال تحليل معطيات الفرضية الأولى التي توصلنا إليها في دراستنا الميدانية بثانوية سعدي الصديق بتبسة والمؤشرات التي تتمحور حولها أسئلة الإستمارة والتي أثبتت أن التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية يوميا وهو ما أكده أفراد العينة بحيث يمارسون الألعاب لأكثر من ثلاث ساعات يوميا وذلك عن طريق وسيلة الهاتف النقال التي يستعملها التلاميذ أكثر نظرا لسهولة إستخدامها وتنوع مكان ممارستها .

وفي الأخير يمكن القول أن ما إستنتجناه من إجابة كل أفراد العينة كانت إيجابية , وهذا ما يفسر حقيقة أن الفرضية قد تحققت على أرض الواقع .

2/ مناقشة النتائج في ضوء الفرضية الجزئية الثانية :

ـ إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى العزلة الإجتماعية

من خلال تحليلنا لمعطيات الفرضية الثانية التي توصلنا إليها في دراستنا الميدانية بثانوية سعدي الصديق بتبسة وكذلك من خلال الموشرات التي تتمحور حولها أسئلة الإستمارة قد أثبتت أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى العزلة الإجتماعية وهو ما تؤكده مؤشرات هذه الفرضية خاصة في الجدول رقم (13) و(14) بحيث نجد معظم أفراد العينة يقضون أوقات فراغهم بالإبحار في الألعاب الإلكترونية وأيضا ممارستها بإنتظام لا تساعدهم على الإندماج مع المحيط الذي يعيشون فيه .

ومن خلال ماسبق إستنتاجه يمكن القول أن الفرضية تحققت على أرض الواقع .

3/ مناقشة النتائج في ضوء الفرضية الجزئية الثالثة

ـ الألعاب الإلكترونية تولد السلوك العنيف لدى تلاميذ الطور الثانوي .

من خلال تحليلنا المعطيات الفرضية الثالثة التي توصلنا إليها في دراستنا الميدانية بثانوي سعدي الصديق بتبسة ومن خلال المؤشرات التي تتمحور حولها أسئلة الدراسة أثبتت أن الألعاب الإلكترونية تولد السلوك العنيف لدى تلاميذ الطور الثانوي وهو ما نجده في مؤشرات هذه الفرضية في الجدول رقم(21) بحيث نجد معظم أفراد العينة أن ممارستهم للألعاب الإلكترونية تجعلهم يمتازون بمزاج سيئ وهو ما يدفعهم أكثر إلى إكتساب سلوك عنيف وأكثر عدوانية , وأيضا ما تؤكده لنا مؤشرات الجدول رقم(23) و(24) في

تقليد بعض حركات وأبطال اللعبة الإلكترونية التي تتضمن معظمها مشاهد عدوانية كالحروب والقتال كألعاب " ببجي وفري فاير والألعاب القتالية " وكذلك بما يشعره أفراد العينة عند التوقف من ممارسة هذه الألعاب التي تؤثر تأثيرا كبيرا على السلوك العدواني وتضعف البصر وهو ما شاهدناه لبعض التلاميذ .

ومن خلال ما سبق إستنتاجه يمكن القول بأن الفرضية محققة على أرض الواقع .

4/ مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضية العامة :

من خلال الدراسة الميدانية التي أجريت حول موضوع أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك المنحرف لدى تلاميذ الطور الثانوي في محاولة للتحقق من فرضيات موضوع الدراسة والتي تم التحقق من صدقها . فالفرضية الأولى أكدت على أن تلاميذ الطور الثانوي (ثانوية سعدي الصديق) يمارسون الألعاب الإلكترونية يوميا , وهذا مؤشر يقود إلى إنخفاض في مستوى التلميذ تدريجيا مما يؤدي به إلى الخروج المبكر ومغادرة مقاعد الدراسة , وفي النهاية الأمر الذي يكسبه سلوك منحرف .

أما الفرضية الثانية والتي مفادها أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى بروز العزلة الإجتماعية لدى تلاميذ الطور الثانوي وقد تبين صدق هذه الفرضية من خلال قضاء وقت طويل في الألعاب الإلكترونية أكثر من قضائه مع الآخرين وهو ما يؤثر سلبا على العلاقات الإجتماعية مع المبحوثين .
أما الفرضية الثالثة والتي مفادها أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى السلوك العنيف لتلاميذ الطور الثانوي وذلك بسبب الممارسة الدائمة للألعاب الإلكترونية التي تؤدي إلى تقليد مشاهدها في بعض الأحيان وخاصة في أغلب الأحيان محتوياتها عن العنف .

وتحقق هذه الفرضيات يؤكد تحقق الفرضية الرئيسية التي تتمثل في الألعاب الإ لكترونية لها تأثيرعلى السلوك المنحرف لدى تلميذ الطور الثانوي .

وما هو ملاحظ في البيانات الكمية والنسب المئوية الواردة في الجداول التي تحصلنا عليها والتي ترتبط بأسئلة الفرضيات على الإستمارة فإن معظم أفراد مجتمع البحث يؤكدون على أن هناك تأثير للألعاب الإلكترونية على سلوك التلميذ المنحرف , وقد لمسنا ذلك من خلال تصريحاتهم في الميدان وبعض الملاحظات وأيضا من خلال المؤشرات المعتمد عليها في الفرضيات التي تثبت ذلك , ولكل هذه الإعتبارات يمكن أن نقول أن الفرضية العامة الموسومة بالألعاب الإلكترونية والسلوك المنحرف لدى تلاميذ الطور الثانوي صادقة إلى حد كبير .

ثانيا : مناقشة النتائج في ضوء الدراسات السابقة :

نحاول في هذه المرحلة مقارنة ما إستخدمته مختلف الدراسات السابقة من مناهج وأدوات جمع البيانات وما توصلت إليه من نتائج .

وبعد أن تناولنا بالتحليل ومناقشة النتائج التي توصلت إليه الدراسة في ضوء فرضياتها , إرتأينا أنه من الواجب علينا أن نتعرض أيضا إلى الدراسات الأخرى وما توصلت إليه في البيئات المختلفة حول الموضوع الذي يبحث في دراستنا , هذا وقد كانت النتائج التي إنتهت إليها هذه الدراسات تتفق وتتشابه في كثير من الجوانب مع دراستنا وتختلف في أخرى , ويمكن أن نستعرض كل هذا بإيجاز فيما يلي :

1. بالنسبة للنتائج : فيما يتعلق بالنتائج توصلت دراسة الباحثة " مريم قويدر" إلى أن :

الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون إلى شرائها وإقتنائها .

ـ يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذه يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال , مما يقلل أضرار على التحصيل الدراسي لهم.

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

وهذا ما توصلنا إليه في دراستنا حيث أن التطور التكنولوجي ودخول الالعاب الإلكترونية إلى أغلب المنازل ساهم في تزايد إستخدامها والإدمان عليها وهذا ما يؤثر على سلوك التلميذ بطريقة مباشرة أو غير مباشرة فهم يتأثرون ويقلدون ما يشاهدونه عبر الوسائل التكنولوجية .

كما توصلت دراسة Ingrid moller , Barbara Kralie إلى :

- لعب ألعاب إلكترونية عنيفة يؤدي إلى زيادة في السلوك العدواني , تمثل في تقليد المبحوث لمظاهر العنف الإفتراضي

ـ إرتفاع وتيرة اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة , قد يكون مرتبطا مع معايير النزاعات العدوانية والعدائية النسبية (أي يعزز العدوان) .

وهو ما يتفق مع نتائج دراستنا حيث نجد أن أغلب أفراد مجتمع البحث يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقلدون محتوياتها بشكل كبير .

ومن هنا نستنتج أن أغلب النتائج التي توصلت إليها دراستنا توافقت مع النتائج التي توصلت إليها الدراسات السابقة التي إعتمدنا عليها .

2. بالنسبة للمنهج والعينة :

أستخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفي لملائمته موضوع البحث , ولأنه نعتقد أنه المنهج الذي يمكننا من جمع المعلومات أكثر في مثل هذا الموضوع , وبعد إطلاعنا على الدراسات السابقة وجدنا أن أغلبهم إستخدم المنهج الوصفي كدراسة " مريم قويدر" .

وهناك من إستخدم المنهج الوصفي التحليلي كدراسة " فاطمة همال " .

أما بالنسبة لعينة الدراسة فقد كان إختيارنا لعينة بحثنا قصدية وقد تشابهت مع دراسة " مريم قويدر" فقد كان إختيارها لعينة قصدية حيث إختارت 200 مفردة من الأطفال الجزائريين تتروح أعمارهم من 7 إلى 22 سنة .

3. أدوات جمع البيانات :

فيما يتعلق بأدوات جمع البيانات فإن كل دراسة إستخدمت إستمارة إستبيان التي إستخدمت من المنهج الوصفي التحليلي أو منهج دراسة الحالة .

إعتمدت دراسة Ingrid moller , Barbara Kralie لمعرفة بعض عادات المراهقين الألمان خاصة في ممارسة لعبة الفيديو .

واعتمدنا في دراستنا الحالية على الإستبيان والملاحظة البسيطة والمقابلة مع كل من المبحوثين ومستشار التوجيه والإرشاد الخاص بثانوية " سعدي الصديق " لجمع المعلومات عن المبحوثين وأيضا عن الثانوية .

وعموما أفادتنا هذه الدراسة فائدة كبيرة فيما يخص تساؤلات البحث وصياغة أسئلة الإستبيان ومقارنة أسئلة بحثنا بأسئلة بحوث أخرى . أما الفترة الزمنية فقد تباينت مدتها من دراسة إلى أخرى حسب حجم العينة وطبيعتها حيث أن بعض الدراسات أعتمدت على عينة كبيرة , بينما في دراسات أخرى كانت صغيرة , واعتمدت على العينة القصدية أو العشوائية وهذا راجع إلى حجم مجتمع البحث التي تمت فيه الدراسة .

خامسا: الإقتراحات والتوصيات :

إستنادا إلى النتائج التي توصلت إليها الدراسة يمكن أن نقدم مجموعة من الإقتراحات لمعالجة ظاهرة الإنحرافات السلوكية خاصة لدى المراهقين (التلاميذ) وهذا لكي نخفف من درجة إنتشارها ومحاولة التحكم فيها , وذلك للإحاطة بها من جميع الجوانب للحد من إنتشارها أكثر نظرا لما يترتب عنها من أخطار , ولما لا محاولة التخلص منها تدريجيا مستقبلا وتتمثل هذه الإقتراحات في:

1/ مراقبة الأبناء ومتابعتهم بشكل منتظم وذلك داخل الأسرة والمدرسة وحتى في الحي وكذلك أوقات فراغهم قصد التعرف على أصدقائهم والتقرب منهم أكثر للوقاية من الإنحراف .

2/ العمل على توفير مرافق إجتماعية وثقافية ورياضية ودور الشباب في التجمعات السكانية للقيام بأنشطة رياضية والإستفادة من أوقات الفراغ بدل الغوص والإنعزال بسبب الألعاب الإلكترونية .

3/ توجيه إنتباه التلاميذ للأضرار التي قد تعود عليهم في حالة الإستخدام المفرط للالعاب الإلكترونية وعدم إنتقاء أنواع الألعاب التي قد تعود عليه بالضرر .

4/ التوعية بكيفية الإستفادة من أوقات الفراغ والإستغلال العقلاني للألعاب الإلكترونية .

5/ العمل على غرس القيم الدينية والإجتماعية والخلقية والثقافية في نفوس التلاميذ منذ التعليم المبكر من خلال التوجيهات والإرشادات الهادفة والقدوة الحسنة في غرس القيم الإيجابية لإستثمار الألعاب الإلكترونية في أوقات مناسبة وفترات زمنية مقبولة .

6/ تقديم برامج تعليمية وأنشطة تثقيفية للتلاميذ تركز على الجوانب الإيجابية للمستحدثات التكنولوجية بصفة عامة والألعاب الإلكترونية بصفة خاصة .

الخاتمة

خاتمة :

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في الألعاب الإلكترونية والسلوك

المنحرف لدى تلاميذ الطور الثانوي ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ بمدينة تبسة، حيث يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب حيث أصبحت تتيح للتلميذ فرص للتعلم والإكتشاف والمغامرة، لها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، كما تمكنت هذه الألعاب أيضا من السيطرة على عقول التلاميذ وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها.

كما تجعل الألعاب الإلكترونية التلميذ يميل إلى العزلة الإجتماعية والإنطواء على نفسه،مما يؤثر

سلبا عليه على تفكيره وشخصيته، فبدلا من الجلوس مع العائلة والأصدقاء يفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية وتجعل الألعاب الإلكترونية التلاميذ أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز حيث تعتبر هذه المرحلة من أهم المراحل التي يكون فيها الفرد شخصيته في مرحلة النضوج والرشد.

كما قدمت هذه الدراسة إجابات عن أثر الألعاب الإلكترونية على التلاميذ وما تحدثه من سلوكات

إجتماعية ونفسية وصحية.

حيث يعتبر أغلب أفراد العينة أن الألعاب الإلكترونية وسيلة للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى كونها وسيلة حديثة للعب، ويفضلون ألعاب المغامرة لأنها تثير فيهم متعة الفوز والإستمتاع والسرور. ومن خلال الدارسة الميدانية للعينة المختارة خلص إلى أن الألعاب الإلكترونية هي الوسيلة المفضلة لدى التلاميذ لملئ أوقات فراغهم باعتبارها مصدر للتسلية والترفيه، في حين أن الإستخدام المفرط لها يؤدي إلى آثار سلبية، خاصة في غياب الوعي بالأضرار الناجمة عن إفراط في إستخدامها.

كما إعتبرت آثار الألعاب الإلكترونية على التلاميذ حسب أفراد العينة حب وإرتباط ومصدر السعادة والسرور لديهم، في حين هناك من يراها مجرد ألعاب للتسلية وملأ الفراغ وتضييع الوقت.

قائمة المصادر والمراجع

قائمـــــــة المـــصـــــادر والمـــــراجع :

1.إبتسام محمود السلطان , التطور الخلقي للمراهقين , دار المجتمع العربي , عمان , 2009 , د ط

2.إحسان محمد الحسن , الأسس العلمية لمناهج البحث العلمي الإجتماعي , دار الطليعة للنشر والتوزيع , لبنان , 1982 , ط2 .

3.بسام محمد أبو عليان , الإنحراف الإجتماعي والجريمة , جامعة الأقصى , ط 3 , 2026 .

4.بشير سعد زغلول , دروس في علم الإجرام , كلية الحقوق , جامعة القاهرة , 2007 .

5.بشير سعد زغلول , دروس في علم الإجرام , كلية الحقوق جامعة القاهرة .

6.بلقاسم سلاطنية وحسان الجيلاني , منهجية العلوم الإجتماعية , شركة الهدى للطباعة والنشر والتوزيع , عين مليلة , الجزائر , 2004 , د ط .

7.بولبينة جمال . الانترنت وانحراف السلوك لدى تلاميذ المرحلة الثانوية .

8.جابر نصرالدين , السلوك الإنحرافي والإجرامي , معهد التطبيقات النفسية والتربوية ,دار الهدى للطباعة والنشر , جامعة منتوري قسنطينة , الجزائر.

9.جمال معتوق , مدخل في علم إجتماع الجنائي , دار الكتاب الحديث ج2 , الجزائر , 2014.

10.حسين عبد الحميد رشوان , العلم والتعليم والمعلم من منظور علم الإجتماع , مؤسسة شباب الجامعة , مصر , 2006 , ط2 .

11.رابح تركي , مبادئ التخطيط التربوي , ديوان المطبوعات الجامعية , الجزائر 1982 , د ط .

12.رحيم يونس كزو العزاوي , مقدمة في البحث العلمي , دار دجلة , عمان , 2008 , ط1.

13.سعيد سبعون وحفضة جرادي , الدليل المنهجي في إعداد المذكرات والرسائل الجامعية في علم الإجتماع , دار القصبة للنشر , الجزائر , د ط 2012 .

14.سليم نعامة , سيكولوجية الإنحراف , مكتب الخدمات الطباعية , 1985 , ط1 .

15.سماح سالم سالم وآخرون , الخدمة الإجتماعية في مجال الجريمة والإنحراف , دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ,عمان , ط 2 .

16.سميرة أقرور , الوجيز في أسس علم الإجرام وأهم مدارسه , الشركة المغربية لتوزيع الكتاب , المغرب , ط 2005 .

17.عايد عواد الوريكات , نظريات علم الجريمة , دار الشروق للنشر والتوزيع , عمان , 2008 , ط1 .

18.عبد الرحمان محمد العيسوي , موسوعة علم النفس الحديث , إضطربات الطفولة والمراهقة وعلاجها , دار الراتب الجامعية , لبنان , 2002 ط2 .

19.عزيزة فوال بابستي , المعجم المفضل في النحو العربي , 2992 , 2022/03/32 , 23:20 .

20.لطفي الشربيني ,موسوعة شرح المصطلحات النفسية , دار النهضة العربية للطباعة والنشر , لبنان , 2000 , ط2.

21.محمد سعيد الخولي , العنف في مواقف الحياة اليومية , دار مكتبة الإسراء للطبع والنشر والتوزيع , عمان ,2006 , د ط .

22.محمد سلامة غباري , في مواجهة الدفاع الإجتماعي ضد الجريمة والإنحراف ,دار المعرفة الجامعية , مصر ,2005 , د ط.

23.محمد عاطف غيث , قاموس علم الإجتماع , دار المعرفة الجامعية , مصر , 2006 , د ط .

24.محمد عبيدات ومحمد أبو نصار وآخرون , منهجية البحث العلمي –القواعد والمراحل والتطبيقات , دار وائل للطباعة والنشر , عمان 1999 , ط2 .

25.محمد علي محمد , مقدمة في البحث الإجتماعي , دار النهضة العربية , لبنان , 1993 , د ط , .

26.مصباح عامر , التنشئة الإجتماعية والسلوك الإنحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية , دار الأمة , الجزائر , 2003 , ط2.

27.مصباح عامر , التنشئة الإجتماعية والسلوك الإنحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية , شركة دار الأمة للطباعة والنشر والتوزيع , الجزائر , 2003 , ط1 .

28.مصطفى العوجي , التربية المدنية كوسيلة للوقاية من الإنحراف , المركز العربي للدراسات الامنية والتدريس , الرياض , د ط.

29.مها حسن الشحروري , الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها , دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة , عمان , الأردن 2008 ,ط1.

30.موريس أنجرس , منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية والإجتماعية , ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون , دار القصبة للنشر , الجزائر ' 2006 , ط2 .

31.نسرين عبد الحميد نبيه , السلوك الإجرامي دراسة تحليلية للسلوكات الإجرامية , دار الجامعة الجديدة للنشر, الإسكندرية ,2008 .

المذكرات :

1.برتيمة سميحة , الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي , دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي , مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الإجتماع , كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية , جامعة بسكرة , الجزائر , 2017 .

2.فاطمة هامل , "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية وتأثيرها على الطفل الجزائري " , مذكرة لنيل شهادة الماجستير , قسم العلوم الإنسانية , كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية , جامعة الحاج لخضر باتنة , الجزائر , 2011 . 2012.

3.قريبع أحلام , بلمرابط وحيدة , الانترنت وإنحراف السلوك لدى تلاميذ المرحلة الثانوية , مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الإجتماع التربية , قسم علم الإجتماع , كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية , جامعة محمد الصديق بن يحي , 2028 , ص 23-24 .

4.مريم قويدر , أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال , رسالة ماجستير , قسم علوم الإعلام والإتصال , كلية العلوم السياسية والإعلام , جامعة الجزائر3 . 2011/ 2012 .

المجالات:

1.كريمة عجرود , الإنحراف الإجتماعي مشكلة الإنسان والمجتمع , مجلة الدراسات والبحوث الإجتماعية , العدد 21 , الجزائر , 2017 .

المواقع الإلكترونية:

2.http://www.aimaany.com/ar/dict/ar-_ar. 23/4/2021 . 22:40

3.http://vb.3dlat.com/showthread.php? 23/4/2021. 22:55

4.htpp://www.assawsana.com/ar/dict/ar_ar. 23/4/2022. 22:46

//ar.m.wikipedia.org.wiki. 30.04.2021/ 1:25:https

الموسوعات :

- لعبة الفيديو , ويكيبيديا الموسوعة الحرة , لعبة الفيديو , .https// ar.wikipidia.org/wiki

المراجع باللغة الفرنسية :

Sylroinn. Giroax et ginette tremlay : methodologie des science humaine (la . edition pedagogique INC , Quebec, 2eme edition , 2002 recherche en action) ,

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشيخ العربي التبسي_ تبسة

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

قسم :علم الإجتماع

تخصص: علم الإجتماع الجريمة والإنحراف

إستمارة إستبيان حول

الألعاب الإلكترونية والسلوك المنحرف لدى تلاميذ المرحلة الثانوية دراسة ميدانية بثانوية سعدي الصديق . تبسة .

إعداد الطلبة :

- بريك قريب
- جديلي وسيلة

إشراف الأستاذ :

نورالدين جفال

ملاحـــــظة

في إطار إنجاز مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر تخصص علم الإجتماع الجريمة والإنحراف نضع بين يديك إستمارة إستبيان راجين منكم أن تجيبو على ما ورد فيها من أسئلة بما يتناسب مع رأيك بصدق وصراحة بهدف الوصول إلى النتائج والأهداف , وتأكد أن إجابتك لا تستخدم إلا لغرض البحث العلمي شكرا على ثقتكم .

ضع علامة (×) في الخانة المناسبة .

السنة الجامعـــــــية : 2021/2020

المحور الأول :البيانات الشخصية:

1-الجنس: ذكر ☐ أنثى☐

2-السن : 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐

3- المستوى الدراسي: أولى ثانوي ☐ ثانية ثانوي ☐ ثالثة ثانوي ☐

4-الشعبة: علوم ☐ آداب ☐ تسيير وإقتصاد ☐

علوم تجريبية وتقني ☐

5-التحصيل الدراسي: أقل من 10 ☐ من 10 إلى 13 ☐ من 13 إلى 15 ☐

أكثر من 15 ☐

6- مكان السكن : حضري ☐ شبه حضري ☐ ريفي ☐

المحور الثاني : عادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية لتلاميذ الطور الثانوي

7- هل تفضل الألعاب الإلكترونية على الألعاب التقليدية ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

في حالة دائما ما هوالسبب ؟

.....

8- أين تمارس الألعاب الإلكترونية ؟

المنزل☐ المدرسة ☐ مكان آخر ☐

9- ماهي الألعاب المفضلة لديك ؟

-المغامرات ☐ الرياضة ☐ السباقات ☐

-الإستراتيجية والحروب ☐ الفنون القتالية ☐ الألغاز والمسابقات ☐

ألعاب أخرى ☐

10- ماهي الوسيلة التي تفضلها لممارسة الألعاب الإلكترونية ؟

الهاتف النقال ☐ أجهزة ألعاب الفيديو ☐ التلفاز ☐ الكمبيوتر ☐

اللوحة الإلكترونية ☐

11- كم تقضي من الوقت في اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟

أقل من ساعة ☐ ساعة – ساعتين ☐ ساعتين – ثلاث ساعات ☐

أكثر من ثلاث ساعات ☐

المحور الثالث : إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى العزلة الإجتماعية لدى تلاميذ الطور الثانوي

12- هل يخصص والديك أوقاتا يقضونها معك ؟

نعم ☐ لا ☐

في حالة الإجابة ب **" لا "**

لماذا .....

13- كيف تقضي وقت فراغك ؟

مع الأسرة ☐ في الحي ☐ ممارسة الرياضة ☐ الإبحار في الألعاب الإلكترونية ☐

14- هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على الإندماج بمحيطك ؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كان لا لماذا ؟

أحب العزلة والإنطواء ☐ أهتم أكثر بإجتياز مراحل متقدمة في اللعبة ☐

15- هل إستخدامك المفرط للألعاب الإلكترونية يؤثر على تواصلك مع الآخرين ؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

16- هل ترى أن الألعاب الإلكترونية مهمة في حياتك ؟

جدا ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

17- ما أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية ؟

لنسيان همومك ☐ للهروب من المشاكل الشخصية ☐ ملئ وقت فراغك ☐

تساعدك على التعلم ☐

18- هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على علاقتك بأسرتك ؟

نعم ☐ **لا** ☐

المحور الرابع : الألعاب الإلكترونية تولد السلوك العنيف على تلاميذ الطور الثانوي .

19- هل تمارس الألعاب الإلكترونية بمراقبة والديك ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

20- هل يقوم أحد الأولياء بنزع الألعاب الإلكترونية منك أثناء إستخدامها ؟

نعم ☐ **لا** ☐

21- كيف ترى تصرفاتك بعد إستخدام الألعاب الإلكترونية ؟

هادئ ☐ سعيد ☐ كثير الحركة والتفاعل ☐ سيء المزاج ☐

22- هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على تصرفاتك مع زملائك ؟

نعم ☐ لا ☐

23- هل تحاول تقليد بعض الحركات وأبطال لعبة إلكترونية ؟

نعم ☐ **لا** ☐

- إذا كانت الإجابة بنعم كيف قلدت هؤلاء الأبطال ؟

الصراخ ☐ العنف ☐ السلوك العدواني ☐

القدوة ☐ الشجاعة ☐ الشخصية القوية ☐

24- بماذا تشعر عند عند التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية ؟

التعب الجسمي ☐ ضعف البصر ☐ راحة نفسية ☐

شعور عادي ☐ سلوك عدواني ☐

الملخص

ملخص الدراسة :

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الإلكترونية لمعرفة مدى إقبال التلاميذ عليها والكشف عن الآثار التي يخلقها استخدام هذه الألعاب على التلاميذ , حيث أجريت هذه الدراسة الميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية سعدي الصديق ب "تبسة "تتراوح أعمارهم ما بين 14 إلى 19 سنة والذين تم اختيارهم بطريقة العينة القصدية.

وبعد إجراء عمليات التحليل الكمي والكيفي لعينة الدراسة ومن خلال توجهنا الميداني لدراسة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك التلميذ في الطور الثانوي توصلت الدراسة إلى مايلي :

أغلبية أفراد العينة تكون ردة فعلهم عنيفة إذا قطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة .

تعمل على زرع السلوك العدواني فيه لأنه صغير لا يعي مدى خطورتها .

يمارسها التلميذ لأجل تحقيق المتعة وحب المغامرة وذلك لما تتميز من تشويق وإثارة .

كما خلصت الدراسة التي اعتمدت على المنهج الوصفي وعلى الإستبيان كآداة جمع البيانات إلى كشف الدور الكبير الذي يلعبه الأولياء في توجيه الطفل (التلميذ) على الألعاب الإلكترونية , كما سلطت الضوء على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب في وسط التلاميذ والتأثير السلبي الذي باتت تخلفه على الطفل في جميع مناحي حياته .

الملخص

This study aims to shed light on the issue of electronic games to know the extent to which students are interested in them and to reveal the effects that the use of these games creates on students. This field study was conducted on a sample of students of Saadi Al-Siddiq High School in Tebessa, aged between 14 and 19 years. Who were selected by the intentional sampling method.

After conducting quantitative and qualitative analysis of the study sample and through our field approach to study the impact of electronic games on the behavior of the student in the secondary stage, the study reached the following:

The majority of the sample members will react violently if one of them cuts their focus from the game.

She is working to implant aggressive behavior in him because he is young and does not realize how dangerous it is.

The student exercises it in order to achieve fun and love of adventure, because of its suspense and excitement.

The study, which relied on the descriptive approach and the questionnaire as a data collection tool, also concluded to reveal the great role that parents play in guiding the child (the pupil) on electronic games, and also shed light on the widespread spread of this type of games among students and the negative impact it has on the child. In all aspects of his life.

الملخص

Cette étude vise à faire la lumière sur la question des jeux électroniques, à connaître l'ampleur de l'intérêt des élèves pour ceux-ci et à révéler les effets de l'utilisation de ces jeux sur les élèves. Cette étude de terrain a été menée sur un échantillon de lycéens de Saadi Seddik à Tébessa, âgés de 14 à 19 ans. qui ont été sélectionnés par la méthode d'échantillonnage prévue.

Après avoir mené une analyse quantitative et qualitative de l'échantillon de l'étude et à travers notre approche de terrain pour étudier l'impact des jeux électroniques sur le comportement des élèves du secondaire, l'étude a atteint les résultats suivants :

La majorité des membres de l'échantillon réagiront violemment si quelqu'un détourne leur attention du jeu.

Elle travaille à lui implanter un comportement agressif car il est jeune et ne réalise pas à quel point c'est dangereux.

L'étudiant l'exerce afin d'atteindre le plaisir et l'amour de l'aventure, en raison de son suspense et de son excitation.

L'étude, qui s'est appuyée sur l'approche descriptive et le questionnaire comme outil de collecte de données, a également conclu à révéler le grand rôle que jouent les parents dans l'orientation de l'enfant (l'élève) vers les jeux électroniques, ainsi qu'à mettre en lumière la diffusion de ce matière. Le type de jeux entre élèves et leur impact négatif sur l'enfant. dans tous les aspects de