أثر ألعاب التواصل الاجتماعي على قيم المراهقين

إعداد

الشيخ صالح عبد العزيز بن صالح

الجامعة الإسلاميّة العالميّة ماليزيا

٢٠٢٢م

أثر ألعاب التواصل الاجتماعي على قيم المراهقين

إعداد

الشيخ صالح عبد العزيز بن صالح

رسالة مقدمة لنيل درجة الدكتوراه في (علم النفس التربوي)

كلية التربية

الجامعة الإسلاميّة العالميّة ماليزيا

فبراير ٢٠٢٢م

ملخص البحث

هدفت الدراسة إلى الكشف عن طبيعة العلاقة بين ألعاب التواصل الاجتماعي (بوبجي) (PUBG) و(فورت نايت) (Fortnite) والقيم المعرفية التي هي العدوانية والدافعية للتعلم وتشتت الانتباه، لدى الطلبة المزابيين المراهقين بثانويات بلدية غرداية بدولة الجزائر، ولتحقيق أهداف الدراسة، استخدم الباحث المنهج المتقارب المتوازي المختلط الذي يشمل كلاً من طرق البحث الكمية والنوعية، حيث أعد مقابلة وثلاثة مقاييس: السلوك العدواني والدافعية للتعلم وتشتت الانتباه. وزعت على عينة مسحية مكونة من (٤٢٠) طالباً، خلال الفصل الدراسي الثاني (٢٠١٩/٢٠٢٠). أظهرت الدراسة النتائج التالية: أن كلاً من اللعبتين الإلكترونيتين (بوبجي) (PUBG) و(فورت نايت) (Fortnite)، تعكسان القيم المعرفية التالية: (٤٤٪) من الطلبة يحوزون على درجة متوسطة من العدوانية. (٨٣٪) من الطلبة لديهم دافعية للتعلم متوسطة. (٤٨٪) من الطلبة لديهم تشتت للانتباه متوسط. وكذلك توجد فروق في السلوك العدواني دالة إحصائيا لدى الطلبة ولصالح الفئة العمرية (١٩سنة). وأوصت الدراسة بوجوب الاهتمام بالطلبة باعتبارهم أمل الأمة ومستقبلها، وذلك من خلال إعداد برامج متكاملة لاستثمار أوقات فراغهم، بما يؤمنهم ضد جرائم العنف الإلكتروني. وأيضا تشجيع مطوري البرمجيات على تطوير ألعاب إلكترونية تتماشى والثقافة الإسلامية.

ABSTRACT

This research aims to investigate the nature of the relationship between social communication games (PUBG) and (Fortnite) and the Cognitive values that are aggressive and motivating to learn and distract attention among the Mozambit teenage students in the high schools of Ghardaia in the state of Algeria, and to achieve the goals of the study, the researcher used mixed methods the qualitative and quantitative approaches, he prepared an interview and three measures: aggressive and Motivational behavior for learning and distraction. A sample of (430) students was distributed during the second semester of (2019/2020). The study revealed the following results: Both the (PUBG) and (Fortnite) electronic games reflect the following Cognitive values: (44%) of the students possess an average level of aggression. (83%) of students have an average motivation to learn. (48%) of students have an average distraction. There are also differences in aggressive behaviour statistically significant among students and in favor of the age group for (19) years. The study recommended that students should be cared for as the nation's hope and future, by preparing integrated programs to invest in their free time, in a way that secures them against cyber violence. In addition, encourage developers to develop electronic games in line with Islamic culture.

APPROVAL PAGE

The thesis of Chikh Salah Abdelaziz has been approved by the following:

_____
Mastura Badzis
Supervisor

_____
Nik Suryani Nik Abd. Rahman
Co-Supervisor

_____
Ssekamanya Siraje Abdallah
Internal Examiner

_____
Zeyad Amin Barakat
External Examiner

_____
Saupi Man
Chairman

DECLARATION

I hereby declare that this thesis is the result of my own investigations, except where otherwise stated. I also declare that is has not been previously or concurrently submitted as a whole for any other degrees at IIUM or other institutions.

Chikh Salah Abdelaziz

Signature: ……..……..…… Date: ……..……

الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا

إقرار بحقوق الطبع وإثبات مشروعية استخدام الأبحاث غير المنشورة

حقوق الطبع ٢٠٢٢م محفوظة لـ: الشيخ صالح عبد العزيز

أثر ألعاب التواصل الاجتماعي على قيم المراهقين

لا يجوز إعادة إنتاج أو استخدام هذا البحث غير المنشور في أي شكل وبأي صورة (آلية كانت أو إلكترونية أو غيرها) بما في ذلك الاستنساخ أو التسجيل، من دون إذن مكتوب من الباحث إلا في الحالات الآتية:

١- يمكن للآخرين اقتباس أية مادة من هذا البحث غير المنشور في كتابتهم بشرط الاعتراف بفضل صاحب النص المقتبس وتوثيق النص بصورة مناسبة.

٢- يكون للجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا ومكتبتها حق الاستنساخ (بشكل الطبع أو بصورة آلية) لأغراض مؤسساتية وتعليمية، ولكن ليس لأغراض البيع العام.

٣- يكون لمكتبة الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا حق استخراج نسخ من هذا البحث غير المنشور إذا طلبتها مكتبات الجامعات ومراكز البحوث الأخرى.

٤- سيزود الباحث مكتبة الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا بعنوانه مع إعلامها عند تغير العنوان.

٥- سيتم الاتصال بالباحث لغرض الحصول على موافقته على استنساخ هذا البحث غير المنشور للأفراد من خلال عنوانه البريدي أو الإلكتروني المتوفر في المكتبة. وإذا لم يجب الباحث خلال عشرة أسابيع من تاريخ الرسالة الموجهة إليه، ستقوم مكتبة الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا باستخدام حقها في تزويد المطالبين به.

أكد هذا الإقرار: الشيخ صالح عبد العزيز

التوقيع:..... التاريخ: .....

إلى من قبِلا باغترابي عنهما فترة .. ما كنّا نحسب أن تمتد سنين طويلة .. صابرين محتسبين .. مع غصة الألم .. ولوعة الفراق .. حتى أبلغ ما أَمّلا ..

مازال دعاؤك أمي أن أكون من علماء الأمة .. دافعاً لي لمواصلة المسير نحو الهدف ..

ومازالت بركاتك أبي رحمة الله عليك ورعايتك وأَمَلُك بأن أسُدَّ ثغراً عظيماً من ثغور الأمة .. محركاً لي نحو هذا الهدف ..

لعلي ببلوغ مرادكما –وهو أيضاً مرادي أردُّ لكما في الدنيا ويوم القيامة بعضاً مما حبوتماني به .. وبعضاً مما غمرتماني به .. وبعضاً مما قسمتماه لي من قلبيكما .. يا نبع الفؤاد ويارمز كل عطاء ..

..

وأما أنت يا زوجتي الغالية .. يا من ذقت الغربة والفراق .. شهوراً طويلة .. وتحمّلت مسؤولية .. أبناءنا أحبتي: صالح، محفوظ، يسرى، مارية وإسحاق

طوال فترة انشغالي بالعلم.. فكنت نِعم المربية .. ونعم الصابرة .. فلك كل الوفاء .. يا رمز الوفاء ..

الشكر والتقدير

أحمد الله تعالى أولاً وآخراً بأن وفقني وهيأ لي الأسباب لإتمام هذا البحث المتواضع بهذه الصورة الطيبة. ولا بد في مقامي هذا أن أتقدم بالشكر والعرفان، لأستاذتي المشرفة الأولى على هذا البحث، البروفيسور الدكتورة مستورة بنت بادزيز، التي كانت لي السراج المنير، فلولاها لما وصل البحث إلى هذا الشكل ليستوي على سوقه، وكانت كريمة معي بعلمها ووقتها وخلقها وتواضعها وملاحظاتها القيمة، فأسأل الله تعالى أن يحفظها ويكرمها ويجازيها عني خير الجزاء.

فهرس محتويات البحث

ملخص البحث ..... ب
ملخص البحث بالإنجليزية ..... ج
صفحة القبول ..... د
صفحة التصريح ..... هـ
إقرار بحقوق الطبع ..... و
الإهداء ..... ز
الشكر والتقدير ..... ح
فهرس محتويات البحث ..... ط
قائمة الجداول ..... س
قائمة الأشكال ..... ع

الفصل الأول: المدخل إلى البحث ١
المقدمة: ١
خلفية الدراسة: ٢
مشكلة الدراسة: ٥
أهداف الدراسة: ٧
أسئلة الدراسة: ٧
فرضيات الدراسة: ٨
أهمية الدراسة: ٨
حدود الدراسة ١١
الحدود الزمنية: ١١
الحدود البشرية: ١١

الحدود المكانية: ١١
مصطلحات الدراسة: ١١
خلاصة الفصل الأول: ١٥

الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة ١٦
المقدمة: ١٦
المبحث الأول: مفهوم العدوان ١٦
المطلب الأول: التعريفات النفسية للعدوان ١٧
المطلب الثاني: التدريب على العدوان ١٩
المبحث الثاني: مفهوم القيم ٢١
المطلب الأول: أثر القيم في تكوين السلوك ٢٢
المطلب الثاني: التشكيك في القيم والمعتقدات ٢٣
المبحث الثالث: مفهوم تشتت الانتباه ٢٤
المطلب الأول: التعريفات النفسية لتشتت الانتباه ٢٤
المطلب الثاني: اضطراب تشتت الانتباه (ADH/D) مع فرط النشاط الحركي ٢٥
المطلب الثالث: عوامل تشتت الانتباه ٢٥
المبحث الرابع: الدافعية ٢٧
المطلب الأول: التفسيرات النفسية للدافع ٢٧
المطلب الثاني: طبيعة الدافع ٢٨
المبحث الخامس: مفهوم اللعب ٢٨
المطلب الأول: النظريات النفسية المفسرة للعب ٣٠
المطلب الثاني: الاتجاه الإسلامي ٣٠
الفرع الأول: نظرية الإمام الغزالي في الثواب والعقاب ٣١
المطلب الثالث: الاتجاه التحليلي ٣١
الفرع الأول: نظرية التحليل النفسي ٣١

الفرع الثاني: نظرية الطاقة الزائدة ٣٣
المطلب الثالث: الاتجاه البيولوجي ٣٤
الفرع الأول: نظرية بياجيه ٣٤
المطلب الرابع: الاتجاه السلوكي ٣٥
الفرع الأول: النظرية السلوكية ٣٥
الفرع الثاني: نظرية التعلم الاجتماعي..... ٣٥
المبحث السادس: الألعاب الإلكترونية ٣٧
المطلب الأول: اللعب الشعبي ٣٩
المطلب الثاني: واقع الألعاب الشعبية بالجزائر ٤٠
المطلب الثالث: اللعب في الإسلام..... ٤٢
الفرع الأول: دور اللعب في النمو النفسي والجسمي لدى الطفل في فكر أبي حامد الغزالي ٤٢
المطلب الرابع: اللعب ودوره في التنشئة الاجتماعية..... ٤٣
الفرع الأول: اللعب والثقافة ٤٣
الفرع الثاني: الإخفاق في التنشئة الاجتماعية..... ٤٥
المبحث السابع: الخلفية التاريخية للألعاب الإلكترونية ٤٥
المطلب الأول: تاريخ منصّات الألعاب الإلكترونية وأجيالها..... ٤٥
الفرع الأول: الجيل الأول (١٩٧٢-١٩٧٦) ٤٥
الفرع الثاني: الجيل الثاني (١٩٧٦-١٩٨٣)..... ٤٦
الفرع الثالث: الجيل الثالث (١٩٨٣ – ١٩٨٧) ٤٦
الفرع الرابع: الجيل الرابع (١٩٨٧ – ١٩٩٠)..... ٤٧
الفرع الخامس: الجيل الخامس (١٩٩٠ – ١٩٩٨) ٤٨
الفرع السادس: الجيل السادس (١٩٩٨ – ٢٠٠٠)..... ٤٩
الفرع السابع: الجيل السابع (٢٠٠٠ – ٢٠٠٦) ٤٩
الفرع الثامن: الجيل الثامن (٢٠٠٦ – ٢٠١٧) ٥١

المطلب الثاني: بعض أنواع الألعاب الإلكترونية الجديدة ٥٢
المبحث الثامن: الدراسات السابقة ٥٣
المطلب الأول: دراسات حول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني ٥٣
المطلب الثاني: دراسات حول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والدافعية ٦٠
المطلب الثالث: دراسات حول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتشتت الانتباه ٦٥
المبحث التاسع: التعليق على الدراسات السابقة وعلاقتها بالدراسة الحالية..... ٦٩
المطلب الأول: التعليق على دراسات المحور الأول والمتعلقة بالعدوانية ٦٩
المطلب الثاني: التعليق على دراسات المحور الثاني والمتعلقة بالدافعية ٧٠
المطلب الثالث: التعليق على دراسات المحور الثالث والمتعلقة بتشتت الانتباه:..... ٧١
المطلب الرابع: أهمية الدراسات السابقة بالدراسة الحالية..... ٧٢
خلاصة الفصل الثاني: ٧٣

الفصل الثالث: مناهج البحث في الدراسة ٧٥
مقدمة: ٧٥
منهج الدراسة وتصميمها:..... ٧٥
مجتمع البحث:..... ٧٨
العينة: ٧٩
حجم العينة وخصائصها: ٨٠
متغيرات الدراسة: ٨١
أدوات جمع البيانات:..... ٨١
المقابلة: ٨٢
صدق المقابلة:..... ٨٣

مقياس السلوك العدواني: ٨٥
الخصائص السيكو مترية لمقياس السلوك العدواني: ٨٦
مقياس الدافعية للتعلم: ٩٢
مقياس تشتت الانتباه: ٩٦
كيفية إجراءات البحث: ٩٩
الدراسة الاستطلاعية:(pilot study) ١٠٣
إجراءات تحليل البيانات للدراسة الاستطلاعية والدراسة الفعلية: ١٠٤
قضايا أخلاقية: ١٠٥
دور الباحث: ١٠٦
خلاصة الفصل الثالث: ١٠٦

الفصل الرابع: نتائج الدراسة..... ١٠٧
مقدمة: ١٠٧
عرض نتائج السؤال الأول: ١٠٧
عرض نتائج السؤال الثاني: ١١٠
عرض نتائج السؤال الثالث: ١١١
عرض نتائج السؤال الرابع: ١١٣
عرض نتائج السؤال الخامس: ١١٥
خلاصة الفصل الرابع: ١١٦

الفصل الخامس: مناقشة نتائج الدراسة والتوصيات والمقترحات ١١٧
مقدمة: ١١٧
مناقشة نتائج السؤال الأول: ١١٧
مناقشة نتائج السؤال الثاني: ١٢١
مناقشة نتائج السؤال الثالث: ١٢٢

مناقشة نتائج السؤال الرابع: ١٢٣
مناقشة نتائج السؤال الخامس: ١٢٥
توصيات الدراسة: ١٢٦
مقترحات الدراسة: ١٢٧
الخلاصة ١٢٨

قائمة المصادر والمراجع ١٢٩
المراجع باللغة العربية: ١٢٩
المراجع باللغة الأجنبية: ١٤٠

الملاحق ١٤٢
الملحق (١): استمارة التحكيم للسلوك العدواني ١٤٢
الملحق (٢): الصورة النهائية لمقياس السلوك العدواني ١٥٠
الملحق (٣): استمارة التحكيم للدافعية للتعلم: ١٥٣
الملحق (٤): الصورة النهائية لمقياس الدافعية ١٦٧
الملحق (٥): استمارة التحكيم لتشتت الانتباه: ١٦٩
الملحق (٦): الصورة النهائية لمقياس تشتت الانتباه ١٧٨

قائمة الجداول

الجدول رقم ١	يوضح توزيع عدد الطلبة والنسب المئوية حسب مجتمع البحث	٧٨
الجدول رقم ٢	يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة	٨٠
الجدول رقم ٣	يوضح توصيف العينة (الجنس)	٨١
الجدول رقم ٤	يوضح توصيف العينة (السن)	٨١
الجدول رقم ٥	يبين درجة صدق المقابلة	٨٣
الجدول رقم ٦	يوضح نتائج فحص الثبات لمقياس السلوك العدواني لمعادلة ألفاكرونباخ	٨٨
الجدول رقم ٧	يبين النتائج الإحصائية لفقرات السلوك العدواني	٨٩
الجدول رقم ٨	يوضح نتائج فحص الثبات لمقياس الدافعية للتعلم بمعادلة ألفاكرونباخ	٩٣
الجدول رقم ٩	يوضح يبين النتائج الإحصائية لفقرات الدافعية للتعلم	٩٤
الجدول رقم ١٠	يوضح نتائج إعادة فحص الثبات لمقياس الدافعية للتعلم بمعادلة ألفاكرونباخ	٩٥
الجدول رقم ١١	يوضح العبارات الإيجابية والسلبية لمقياس الدافعية للتعلم	٩٦
الجدول رقم ١٢	يوضح نتائج فحص الثبات لمقياس تشتت الانتباه بمعادلة ألفاكرونباخ	٩٧
الجدول رقم ١٣	يبين النتائج الإحصائية لفقرات مقياس تشتت الانتباه	٩٧
الجدول رقم ١٤	يوضح العبارات الإيجابية والسلبية لمقياس تشتت الانتباه	٩٩
الجدول رقم ١٥	يوضح أسئلة المقابلة	١٠١
الجدول رقم ١٦	يوضح توزيع النسب المئوية للعدوانية على عينة الدراسة	١١٠
الجدول رقم ١٧	يوضح يوضح توزيع نسب الطلبة حسب درجات الدافعية للتعلم	١١٢
الجدول رقم ١٨	يوضح توزيع نسب الطلبة حسب درجات تشتت الانتباه	١١٤
الجدول رقم ١٩	يوضح قيمة (ت) لاختبار دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لمجموعات الطلبة للفئتين العمريتين(١٦-١٩) على مقياس السلوك العدواني	١١٥

قائمة الأشكال

شكل ١	أهم عناصر السلوك	٣٦
شكل ٢	التصميم المتوازي المتقارب	٧٦
شكل ٣	يوضح توزيع تكرارات الطلبة حسب مستويات العدوانية لديهم	١١١
شكل ٤	يوضح توزيع تكرارات الطلبة حسب مستويات الدافعية لديهم	١١٢
شكل ٥	يوضح توزيع تكرارات الطلبة حسب مستويات تشتت الانتباه لديهم	١١٤

الفصل الأول
المدخل إلى البحث

المقدمة:

لقد أحدثت الاكتشافات التقنية الحديثة منذ نهاية الثمانينات من القرن الماضي، قفزة نوعية وهبة حقيقية في مجال الاتصالات، حيث ظهرت تكنولوجيا الإنترنت في أرجاء البسيطة، وربطت أطراف هذا العالم بين شرقه وغربه وبين شماله وجنوبه، وسهلت الطريق للشعوب كافة للتقارب والتعارف، وتبادل المعارف والأفكار والتوجهات، وتحصل كل باحث ومتعلم من هذه التقنية بفوائد جمة وما تحويها من وسائط. وقد أشارت الكثير من الأبحاث الأكاديمية، لهذا التوجه، فدراسة (المهوس) بحثت في أهم النتائج المترتبة عن هذه التقنية وبينت أهمية التواصل المعلوماتي، وظهر لدينا مصطلح القرية الكونية النقطية التي تختزل فيها أبعاد الوقت والحيز والمسافات والحدود. (المهوس الوليد، ٢٠٠٩، صفحة ٢١)

فشبكة التواصل (الإنترنت) أنتجت طفرة في داخل المجتمعات، حيث يعتبر البحث فيها وآثارها النفسية والاجتماعية على مستوى الفرد والمجتمع أمرا ملحاً في ظل ما يعيشه المجتمع الحديث من تغيرات متسارعة (أبو الهدى، ٢٠١١، صفحة ١٨).

وتنعكس فعالية وسائل التكنولوجيات الحديثة الغربية على الأطفال بدول العالم الثالث، لاسيما الإسلامية منها، وذلك في قوة تأثيرها على الأعراف والسلوكيات والقيم المنتقلة من جيل إلى آخر، فالتقنية الحديثة و المستوردة تنعكس على المراهقين والأطفال في العملية التنموية الاجتماعية، وبهذا نجد أن البلدان المتطورة تحاول إنشاء حاجات ترفيهيةٍ يوماً بعد يوم، وما على بلدان العالم الثالث إلا استهلاكها، فهم وبشكل خاص يستهدفون فئة المراهقين لكونهم الفئة الأكثر تأثراً بالمنتجات الثقافية والفكرية والترفيهية القادمة من وراء البحار، فمن بين هذه الوسائل الترفيهية الجديدة التي اكتسحت الأسواق في السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية التي تنتمي إلى شبكة الوسائط المتعددة الجديدة المعتمدة على تكنولوجيا الحاسوب، ونعني هنا بالألعاب الإلكترونية، هي ألعاباً إلكترونيةً تمارس بطريقةٍ فرديةٍ أو جماعيةٍ، في مختلف التطبيقات المنتشرة

بين الأطفال. ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية والمحوسبة في استقطاب شريحة كبيرة من الشباب، حيث اللعب بهذه الألعاب أصبح أسهل من السابق، فالشاب لا يحتاج إلى ثقافةٍ معمقةٍ بالحاسوب لكي يحترف اللعب، كما أن (اللاب توب) أمسى أخف وأيسر إلى حدٍ ما، مما يسهل على الاكتساح الهائل لهذه الألعاب، وكما أنها تفوقت بهذه المميزات لكونها وسيلة للاكتشاف والتجريب دون تحمل المسؤولية وما يترتب عنها، فهؤلاء المراهقون يمارسون امتحان ذواتهم من أمور غريبة. وبهذا فقد كان لمفهوم اللعب عندهم أثر واضح وتحول ملموس لذواتهم نتيجة للتطورات السريعة التي يشهدها العالم. غير أن (الخوالدة) يرى أن لعب الصغار يرتبط بارتفاع صيحاتهم وضحكاتهم المتآزرة مع حركاتهم وفي ساحات واسعة غالبا ما تكون حديقة البيت، فالنشاط والجري والركض الذي يستند على الحركة والتمثيل التخيلي والتصور الذهني والرسم، عمليات معرفية أساسية لنمو العمليات العقلية والفكرية عند الأطفال (الخوالدة م.، ١٩٩٦).

خلفية الدراسة:

جاءت ظهور أنواع عديدة من الألعاب الإلكترونية بمختلف وسائطها من تلفاز وحاسوب و(أيباد)، كحصيلة حتمية للطفرة التكنولوجية التي ملأت عالمنا بكل تفاصيله. وأمسى مألوفا منظر الطفل الذي يبقى في يوم إجازته منفردًا في صالة التلفاز بدون أن يتعب نفسه في تبديل ملابسه، ليبدأ بذلك تأسيس صلة تفاعلية مع ألعابه المفضلة التي تحسب كأجهزة عصرية لامتصاص القلق وملإ الفراغ. حيث تغيرت اهتمامات الطفل إلى ألعاب الفيديو التي ما فتئت تستقطبهم ذكورا وإناثا منذ سن الثالثة (الشحروري، ٢٠٠٧)

وإن هذا التوسع الهائل للألعاب الإلكترونية على حساب أوقات فراغ الشباب، ومئات الساعات المهدورة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير حفيظة المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أو الاجتماعية، وأصبحت هذه القضية مثار جدلٍ قائمٍ للعلماء فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها، فالألعاب الإلكترونية ليست تسليات بريئة، فهي محكومة بالنظام الفكري لمخترعيها، وليست للشعب الجزائري أو بالأحرى للأقلية المزابية وتؤدي بحسب مفهوم (روبير ميرتون) وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، منه ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق. فهي أداة إعلامية تحتوي على أفكارٍ مشفرةٍ ومرمزةٍ يهدف

المرسل من خلالها إلى بلوغه لغاياتٍ ثقافيةٍ ودينيةٍ، فقوانين اللعبة تفرض على الممارس تقليد شخصيات اللعبة والغوص في واقعٍ معينٍ من الحرب الأيديولوجية كما تتمثل خطورته في المزج بين الخيال والواقع إلى مستوى أنه يحاول تطبيق قيم هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب (الشحروري، ٢٠٠٧)

وأكثر من ذلك فقد أصبحت بعض الألعاب لها خاصية اكتشاف الأوجه بحيث، تمرر إعلاناتٍ خليعةٍ وإباحيةٍ لمثليين، داخل اللعبة أو التطبيق، بحيث يتم التعرف على وجه اللاعب وعند التأكد من ملامحه وأنه صغير ويافع يمررون ذلك الإعلان الإباحي في غيابٍ تامٍ لضمائرهم في حين يغيب ذلك الإعلان في حالة استكشاف تلك اللعبة لملامح الكبار. يتلاعبون بالقيم المعرفية للفرد بخبثٍ ضاربين عرض الحائط بكل الأعراف والقوانين العالمية والإنسانية.

فالقيم كما تطرق إليها (ماجد الزيود) واحدة من المسائل المهمة التي دار فيها نقاش كبير نتيجة التحولات والمستجدات في العصر الحديث، ولاسيما مع تصاعد موجات العولمة، وما رافقها من تطوراتٍ هائلة في مجال المعلوماتية، وما أحدثه ذلك من تأثير في النسيج الاجتماعي والثقافي للمجتمع بشكلٍ عامٍ والنسق القيمي بشكل خاص. (الزيود، ٢٠١٥، الصفحات ١٥-٣١)

فهذا الزمن الذي حكمت فيه التكنولوجيا بامتياز تربى هذا الجيل في أحضانه وتشرَّب من قيمه، عصر تعرضت فيه المجتمعات المحافظة للتغيرات العالمية في ظل المدنية المعاصرة والتقدم العلمي والتكنولوجي الذي يميز أنماط الحياة ووسائلها ومتطلباتها، فوقع الشباب فريسة الانفصام في الشخصية والصراع بين القيم الموروثة والتقاليد المستوردة، ما أصابهم بالحيرة والقلق والتيه.ومن هنا ظهرت الحاجة الملحة للتطرق لهذا الموضوع لإبراز جوانبه الخطيرة على النشأ.

وقد تمثلت خطورة العولمة في محاولة التأثير على المجتمعات المستقبلية وذلك من خلال توسيع الفكر الغربي الذي يعمل على تحويل كل القيم الثابتة ومحاولة إقناع أن الذي يتمسك بقيمه إنما يتناقض مع التقدم الفكري والعلمي وصحوة العقل وأنه شخص رجعي، الأمر الذي أسفر عن تفاقم الإحساس بالوحشة والاغتراب لدى الشباب وواقعهم، والسقوط في أزمةٍ حضاريةٍ وفي صراعٍ بين ثقافتين متعارضتين في وقت واحد إحداهما خارج النفس والأخرى مدسوسة في ثناياها.

فهذا الوضع المتباين والمتناقض كما أشار (إدريس العزام) بين ما هو موروث وما هو واقع يعرض الشباب إلى أنماطٍ مختلفة من قيمٍ ومرجعيات متباينة، وأحياناً متناقضة، ما يعتقد أنه ينعكس على القيم التي يحملها في تحديد أنماطهم السلوكية، واتجاهاتهم وميولهم تجاه بعض القضايا والمواقف الأسرية (العزام، ١٩٨٩، صفحة ٦٩)

واليوم تدشن الأمة الإسلامية الألفية الثالثة وهي تستجدي لفلسفةٍ تحدد ملامح شاب يستجيب لمتغيرات تلك الألفية، وتسعى إلى تحديد تفكيرٍ تربوي يضع القيم الفاضلة كأهداف سامية. والأمة الإسلامية هي الآن تعيش غلياناً أخلاقياً، وهي تائهة في معترك التبعية للآخر الفاقد لبوصلته القيمية، وهي منبهرة بتحولاته الرقمية والإعلامية إلى درجةٍ تصل إلى الذوبان في بوتقته (أرحيلة، ٢٠٠٠، صفحة ١٠).

وفي الجزائر يعيش بعض أبنائها هذا الضياع والتبعية الأخلاقية، وبالأخص بلدة غرداية فقد حققت لعبة الحوت الأزرق الإلكترونية أول ضحية لها في الجزائر، ويتعلق الأمر بالطفل (ع ن) من بلدية (صالح باي) بولاية (سطيف)، والذي تخطى كل مراحل اللعبة ووصل إلى تحدي الموت ففارق الحياة شنقا بطريقة مثيرة للغاية، وهو ما أدى بالعديد من المختصين النفسيين بدق ناقوس الخطر والدعوة لحظر مثل هذه الألعاب الإلكترونية التي أصبحت تهدد حياة العديد من المراهقين. ومن جهة أخرى، طالب (الزرقاوي) أولياء الأمور إلى مرافقة أبنائهم، مؤكداً أن اللعبة نفسها والعديد من الألعاب الإلكترونية التي تنتشر بين المراهقين، قد تسبب لهم خطراً فتحدث لهم مشاكل اجتماعية ونفسية، الشيء الذي تصبح عملية المرافقة لهم أكثر من ضرورة لوقايتهم من أي ضررٍ محدقٍ بهم.

لذا فإن المديرية العامة للأمن الوطني الجزائري للدولة الجزائرية أطلقت حملة توعوية تحسيسية تحت عنوان (كن أنت التغيير: لنتحد من أجل شبكة إنترنت أفضل)، وذلك في صفحتيها (الفيسبوك وتويتر) وكذا في موقعهم الرسمي للمديرية، وذلك لغرض التعامل مع الإنترنت بشكل آمن سليم لاسيما في أوساط المراهقين والأطفال. لتثبيت الوعي الجمعي ويقظة كل مستخدم للأنترنت والتحلي بروح المسؤولية. (محفوف، ٢٠١٧)

مشكلة الدراسة:

أصبحت الألعاب الإلكترونية ومنها ألعاب التواصل الاجتماعي، تثير شغف الأطفال إلى حد الإدمان، ومما لا يخفى على أي ذي بال مالها وعليها من نتائج سلبيةٍ خطيرةٍ على مستوى قيمهم وأيضا سلوكياتهم، هذا ما أدى إلى دق ناقوس الخطر على مثل هذه الألعاب ، فالأقل ضرراً منها تسبب الاكتئاب، فما بالنا بهاتين اللعبتين (بوبجي) و (فورت نايت) اللتين نحن بصدد دراسة علاقتهما بقيم المراهقين، حيث لاحظ الباحث تغيراً في قيم وسلوكيات هؤلاء الطلبة المراهقين، الأمر الذي أدى إلى ظهور تلك الآثار الاجتماعية السلبية وتلك التصرفات المقيتة، كالعنف والعدوانية تجاه الآخر من جهة، ومن جهة أخرى، قلة نشاطهم الدراسي، المعهود سابقاً، حيث أصبحت تشتكي معظم المؤسسات التربوية من هذا الواقع المفروض والذي فرضته التكنولوجيا والأنترنت، (كاره ، ٢٠١٨).وكذا تأثرهم بقيمٍ مستوردةٍ تتعارض مع أعراف مجتمعاتنا لتنشئ فجوة بين المراهقين ومجتمعاتهم (علاونة، ٢٠١٠).

فأصبح المربون كمن يمد يده إلى الماء وما هو ببالغه، فلا وجود لتربيةٍ ولا أخلاقٍ ولا قيمٍ في ظل هذا التكالب التكنولوجي الرقمي الغربي الذي غزا المجتمعات برمتها، فأصبحت مبهوتة، لا حيلة لها ولاقوه أمام هذا التحول الرقمي للألعاب.

وبعيداً عن الأضرار التي تلحق بالمراهقين، والتي قد تمكن التقنية الرقمية من الوقوع في هذه المخاطر، هناك قدرة تلك التقنية على التحريض على العنف على نطاقٍ واسعٍ بحيث يؤثر على حياة مئات الآلاف من الأطفال ومستقبلهم. فالأنترنت هي كل هذه الأشياء معاً مما يعكس ويبرز أفضل وأسوأ ما في الطبيعة البشرية، إنها أداة ستستخدم دائماً للخير والشر. ومهمتنا هي التخفيف من أضرار التقنية الرقمية وتوسيع نطاق الفرص الإيجابية التي تتيحها. ومع أن تكنولوجيا المعلومات والإتصالات سهلت على الشباب التواصل مع بعضهم البعض وتبادل الخبرات عبر الأنترنت فإنها قد سهلت أيضا استخدام تلك الأدوات الجديدة في التنمر والعدائية عبرها وبمدى أكبر بكثير، وبالتالي بخطورة أكبر من أعمال التنمر على أرض الواقع. (اليونيسيف، ٢٠١٧).

فقد غدت الألعاب الإلكترونية مصدر قلقٍ للأسر والحكومات، بعد توارد الأخبار عن الكثير من حالات الإدمان على هذه الألعاب بسبب التعامل معها ولأيامٍ متواصلة، وترويجها

للعنف والقتل، ومما أدى إلى ظهور عيوب هذه الألعاب وتسليط الضوء عليها من قبل الباحثين. (مندور، ٢٠١٣)

وانطلاقاً مما سبق، وإضافةً إلى أن الدراسات الأكاديمية العديدة عبر مختلف المخابر والجامعات تطرقت إلى هذه المشكلة في عمومها ودون الخوض في جزئياتها ونوعية اللعب الإلكترونية، وكذلك من جوانب مختلفة، مثل دراسة أحمد فلاق، (٢٠٠٩)، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات وكذلك دراسة هند الرميان، (٢٠٠٧)، العلاقة بين السلوك العدواني وممارسة لعبة (Grand Theft Auto)، ودراسة دلال الحشحاش، (٢٠٠٨)، أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني.

من هنا جاءت هذه الدراسة لبحث علاقة اللعبتين الإلكترونيتين، (بوبجي) و (فورت نايت) بالقيم المعرفية للمراهقين في المجتمع (المزابي) ببلدة غرداية بالجزائر، إضافة إلى أهمية الموضوع، يمكن إضافة جديدة للدراسات العربية والإسلامية في هذا المجال.

وأيضاً، من خلال عمل الباحث في جميع مراحل التعليم، إلى المستوى الجامعي، كأستاذ وإداري، وأخصائي نفساني، تبلور إحساسه بالمشكلة في ضوء المبررات التالية:

تقدير الباحث لأهمية الأثر الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية في نفسيات الطلبة المراهقين المزابيين، وملاحظة ظهور سلوكيات غريبة ومنافية للقيم التي يعتنقها المجتمع المزابي الإسلامي، كالعدوانية تجاه الآخر وبقوة.

وكذلك ندرة، مثل هذه الدراسات في الأقلية الميزابية ببلدة غرداية بل انعدامها. إضافة إلى كل ذلك الحاجة الملحة التي فرضت نفسها، لدراسة الظاهرة لمعرفة أسبابها الحقيقية ومحاولة الحد من انتشارها.

إقراراً ببعض الدراسات التي أشارت إلى دراسة هذا الموضوع، مثل دراسة سارة محمود عبد الرحمن حمدان، المعنونة: بإيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم.

ودراسة نداء سليم ابراهيم إبراهيم، المعنونة: بإيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة أساساً إلى دراسة ظاهرة جديدة في المجتمع المزابي المسلم المحافظ.

وهنا نتطرق إلى جانب مهم وهو الطالب المراهق وتفاعله مع هذه الألعاب الإلكترونية، ونقدمها في أربع نقاط رئيسية:

١. معرفة القيم الرئيسية التي تعكسها اللعبتان الإلكترونيتان (بوبجي وفورت نايت)
٢. بيان درجة العدوانية لدى الطلبة الممارسين لها.
٣. بيان درجة الدافعية للتعلم لدى الطلبة الممارسين لها.
٤. بيان درجة تشتت الانتباه لدى الطلبة الممارسين لها.
٥. بيان وجود فروق في السلوك العدواني لدى عينة الدراسة يعزى فيها الاختلاف إلى تفاعل السن. (١٦-١٩).

أسئلة الدراسة:

تسعى الدراسة للإجابة عن سؤال رئيس، ألا وهو:

ما هي طبيعة علاقة ألعاب التواصل الاجتماعي موضوع الدراسة بالقيم المعرفية للطلبة المراهقين المزابيين في ثانويات غرداية؟

ولتبسيط الإشكالية قام الباحث بتقسيم الإشكالية إلى التساؤلات التالية:

١. ماهي القيم الرئيسية التي تعكسها اللعبتان الإلكترونيتان (بوبجي وفورت نايت)؟
٢. ما هي درجة معاناة الطلبة والذين يلعبون اللعبتين الإلكترونيتين (بوبجي وفورت نايت) (ألعاب التواصل الاجتماعي) من شدة الأعراض العدوانية من خلال استجاباتهم على فقرات قائمة السلوك العدواني المستخدم في الدراسة؟
٣. ما هي درجة الدافعية للتعلم لدى أفراد العينة موضوع الدراسة من خلال استجاباتهم على فقرات قائمة الدافعية للتعلم المستخدم في الدراسة؟
٤. ما هي درجة تشتت الانتباه(التركيز) لدى أفراد العينة من خلال استجاباتهم على فقرات قائمة تشتت الانتباه المستخدم في الدراسة؟