المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

جامعة الملك فيصل بالأحساء

عمادة التعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد

كلية الآداب

قسم الدراسات الاجتماعية

علم الاجتماع والخدمة الإجتماعية

الألعاب الإلكترونية العنيفة وأثرها في تكوين شخصية المراهق

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

إعداد الطالب / فـــ@ـــد الشريــف

الرقم الجامعي /========

بإشراف الدكتور /حسن أبو زيد

الفصل الدراسي الأول للعام 1436-1437

بسم الله الرحمن الرحيم
وبه نستعين

إهداء وشكر

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

====

الفهرس

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

ملخص الدراسة

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

وخلصت الدراسة الى الآتي :-

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

وقد ذكر الباحث بعض التوصيات منها :-

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

الفصل الاول

الإطار النظري للبحث

مدخل الدراسة :

-المقدمة

-مشكلة البحث

-اهداف البحث

-تساؤلات البحث

-مفاهيم البحث

المقدمة

بسم الله والصلاة والسلام على اشرف الانبياء والمرسلين ....وبعد

لقد استودع الله في قلوب البشر هذا الفيض الجميل من الحب والمودة والجمال وجعلهم ميالين للبحث عمّا يقربهم من تلك الفطرة السوية ويبعدهم عن القبح والتوحش ، ولكننا نصدم حين نرى واقع البشر وما يعتريه من حروب وتقتيل وتهجير ،وانتشار للجريمة بكل مستوياتها واشكالها وقد القت هذه الفواجع بظلالها على تكويننا العاطفي والانساني فقد اصبحت الاخبار المفجعة لفرط تكرارها لا تؤثر فينا او تستدرج منّا دمعة .يقابل ذلك ما يزيد الجرح وينكأه وهو ما ينخرط فيه ابناؤنا من مداومة على العاب تروّج لكل هذا الغثاء وتجعلهم لاعبين ومشاركين محترفين في ادارة استراتيجيات الحرب والفتك . فكان لي وقفة تأمل ودراسة ، جعلتها بحثا عاما اسأل الله ان يكون لبنة في بناء صرح للوعي يحمي مستقبل الاجيال القادمة ليكونوا مشاعل نور و وئام ويشيدوا بسواعدهم حضارة انسانية راقية تنبذ الشر وتدعو للخير .

وقد جعلت هذا البحث مقسما الى فصول رئيسية ، ذكرت فيها ما أراه عن المشكلة قيد الدراسة وسلبيات ومخاطر الالعاب الإلكترونية ،و ملخص لدراستين سابقتين تحدثتا عن نفس المشكلة وقمت بوضع استبيان ونشرته عبر الانترنت والبريد وحصلت على 127 استمارة صالحة ، وكان مجموع الاسئلة 22 سؤالا موزعة على ثلاثة محاور رئيسية للدراسة هي :

1- مكانة الالعاب كماً وكيفاً في حياة المراهقين
2- مدى وعي المراهق بمخاطر الالعاب الأكترونية
3- دور الأسرة في ضبط العملية الترويحية وحماية الابناء

وخلصت الدراسة الى بعض النتائج المهمة تبعها بعض التوصيات والحلول

مشكلة البحث

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

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

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

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

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

اهداف البحث

نهدف في هذا البحث الى

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

تساؤلات الدراسة

تبرز لدينا عدة تساؤلات سنحاول الاجابة عليها منها :-

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

مفاهيم البحث

الألعاب :- نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. سالين وزيمرمان Salen & Zimmerman 2004

الإلكترونية : يعرفها "الهدلق 1432هـ" إجرائيا : بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة)

العنف : يعرف العنف بانه ضد الرفق واللين وهو سوء الانقياد لما يؤدي للجميل، ويعّرف بانه الشدة التي قد تدفع صاحبها الى الاعمال الاجرامية الكبيرة كالقتل والسرقة ونحوها .كم ان العنف يعني الحاق الاذى المادي او المعنوي من طرف على طرف آخر .

وللعنف ثلاثة اتجاهات فكرية ، قانونية ، واجتماعية ، ونفسية .

فمن منظور اجتماعي " هو سلوك أو فعل يتسم بالعدوانية ، يصدر عن طرف قد يكون فرداً أو جماعة أو طبقة اجتماعية أو دولة . بهدف استغلال أو إخضاع طرف آخر في أطار علاقة قوة غير متكافئة ، مما يتسبب في أحداث أضرار مادية أو معنوية أو نفسية لفرد أو جماعة أو طبقة اجتماعية أو دولة أخرى "

المراهق : وقد اعتمدنا تعريف " احمد الشربيني " باعتبار المراهقة المرحلة الأولية لعمر الشاب وهي الفترة الممتدة من 12 سنة الى 15 سنة وهم تقريبا طلاب المرحلة المتوسطة .وقد نستخدم في هذا البحث مفردة الابناء او الشباب لوصف المراهق .

الفصل الثاني

الاطر المرجعية ذات الصلة بالبحث

الاتجاهات النظرية للبحث

النظريات المفسرة .

الدراسات السابقة

أخطار وسلبيات الالعاب الإلكترونية

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

وسنكتفي هنا بذكر بعض السلبيات والاخطار :

1- اخطار دينية واخلاقية

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

2- أخطار صحية

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

3- اخطار أمنية وسلوكية

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

4- اخطار اجتماعية

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

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

علاقة الالعاب الإلكترونية بالعنف ومدى تأثيرها على المراهقين

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

وتذكر مجلة علم النفس الاجتماعي وعلم الشخصية Social Psychological and PersonalIty Science عن دراسة نشرتها في نسختها الإلكترونية ان خطر هذه الألعاب يتعدى الميل للعنف الى عيوب شخصية أخرى كالشراهة في الأكل وعدم الإلتزام بالقيم الأخلاقية ، وقد اجرت هذه الدراسة تجارب على 172 طالبا في احدى المدارس الإيطالية تتراوح اعمالهم بين 13- 19 عاما ومن بين التجارب اتضح ان من مارس الالعاب العنيفة إلتهم ثلاثة اضعاف الشوكلاته التي التهمها من لم يمارس تلك الالعاب العنيفة ، وبينت احدى التجارب ان من يمارسون ألعاب عنيفة مارسوا الغش للفوز في احدى المسابقات بمقدار 8 مرات اكثر من اقرانهم الذين لعبوا العابا غير عنيفة . هذه التجارب وغيرها مما قام به الباحثون تؤكد ان هذه الألعاب العنيفة لا تشجع على السلوك العدواني فحسب ولكنها تشجع على الغش والتحايل والشراهة في تناول المأكولات وتدني الحس الأخلاقي لدى ممارسي تلك الالعاب العنيفة .

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

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

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

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

الاتجاهات النظرية للبحث

النظريات المفسرة .

تعددت المدارس التي حاولت تفسير الفعل العنيف

1- النظرية النفسية :

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

أ- ان العنف يعد دائما نتاجا للإحباط

ب- أن يسبق حدوث السلوك العنيف مواقف إحباطية

2- النظرية السلوكية :

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

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

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

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

3- النظرية الاجتماعية :

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

4- نظرية الشخصية :

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

5- النظرية البيئية :

وترتبط بمفهوم الظغط الذي يعرفه "كولمان" 1971 : بالمطالب التي ترغم الفرد على الاسراع بجهوده وتقويتها

6- النظرية الثقافية :

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

الدراسات السابقة

سنستعرض في بحثنا بعض الدراسات المهمة التي تحدثت عن موضوع الالعاب الإلكترونية واخطارها عموما

اولا:-(ايجابيات وسلبيات الالعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض) للدكتور /عبدالله عبدالعزيز الهدلق 1431-1432

وكان الهدف من الدراسة هو معرفة ايجابيات وسلبيات الالعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها لدى الفئة المستهدفة ، والدراسة شبه تجريبية طبقها الباحث على 359 من الطلاب عن طريق الاستبانة ، وخرج الباحث ببعض النتائج كمعرفة بعض العوامل التي تجذب الشباب لتلك الالعاب مثل السعي للفوز والمنافسة والتحدي ، الفضول ، التخيل والتصور.

وابانت الدراسة ان لتلك الالعاب اثار سلبية واخرى ايجابية فمن إيجابياتها اكتساب بعض المهارات كاكتساب بعض اللغات الاجنبية ومهارة التفكير الابداعي وحل المشكلات . و من اثارها السلبية الكثير مما يندرج تحت الاضرار الدينية والاكاديمية والاجتماعية والسلوكية والصحية .

وقد انتهت الدراسة الى بعض التوصيات من أهمها ان على اولياء الامور والتربويين الإحاطة بكل الجوانب الايجابية والعمل على تعزيزها ، ومعرفة الاثار السلبية والعمل على التصدي لها والحد منها .

كما اوصت الدراسة الى استحداث نظام يقوم بتصنيف الالعاب حسب الاعمار ومحتوى كل لعبة بما يتوافق مع مجتمعنا المسلم المحافظ .

ولم يغفل الباحث ايجاد البدائل فقد طالب بإنتاج برامج تربوية وتعليمة تحظى بعناصر الجذب والاثارة والتشويق .

ومن التوصيات الخاصة بالأسرة ذكر الهدلق انه يجب تخصيص وقت لا يزيد عن ساعتين للعب تتخلله فترات للراحة ، وان يكون اللعب بعد ان ينهي الطالب جميع فروضه المدرسية ، وعدم السماح لهم بممارسة اللعب وقت الوجبات ، وحثّ على مصادقة الابناء واللعب معهم .

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

ثانيا :- " أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال " دراسة وصفية تحليلية على الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة" إعداد مريم قويدر 2011-2012

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

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

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

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

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

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

الفصل الثالث

الاجراءات المنهجية للبحث

نوع الدراسة :

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

منهج الدراسة :

تم استخدام منهج المسح الشامل لشريحة المراهقين وقمنا باختيار عينة عشوائية احتمالية

الاداة المستخدمة في البحث :

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

مجتمع البحث :

تم تطبيق الدراسة في المجتمع السعودي بشكل عام دون تحديد اقليم معين او منطقة او مدينة بعينها

المجال الزمني : الفصل الدراسي الاول للعام الدراسي 1436-1437

الفصل الرابع

الاطار التطبيقي

عرض نتائج الدراسة ومناقشتها

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

أ- مكانة الالعاب كماً وكيفاً في حياة المراهقين وقدد خصصنا لهذا الجزء : من السؤال الاول الى السؤال السابع

ب- مدى وعي المراهق بمخاطر الالعاب الإلكترونية ، وقد خصصنا لهذا الجزء : من السؤال الثامن وحتى السؤال الرابع عشر

ت- دور الأسرة في ضبط العملية الترويحية وحماية الابناء ، وقد خصصنا له الجزء الثالث والاخير وهو مكون من ثمانية اسئلة

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

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

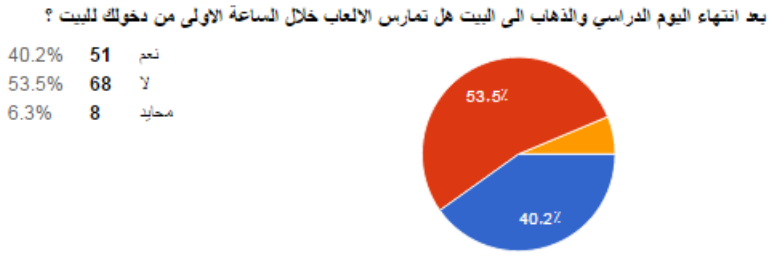
المحور الاول :- مكانة الالعاب كماً وكيفاً في حياة المراهقين

السؤال الاول :

هل تعتقد ان الوقت سيكون مملا بدون ممارسة تلك الالعاب الاكترونية ؟

اجاب 65% بنعم بمتوسط حسابي عالي هو 4.03 مما يعني افتقار الشباب للبدائل الترويحية الاخرى !

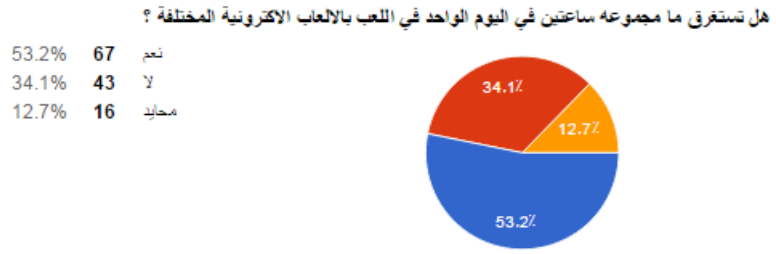
السؤال الثاني :



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

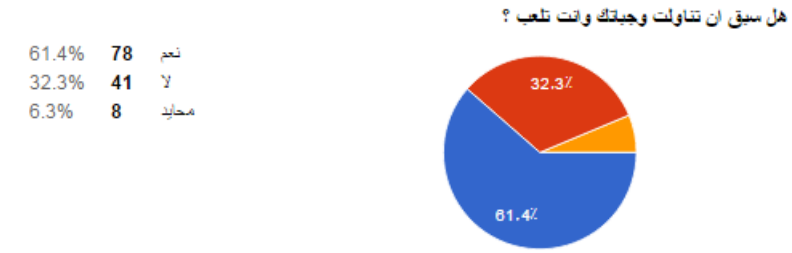
كانت اجابات المبحوثين بـ (لا) أكثر ولكن توجد نسبة عالية تمثل 40% اجابت بنعم مما اعطى المتوسط الحسابي ميلا للأعلى بـ3.11 ، وهذا يعني ان هناك شغف واهتمام و أولوية لتلك الالعاب .

السؤال الثالث :



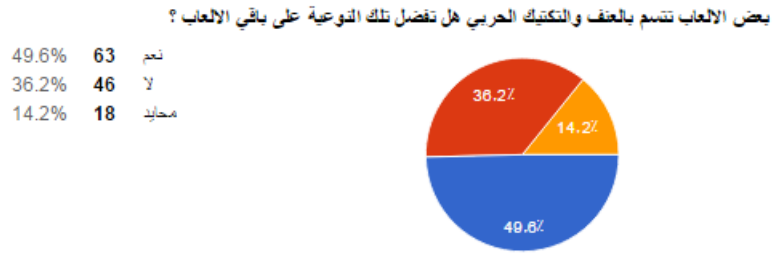
عن المدة التي يستغرقها الشاب يوميا في ممارسة تلك الالعاب اجاب 53% بانهم يستغرقون اكثر من ساعتين في اللعب ، وهذا بلا شك وقت طويل وربما يتجاوزونه الى ساعات أكثر

السؤال الرابع :



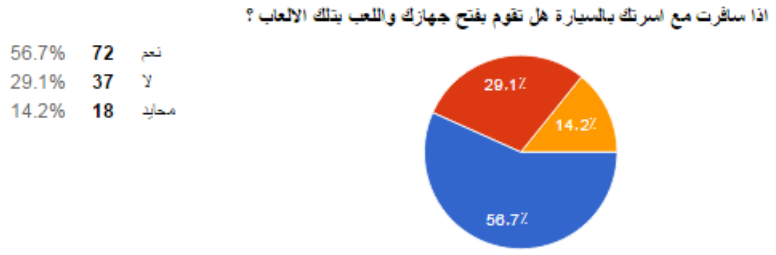
اجاب 61% بأنهم سبق ان تناولوا وجباتهم اثناء اللعب وهذا يعطي مؤشر حول انعزال المراهق عن اسرته وعدم مشاركته لهم في الحياة اليومية العادية

السؤال الخامس :



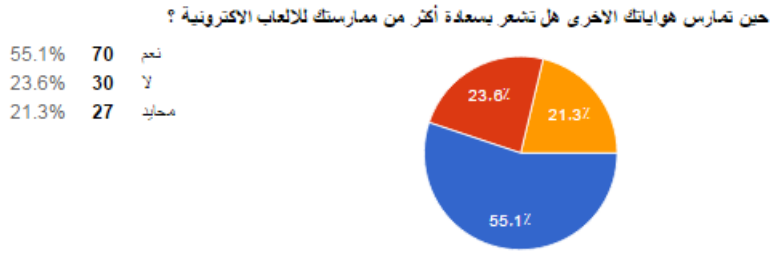
بمتوسط 3.56 و 49.6% اجاب المبحوثون بنعم حول تفضيل العاب العنف! اضافة ال 14% محايد ، وهذا يؤكد ان هناك انجذاب لتلك النوعية من الالعاب العنيفة

السؤال السادس :



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

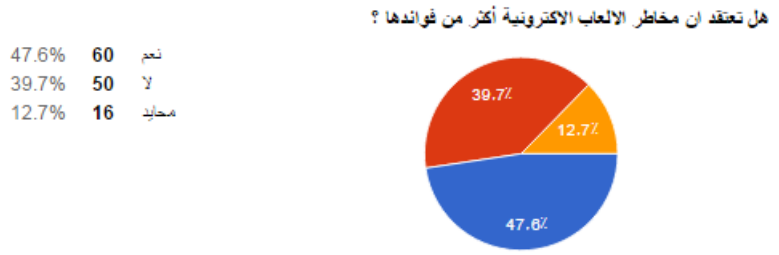
السؤال السابع :



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

المحور الثاني : مدى وعي المراهق بمخاطر الالعاب الأكترونية

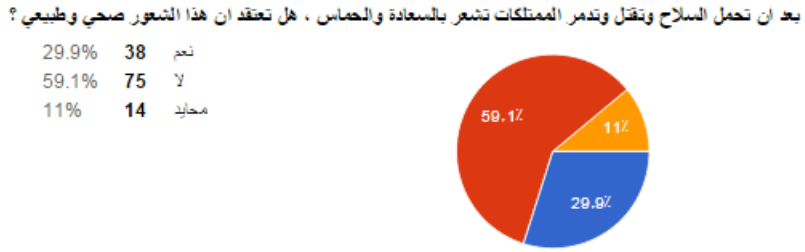
السؤال الثامن :



عن مدى معرفة المراهقين بخطر الالعاب الإلكترونية

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

السؤال التاسع :



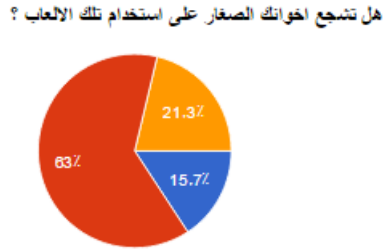
بعد ان تحمل السلاح وتقتل وتدمر الممتلكات تشعر بالسعادة والحماس ، هل تعتقد ان هذا الشعور صحي وطبيعي ؟

30% اجابوا بنعم ! وهذا مستغرب حتى وإن بدا قليلا . و59% افادوا ان هذا الشعور الذي يبحثون عنه ويحصلون عليه ويمارسونه مرفوض في قرارة انفسهم !

السؤال العاشر :

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

السؤال الحادي عشر :

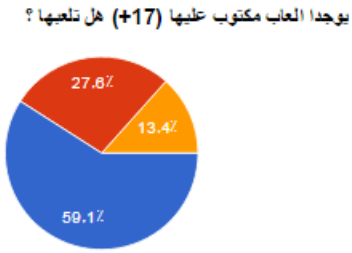


نعم	20	15.7%
لا	80	63%
محايد	27	21.3%

هل تشجع اخوانك الصغار على استخدام تلك الالعاب ؟

16% فقط اجابوا بنعم ، وهذا يدل على وجود مخاوف وشكوك ورفض لهذه الالعاب .وهو يناقض رأيهم في السؤال الثامن حين اجاب 39% بأنه لا يوجد مخاطر من الالعاب الإلكترونية !!!

السؤال الثاني عشر:



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

يوجدا العاب مكتوب عليها (17+) هل تلعبها ؟

المتوسط الحسابي هنا 3.86 واجاب 59% بنعم وهذا هو الملاحظ فمجال الحرية واسع ولا يوجد رقابة ذاتية أمام هذا المد الترويجي التقني بكل ما يحمل من ثقافات مرفوضة لا تناسب مجتمعنا

السؤال الثالث عشر:

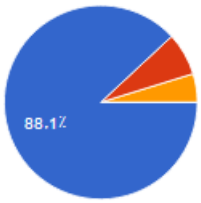
نعم	62	48.8%
لا	55	43.3%
محايد	10	7.9%

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

السؤال الرابع عشر :

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

88.1%	111	نعم
7.1%	9	لا
4.8%	6	محايد



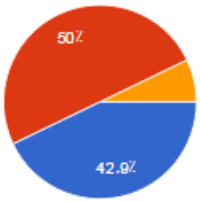
88% من المبحوثين يعلمون ان تلك الالعاب قد تصيب الفرد بالأدمان عليها ، نستطيع ان نستخدم تلك القناعة لدى الشباب كمدخل للعلاج .

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

السؤال الخامس عشر :

هل يجعل الاهل لك وقت محدد لممارسة الالعاب الاكترونية ؟

42.9%	54	نعم
50%	63	لا
7.1%	9	محايد

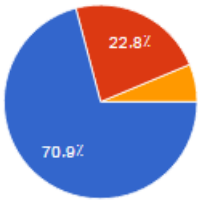


50% لا تقوم اسرهم بتحديد وقت محدد للعب ! وهذا تصرف خاطئ فالمراهق لن يضع لوقت اللهو حدا يتوقف عنده الا اذا وصل لمرحلة قصوى من التعب والارهاق وهذا شيء مرفوض

السؤال السادس عشر :

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

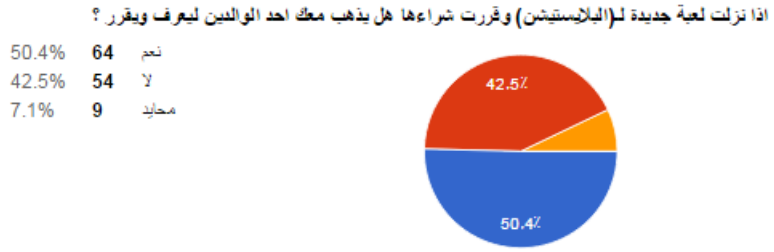
70.9%	90	نعم
22.8%	29	لا
6.3%	8	محايد



71% تقوم اسرهم باظهار الاستياء لهم من تلك الالعاب

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

السؤال السابع عشر :



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

السؤال الثامن عشر :

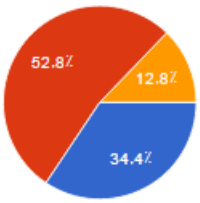
لاتوجد مشاركة للوالدين في ما يمارسه المراهق من العاب الا بنسبة ضعيفة 25% وبمتوسط متدني 2.65

السؤال التاسع عشر :

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

السؤال العشرون:

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

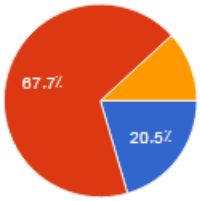


نعم	43	34.4%
لا	66	52.8%
محايد	16	12.8%

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

السؤال الحادي والعشرون :

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



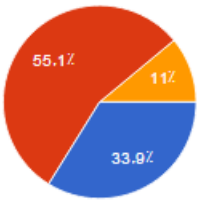
نعم	26	20.5%
لا	86	67.7%
محايد	15	11.8%

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

20% فقط اجابوا بنعم ، ويبدو ان الأسرة لديها القوة والقدرة على السيطرة ان هي ارادت ذلك .

السؤال الثاني والعشرون :

هل يعرف والديك اسماء او معرفات اصدقائك على الاونلاين ؟



نعم	43	33.9%
لا	70	55.1%
محايد	14	11%

هل يعرف والديك اسماء او معرفات اصدقائك على الاونلاين ؟

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

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

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

ورفضوا ان ينصحوهم بممارسة الألعاب الإلكترونيه بنسبة 63% نعم و 15% نعم ، وعن معرفتهم ان تلك الالعاب قد تسبب الادمان لبعض الاشخاص اجاب 88% بنعم ، في المقابل وفي سؤال موجه لهم بشكل مباشر اجاب 39% ان تلك الالعاب ليس لها مخاطر ؟ وهنا توجد دلالة فارقة تستحق الدراسة والتحليل بشكل أعمق .

كما يتضح ان الاسرة لديها نوع من التراخي في احكام السيطرة والرقابة بشكل ملحوظ لاسباب كثيرة فهم يفضلون بقاء الشاب في المنزل وتحت نظرهم ولكنهم في نفس الوقت لديهم هواجس ومخاوف حول تلك الالعاب ومضارها و يرفضون انغماس الابناء الطويل مع تلك الالعاب ولا يستطيعون توفير وسائل اخرى قد تشغل الابناء فيما ينفعهم وتحقق لهم غايتهم في اللهو البريء.

التوصيات

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

خاتمة

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

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

المراجع

1- الانترنت

2- الصحف والمجلات

3- "الالعاب الإلكترونية في عصر العولمة" – مها حسني الشحروري 2008م

4- "الألعاب الإلكترونية" فهد عبدالعزيز الغفيلي 2012م

5- "مخاطر الإنترنت والألعاب الإلكترونية على النشء في المملكة العربية السعودية" خالد العواد 2013م

6- "الالعاب الإلكترونية وعلاقتها بالأنشطة الرياضية والترويحية بمدارس مدينة الرياض" خالد الحمراني 2014م رسالة ماجستير

7- "أثر الالعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال " مريم قويدر رسالة ماجستير 2011-2012م

8- "الاضطرابات الانفعالية والسلوكية عند داون سندروم " د. هنادي أحمد قعدان 2014م

9- "تنامي ظاهرة العنف في المجتمع وعلاجها " مدحت مطر 2014م

10-مدى تأثير العنف الأسري على السلوك الانحرافي لطالبات المرحلة المتوسطة بمكة المكرمة" د محمد القرني.

11-" العوامل الاجتماعية المؤدية للعنف لدى طلاب المرحلة الثانوية" فهد الطيار 2005م

ملحق

استبيان

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

تم بحمد الله