اثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك الاجتماعي للطلبة

الكلمات المفتاحية:الالعاب، الالكترونية،السلوك الاجتماعي

حسين محسن عبد الكريم أ . م . د صالح شبيب محمد
جامعة الانبار/ كلية الآداب
hus20a6013@uoanbar.edu.iq art.salhhebeb@uoanbar.edu.iq

الملخص

تهدف هذه الدراسة بشكل اساس الى التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك الاجتماعي للطلبة ، ومراحل تطور هذه الالعاب ، فضلاً عن معرفة الاسباب التي تدفع الافراد لممارسة هذه الألعاب ، وكذلك معرفة مخاطر هذه الألعاب المهددة الامن الانساني .

توصلت الدراسة الى مجموعة من النتائج ومنها :

١- بينت نتائج الدراسة ان اغلب أفراد العينة يؤكدون مساهمة الألعاب الإلكترونية في اكتساب سلوكيات جديدة .

٢- دلت نتائج الدراسة ان اغلب بعض افراد العينة يلجؤون الى ممارسة الألعاب الإلكترونية نتيجة جاذبية هذه الألعاب ، وتقليد ما يظهر فيها.

٣- اشارت نتائج الدراسة ان بعض افراد عينة الذكور يلجئون الى ممارسة هذه الألعاب نتيجة تأثير الاصدقاء .

٤- تدل الدراسة ان ممارسة الألعاب الإلكترونية ظاهرة منتشرة بشكل كبير و واسع في المجتمع .

٥- توصلت نتائج الدراسة أن غالبية افراد عينة الدراسة يؤكدون تأثير هذه الألعاب في تدني مستوى تحصيلهم الدراسي .

٦- دلت نتائج الدراسة أن الألعاب القتالية تأتي في مقدمة الألعاب الإلكترونية التي يفضلون افراد العينة ممارستها ، ويعد هذا مؤشراً خطيراً بالنسبة لأفراد العينة .

٧- ظهرت نتائج الدراسة ان اغلب افراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية بواسطة الهاتف النقال مما يؤثر على صحتهم .

كما وضع الباحث مجموعة من التوصيات و المقترحات والتي منها :

اولاً / التوصيات

١- يجب على الأجهزة الرقابية أن توضع محددات لشبكات الأنترنت من نشر بعض الألعاب التي تشجع على العنف والقتل .

٢- على الأجهزة الرقابية منع نشر الألعاب الإلكترونية الغير لائقة التي لا تنسجم مع عاداتنا وتقاليدنا العربية الأصلية ، والتي تسمى الى بث افكار العولمة الغربية في ابنائنا .

٣- منع الألعاب الإلكترونية التي تشجع على عبادة الوثنية والتي تتعارض مع تعاليم ديننا الإسلامي الحنيف .

ثانياً / المقترحات

١- اجراء دراسة نيبين اثار الألعاب الإلكترونية في صحة الأفراد .

٢- نشر العاب الكترونية تتناسب مع عاداتنا وتقاليدنا وديننا الإسلامي الحنيف .

٣- نشر الألعاب الإلكترونية التعليمية التي تساهم في تقوية الفكر والخيال والأبداع وتقوية الممارسات اللغوية الإنكليزية والعربية .

المبحث الاول : الإطار العام للدراسة :

اولاً : عناصر الدراسة :

١- مشكلة الدراسة

يشهد العالم تطوراً تكنلوجياً هائلاً في جميع جوانب الحياة الثقافية والاجتماعية والفكرية ، وبقدر اسهامه في تقدم الانسانية وأغنائها للمعرفة البشرية ، إلاّ أنها تشكل في الوقت نفسه خطراً متزايداً على المجتمع ، ابتداءاً من الممارسات والعادات والسلوك الاجتماعي اليومي الى سلم القيم ونمط الحياة ، إذ نتج عن هذا التطور تحويل العالم الى قرية صغيرة ، دون اعتبار للحواجز الجغرافية والزمنية وهذا ما شهده العالم منذ العقد الاخير من قرن العشرين ، أذ نتج في هذا التطور الهائل اختراع وسائل تكنلوجية جديدة لم تكن معروفة من قبل ، كالحاسبات

والهواتف الذكية التي زاد انتشارها في السنوات الاخيرة في المجتمعات ، والتي ظهرت نتيجة البحث والتطور والاستخدام ،وهي في انتشار متزايد يوم بعد يوم وذلك بسبب ما تتميز به هذه الاجهزة الحديثة من مميزات لم تكن متوفرة من قبل مثل فوائدها الاجتماعية فهي تساعد الكثير من الناس في التواصل بين بعضهم البعض بسهوله خاصة ما يشهده العالم في التواصل الاجتماعي عبر شبكات الانترنيت ، حيث اصبحت هذه الاجهزة الحديثة وسيلة مهمه من وسائل التواصل الاجتماعي تنقل الفرد للتجول في رحاب العالم الواسع وكأنه بين اصابع اليدين، ولعل ما رافق تطور الأجهزة الحديثة يمكن ممارسة ظاهرة (الألعاب الإلكترونية)، فالألعاب الإلكترونية تعتبر من الألعاب الحديثة التي ظهرت في المجتمع ، والتي تؤدي دوراً اساساً في تشكيل ثقافة الفرد وسلوكه الاجتماعي .

وان انتشار هذه الظاهرة (الألعاب الإلكترونية) تؤثر على السلوك الاجتماعي لدى الطلبة المراهقين ، وايضاً تؤثر على ثقافة الطلبة ، إذ انها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وهي سهلة المنال ، وهذه الظاهرة لا يقتصر انتشارها على شريحة طلبة المتوسطة (المراهقين) بل تنتشر بين جميع شرائح المجتمع ، الا انها اكثر انتشاراً بين شريحة المراهقين ، لأنها أكثر الفئات الاجتماعية أهتماماً بمثل هذا النشاط ، كما تعد مرحلة المراهقة الركيزة الأساسية لحياة الفرد المستقبلية ، اذ فيها تتحدد ملامح شخصيته من خلال ما يكتسبه من قيم وخبرات ومهارات ، لان كل فرد يمر بمراحل متعددة منذ ولادته كمرحلة الطفولة والمراهقة والشباب وغيرها ، لكنه في فترة من حياته يمر في مرحلة الدراسة او التمدرس ، حيث تعتبر من اهم المراحل التي يمر بها الطالب ، لان الطالب هو شريحه حساسة ومهمه في المجتمع وذلك لالتزامه بنظام تربوي يسعى الى تكوينه وتعليمه ، وعلى الرغم من ان غالبية الطلبة يتمتعون بسلوك اجتماعي قيمي عالٍ ، إلاّ ان عدد لا يستهان به منهم يعانون من مشكلات سلوكية تتمثل بسبب الادمان في هذه الظاهرة (الألعاب الإلكترونية) التي تعد في كثير من الأحيان ظاهرة منتشرة بين طلبة المدارس ومن اكثر المشكلات السلوكية انتشاراً ، بعد ان أتسع استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل يجعلها متاحة لجميع افراد المجتمع ولاسيما الأطفال والمراهقين ، وأن ممارسة الطلبة للألعاب الإلكترونية لفترات طويلة بات يؤثر على سلوكهم الاجتماعي وأضعاف قدراتهم في ممارسة العديد من الأنشطة الاجتماعية ، وقد يعرضهم الى خلل في علاقاتهم الاجتماعية ، فالفرد الذي يقضي ساعات طويلة في ممارسة الألعاب

الإلكترونية دون تواصل مع الأخرين يصبح فرداً غير اجتماعي منطوي على ذاته ، وأكثر ميلاً للأنساب الاجتماعي والميل الى العزلة الاجتماعية ، حيث تعد العزلة الاجتماعية إحدى المشكلات النمائية التي يعاني منها المراهقين في مرحلة المراهقة ، والتي من شأنها تؤدي الى العديد من السلوكيات غير التكيفية كعدم القدرة على التكيف الاجتماعي مع الاخرين واقامة علاقات اجتماعية معهم . لذلك تنامى احساس الباحث بمشكلة دراسته الحالية من خلال معايشته للطلبة بحكم عمله ضمن الهيئة التدريسية ، لذا لمس وجود هذه الظاهرة وانتشارها في المدراس بوضوح بين الطلبة في جميع المراحل الدراسية .

وفي اطار هذه المعطيات تطرح مجموعة من التساؤلات اهمها :

- ما هو أثر الالعاب الالكترونية على السلوك الاجتماعي لدى الطلبة ؟
- ما هو دافع اقبال الطلبة على ممارسة الالعاب الالكترونية ؟

٢- **اهمية الدراسة** : وتتلخص اهمية هذه الدراسة بما يلي :

١ـ تظهر أهمية هذه الدراسة من الانتشار الواسع لهذه الظاهرة (الألعاب الالكترونية) ، ووجودها في كل بيت تقريباً مما ادى الى تأثيرات جمة وجهود الاستغناء عنها او تجاهلها لاسيما في ميدان صقل شخصية المراهق من إكتسابه سلوكيات اجتماعية من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية يعرض فيها العنف والأثارة والرعب وفق نسبه عالية، وكذلك من جهة أخرى تترك أثاراً عند المراهقين بشكل هام وتجعلهم لا يشعرون بأحاسيس وألم ومشاعر الاخرين حيث تضعف لدى المراهق الضوابط والمعايير التي يفرضها كل انسان على نفسه مستقبلاً وتدفعه الى المزيد من الانسانية وحب النفس ، فضلاً على أثارها المتوقعة في انحرافات السلوك الاجتماعي والشخصية.

٢. اعتبار هذه الظاهرة من المشكلات الجديدة التي ظهرت نتيجة التطور التكنلوجي في مجال الاتصال ، حتى أصبحت تمارس من قبل أغلب فئات المجتمع او شرائح المجتمع ، ولكن من اكثر مستخدميها شريحة المراهقين والذين من ضمنهم طلبة المتوسطة.

٣ـ وكذلك تتبع أهمية الدراسة الحالية من امكانية اختراع برامج توجيهية و الارشاد النفسي والتربوي من أجل التخفيف من أثار ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوك الاجتماعي للمراهقين .

٤ـ وكذلك تكمن أهمية هذه في الألعاب الالكترونية وأثرها على السلوك الاجتماعي يجعلنا اكثر تحكماً في الظاهرة وهذا ما يساعدنا في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها ٠

٣- اهداف الدراسة :

١. التعرف على اثر الألعاب الالكترونية في السلوك الاجتماعي لدى طلبة الدراسة المتوسطة
٢. تحديد اهم اثر التي تركتها الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لطلبة المتوسطة .
٣. الكشف عن دوافع أقبال طلبة المتوسطة في ممارسة الألعاب الالكترونية باعتبارها ظاهرة جديدة الانتشار في المجتمع .

ثانياً / المفاهيم والمصطلحات العلمية

١- الألعاب الإلكترونية : Electronic games

يعد مفهوم الألعاب الالكترونية مفهوماً جوهرياً رئيسياً ينبغي علينا الاخذ به وتوضيحه لكونه يعد وصفاً واقعياً لما يشهده مجتمعنا من الانتشار السريع لهذه الظاهرة (الألعاب الالكترونية)

وتعرف اصطلاحاً :

هي نوع من الألعاب تعرض على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) ، او على شاشة التلفزة (العاب الفيديو)،إذ تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التأثر البصري والحركي) اوالامكانات العقلية ، ويكون هذا من خلال تطوير البرامج الالكترونية [١].

و تعرف الألعاب الالكترونية : نشاط ترويجي ظهرت في أواخر الستينات ، وهي نشاط ذهني بالدرجة الاولى يشمل كل العاب الهواتف النقالة ، والعاب الفيديو ، و العاب الكمبيوتر ، والعاب اللوحات الالكترونية ، وبصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية ، وهي برنامج معلوماتي ، ويمارس هذا النشاط بالطريقة التي تمارس بها الانشطة الاخرى ، التي تعتمد عليها الألعاب الالكترونية ، حيث تمارس هذه الألعاب بشكل فردي او بشكل جماعي عن طريق الأنترنيت [٢].

ويمكن ان نعرفها إجرائياً :

تعرف (الألعاب الالكترونية) : بأنها مجموعة من النشاطات ذات الطابع الاعلامي وتتضمن بعداً تفاعلياً وصورياً في حالة الحركة ، وتتميز هذه الالعاب بألعاب الفيديو وألعاب بلاي ستيشن وكذلك ألعاب الحاسوب التي تمارس فيه بشكل عام على شكل اقراص (دي في دي) وكذلك ألعاب الشبكات المتصلة بالأنترنيت ٠

٢- **اللعب** : **game** : يمكن إيضاح معنى الألعاب من خلال الرجوع الى المعاجم اللغوية حيث وردة كلمة لعب في (معجم مقاييس اللغة) موضحة على شكل (لعب) اللام والعين والباء كلمتان يتفرع منها الكلمات ، أحداهما اللعب معروف ، والتلعابة : كثير اللعب ٠ والملعب : مكان اللعب ، واللعبة : اللون من اللعب [٣]٠

ويعرف اللعب إصطلاحاً : هو نشاط موجه أو غير موجه يمارس جماعياً او فردياً ، ويستخدم طاقة الجسم الحركية والذهنية ، حيث يتسم بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية وهو الا يتعب صاحبه ، كما يمكن من خلال اللعب ان ينمي الفرد مداركه ويعد مكوناً اساسياً في حياة الفرد ، ولذلك تعد الألعاب نشاطاً ذهنياً وحركياً يمكن ان يسهم في تنمية الفرد الشاملة وتعليمه المهارات والمعلومات الجديدة [٤].

السلوك الاجتماعي : (Social Behavior)

السلوك لغة : سلك / المكان او الطريق يسلكهما ، والسلكةِ : بالكسر ، الخيط الذي يخاط به الثوب٠ سلك بحذف الهاء : جمع الجمع أسلاك وسلوك [٥]٠ومفرد مصدر(سلك) سلك في سيرة الإنسان وتصرفه واتجاهه [٦].

ويشير مصطلح السلوك الاجتماعي (Social Behavior) : على انه أفعال وتصرفات الافراد التي يكونها ويصوغها المجتمع ، لذلك يعتبر هو نظرة اكتسابيه وليست وراثية اي يتعلمه الفرد من محيطة الاجتماعي كالعائلة والمدرسة والشارع وأصدقاء اللعب ، وباقي التنظيمات الاجتماعية الرسمية وغير الرسمية [٧]. لذلك يعد السلوك نشاط يقوم به الفرد بحيث يكون متصلاً بفرد اخر أو بأفراد اخرين ، حيث يمكن من خلاله تحديد الطريقة التي يتفاعل بها الفرد مع الافراد الاخرين[٨]٠

كما يعرف السلوك الاجتماعي على انه السلوك الذي يسلكه الافراد بالنسبة للمتطلبات والمستلزمات الاجتماعية حيال الجماعة التي ينتمي اليها او أزاء الافراد الاخرين من اعضاء الجماعة والبيئة الاجتماعية [٩]. **ويعرف السلوك الاجتماعي** ايضاً مجموعة من الافعال المادية او الرمزية ، يقوم بها الكائن الحي تحت تأثير موفق ما ، ويحاول تحقيق إمكانية خفض التوترات التي تهدد وحدته ، وبالتالي تدفعه الى الحركة والنشاط التكيفي [١٠].

ثالثاً / الدراسات السابقة :

١- **الدراسة العراقية : دراسة مرح مؤيد حسن** بعنوان (ظاهرة أنتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد ، ٢٠١٣) [١١]. تعد هذه الدراسة من الدراسات الميدانية الوصفية التحليلية ، وتتجلى أهمية هذه الدراسة في كونها تتناول ظاهرة اجتماعية حديثة الانتشار في مجتمعنا العربي عموماً والمجتمع العراقي خصوصاً و منتشرة بشكل كبير بين فئتي الأطفال والشباب وتناولها بالفحص والدراسة العلمية . وتكمن أهمية هذه الدراسة كذلك في استفادة الشركات المصنعة للألعاب الالكترونية والاسر والمؤسسات التعليمية وخاصة في مجتمعنا العربي من نتائج الدراسة من خلال التعرف على سلبيات تلك الألعاب ومحاولة تلافيها من جانب والتركيز على الايجابيات والاستفادة منها من جانب اخر .

هدفت هذه الدراسة الى التعرف على تأثيرات الألعاب الإلكترونية الايجابية والسلبية على الفرد وإبراز مدى انتشارها في المجتمع الموصلي .

استخدمت الباحثة في دراستها منهج المسح الاجتماعي (المسح بطريقة العينة) واعتمدت على جمع المعلومات عن طريق الاسئلة المعدة في الاستبيان ووزعت الباحثة أستاره الاستبيان على (١٢٠) فرداً من أولياء الامور (الآباء والأمهات) .

خرجت الدراسة بجملة نتائج واقعية مهمة تمثل أهم ما يخص موضوع دراستنا .

١- أن الألعاب الإلكترونية مرتفعة في ممارستها نسبياً بين الذكور أكثر من نسبتها لدى الاناث .

٢- ان الألعاب الالكترونية ظاهرة منتشرة بين جميع الفئات العمرية من عمر اقل من (٦ سنوات) الى عمر اكبر من (١٨ سنة) ولا يوجد فرق واضح بين الاعمار في أقبالهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية ٠

٣- للألعاب الإلكترونية بعض الايجابيات التي تترك أثرها على اللاعبين ومن ابرز تلك الايجابيات انها تحقق المتعة والتسلية للاعبين وتقوي لغتهم الانكليزية وتساعد على تنمية قدراتهم وذكائهم وتفكيرهم الابداعي ٠

٤- للألعاب الإلكترونية بعض السلبيات التي تترك أثرها على الطلبة ومن أبرز تلك السلبيات التبذير المالي في شراء الأجهزة ، وإهمال الواجبات المدرسية وتعارض الأفكار الألعاب الإلكترونية مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا .

٢- **الدراسة العربية : دراسة (دلال عبد العزيز الحشاش)** الموسومة ب (أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية في دولة الكويت ،٢٠٠٧) [١٢].

تصنف هذه الدراسة ضمن الدراسات الميدانية الوصفية التحليلية ، وتهدف هذه الدراسة الى التعرف على أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المراحل الثانوية ٠

تكون مجتمع الدراسة من جميع طلبة الدراسة الثانوية (الذكور فقط) والبالغ عددهم (٣٩٢) طالباً ، واعتمدت الباحثة في دراستها اختيار عينتها بأسلوب المراحل المتعددة ، وتم اختيار مدرسة (عبد الله العتيبي) قصدياً وتم اختيار طلبة الصف الحادي عشر ، اي طلبة صف الخامس الثانوي من هذه المدرسة .

واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي في دراستها ، حيث قامت الباحثة بتقسم عينة دراستها البالغ عددهم (٢٤) طالباً الى مجموعتين متساوتين ، المجموعة الاولى لم تتعرض الى الألعاب الإلكترونية مكونة من (١٢) طالباً مشكلين المجموعة الضابطة ، والمجموعة الثانية مارسوا الألعاب الإلكترونية مكونة من (١٢) طالباً مشكلين المجموعة التجريبية ، وتم تطبيق اللعبة على طلبة المجموعة التجريبية خلال (١٥) حصه موزعه على ثلاثة اسابيع ولمدة

(٨٠) دقيقه يومياً ، حيث بلغت الفترة الزمنية لتطبيق اللعبة الإلكترونية (٩,٥) ساعة ٠ وطبقت الباحثة مقياس السلوك العدواني على المجموعتين التجريبية والضابطة ، وتم اختيار لعبة العنقاء الإلكترونية ، وقامت الباحثة بتعريف الطلبة في المجموعة التجريبية على طبيعة لعبة العنقاء الإلكترونية لأنها تعتبر من الألعاب الإلكترونية العدوانية ، وتم تطبيق اللعبة على المجموعة التجريبية خلال ثلاثة اسابيع وفقاً لتوزيع الحصص المخطط له من قبل الباحثة وتم تطبيق مقياس السلوك العدواني على طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة بعد الانتهاء من تطبيق اللعبة على طلبة المجموعة التجريبية ٠

من النتائج التي توصلت إليها الباحثة في دراستها ، حيث تم أيجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإجابات الطلبة على مقياس السلوك العدواني ، حيث كانت هناك فروق ظاهرية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة من خلال تطبيق بعض الألعاب الإلكترونية على المجوعة التجريبية ٠

٣- الدراسة الاجنبية :

دراسة (أناديوا بوتو إسكاسناندا) الموسومة بـ (أسباب وتأثيرات لعب بألعاب الفيديو عبر الانترنيت بين طلاب المدارس الثانوية ، ٢٠١٧) [١٣]. تعتبر هذه الدراسة من الدراسات الميدانية الوصفية التحليلية التي ركزت على تأثيرات العاب الفيديو عبر الأنترنيت على طلاب المرحلة الثانوية ، أجريت هذه الدراسة في مدينة (مالانج جاوة الشرقية، اندونيسيا).

تهدف هذه الدراسة في معرفة سبب وتأثير لعبة الفيديو عبر الأنترنيت التي يمارسها طلاب المدراس الثانوية في مدينة مالانج ، حيث تكشف الدراسة أن الطلاب يلعبون ألعاب الفيديو عبر الأنترنيت بسبب ضغط اقرانهم ، وكذلك تعتبر ألعاب الفيديو عبر الأنترنيت من الألعاب المحبوبة من قبل الطلبة ، لا نها تعتبر اكثر حداثة وعملية وواقعية متنوعه ، أستخدم الباحث في هذه الدراسة منهج دراسة الحالة معتمداً على المقابلة والملاحظة ، باستخدام صغار وكبار الطلاب في تكوين أفراد عينة الدراسة بواسطة عينة كرة الثلج كمخبرين ، وبلغ عدد أفراد عينة الدراسة (٢٦) طالباً من الذكور فقط ، حيث جرى الباحث مقابلات مع ثمانية طلاب من المدارس الثانوية يكسب هؤلاء الطلاب أصدقائهم في المدرسة الذين يمارسون ألعاب الفيديو في تكوين أفراد العينة.

توصلت الدراسة الى العديد من النتائج اهمها :

- أن اللعب في ألعاب الفيديو عبر الأنترنيت تؤثر على الطلاب وتجعلهم مرهقين جسدياً
- تؤثر هذه الألعاب على أجسام ممارسين هذه الألعاب من ألأم في الظهر والدوار والتهاب العيون وكذلك خدر في اليدين بسبب الجلوس لفترات طويلاً في ممارسة الألعاب ٠
- و تسبب الألعاب الإلكترونية صعوبة لدى الطالب في اداء الدراسة واهمال الواجب المنزلي بسبب التعب الذي تسببه هذه الألعاب ٠
- تمكن الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنيت الشخص من التفاعل مع الناس في جميع انحاء العالم من خلال ممارسة هذه الألعاب ٠
- تقلل من الملل بسبب النشاط المدرسي والواجبات المنزلية وفي هذه المرحلة تكون لها جانب إيجابي ، إلى أن استخدامها بشكل مفرط يكون لها تأثير سلبي على الطالب وخصوصاً في وقت الدراسة ٠

رابعاً :النظرية المفسرة للدراسة :

النظرية التفاعلية الرمزية لمنظرها (جورج هربرت ميد)

يعد (جورج هربرت ميد) المنظر الرئيسي للنظرية التفاعلية الرمزية ، هي التي تقوم على مجموعة من المسلمات حول الفعل الاجتماعي حيث ان الفاعل يختار الاهداف ويختار الوسائل لتحقيق تلك الأهداف في موفق يتكون من موضوعات مادية واجتماعية ، حيث أن الموضوعات الاجتماعية تتضمن معايير اجتماعية وقيماً ثقافيه ، كما تتطلب عملية خلق المؤسسات ويوجه الفاعلون أفعالهم نحو بعضهم البعض لتحقيق الأشباع المتبادل ، وأذ نجحت تلك العملية فأن أفعالهم تصبح ثابته ، وتتخذ أنماطاً من أدوار المكانة ، اي تشكل بنية أدوار[١٤]٠

لذلك ان النظرية التفاعلية الرمزية هي نظرية على المستوى الجزئي تركز على العلاقات بين الأفراد داخل المجتمع ، اي تبادل المعنى من خلال الرموز واللغة ، وهي الطريقة التي يفهم بها الناس عالمهم الاجتماعي ، يرى اصحاب هذه النظرية ان الناس فاعلون في تشكيل عالمهم الاجتماعي بدلاً من مجرد التصرف بناءاً عليه ، لذلك غالباً ما يبحث علماء الاجتماع

الذين يطبقون تفكير التفاعل الرمزي عن انماط التفاعل بين الأفراد ، حيث تتضمن دراساتهم مراقبة التفاعلات الفردية ، اي يركز اهتماماتهم بكيفية تفاعل الافراد داخل مجتمعهم من خلال العلامات والرموز التي يستخدمها الافراد لأيصال رسالتهم[١٥]. حيث يمكن تحليل شتى مجالات النشاط البشري بكفاءة بالأستعانة بأدات النظرية المنهجية ، وان مهمة علماء الاجتماع هي دراسة السلوك الاجتماعي ، ويتم تحليل هذا السلوك الاجتماعي الى عدد من العناصر التي تتبادل بين الأفراد بالأعتماد على بعضهم البعض[١٦].

لذا يمكن توظيف النظرية التفاعلية الرمزية بهدف تفسير علاقة الرموز بالسلوك الاجتماعي الوارد في الالعاب الإلكترونية بين اللاعبين ، ببناء المدركات الذهنية التي تتشكل في ذهن الاشخاص (اللاعبين) وتتجسد في شكل استجابات سلوكية ، والتي قد ترتبط بطريقة مباشرة او غير مباشرة بتغيير اليات السلوك الاجتماعي وتحفيز الابتكار في ايجاد الحلول والتفاعل مع البيئة الحقيقية من طرف الافراد (اللاعبين) .

تنطلق النظرية التفاعلية الرمزية من عدة مرتكزات لتحليل عملية التفاعل الاجتماعي ، المتمثلة في القواعد الاجتماعية والتي اعتاد عليها المعدل العام من الناس على ممارسة السلوك الاجتماعي ، فالقواعد تعتبر احد منظمات السلوك الانساني والتي تعتبر احد الظواهر الاجتماعية التي تحدد سلوك الفرد وتوجه ارتباطه مع الاخرين . وبالتالي يمكن ان تبرز اهمية هذه النظرية لمنظرها (ميد) ، من حيث كونها تفسر لنا طبيعة التفاعل الاجتماعي للفرد مع غيره من الافراد عن طريق الالعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الإلكترونية ، والدور الذي نؤديه من خلال اندماجه في المجتمع الافتراضي حيث ان استخدام الفرد لهذه الألعاب عبر الشبكات الإلكترونية فأنها تملي عليه سلوك ومعاني وقيم ورموز جديده . فالتفاعل الذي يقوم به الأفراد الأعبين ، من خلال ممارستهم الألعاب الإلكترونية يظهر ذلك التفاعل في مجموعة من السلوكيات التي يقوم بها الفرد (الاعب) ما، في علاقة بالسلوك الذي يصدر من لاعب اخر ، حيث ان السلوكيات المتبادلة مجموعة من الافعال وردود الافعال تتماثل مع بنية المجتمع ، حيث تتخذ هذه الافعال معاني ودلالات رمزية متنوعة تلتزم فهم السلوك الاجتماعي وتأويله .

المبحث الثاني : التطور التكنولوجي وتأثيراته المجتمعية

اولاً / مراحل تطور الألعاب الإلكترونية

ظهرت اول لعبة كمبيوتر تفاعلية الكترونية عام (١٩٥٨) ، حيث كان اسمها لعبة (تنس للاعبين) ، وقام بتطويرها الباحث الامريكي وليام هيجينبوتام (w.Hijinputham) ، ومساعديه من مختبر بروكنهاجن الوطني التابع لوزارة الطاقة الامريكية ، حيث كان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو لترفيه والاستمتاع للزائرين في هذا المختبر ، لكن البدايات الفعلية الاولى للألعاب الفيديو عام (١٩٧٩) ، وذلك لنتيجة الامتزاج الخيال العلمي بالحاسب الإلكتروني وتطوير استخدامات الكمبيوتر والتلفزيون ، حيث كان استخدام الألعاب الإلكترونية من خلال وضع علامات معدنية في جهاز خاص بالمحلات العامة ، وايضاً ارتبط ظهور الألعاب الإلكترونية باللعبة الإلكترونية (غزاة الفضاء) عام (١٩٦٠) ، وكان الهدف منها اتقان مهارة التصويب ، والتركيز البصري لقتل العدو ، حيث تتميز هذه اللعبة بدقة الحركة والسرعة والتصويب الثابت(١٧).

و يرى (آلان لوديبار دار) بأن الألعاب الإلكترونية مرت بعدة مراحل بعد عام (٢٠٠٣م) ، لذلك تعتبر الألعاب الإلكترونية مرحلة متقدمة من العاب الفيديو ، والتي تلعب في مختلف أجهزة اللعب وحتى الهاتف النقال و التلفاز وغيرها من الأجهزة الأخرى ، كما تميزت كل مرحلة من مراحل تطور التكنلوجيا جديدة تنشأ معها العاب الكترونية جديدة ، حيث تكون هذه الألعاب بصعود قوي بعد ذلك تبدأ بالضعف والانهيار ، ثم تبدأ مرحلة جديدة من هذه الألعاب ، و برزت العاب جديدة اخرى عام (٢٠٠٤م) بعد عام من صدور كتاب (لوديبار دار) حيث قسم فيه مراحل الألعاب الإلكترونية والتي تمثلت بالاتي :

المرحلة الأولى : بدأت هذه المرحلة في بداية الستينات مع ظهور الألعاب الإلكترونية في الكمبيوتر ، حيث طورها الفيزيائيون فقط لقضاء اوقات الفراغ او لاستعراض التكنلوجيا ، حيث تعد ألعاب حرب الفضاء (Space war)، وألعاب بونغ (Pong) ، وفي بداية الستينات كانت الظروف الاقتصادية والتقنية ضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية المجتمعية ، والتي تمثلت على النحو الاتي :

١- القدرة الشرائية للمراهقين والأطفال منذ سنوات فترة الخمسينات .

٢- بروز شاشات التلفاز في جميع البيوت .

٣- التأكيد على صناعة الألعاب القوية .

٤- ممارسة الألعاب الميكانيكية والممارسة الاجتماعية للألعاب الاقواس في القاعات .

٥- الاعلام الالي وتطوره ، حيث تم استعماله على الحاسبات العلمية لذلك يعد التطور التكنولوجي المنطلق الاول لهذه المرحلة [١٨].

المرحلة الثانية :

بدأت هذه المرحلة عام (١٩٨٣) ، مع اعلان اول (عارضات التحكم) المتعددة الألعاب ، وهي التي تحتوي على سلم الألعاب ، بقواعد واهداف جديدة لذلك ولدت صناعة نشر الألعاب ، حيث ظهرت لعبة الرموز باك مان (Pac – man) التي اخترعت في اليابان ، ولعبة تورو إيواتاني (Toru – Iwatani) لمؤسسة نامكو ، كما اشتهرت في هذه المرحلة اجهزة اتاري (VCS) ، التي حققت ارباح هائلة تصل الى (٢٢ مليون دولار)، حيث ادت هذه الارباح الى تضخم في انتاج هذه الألعاب .

المرحلة الثالثة : برزت هذه المرحلة عام (١٩٨٦) ، اساسا في الولايات المتحدة الامريكية وفي أوربا مع تطور أجهزة الكمبيوتر العائلية (كومودور ، وسيتكلير ، وأمتراد) ، كما تمثل أجهزة (اتاري أس تي) نقطة الذروة في هذه المرحلة ، حيث ان هذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في نوعيتها الرسمية وطبيعتها الصوتية ، كما ان معالم مستويات هذه الألعاب تكون مختلفة عن تلك الموجودة في مستويات اخرى ، حيث ان هذه الألعاب تتجدد بالتتابع الجانبي في داخل الشاشة على كل مستوى ، كما تسمح هذه الأجهزة ايضاً باكتشاف التقنيات والبرامج المتعددة الوسائط ، فأغلب المصممين هذه الألعاب اظهروا مهاراتهم من خلال هذه الألعاب مثل لعبة (اتاري اس تي Atari ST ، و أميغا Amiga) .

انتهت هذه المرحلة عام (١٩٨٩) بسبب تنامي ظاهرتين هما :

١- تنامي ظاهرة الاستنساخ الغير القانوني لهذه الألعاب .

– ضعف العائد خاصية الاستنساخ لهذه الألعاب ، حيث كانت كلها متشابهة فسرعان ما اصبحت هذه الألعاب غير قادرة على مواجهة التطورات التقنية والمالية ، التي عارضت التطور الحقيقي القادم من اليابان او امام اجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل أجهزة (آبل ، Apple) ، حيث توقفت شركات انتاج هذا النوع من أجهزة هذه الألعاب[١٩] .

المرحلة الرابعة : يتوافق ظهور هذه المرحلة مع الانتصار الياباني الذي تجسد بلعبة(سوبر نيس ، Super Nes)، كما تعد هذه المرحلة ايضاً مرحلة تطور الألعاب الإلكترونية عبر أجهزة الاعلام الآلي ، وايضاً ظهور ألعاب الالغاز وألعاب المغامرة مثل لعبة (ميست ، وكويست) ،وكذلك العاب الادوار مثل لعبة (فياينل مانتيزي)، الى ان هذه المرحلة انتهت عام (١٩٩٥)، حيث ظهرت مرحلة جديدة من هذه الألعاب[٢٠].

المرحلة الخامسة :

ظهرت هذه المرحلة مع تطور تقنيات الاعلام المتعددة الوسائط ، حيث كانت تهدف الى ما يأتي:

١– ظهور الألعاب الإلكترونية على الشبكات المحلية او شبكات الانترنت .

٢– تصميم صور ثلاثية الابعاد ومعالجتها في الزمن الحقيقي .

٣– استخدام الاقراص الضوئية المضغوطة .

و شهدت هذه المرحلة دخول لعبة جديدة على مسرح الألعاب الإلكترونية هي لعبة (سوني، Sony)، من العاب البلايستيشن مما ادى الى الاصتدام والصراع في هذه المرحلة بين (لعبة نيتاندو ، ولعبة سوني)، كما ظهرت في هذه المرحلة العاب فيديو جديدة مثل (لاراكروفت ، ايفركويست ، واولتيما ، نلاين) وكذلك العاب (اف بي اس FBS) المتعددة اللاعبين التي حققت ارقاماً قياسية ، حيث ان هذه الالعاب كانت اغلبها العاب قتالية تمتاز بالحركة المتركزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة ، كما كانت تمتاز ايضاً بالصورة والمشاهدة ، وهي محاكات لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ، الا ان في ظل التطور التكنلوجي والازدهار الاقتصادي ، ارتفعت اسهم مؤسسات النشر لهذه الالعاب ولكن بعد مدة من الزمن

تراجعت اسهم هذه الالعاب في هذه المرحلة مما ادى الى تراجع غير مسبوق في عالم العاب الفيديو والالعاب الالكترونية ، في هذه المرحلة مما ادى الى ظهور مرحلة جديدة [٢١].

المرحلة السادسة : شهدت هذه المرحلة من الالعاب الالكترونية ظهور شركة مايكروسوفت (Microsoft) ، مما ادى الى صراع بين شركة ايكس بوكس (X Box) ، وغايم كوب (Game Cube) و(بي اس 2 – Ps2) وشركات عارضات التحكم مع شركة مايكرو سوفت .

المرحلة السابعة : بدأت هذه المرحلة بظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة ، ففي عام (٢٠٠٤) بدء اصدار جديد لهذه الالعاب حيث اعلنت شركة سوني اصدار جهاز بلايستيشن المتنقل (PSD)، وايضاً اصدار جديد اطلقته شركة نيتاندو وهو جهاز تحكم يدوي متنقل (نيتاندو دي اس ، Nitando DS). حيث تم نزول هذه الالعاب الى الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر عام (٢٠٠٤) ، اما في عام ٢٠٠٥ ، فقد شهد وصول جهاز ألعاب شركة سوني (بي اس دي) الى الاسواق الامريكية، كما انتجت شركة مايكروسوفت جهازها الجديد (ايكس بوكس X Box360) في النصف الاول من عام ٢٠٠٥، وقد عقدت شركة سوني مؤتمرها العالمي الخاص في العاب الفيديو من شهر ماي عام ٢٠٠٥ ، الذي اقيم في لوس انجلوس واطلقت جهاز بلايستيشن ٣ (playstation 3) والذي ظهر في الاسواق في بداية عام ٢٠٠٦ ،كما ساهم الجيل الجديد من الالعاب الالكترونية الذي اطلق عام ٢٠٠٦ ، الى نقلة تكنلوجية هائلة ، مما ادى الى اضطرار المتطورين للتكيف معها ، الذي ادى ذلك الى التعلم السريع على الادوات الجديدة في التطوير المتقدم من صانعي الالعاب الالكترونية ، الا ان هذه المرحلة غالباً ما كانت قليلة التقدير ،لكن اثارها كانت كبيرة على ميزانية الانتاج [٢٢].

اما في السنوات الاخيرة فقد ظهرت العاب الكترونية حديثة ، والتي تأتي في مقدمة تلك الالعاب الالكترونية الافتراضية لعبة عرفت بأسم ببجي (PUBG) ، حيث صنعت هذه اللعبة شركة المايكروسوفت ويندوز الكورية ، التي ظهرت في شهر مارس عام ٢٠١٧م ، حيث امتازت هذه اللعبة بسرقة عقول الشباب واستولت على حياتهم الشخصية وبعض من اموالهم ، وأثرت على جميع مفاصل الحياة الاجتماعية [٢٣].

ثانياً /الاسباب التي تؤدي الى ممارسة الألعاب الإلكترونية :

توجد العديد من الاسباب التي تدفع الافراد الى ممارسة الالعاب الالكترونية اهمها الظروف المهنية والاكاديمية الصعبة ، التي تؤدي بالأفراد الى اللجوء الى ممارسة الألعاب الالكترونية وتقليل من الظروف الصعبة التي يعيشها ، وكذلك الحياة الشخصية التي يعيشها الفرد وعدم الرضا عنها ، بالإضافة الى تأثيرات الزملاء و التأثيرات الخارجية من البيئة المدرسية ، والعلاقة غير الجيدة مع افراد الاسرة ، وكذلك جاذبية الالعاب الالكترونية وسهولة استخدامها ، والتي تساعد بدورها في زيادة نسبة التفاعل بين ممارسيها ، والترفيه والتسلية لملأ اوقات الفراغ ، وايضاً من اجل التواصل مع الاخرين والاتصال من حولهم ، وزيادة المعرفة والوعي لديهم ، بالإضافة الى الازمات الاجتماعية والمالية التي يتعرض لها الافراد ، والظروف الصحية والنفسية السيئة او الصعبة ، حيث تؤدي الى لجوء الافراد الى ممارسة الالعاب الالكترونية كملاذ لحل مشاكلهم النفسية ومن جهة اخرى ان هذه الالعاب تحتوي على تعزيزات تدفع الافراد الى ممارسة الالعاب الالكترونية لإشباع رغباتهم واحتياجاتهم ، حيث يحصل من خلالها الافراد على ما يتمنونه من المجتمع لتفريغ طاقاتهم السلبية والايجابية حسب نوعية الالعاب التي يمارسونها ، اما من الناحية النفسية فأن لجوء الافراد الى ممارسة الالعاب الالكترونية ، يعود الى مشكلة يعاني منها الجيل الحالي ، وهي مشكلة اشباع الرغبات النفسية ، بالإضافة الى لجوء الافراد الى ممارسة هذه الالعاب ولذلك للهروب من روتين الحياة والضغوط النفسية والاجتماعية ، وبما فيها من قيود والتزامات [٢٤] . بالإضافة الى ذلك ، فان توجه الافراد الى ممارسة الالعاب الالكترونية ، يعود بسبب المتغيرات الاجتماعية المعاصرة في ظل توجه جميع المؤسسات الاجتماعية ، نحو اتجاه تفعيل بروتوكولات التباعد المكاني ، وذلك لمنع انتشار فايروس (كوفيد ١٩) حيث اتجهت نحو مسار اخر في طبيعة الحياة الاجتماعية للأفراد ، كما يفرض على الجميع امام واقع اخر ، يصبح بضرورة التخلي عن جميع النشاطات والممارسات الخارجية مما ادى الى توفر فرص كثيرة امام الافراد في مزاولة الالعاب الالكترونية ، وخصوصاً في ظل غياب الرقابة العائلية والمجتمعية وعدم الاهتمام بمضامين الممارسات اليومية للأفراد ومدى خطورتها [٢٥] . نستنتج من ذلك ان اقبال الافراد على ممارسة الالعاب الالكترونية ، ربما يكون رغبات شخصية ، او بسبب الظروف الاجتماعية وضغوطات الحياة ، والاحباط في المجالات الشخصية ، والمهنية ، والاكاديمية ،

وقد يكون الحجر الصحي في ظل جائحة (كوفيد ١٩) ، ربما يكون السبب الرئيسي هو جاذبية هذه الألعاب ومتعتها في مليء اوقات الفراغ والتسلية والترفيه في اشباع الرغبات النفسية ، وكذلك عدم تواصل الفرد مع المحيطين به ، وضعف التنشئة الاجتماعية في تنمية المهارات ، وتقييد الفرد من حرية التعبير عن ارائه من قبل اولياء الامور والبيئة الاجتماعية المحيطة به وغيرها من الاسباب .

ثالثاً / مخاطر الألعاب الإلكترونية المهددة للآمن الانساني :

على الرغم من وجود بعض الأثار الإيجابية لظاهرة الألعاب الإلكترونية ، التي تساعد على تطوير وتنشيط مجالات التفكير ، وتزيد من مهارات الفرد وتنمي قدراته ، والادراك الواسع ، لكنها من ناحية اخرى تحمل الكثير من المضار التي تؤثر على الفرد (اللاعب) ، حيث ان هذه الألعاب يكون لها تأثيرات مباشرة على الافراد الذين يمارسونها وخاصتاً الأثار النفسية والسلوكية والعقلية ، كما انها في نفس الوقت تغرز من المعطيات السلبية ونتائج خطيرة ، وتتمثل بالاعتداء على الاخرين وتدمير املاكهم وقتل الاخرين ، بالإضافة الى ذلك ان هذه الألعاب يتعلم من خلالها اللاعبين اساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وتغرس في عقولهم غريزة العدوان ، وان هذه الألعاب تكون في اغلب الاحيان أكثر ضرراً على الافراد من افلام العنف التلفزيونية ، وذلك لأنها تمتاز بصفة التفاعلية بينها وبين الشخص الذي يمارسها ، حيث تتطلب منه ان يمثل الشخصية العدوانية ليمارسها ويلعبها ، لذا ان الكثير من علماء الاجتماع وعلماء النفس يلقون اللوم على هذه الألعاب الإلكترونية وهي المسؤولة في اغلب الاحيان على ظهور المشاكل عند الافراد(اللاعبين)، كمشكلة العزلة الاجتماعية ومشكلة العنف والتنمر في الوسط المدرسي والانطواء ، بالإضافة الى بعض المشاكل الصحية ومسألة التحصيل الدراسي[٢٦]. لذى يكتسب أغلب الطلبة الممارسين الألعاب الإلكترونية اضطرابات سلوكية وانفعالية تؤثر على سلوك الطلبة المضطربين سلوكياً وانفعالياً ، حيث يظهر لهم سلوكيات عدوانية وعدم الثقة بالأخرين[٢٧].

ويمكن من خلال ذلك تصنيف مخاطر اللعاب الإلكترونية الى عدة اثار منها :

١- الأثار الدينية :

في ظل انتشار مراكز الألعاب الإلكترونية ومحلات بيعها وانعدام اجهزة الرقابة الرسمية ، وعدم مراقبة الأسرة فيما يمارس ابنائهم من الألعاب ، وعدم الوعي بمخارطها ، مما ادى الى انتشار ألفاظ وافكار وعادات تتعارض مع تعاليم الدين الاسلامي ومع اعراف وتقاليد المجتمع ، و تساعد اغلب الألعاب الإلكترونية في تكوين مرجعية تربوية مستوردة ثقافة مشوهه ، كما ان مضامين ومحتويات بعض الألعاب تحمل سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة لديننا الاسلامي ، حيث ان بعض الألعاب تدعوا الى نشر الافكار الإباحية الرخيصة والرذيلة والتي تفسد عقول الافراد الممارسين لهذه الألعاب الإلكترونية ، فقد يؤدي تعلق الافراد بالألعاب الإلكترونية الى عدم طاعة الوالدين والاستجابة الى طلباتهم وعن اداء بعض العبادات ، وبالذات اداء الصلوات الخمس في اوقاتها ، وبالأخص اداء فريضة صلاة الفجر ، بسبب ممارسة هذه الألعاب لأوقات متأخرة من الليل ، وبالتالي عدم الاستيقاظ لإداء هذه الصلاة ، بالإضافة الى عدم زيارة الاقارب وقلة صلة الارحام بسبب اللجوء الى ممارسة الألعاب الإلكترونية .

٢- الأثار الصحية :

بعد الانتشار الواسع لظاهرة الألعاب الإلكترونية ظهرت مجموعة من الاثار الصحية لدى الافراد (الاعبين)، حيث برزت اصابات صحية كثيرة لدى الافراد ، كالأمراض التي تتعلق بالجهاز العضلي والعصبي والعظمي نتيجة الجلوس ساعات طويلة في ممارسة هذه الألعاب ، كما انها تسبب آلام اسفل الظهر وايضاً تؤدي الى اصابة الافراد (اللاعبين) ، بضعف النظر نتيجة لتعرضها لمجالات الاشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من اجهزة الموبايل او التلفاز او جهاز الكومبيوتر ، التي يجلس امامها الاعب لممارسة اللعب لساعات طويلة ، بالإضافة الى ذلك فأن حركة العينين تكون سريعة جداً اثناء ممارسة اللعب ، مما يؤدي الى زيادة فرص الاجهاد ، وبالتالي يؤدي الى احمرار في العين والحكة والجفاف ، كما ان ممارسة هذه الألعاب تؤدي الى خدر الاصابع ، حيث ان كل هذه الاعراض تؤدي الى الاحساس بالصداع والاكتئاب وبالقلق والشعور بالإجهاد البدني[٢٨]. ومن جهة اخرى فأن إجهاد العينين يؤدي

الى ضعف البصر والاصابة بأعراض الصداع ، والشعور بعدم الراحة وضبابية البصر نتيجة لتقرب العينين من شاشة الموبايل او اجهزة الكومبيوتر التي يتم من خلالها ممارسة الالعاب لفترات طويلة[٢٩].

بالإضافة الى ذلك ان بعض الافراد الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يكون لهم اثار هادمة لخلايا الدماغ ، اي انها تقلل من نشاط الدماغ نحو الانشطة الحسابية ، كما ان هذه الألعاب تؤثر بارتفاع ضغط الدم ومعدل زيادة ضربات القلب[٣٠].

٣- الأثار الاجتماعية :

أن ممارسة الفرد للألعاب الإلكترونية قد تعرضهم الى خلل في العلاقات الاجتماعية ، حيث ان الفرد يتعود على نمط سريع في الألعاب الإلكترونية لذلك يجد صعوبة كبيرة في التعود على نمط الحياة اليومية الطبيعية ، حيث تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الفرد (الاعب) الى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المنزل او في المدرسة ، كما ان الفرد الذي يقضي ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الاخرين يكون شخصاً منطوياً على ذاته وغير اجتماعي عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل الاجتماعي ، حيث ان افراط الفرد بالتعامل مع هذه الألعاب بعزلة عن عالمه الاجتماعي ، والتعامل مع الواقع ، فقد يفتقد في اضافة العلاقات الاجتماعية والصداقات مع الاخرين ، فيصبح فرد معزول عن واقعه الاجتماعي ، وخجولاً لا يجيد التعبير والكلام عن نفسه ، كما ان هذه الألعاب تحمل افكار سلبية ، وافكار تؤدي الى الانفصال الاسري ، وانعدام الترابط الانساني مع الاخرين ، تصنع منه فرداً ثانياً لا يفكر في شيء فقط اشباع حاجته من هذه الألعاب ، وكثير ما تحدث مشكلات بين الاخوة والاصدقاء بسبب هذه الألعاب ، فقد تعلمه هذه الألعاب امور النصب الاحتيال .

٤- الأثار الأكاديمية :

تؤثر الألعاب الإلكترونية سلباً على التحصيل الدراسي للطلبة (اللاعبين) ، كما تؤدي الى الهروب من المدرسة اثناء الدوام الرسمي ، وترك الواجبات المدرسية واضطرابات في التعلم ، بالإضافة الى ذلك فأن سهر الطلبة (اللاعبين) لأوقات متأخرة من الليل في ممارسة هذه الألعاب ، يؤثر وبشكل مباشر على جهودهم في اليوم التالي ، مما يجعل الطلبة (اللاعبين)

غير قادرين على الاستيقاظ والذهاب الى المدرسة ، وحتى وان ذهبوا ، فأنهم يكونوا قليل الاصغاء الى المعلم او المدرس ، بل انهم يستسلموا للنوم اثناء الدوام في المدرسة[٣١].

كما ان أغلب الطلبة (اللاعبون) قد يشعروا بنوع من الحزن بسبب مضي الوقت واقتراب انتهاء ممارسة تلك الألعاب ، وفي المقابل يشعر بعضهم بنوع من النشوة او السعادة حين يستيقظ من النوم او يدخل المنزل ، ويعلم انه لن يكون هناك ما يشغله عن ممارسة الألعاب الإلكترونية ، كما يشعر بنوع من العصبية اذ حاول احدهم بتكليفه بأي شيء اثناء فترة اللعب ، فقد يصل متأخر عن دوامه احياناً ، بالإضافة الى اهمال واجباته المدرسية مع الاستيعاب ما يقال اثناء الدرس[٣٢].

٥- الأثار السلوكية والامنية :

تشير اغلب الدراسات التي تتعلق بظاهرة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على سلوكيات الافراد ، عن وجود علاقة بين مشاهد العنف التي يراها او يمارسها الفرد اللاعب في الألعاب الإلكترونية والسلوك العنيف له ، كما ان العنف يتضاعف بالعب في الألعاب ذات التقنية العالية التي تمتاز به هذه الألعاب ، حيث ان اغلب هذه الألعاب تعتمد على التسلية والمتعة في قتل الاخرين والاعتداء عليهم وتدمير املاكهم بدون وجه حق اي تعلم الافراد الاعبين اساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وتنمي في عقولهم مهارات وقدرات العنف والعدوان ، حيث تقودهم في النهاية الى ارتكاب الجرائم[٣٤].

بالإضافة الى ذلك ان اغلب الألعاب الإلكترونية تجعل مستخدميها اقل عناية وعطفاً على الاخرين ، حيث وجد في بعض الألعاب الإلكترونية التي تصاحبها الموسيقى ، يكون لها تأثير سلبي على اداء ممارسيها ، فهي تشوش افكارهم وتركيزهم وتضعف من ادائهم[٣٥].

المبحث الثالث : المتغيرات المجتمعية وأثرها في السلوك الاجتماعي :

يشهد العالم اليوم تحولات وتغيرات في كل المجالات الثقافية والتكنلوجية والاقتصادية والاجتماعية والسياسية وغيرها ، فنحن نعيش في عصر يشهد تطوراً تكنلوجياً هائلاً ،عصر تتدفق فيه المعلومات ، فلا يمر يوماً الا ونجد هناك ابتكاراً او اختراعاً جديداً ، فقد شهد دخول التكنلوجيا في مجالات الحياة الواسعة ، ونظراً للأهمية الواسعة للوسائل التكنلوجية الحديثة في

ايصال المعلومات او البيانات في اقرب وقت ممكن ، الا انه في الوقت نفسه ان هذه الوسائل التكنلوجية الحديثة يكون لها تأثيراً سلبياً يؤثر على العلاقات بين افراد الاسرة او المجتمع ، حيث ان هناك اجماع لعديد من العلماء والباحثين يؤكدون على خطورة الوسائل التكنلوجية الحديثة وتأثيرها في سلوكيات الافراد ، فقد كان المسجد والمدرسة والاسرة لفترات طويلة من الازمان دورا بارزا في تشكيل سلوك الانسان وثقافته ، وتعمل على تكوين منظومة القيم والاعراف الاجتماعية التي يتمسك بها الافراد ، ويتخذون منها قواعد يتحدد من خلالها مقومات السلوك الاجتماعي بين الاباء والابناء ، ، وما نشهده اليوم من صراع بين جيل الاباء والابناء وزيادة الفجوة بينهم ، حيث انتقل دور كبير من دور الاسرة الى شبكات التواصل الاجتماعي والالعاب الالكترونية والهواتف الذكية ، والتي يكون لها تأثير كبير على السلوك الاجتماعي للأفراد ، وما نلاحظه اليوم من قلة الحوار الاسري الذي بدوره يساعد على تقوية المبادئ الاجتماعية والسلوكية داخل الاسرة ، وان جلوس الافراد لساعات على شبكة الانترنت المتمثلة في مواقع التواصل الاجتماعي ، والالعاب الالكترونية وغيرها ، ادى الى ادمان الافراد على عملية التواصل الاجتماعي الالكتروني أضف الى ذلك يتعلم الافراد سلوكيات اجتماعية غير مقبولة متمثلة بالكذب المفرط اثناء التواصل مع الاخرين ، واللامبالاة التي تقود بدورها الى قلة الحوار الاجتماعي مع افراد الاسرة والاصدقاء .

اولاً / التحولات على مستوى الفرد :

يشهد العالم تطوراً تكنلوجياً هائلاً ، فقد اثر هذا التطور على ثقافة الفرد ، وما يحدث في القرن الحالي من تغييرات وتحولات نتيجة لدخول الكثير من المظاهر الثقافية التكنلوجية في الحياة الاجتماعية للفرد ، فقد حظي الافراد بمجموعة من الالعاب الالكترونية المتطورة ، التي يمكن استخدامها عبر شبكة الانترنت او جهاز الكومبيوتر ، حيث تنوعت البرامج والوسائل بفضل التكنلوجيا الحديثة ومن اهمها الانترنت ، فقد خصصت مواقع وبرامج الكترونية خاصة بالألعاب الالكترونية للأفراد[٣٢]. فقد يكتسب الفرد من خلال هذه البرامج الخاصة بالألعاب ، انماطاً ثقافية تؤثر في سلوكه الاجتماعي ،وتعد الثقافة احدى اهم الركائز الاساسية في تنشئة الفرد ، حيث انها تمده بالعادات والقيم والتقاليد ، وتساعد في تكوين ذاته وهويته ، عن طريق عملية التطبيع الاجتماعي ، اي ان كل فرد يحمل طابع خاص حسب طبيعة المجتمع الذي نشأ فيه ويكون فيه هويته الثقافية [٣٦].

فقد تنوعت الوسائل والخدمات التي يقدمها الانترنت ، مما ادى الى تأثيرات خطيرة على الافراد ، كانخفاض القيم الاخلاقية والسلوكية للأفراد ، حيث اصبح الافراد معزولين داخل المنزل ، وبالنظر ما تقدمه شبكة الانترنت من خدمات وبرامج مختلفة حيث غالباً ما تتسم بالمتعة والتسلية المفرطة و المبالغ فيها وقدرتها في جذب الافراد(٣٧).

و ان اشتراك الفرد عبر مواقع التواصل الاجتماعي في حوار مع الافراد الاخرين ، يكون مصحوباً بالعديد من السلبيات ، وخصوصاً في ظل غياب المسؤولية الاجتماعية والضبط الاجتماعي من قبل الاسرة والمجتمع اللذان يعدان من اهم مقومات تكوين السلوك الاجتماعي للفرد التي تؤدي الى عزل الفرد عن واقعه الاسري وعدم المشاركة في الفعاليات التي يقوم بها المجتمع ، وكذلك كثرة النقاشات التي ينتج عنها عدم الاحترام المتبادل وعدم تقبل الرأي الاخر ، وظهور لغة وثقافة جديدة بين الافراد تتعارض مع ثقافة مجتمعنا ، والمبالغة في نقل الاحداث ونشر الاشاعات بالإضافة الى الاضرار المعنوية والنفسية والمادية وانعدام الخصوصية(٣٨).

فبقاء الأفراد باستخدام شبكة الانترنت في ممارسة الالعاب الالكترونية او التواصل الاجتماعي لطول الوقت في كل يوم ، يؤدي الى ادمان الفرد على الانترنت ، وبالتالي يفقد الفرد الشعور بالوقت اثناء استخدام الانترنت ، ويكون ذلك على حساب الحياة العائلية والمدرسية والعمل ، كما ان استخدام الفرد للأنترنت يؤدي الى الادمان على الالعاب والقمار عبر هذه الشبكة ، حيث ان العاب القمار تسبب البيع وخسارة الكثير من الاموال عبر الانترنت ، ومن جهة اخرى ان ادمان الفرد على الانترنت يؤدي الى الانشغال الكبير في الاطلاع على الافلام الاباحية ، وكذلك المشاركة في النقاشات التي تدور في المكالمات الاباحية ، والتي بدورها تؤثر على سلوك الفرد(٣٩).

ثانياً / التحولات على مستوى الاسرة : تعد الاسرة نواة المجتمع ، فالأسرة هي وحدة تتأثر بالمجتمع ، وتؤثر فيه ، اي هي أداة تفاعل دائمه ، وهي ليست نظاماً فرعياً معزولاً عن باقي الانظمة الاخرى كما يقول أوجبرن (ogburn) ، كما ان الاسرة تمثل جماعة من الافراد تربطهم روابط قوية ناتجة عن صلة الدم ، والتبني ، والزواج ، وان هذه الجماعة تعيش تحت

سقف واحد ويقسمون الدخل ، وتكون على نوعين الاسرة النووية الصغيرة ، والاسرة الممتدة الكبيرة(٤٠).

ومن جهة اخرى تكون مسؤولة عن عملية التنشئة الاجتماعية من خلال التربية والثقافة وكافة الوسائل الحيوية الاخرى للإنسان ، لذلك يحافظ المجتمع بأنظمته المختلفة على حماية الاسرة في بنائها ووظائفها حتى تبقى وحدة متماسكة داخل المجتمع(٤١).

لذلك ان الاسرة هي التي تساهم في تكوين شخصية الفرد ، وتكيل ثقافته واتجاهاته ، وهي المؤسسة الرئيسية المسؤولة عن ذلك ، لكن التحولات والتغيرات التكنولوجية المعاصرة قد نازعت الاسرة في قدرتها على الاستمرار من ممارسة ادوارها التقليدية ، من وظائف تربوية واتجاهات في انتاج او اعادة انتاج منظومات القيم الاجتماعية(٤٢).

لذا تأثرت الاسرة بمجموعة من التحديات والمعطيات المختلفة ، التي تعرقل عملية متابعة الاسرة للافرادها في تربيتهم وضبطهم ، وفق ما يتنامى مع قيم الاسرة ومبادئها ، وأن من اهم العوامل المؤثر على الاسرة ، هي التحولات والتغيرات التي تحدث في المجتمعات المعاصرة والحديثة ، والتي من خلالها ظهرت معطيات جديدة مع ظهور الثورة المعلوماتية الحديثة ، فقد اصبحت الاسرة امام تحديات صعبة وليس من السهولة تجاهلها ، بل يجب الوقوف امامها والعمل على مواجهتها ، فان الاسرة لا تستطيع ان تغلق امامها ، لذلك فان الاسرة في العصر الحالي تميل الى استخدام وسائل الاتصال والمعلومات المتنوعة وهي من ثمار الثورة التقنية والمعلوماتية ، والتي تتمثل بمواقع الانترنت الدولية ومواقع التواصل الاجتماعي المختلفة وبرامج الحاسوب وغيرها من التقنيات البصرية والسمعية ، ومن المتوقع ان تؤثر هذه التقنيات الحديثة على افراد الاسرة سواء كان تأثيراً سلبياً او ايجابياً(٤٣).

ثالثاً / تحولات على مستوى المجتمع :

تشهد المجتمعات تحولات سواء كانت سياسية او ثقافية او اجتماعية وغيرها ، ونحن نعيش اليوم في عصر تبادل المعلومات والمعرفة واكتساب الخبرات الجديدة والتكنلوجيا الحديثة ، وان كل شيء في وقتنا الحاضر هو عرضةً للتحول في ظل التطور التكنلوجي الهائل ، حيث يعد التحول هو سمة من سمات الكون فهو يشمل جميع جوانب الحياة المجتمعية سواء كانت معنوية او مادية ، فيمس ثقافة المجتمع وعاداته وتقاليده ، وكذلك يمس الجماعات

والمجتمعات والافراد وطرق الحياة والتنشئة الاجتماعية ، واننا نعيش في عصر تسود فيه وسائل الاتصال والاعلام المتطورة وعصر السرعة ، لقد اصبح العالم عبارة عن قرية صغيرة بفضل التكنلوجيا الحديثة المتمثلة بشبكة الانترنت والتي تشمل مواقع التواصل الاجتماعي والهاتف النقال والالعاب الالكترونية وغيرها ، كل هذه الوسائل تساهم في تخلي المجتمع تلقائياً وتدريجياً من مبادئه والقيم التي نشأ عليها ، والسعي وراء التحولات الجديدة دون مراعات الابعاد الحضارية والثقافية للمجتمع(٤٤).

فالتحول هو ظاهرة طبيعية تخضع لها جميع شؤن الحياة ومظاهر الكون المختلفة ، فقد اشار الفيلسوف اليوناني هيرقليطس (Hericlitus) ان التحول قانون الوجود والاستقرار معناه الموت والعدم(٤٥).

فالتحول الاجتماعي يعرف بانه تحول يحدث في الاجهزة والنظم والانساق الاجتماعية ، سواء كان هذا التحول في الوظيفة او البناء الاجتماعي ، وهو ما يحدث في اي ظاهرة يؤدي الى ظهور سلسلة من التحولات الفرعية التي تمس اغلب جوانب الحياة الاجتماعية وبدرجات مختلفة (٤٦).

فالتحول الاجتماعي هو اي تعديلات كيفية وكمية على المجتمع ومؤسساته وعاداته ومعاييره وانماط السلوك ، ومن جهة اخرى انه تحول يظهر على البناء الاجتماعي ، في فترات زمنية مختلفة ، لذا يعد التحول الاجتماعي سمة مميزة وظاهرة عامة للمجتمعات الانسانية تتميز بين تغيير واخر ، فقد عد جينزبيرج (Ginsburg) التحول الاجتماعي على انه كل ما يطرأ من تغيير في البناء الاجتماعي سواء كان في الجزء او الكل او النمط الاجتماعي ، اما جي روشر (Cug Rocher) في كتابه التغير الاجتماعي ميز بين التأثيرات في البناء الاجتماعي و الزمن المحدود والديمومة وبين التغيرات غير الاجتماعية من حيث العمومية ، لذا لا يمكن ان نطلق كلمة التحولات الاجتماعية على كل التغيرات التي تحدث في المجتمع ، اما عاطف غيث فينظر الى التحولات الاجتماعية تكون في النظام الاجتماعي ومركز الاشخاص ، اذ التحول الاجتماعي هو كل ما يحدث في البناء الاجتماعي من وظائف وادوار اجتماعية في فترة معينه من الزمن(٤٧).

المبحث الرابع : اهم النتائج التي توصلت الدراسة :

١- بينت نتائج الدراسة ان اغلب أفراد العينة يؤكدون مساهمة الألعاب الإلكترونية في اكتساب سلوكيات جديدة .

٢- دلت نتائج الدراسة ان اغلب بعض افراد العينة يلجؤون الى ممارسة الألعاب الإلكترونية نتيجة جاذبية هذه الألعاب ، وتقليد ما يظهر فيها.

٣- اشارت نتائج الدراسة ان بعض افراد عينة الذكور يلجئون الى ممارسة هذه الألعاب نتيجة تأثير الاصدقاء .

٤- تدل الدراسة ان ممارسة الألعاب الإلكترونية ظاهرة منتشرة بشكل كبير و واسع في المجتمع .

٥- توصلت نتائج الدراسة أن غالبية افراد عينة الدراسة يؤكدون تأثير هذه الألعاب في تدني مستوى تحصيلهم الدراسي .

٦- دلت نتائج الدراسة أن الألعاب القتالية تأتي في مقدمة الألعاب الإلكترونية التي يفضلون افراد العينة ممارستها ، ويعد هذا مؤشراً خطيراً بالنسبة لأفراد العينة .

٧- ظهرت نتائج الدراسة ان اغلب افراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية بواسطة الهاتف النقال مما يؤثر على صحتهم .

٨- توصلت نتائج الدراسة ان بعض افراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية في المنزل مما يمنع الجلوس مع الاهل والتواصل معهم وتعلم قيم وأعراف أسرته .

وعلى هذا الاساس تم تحديد بعض التوصيات والمقترحات:

اولاً // توصيات الدراسة :

التوصية الاساسية ، تعد شريحة المراهقين الطلبة من اخطر الشرائح الاجتماعية تعرفاً الى حدوث تغيرات جسدية وعقلية واجتماعية وجذرية ، وأن هذه المرحلة هي التي تشكل هوية الفرد الذاتية ، كما أن هذه الشريحة التي تمثل القاعدة الأساسية لبناء وتنمية المجتمع ، لذا

يجب علينا الاهتمام بها ومساعدة افراد هذه الشريحة في تكوين هويتهم الذاتية وتوعيتهم بمخاطر واضرار هذه الألعاب التي تترك اثاراً على نفسيتهم وسلوكهم الاجتماعي عن طريق غرس بذرة السلام التي تسهم في تكوين شخصية صالحة ونبيلة تشارك في تنمية وتقدم وإصلاح بنية المجتمع .

أ // توصيات موجهة الى الأجهزة الرقابية :

١- يجب على الأجهزة الرقابية أن توضع محددات لشبكات الأنترنت من نشر بعض الألعاب التي تشجع على العنف والقتل .

٢- على الأجهزة الرقابية منع نشر الألعاب الإلكترونية الغير لائقة التي لا تنسجم مع عاداتنا وتقاليدنا العربية الأصلية ، والتي تسمى الى بث افكار العولمة الغربية في ابنائنا .

٣- منع الألعاب الإلكترونية التي تشجع على عبادة الوثنية والتي تتعارض مع تعاليم ديننا الإسلامي الحنيف .

٤- وضع برامج الإلكترونية تمنع نشر الألعاب الإلكترونية الاباحية لأنها تهدم القيم الاخلاقية والدينية .

٥- وضع قانون يعاقب مراكز بيع الألعاب وفضاءات الأنترنت او فرض ضرائب على كل من ينشر او يبيع الألعاب الإلكترونية التي تشجع على العنف او الألعاب الاباحية .

٦- على المؤسسات التعليمية والمدراس استغلال هذه الظاهرة المسلية في تعليم الطلبة الألعاب التعليمية التي يمكن الاستفادة منها في تطوير المهارات التعليمية وتقوية الذكرة والأبداع كالألعاب التي تتطلب حلول رياضية .

ب // توصيات موجهة الى اولياء الأمور :

١- على اولياء الأمور وضع اوقات او ايام محددة يمارس فيها ابنائهم الألعاب الإلكترونية وليس في اي وقت يشاؤون فيه .

٢- على اولياء الأمور نوعين ابنائهم بأضرار ومخاطر هذه الألعاب وترك ابنائهم يمارسون الألعاب الرياضية مع اصدقائهم بدلاً من بقائهم في المنزل وممارسة هذه الألعاب .

٣- بما ان الألعاب الإلكترونية ظاهرة منتشرة ولا يمكن الحد منها لذا على اولياء الأمور تشجيع ابنائهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية التعليمية التي تغير العاب ممتعة ومسلية وفي نفس الوقت تساعدهم على تنمية قراتهم العقلية .

٤-منع ابنائهم من ممارسة الألعاب التي تشجع على العنف والقتل او الألعاب الإلكترونية التي تمارس بشكل جماعي والتي غالباً ما يحدث فيها تصرفات والفاظ غير لائقة تؤثر في شخصيتهم .

٥- على اولياء الأمور تثقيف انفسهم وعدم الغفلة عن ابنائهم وتحديد نوع الألعاب التي يمارسها نظراً ما تحتويه بعض الألعاب من مفاسد .

٦- عقد حلقات تواصل بين اولياء الأمور وإدارة المدرسة من اجل متابعة السلوك الاجتماعي لأبنائهم .

ثانياً // مقترحات الدراسة :

١- اجراء دراسة حول موضوع الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في المستوى التعليمي للطلبة .

٢- اجراء دراسة حول موضوع الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على طلبة المرحلة الجامعية .

٣- وضع آلية تحدد فيها آليات وعمل الأماكن التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية .

٤- اجراء دراسة نيبين اثار الألعاب الإلكترونية في صحة الأفراد .

٥- نشر العاب الكترونية تتناسب مع عاداتنا وتقاليدنا وديننا الإسلامي الحنيف .

٦- نشر الألعاب الإلكترونية التعليمية التي تساهم في تقوية الفكر والخيال والأبداع وتقوية الممارسات اللغوية الإنكليزية والعربية .

The effect of playing electronic games on students' social behavior

Keywords: games, electronic, social behavior

Hussein Mohsen Abdul Karim a. M . Dr. Saleh Shabib Muhammad
University of Anbar/College of Arts

Abstract

This study aims mainly to identify the impact of playing electronic games on the social behavior of students, and the stages of development of these games, as well as knowing the reasons that motivate individuals to play these games, as well as knowing the dangers of these games that threaten human security.

The study reached a set of results, including:

-١The results of the study showed that most of the sample members confirm the contribution of electronic games in acquiring new behaviors.

-٢The results of the study indicated that most of the sample members resort to playing electronic games as a result of the attractiveness of these games, and the imitation of what appears in them.

-٣The results of the study indicated that some members of the male sample resort to playing these games as a result of the influence of friends.

-٤The study indicates that the practice of electronic games is a widespread and widespread phenomenon in society.

-٥The results of the study found that the majority of the study sample confirmed the effect of these games on the low level of their academic achievement.

-٦The results of the study indicated that combat games come at the forefront of electronic games that the sample members prefer to play, and this is a dangerous indicator for the sample members.

-٧The results of the study showed that most of the sample members prefer to play electronic games by mobile phone, which affects their health.

The researcher also made a set of recommendations and suggestions, including:

قائمة المصادر

- مها حسني الشحروري ، الالعاب الالكترونية في عصر العولمه مالها وماعليها ، ط١، دار المسيرة للتوزيع والطباعة ، عمان ، ٢٠٠٨ ، ص٤٦ ٠
- مريم قويدر ، اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجستير منشورة في قسم الاعلام والاتصال ، كلية العلوم السياسية والاعلام ، جامعة الجزائر ، الجزائز ، ٢٠١٢ ، ص٣٤ ٠
- احمد بن فارس القزويني ، معجم مقاييس اللغة ، الجزء الخامس ، دار الفكر ، ١٩٧٩م ، ص٢٥٣ ٠

- أمينة رزق ، العاب الاطفال ، الموسوعة العربية الالكترونية ، مجلد الثالث ، سوريا ،٢٠١٦م ، ص٠٢٤٩
- محمد بن محمد بن عبد الرزاق الحصيني ، تاج العروس من جواهر القاموس، الجزء الثالث ، ص٩٧ ٠
- عمر احمد مختار، معجم اللغة العربية المعاصر، المجلد ٢، ط١، عالم الكتب ، القاهرة ،٢٠٠٨ ، ص١٠٩٧
- معن خليل العمر و مليحة عوني القصير ، مدخل الى علم الاجتماع ، مطبعة جامعة بغداد، بغداد ،١٩٨١، ص٩ ٠
- محمود عبد الحميد ، عمل الام والسلوك الاجتماعي ، **مجلة العلوم الاجتماعية** ، العدد ٤ ، ١٩٨٨ ، ص٩٢
- أسعد رزوق ، موسوعة علم النفس ، ط١ ، مطبعة الشروق ، بيروت ، ١٩٧٧ ، ص١٥٦ .
- ملحقة سعيدة الجهوية ، المعجم التربوي ، المركز الوطني للوثائق التربوية ، الجزائر ، ٢٠٠٩ ، ص٣٠ .
- مرح مؤيد حسن ، ظاهرة أنتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد ، مركز دراسات الموصل ، العدد (٧٥) ، ٢٠١٣م ٠
- دلال عبد العزيز الحشاش ، أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني ، رسالة ماجستير ، كلية الدراسات التربوية العليا ، جامعة عمان ، ٢٠٠٨م
- Dewa putu Eskasasnanda , Causes and Effects of online Videeo Game playing amoug Junior – Senior High School Students ,Social Studies Department , Universitas Negeri Malag , lndonesia , 2017
- أميرة بلقاسم ، خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الابداعي لدى الشاب الجزائري ، رسالة ماجستير ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية ، جامعة محمد خيضر ، بسكره ، الجزائر ، ٢٠١٩ ، ص٣٩ – ٤٠ .
- زوليخة شهيناز ، سارة سليليح ، علاقة الألعاب الإلكترونية بالتنشئة المدرسية ، رسالة ماجستير في علم الاجتماع التربوي ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية ، جامعة زيان عاشور ، الجزائر ، ٢٠٢٠ ، ص٥١٣ .

- (١٦)أميرة مشري، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ، رسالة ماجستير في قسم الاعلام والتخصص، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية ،جامعة العربي بن مهيدي ، ام البواقي الجزائر ،٢٠١٧ ، ص٥٨-٥٩ .
- صالح حزام القحيف ، احكام الالعاب الالكترونية ومواجهة مخاطرها في دولة الامارات العربية المتحدة ، رسالة ماجستير في قسم الفقه ، كلية الامام مالك للشريعة والقانون ، جامعة دبي ، ٢٠٢٠ ، ص ٢٠ .
- مريم قويدر ، اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال ، مصدر سبق ذكره ، ص١٣٠ .
- أميرة مشري ، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ، مصدر سبق ذكره ، ص٦١ .
- نورا طلعت اسماعيل رمضان ، العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الالعاب الالكترونية عبر الانترنت لعبة الببجي نموذجاً ، **المجلة العربية للنشر العلمي** ، العدد ١٤ ، جامعة المنصورة ، ٢٠٢٠ ، ص٤٤٩ .
- قلقول تميم ، عبدالنور احمد ، الالعاب الالكترونية ودورها في ظهور الاحباط والعدوانية لعبة الببجي نموذجاً رسالة ماجستير في علم النفس ، كلية التربية والعلوم النفسية ، جامعة عبدالحميد مهري ، الجزائر ، ٢٠٢١ ، ص١٣ .
- زكية العمراوي ، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الاطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩ في المجتمع الجزائري ، ص١٢، ٢٠٢١م .
- تهامي محمد ، وجعفورة مصعب ، الاثار السلبية لأدمان الألعاب الإلكترونية لدى الاطفال ، **مجلة التمكين الجامعي** مجلد ١ ، العدد ١ ، الجزائر ، ٢٠١٩ ، ص٨٨ .
- هشام عبد الفتاح ، ناجي احمد يونس ، واخرون ، التنمر الإلكتروني لدى عينة من الطلبة المضطربين سلوكياً وانفعالياً، **مجلة الدراسات التربوية والنفسية** ، مجلد١٢ ، العدد١ ، الجامعة الهاشمية ، الاردن ، ٢٠١٨ ، ص١٨٢ .
- وسالم سالم نايف ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الاطفال ، دراسة وصفية تحليله ، جامعة بابل ، بابل ، ٢٠١٥ ، ص١١.

- عبير شفيق الرحباني ، الاستعمار الإلكتروني والاعلام ، ط١ ، دار اسامه للنشر والتوزيع ، عمان ، الاردن ، ٢٠١٥ ، ص١١٦ .
- (٢٧)سارة محمود عبد الرحمن ، ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتين الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والاطفال انفسهم ، رسالة ماجستير في قسم الادارة المناهج التربوية ، كلية العلوم التربوية ، جامعة الشرق الاوسط ، ٢٠١٦ ، ص٣٧ .
- (٢٨) لخضر سلامي ، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور ، رسالة ماجستير في علم الاجتماع ، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية ، قسم العلوم الاجتماعية ، جامعة البويرة ، الجزائر ، ٢٠١٥ ، ص٧٩-٨٠ .
- (٢٩) فهد عبد العزيز الغفيلي ، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنة يهدد الاسرة والمجتمع ، بدون ط ، مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر ، السعودية ، ١٤٣١هـ ، ص٣٨-٣٩ .
- (٣٠) بوفرية حنان ، وعلواني فاطمة الزهراء ، حملة اعلامية للتحسيس بمخاطر تعرض الاطفال الألعاب الإلكترونية ، رسالة ماجستير في علوم الاعلام والاتصال ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية ، جامعة محمد بوضياف ، الجزائر، ٢٠٢١ ، ص٢٦ .
- (٣١) هبة احمد بشورة ، اثر برنامج الألعاب الإلكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ ، رسالة ماجستير في قسم علم النفس ، كلية التربية ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، السودان ، ٢٠١٩ ، ص٣٥ .
- (٣٢) طلعت فهمي الخفاجي ، ادأب الاطفال في مواجهة الغزو الثقافي ، بدون ط ، دار الاسراء للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة ٢٠٠٦ ، ص ١٥.
- (٣٣) اماني عبد الفتاح علي ، هالة فاروق الخزرجي ، ثقافة الطفل ، ط ١ ، دار الفضيلة للنشر والتوزيع القاهرة ، ٢٠٠٦ ، ص٧ .
- (٣٤) نرمين حسين السلطاني ، أثر شبكات الانترنت على اتجاهات الشباب ، ط١ ، بيلومانيا للنشر والتوزيع ، القاهرة ، ٢٠١٩ ، ص١٢ .

- (٣٥) عبدالرحمن بن ابراهيم الشاعر ، مواقع التواصل الاجتماعي والسلوك الانساني ، ط١ ، دار صفاء للنشر والتوزيع ، عمان ،٢٠١٥م ، ص٦٩ .
- (٣٦) عذاب طاهر الكناني ، التأثيرات الصحية للهاتف الجوال وابراجه وبعض الاجهزة الالكترونية ، ط١ ، دار الفجر للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، ٢٠١٢م ، ص٣٦٠ -٣٦١.
- (٣٧) ديتكن ميشيل ، معجم علم الاجتماع ، ترجمة : أحسان محمد الحسن ، ط١ ، دار الطباعة للنشر ، بيروت ، ١٩٨١م ، ص٨٩ .
- (٣٨)سلوى عثمان الصدقي ، عبد المحي محمود حسن ، الاسرة والسكان من منظور الخدمة الاجتماعية ، بدون ط ، دار المعرفه الجامعية ، الاسكندرية ، ٢٠٠٠م ، ص١٤٥ .
- (٣٩) صالح مبارك الدباسي ، العولمة والتربية ، ط١ ، مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر ، الرياض ، ٢٠٠٢م ، ص٥٦.
- (٤٠) عبد العزيز عبدالله السنبل ، محو الامية والثقافة العامة ، **مجلة تعليم الجماهير** ، العدد ٤٢ ، تونس ، ٢٠٠٢م ، ص٥٢.
- (٤١) لطيفة طبال ، التغير الاجتماعي في تغيير القيم الاجتماعية ، **مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية** ، العدد الثامن ، جامعة سعد دحلب ، البليدة ، الجزائر ، ٢٠١٢ م ، ص٤٠٧.
- (٤٢) عبد الباسط محمد حسن ، التنمية الاجتماعية ، بدون ط ، مكتبة وهبة ، القاهرة ، ١٩٨٢م ، ص٢٠٥.
- (٤٣) دلال ملحس استيتية ، التغير الاجتماعي والثقافي ، ط٢ ، دار وائل للنشر والتوزيع ، عمان ، الاردن ، ٢٠٠٨م ، ص١٩.
- (٤٤) محمود عودة ، اساليب الاتصال والتغير الاجتماعي ، ط٢ ، ذات السلاسل للطباعة والنشر ، الكويت ، ١٩٨٩م ، ص١٤٦-١٤٧.
- (٤٥) إيان كريب ، النظرية الاجتماعية من بارسونز الى هابرماس، ترجمة: محمد حسين غلوم ، بدون ط ، المجلس الوطني للثقافة والفنون والاداب ، الكويت ، ١٩٩٩ ، ص١١٨ .

- (٤٦) علي اسعد بركات ، مدخل الى علم الاجتماع ، بدون ط ، جامعة الشام ، دمشق ، ٢٠١٩ ، ص٢٨-٢٩ .
- (٤٧) نيقولا تيماشيف ، نظرية علم الاجتماع طبيعتها وتطورها ، ترجمة : محمود عودة ، محمد الجواهري واخرون ، ط٨ ، دار المعارف الجامعية للطباعة والنشر ، القاهرة ، ١٩٨٣ ، ص٣٧٨ .