

الجمهورية التونسية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

الألعاب الالكترونية
من الإبداع والابتكار إلى أداة للانتحار
"لعبة الحوت الأزرق نموذجاً"

دراسة ميدانية

إعداد السيدة: د. إيناس الطوير

2018

تلخيص:

اهتمت هذه الدراسة بموضوع الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالشباب والنتائج التي أفضت إليها هذه العلاقة مروراً بالإبداع والابتكار وتحولها فيما بعد إلى أداة للانتحار مثل " لعبة الحوت الأزرق نموذجاً " وذلك انطلاقاً من الإطلاع على بعض المقالات الصحفية والمواقع الإلكترونية التي اهتمت بهذه الظاهرة .

وسعت إلى تبين ملامح الجدل حول مثل هذه القضايا التي شغلت المجتمع في الآونة الأخيرة باستخدام المنهج الكمي الوصفي بغرض التحقق من فرضية تحوّل الألعاب الإلكترونية من وسيلة للإبداع والابتكار إلى أداة للانتحار في العالم عامة وفي تونس خاصة؟

- الكلمات المفتاحية :

الشباب – الألعاب الإلكترونية- الإبداع – الانتحار

الفهرس:

- *- مقدمةص1
- *- موضوع الدراسة وإشكالياتهاص2
- *- أقسام الدراسة ومنهجها.ص4
- *- الدراسات السابقة.....ص4
- *- براديفم الدراسة.....ص9
- *- رصد حالات الانتحار بتونس جراء لعبة الحوت الأزرقص13
- *- خاتمة.....ص15

مقدمة

يشهد العالم اليوم انفجارا إعلاميا رقميا أفرزه تطوّر تكنولوجيا المعلومات والاتصال خلال العقدین الأخيرین من القرن العشرين وخاصة تلك التي تعنى بالتنشئة الاجتماعية للأطفال والمراهقين حتى أضحي هؤلاء يعيشون في « بيئة اتصالية شاملة ¹ » يحكمها جملة من الوسائل كالهاتف الخليوي، والانترنت، وممارسة الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة.

وبذلك أصبح لوسائل التكنولوجيا الحديثة فعالية قصوى على شبابنا بالدول النامية ولا سيّما العربية منها تتمحور بالأساس حول مدى تأثيرها على الموروث الثقافي والأخلاقي المتناقل بين الأجيال عبر عملية التنشئة الاجتماعية.

حيث أنتج التطور التكنولوجي في عالمنا المعاصر فضاءا رقميا شاسعا وسوقا استثمارية تهافت فيه المؤسسات والأفراد على الربحية دون التفكير فيما قد تسببه هذه الألعاب من أمراض ومخاطر على حياة الأطفال والمراهقين تربطهم علاقات تفاعلية مع هذه الأنواع من الاستعمالات الرقمية غير واعين بمدى تأثير هذه الممارسات على حياتهم.

بتنا نعي اليوم أن هذه الألعاب أصبحت حقيقة واقعية شديدة الانتشار يمارسها الأفراد على اختلاف أعمارهم جعلتها تحتل المرتبة الرابعة عالميا ² في قائمة أكثر الوسائل شعبية بعد الأفلام والأغاني وكرة القدم.

لكن وعلى الرغم من أن الأهداف الرئيسية للألعاب الافتراضية كانت بداية للتسلية وملاأ أوقات الفراغ، قد شجعت في بداياتها الشباب على الابتكار وتنمية قدراتهم الذهنية والمعرفية، إلا أن الواقع اليوم بات

¹ - عبد الكريم الحيزاوي، التربية الإعلامية ورهان دعم المناعات، قضايا للطرح والحوار مجلة اتحاد الإذاعات العربية، ص 78 ، 2012 .

² - مرح مؤيد حسن، ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، إضاءات موصليّة العدد 75، 2013.

مفزعاً. إذ تحولت جملة من الألعاب الخطيرة إلى آلة لحصد الأرواح بعد انتحار العديد من المراهقين والمراهقات حول العالم وخاصة منها لعبة الحوت الأزرق.

لم يكن غريباً أن يجذب المراهقون لمثل هذه الألعاب جرّاء الفراغ العاطفي والترابط الأسري الذي بات يتسم بالفتور إن لم نقل منعدم تماماً ، وهي ضريبة يدفعها الأولياء والأبناء على حد السواء نتيجة للضغوطات النفسية والاجتماعية وخاصة المادية منها والتي دفعت الأب والأم على حد السواء للخروج لحقل العمل لتوفير متطلبات الحياة بمختلف أنواعها.

ومن هذه المنطلقات اهتمت هذه الدراسة بموضوع مخاطر الألعاب الإلكترونية على الشباب وقد تم التركيز على لعبة الحوت الأزرق كمثال جرّاء ما أنتجته من ضحايا في صفوف المراهقين في العالم كمرحلة أولى ثم العالم العربي وختاماً في تونس.

وقد تعلّقت الهمة بوصف الواقع وتبيّن تجلياته ومحاولة فهمه وفق تمش كمي وصفي ذلك أن الموضوع هو قديم متجدّد ومتحوّل جراء التطور التكنولوجي السريع مما يستوجب مجهوداً متصللاً وجماعياً للتصدي لمثل هذه الظواهر. وإن في فهم الواقع الجديد استفادة محققة للمشتغل بحقل الشباب والتنشيط فهو يساعد على معرفة الجمهور المستهدف وتوجهاته وتطلعاته واهتماماته، وإيجاد السبل الممكنة لحماية شبابنا من كافة أنواع السلوكات المحفوفة بالمخاطر حتى لا يكون التنشيط الشبابي بمعزل عن الشأن العام ويفقد بالتالي دوره الأساسي وهو التربية على المواطنة والاندماج الاجتماعي.

موضوع الدراسة وإشكالياتها:

ازداد الاهتمام الأكاديمي بعالم المجتمع الافتراضي والألعاب الإلكترونية منذ أن أصبحت الانترنت جزءاً من الحياة اليومية للملايين من الناس. وباتت الجماعات الافتراضية بأنماطها المختلفة تشكّل مركز اهتمام العديد من الباحثين والمفكرين.

وقد شهدت استخدامات هذه الوسائط تحوّلاً على مستوى الأدوار والوظائف حيث تحوّلت من أداة لتطوير القدرات الذكائية والبصرية والإبداعية الخلاقة في مجال الابتكار إلى أداة خطيرة تتلاعب بعقول المراهقين وتدفعهم نحو الانزواء والعنف وصولاً إلى مرحلة الانتحار. ولئن كان مفهوم الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على حياة الشباب يبدو حديثاً فالواقع أنه قديم استخدم في العديد من البحوث

والدراسات وأضحى « مفهوما يساعد على دراسة الهياكل الاجتماعية وفهمها والتساؤل حول أدوارها الفعلية في علاقتها بالشباب.»³

منذ بداية عصر الاتصال الجماهيري حاول الباحثون والعلماء فهم ماهية التأثيرات التي تنتجها مثل هذه الممارسات على جمهور الأطفال والشباب خاصة وأن جيل اليوم يختلف عن جيل الآباء حتى أصبح بعض الباحثين يستعملون مصطلح « الطفل الرقمي »⁴ Digital Kids لتسمية هذا الطفل الجديد.

وقد أردف الدكتور كليفور هيل⁵ ، في نفس السياق : « لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعتنا بل وبأموالنا أيضا وحتى لو صودرت جميع الأشرطة فإن الأمر سيكون غير ممكن لمنع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر.»⁶

فحياة أطفالنا ارتبطت أساسا باللعب بشتى أنواعه يتعلمون ويكتسبون من خلاله أغلب سلوكياتهم الحياتية لما له من اثر وبصمات واضحة على ملامح شخصياتهم مما يمنحه فرصة لتشكيل مخزون معرفي يرتبط بفهم الطفل وتفكيره « فللعب علاقة وطيدة بالتفكير كأسلوب حياة ومصدر رئيسي للتعلم.»⁷

ولئن أصبح الشباب يجدون في هذا الفضاء ضالتهم من التسلية والهروب من الواقع للمأهم أوقات الفراغ معتبرين بذلك أنهم يحققون فيها ذاتهم عبر ممارستها بمختلف أنواعها من دون وعي بل أكثر من ذلك تصبح هوسا بالنسبة إليهم للاستكشاف والتجربة مما قد يؤدي بهم إلى مخاطر يجهلون بها.

إذا ما هي هذه المخاطر وما هي السبل والإمكانيات للتصدي لها ومعالجتها؟ وإلى أي مدى يمكن لها أن تؤثر فعلا في رسم الملامح الشخصية للأطفال والمراهقين؟

³ -Pierre Mercklé, **sociologie des réseaux sociaux**, 3^{ème} édition de la découverte, collection Repère, paris, 2004, p3.

⁴ - عبد الكريم الحيزاوي، مصدر سابق ص 78.

⁵ - كليفور هيل، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الالكترونية في بريطانيا .

⁶ - عباس سبتي ، دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج ..حلول بدولة الكويت ، دراسة ميدانية ، موقع شبكة الحياة الإلكتروني ، أبريل 2013.

⁷ - أبو جابر ، ماجد وآخرون ، أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة الإنجليزية ، دراسات الجامعة الأردنية ، المجلد 3 العدد 1، ص 44-45، 2003.

سعيًا في هذه الدراسة إلى المساهمة في معالجة هذه الإشكالية :

كيف تحوّلت الألعاب الإلكترونية من وسيلة للإبداع والابتكار إلى أداة للانتحار؟

مستعنين بالأسئلة التالية للبحث في إشكالية الدراسة:

1- كيف ساهم الفضاء الافتراضي في تشكيل ملامح « الطفل الرقمي الجديد » ؟

2- ما هي الآليات التي ساعدت على تغيير أدوار الألعاب الإلكترونية خلال السنوات الأخيرة؟

3- كيف تم التحوّل من مرحلة الإبداع والابتكار إلى مرحلة الانتحار؟

أقسام الدراسة ومنهجها:

وتنقسم هذه الدراسة إلى قسمين: قسم منهجي ونظري يهتم ببناء الموضوع وتوجّهاته النظرية، والتمشي المنهجي الذي ساعد في جمع المعلومات وتحليلها. وقسم ميداني اهتم بدراسة الواقع والخروج منه بأرقام تساعدنا في تحديد ملامح هذه الظاهرة الاجتماعية والتفكير في الحلول المناسبة لها.

وقد اعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج " الكمي الوصفي " وذلك لطبيعة الموضوع المطروح والمتعلق باستطلاع ملامح ظاهرة اجتماعية اتصالية ارتبطت بمفهوم الاستخدام والحاجة من جانب توجّهاتها ومحتواها المادي والمعنوي.

وبالتالي فإن الأمر يتعلق بجرد المقالات التي تحدثت عن موضوع الدراسة من ناحية والاعتماد على نتائج تحصيلنا عليها من الاستبيان الموزع على عيّنة شملت 184 تلميذ من أقسام السنة التاسعة أساسي من المدرسة الإعدادية 23 جانفي 1952 ببني خلاد تتراوح أعمارهم بين 14 و 16 سنة .

الدراسات السابقة :

نستعرض في هذه الدراسة مجموعة من الدراسات السابقة تيسّر لنا الإطلاع عليها بهدف الاستفادة من نتائجها والسعي إلى الإضافة إليها وهي أعمال ذات صلة بموضوع دراستنا. وقد احتضنت الجامعات العربية إنجاز أطروحات في نفس الموضوع منها أطروحة « الطفل الجزائري وألعاب الفيديو ، دراسة في القيم والمتغيرات» للباحث أحمد فلاق (2008-2009) وتمحورت إشكالية هذه الأطروحة حول ما مدى

تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري وقد حاول الباحث من خلالها الإجابة على عديد من التساؤلات .

وهي دراسة تهدف إلى تقصي ومعرفة القيم المتضمنة بألعاب الفيديو المنتشرة في السوق الجزائرية من أجل تحديد مدى ملائمتها لتنشئة الطفل الجزائري بحكم أنها منتجات غربية تحمل مضامين عن واقع ثقافي واجتماعي مغاير تماما لنظيره بالبلدان العربية.

من جهة أخرى تناولت الباحثة الأردنية مها حسني الشحروري « أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن » تمحورت إشكالياتها بالأساس حول استقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى هذه الفئة من الأطفال.

فاختيار هذه الدراسات لم يكن اعتباطيا بل هو مرتبط ارتباطا وثيقا مع حالات الانتحار المسجلة بالعالم العربي وخاصة بالجزائر والسعودية والكويت وتونس وقد ارتأينا أن نتقدم بطرح الدراسات التي اهتمت بالدور الإيجابي للألعاب الإلكترونية والمتمثل في تنمية القدرات الإبداعية والابتكار لدى الأطفال والمراهقين على أن نبقى على الجانب المستحدث إلى مرحلة متقدمة من هذه الدراسة.

كما قدم لنا كيونغ لي في أطروحته⁸ « العلاقة بين استخدام ألعاب الحاسوب بين الأطفال والإبداع في دولة كوريا (2005) » قيمة العلاقة التي ربطت بين أطفال هذه الدولة وآلة الحاسوب كي يتم اعتمادها كأداة لتطوير القدرات الإبداعية لديهم واستثمارها في تنمية التنشئة الاجتماعية لديهم.

بينما درست كارلا هاملين في أطروحتها (2008)⁹ « العلاقة بين لعب الأطفال الألعاب الإلكترونية والإبداع بين طلاب المرحلة الأساسية بنيويورك » في أمريكا درست من خلالها إمكانات التفاعلات الإيجابية بين الأطفال والألعاب الإلكترونية ودورها في دعم القدرات الإبداعية لديهم.

⁸ - دراسات أجنبية في الألعاب الإلكترونية وأثرها على الإبداع والتفكير <http://www.arabtexts.com/?p=2353> تم الإطلاع عليه يوم 26 فيفري 2018. على الساعة 21.00 .

⁹ - كارلا هاملين، العلاقة بين لعب ألعاب الفيديو الإلكترونية والإبداع بين الطلاب، المرحلة الأساسية، رسالة دكتوراه، جامعة ولاية نيويورك، أمريكا 2008. <http://www.arabtexts.com/?p=2353>.

إضافة إلى ذلك نجد دراسة أخرى في نفس السياق بعنوان : « الألعاب الرقمية كمسببات للإبداع عند الأطفال » لمايكل أوت فرانسيسكا بوزي¹⁰ (2012) هدف من خلالها إلى اختبار أثر الأدوات التكنولوجية مثل الألعاب الرقمية في تعزيز الإبداع والمهارات الإبداعية لدى الأطفال .

وكأداة هامة في التفكير والإبداع سعت الباحثة ليندا جاكسون وآخرون¹¹ إلى البحث في « أثر استخدامات تكنولوجيا المعلومات اليومية على الإبداع لدى الأطفال » مختبرين في ذلك كلا من ألعاب الكمبيوتر والهاتف الجوال في إنتاج التفكير الإبداعي .

وفي دراسة وجهت للأولياء بعنوان : « أثر ألعاب الكمبيوتر على نمو الأطفال ، دراسة استكشافية حول اتجاهات الوالدين »¹² لكلوديا سالسينو تم اختبار أثر ألعاب الحاسوب على نمو وتطور الأطفال والعادات المفضلة وكان من النتائج والفائدة المتحصل عليها حسب الآباء هو تطور درجات التفكير وقدرة الملاحظة والإبداع لديهم.

ومن جهة أخرى نجد دراسة عربية قامت بها الدكتورة أماني عبد النواب صالح حسن بعنوان : « تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي الاجتماعي بالمملكة العربية السعودية » حيث تكونت عينة الدراسة من 233 تلميذ وتلميذة من المرحلة الابتدائية ب 6 مدارس بمحافظات الرياض ، المدينة المنورة ، الخرج وقد تم تطبيق أداة الإستبانة لمتابعة ممارسة الألعاب الإلكترونية ومقياس الذكاء اللغوي

ومقياس الذكاء الاجتماعي على أفراد العينة وقد توصلت النتائج إلى عدم وجود فروق دالة إحصائية بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين لا يمارسونها.

وبذلك يتبين لنا فعليا أن الألعاب الإلكترونية في مرحلة ما قد ساعدت في تطوير القدرات الذكائية والمعرفية لدى الشباب فقد استعملتها عينات الدراسات السابقة في تعزيز الإبداع والمهارات الإبداعية لدى الأطفال والمراهقين ليصبحوا أكثر فاعلية في حل المشكلات ومواجهتها بعقلانية .

¹⁰- نفس المرجع السابق . Behaviour and information technolog.vol31,n°10, octobre 2012.pp1011-1019.

¹¹- نفس المرجع السابق. استخدام تكنولوجيا المعلومات والإبداع، نتائج مشروع تكنولوجي للأطفال، computer in human behavior (2011).

¹²- نفس المرجع السابق ، 841- 837 p (2014) procedia social and behavioral sciences 149 .

واهتم الباحث عبد الرحمان الغامدي بتحديد : « تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال في مرحلة متأخرة » هدف من خلالها إلى التعرف على ألعاب الفيديو من حيث نشأتها وتاريخها وتحديد التأثيرات الإيجابية والسلبية لها على رسوم الأطفال مستخدما في ذلك المنهج الوصفي التحليلي وقد توصل إلى نتائج لا حظ من خلالها أن للألعاب الإلكترونية القدرة على إكساب الطفل مخزون بصري كبير للتعبير عنه من خلال رسوماتهم واهتماماتهم مع كافة التفاصيل التي تتضمنها.

كما لاحظ أيضا أن هذه الألعاب تتميز بالسرعة في الحركة وتكتسب مؤثرات متنوّعة يعكس ذلك فعليا على رسومات الأطفال وبنسبة كبيرة جدا . كما أنه بإمكانها منح الأطفال انفتاحا إدراكيا وخبرات تراكمية للكثير من الأحداث . كما تبين له وجود العديد من رموز العنف والقتل والسرقة في رسوم الأطفال الناتج عن ممارستهم لألعاب ذات محتوى عنيف والذي لا يتناسب مع أعمارهم ولا قدراتهم الذهنية والجسدية .

في حين توصل كل من مها الشحروري ومحمد عودة الريماوي في دراسة لهما حول « أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكروحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال المرحلة المتوسطة بالأردن » أن التغيير السريع الذي يشهده العالم مع بداية الألفية الثالثة قد رافقه تغيير في مفهوم اللعب عند الأطفال حيث جاءت ولادة أجيال عديدة من الألعاب الإلكترونية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي غمرت حياة الشباب بكافة تفاصيلها.

وفي دراسة أخرى أنجزت بدولة الكويت بعنوان : « الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول. » لباحثها عباس ستي (2013) ركز فيها على المسح الميداني لاستطلاع آراء الطلبة إناثا وذكورا بالمناطق التعليمية من الصف الخامس إلى الصف الثاني عشر ثانوي الأدبي والعلمي معتمدا على استبانة كأداة بحث حول عزوف الشباب عن الدراسة نتيجة ممارستهم الألعاب الإلكترونية .

وفي مرحلة أكثر جدّة وتركيز نجد جملة من الدراسات الأجنبية التي بحثت في إشكاليات متعدّدة محورها الأساسي هو الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالشباب من ذلك نجد :

«Représentation des risques associés à l'usage des jeux vidéos chez les jeunes adolescents ,étude exploratoire pour aider à penser la présentation juin 2017 .»

وتهدف هذه الدراسة إلى مواجهة الاستخدام المفرط للألعاب الفيديو حيث يصبح التفكير في الجانب الوقائي من هذه الوسائط الرقمية أمراً ضرورياً. مقدمة بذلك نتائج الاهتمام التي تتعلق بإمكانيات التدخل الوقائي أمام الاستخدام المفرط للألعاب والتعرّف على عواقب هذا الاستخدام على المراهقين.

أما المقال الثاني¹³ فقد عني ب: «Etude des jeux vidéos en ligne , une analyse de processus communicationnels dans une perspective d'innovation sociale et technologique (2011)»

فقد اهتم بالبحث في خفايا الألعاب أون لاين مع مجموعة من اللاعبين منطلقاً من فرضية أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على عملية التنشئة الاجتماعية لدى الشباب بحكم استعمالهم لتقنيات وساطة تسمح لهم بتبادل معلومات مع عدد كبير من الفاعلين الافتراضيين ضمن فضاء كان في البداية فضاءاً حسناً للابتكار لكن سرعان ما تحوّل اليوم كما هو الحال في العديد من الدول إلى وسيلة للانتحار.

وعرض لنا مقال عنوانه¹⁴ « Les jeunes et les prises de risque sur internet C.Blaya (2015) » ملخصاً مفاده أنه في غضون عقدين برزت أشكال تفاعلات جديدة بفضل ظهور الانترنت وتطور خدماتها دخلت حياة الشباب والمراهقين عبر أشكال جديدة لها تأثير على حياتهم الاجتماعية جرّاء استخدامهم المفرط لهذه الوسائط الرقمية مما يؤدي بهم إلى التعرّض لصعوبات في الاندماج الاجتماعي. ويقدم هذا المقال تولى البحث العلمي الكمي على الاستخدام المفرط للانترنت بين طلاب الجامعات في فرنسا غير أن مجال البحث لا يزال في حاجة أكبر للتعمّق والدراسة للوقاية من المخاطر المنجّرة عن هذه الاستعمالات.

وبذلك نكون قد فتحنا آفاق البحث للنظر في مستجدات النتائج التي أفضت إليها استعمالات الشباب لبعض الأنواع من الألعاب الإلكترونية الرقمية الخطيرة. والتي باتت الولوج إليها يسيراً جداً بالنسبة إليهم وذلك من خلال تحميل تطبيقاتها على هواتفهم الجوّالة بكل سهولة ودون الحاجة لتدخل الراشدين .

ووصولاً إلى هذه المرحلة من عرض الدراسات السابقة ارتأينا أن نؤخر هذه الدراسة الخاصة بالدكتورّة ليليا بوقرة (2018) مختصة في طب نفسية المراهقين بتونس نظراً لقيمتها العلمية من حيث تزامنها مع

¹³ -Magda Fusaro, Maude bonenfant, university of Concordia, du Québec, Montréal canada 2011.

¹⁴ - Caroline Blaya, les jeunes et les prises de risque sur internet ,Elsevier Masson Sas, France,(2015).

موضوع البحث من ناحية ولتناولها نفس الموضوع على المستوى الميداني من ناحية ثانية حول لعبة الحوت الأزرق. وقد شملت هذه الدراسة 300 طفل تونسي تراوحت أعمارهم بين 9 و 15 سنة كشفت أن 80 % من الشباب المستجوب يمارسونها ، مضيضة إلى أن 70 % منهم قد اعترفوا بأنهم غير قادرين على وضع حد لبقية المراحل وقد أشارت المختصة أن نتائج الدراسة قد أظهرت أن نسبة 10 % من الأطفال المستجوبين أكملوا التحدي وقد اكتشفوا أن اللعبة هي مجرد كذبة ولم ينساقوا وراء التهديدات.

وفي محاولات أجنبية أخرى وجدنا: «Jeux Dangereux, Jeunes en Danger» لصاحبه

Pierre G. Coslin عالج من خلاله ممارسات الشباب للألعاب الإلكترونية بشتى أنواعها سواء بدافع الفضول أو من خلال استفزاز بعض الأصدقاء لاكتشاف هذه الألعاب وإقامة التحدي بينهم. وبذلك ينخرط المراهقون في سلوكيات عنيفة وفي بعض الأحيان مميتة.

وقد حاول الكاتب أيضا تحديد هذه الألعاب الخطيرة ومن ثم تحليلها والتعرف على تأثيراتها الجسدية والنفسية التي تمس المراهقين أثناء ممارستها مثل هذه الألعاب.

ويؤكد بياركوسلان إلى ضرورة مراجعة الأدوار والوظائف الأبوية والتعليمية والاجتماعية.

براديفم الدراسة:

تندرج هذه الدراسة ضمن خلفية نظرية تجمع بين مبادئ علم اجتماع الاتصال وتحديد نظرية الاستخدامات والإشباع التي تركز بالأساس على استعمال وسائل الاتصال الحديثة ، حيث تكشف لنا هذه النظرية العلاقة التي تربط بين طبيعة المستخدم ونوعية الإشباع الذي يبحث عنه من خلال هذه الوسائط الرقمية « نبدأ من التفاعل مع العناصر الاجتماعية والنفسية وهكذا تتم دورة العلاقة بين نشوء الحاجة وقرار الفرد بالتعرض لوسائل الإعلام أملا في إشباعها.¹⁵

فهذه الدراسة تتدرج بنا في استخدامات تكنولوجيا الإعلام والاتصال **les usages des Tic** الذي يتمحور حول طرق وأساليب استخدام الشباب لهذه الوسائط الرقمية على شبكة الانترنت مستنديين

¹⁵- حسن عماد المكاوي، ليلي السيد، الاتصال ونظرياته المعاصرة، الدار المصرية اللبنانية القاهرة

في ذلك على أطروحة " برنار مياج " ¹⁶ الذي يعتبر هذا المبحث من أحد أهم الاتجاهات الكبرى للبحث في حقول وسائل الاتصال الحديثة واستعمالاتها.

كذلك هو الأمر بالنسبة للباحث الكندي **Serge Proulx** الذي أرجع مفهوم الاستخدامات إلى التيار الوظيفي الأمريكي « الاستخدامات والاشباعات » القريب من مدرسة كولومبيا والذي رافق تضخم التطور التكنولوجي لوسائل الاتصال جعل الخبراء المهتمين بهذا المجال يتوقعون أن يكون الهاتف الجوال سنة 2020 الجهاز الأساسي للولوج إلى الانترنت مما يفضي إلى تغييرات عميقة في مجال العلاقات الإنسانية إذ أن الحواجز سترفع في مجال الحياة الشخصية بشكل متزايد وذلك لما سيوفره الهاتف الذكي من إمكانيات تواصلية حرّة من خلال الصوت والصورة وذلك تزامنا مع الدراسة التي أوردتها موقع :

¹⁷ The Social Side Of Internet 2008.

ففي تونس مثلا تطورت نسبة امتلاك تقنيات الاتصال على غرار مستخدمي الهواتف الجوال منذ سنة 2004 إلى حدود سنة 2014 حسب إحصاء قدمه لنا المعهد الوطني للسكان والسكنى ¹⁸ 2014 من 46.1 % إلى 96.8 % بينما طور عدد المشتركين بشبكات الهاتف الجوال حسب ما أفادتنا به وزارة تكنولوجيا المعلومات والاتصال (28 مارس 2017) ¹⁹ من 12387.7 سنة 2011 إلى 14595.9 سنة 2015 في حين أن عدد مستخدمي الحواسيب قد ارتفع من نسبة 7 % سنة 2004 إلى نسبة 33.1 % سنة 2014 وهو رقم ضخّم يؤكد ما ذهب إليه نظرية الاستخدام التي قمنا باعتمادها كمنهج لهذه الدراسة. علما وأن تسمية شباب الغد " بالشباب الرقمي الجديد " قد تقدمت بخطى سريعة نحو تدعيم هذه التسمية وربطها بجملة من الاستعمالات لإشباع حاجات معرفية ، جسدية ونفسية لديهم خرجت عن سيطرة العائلة وحتى المجتمع بشكل عام .

¹⁶- شوقي العلوي، الاتصال السياسي بواسطة الانترنت أي نموذج للعلاقة بين الباحث والمتلقي، الواب الحزبي التونسي مثلا، أطروحة دكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، جامعة منوبة، معهد الصحافة وعلوم الأخبار، إشراف الدكتور عبد الكريم الحيزاوي، 2014-2015.

¹⁷ - Anderson, j. Q. Q and Rainie L. (2008), the future of internet III, washington, DC pew internet and American life project, retrieved December 15, 2008- from <http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP/Futureinternet3.pdf>.

¹⁸- التعداد العام للسكان والسكنى 2014 إحصاء تونس، أفريل 2015.

¹⁹- إيناس الطوير ، الرأي العام الافتراضي في تونس، دراسة أمثلة من صفحات فايسبوك 2014-2016، أطروحة دكتوراه في العلوم الثقافية، تحت إشراف الدكتور المنجي الزيدي، المعهد العالي للتنشيط الشبابي والثقافي بئر الباي 2016/ 2017، ص 45.

وفي علاقة بمجريات الأحداث أصبح الشباب التونسي الفاعل الأساسي بالفضاء الافتراضي يتسابق لصيد فرص اكتشاف أكبر عدد ممكن من شبكات التواصل الاجتماعي والبرامج والألعاب الرقمية المحملة على هاتفه الجوال مما يؤكد لنا ضرورة الوقوف وقفة تأمل سريعة لإيجاد الحلول المناسبة أمام انسياق الشباب إلى الفضاء الرقمي والابتعاد عن الواقع الاجتماعي المباشر قوامه العلاقات البشرية المباشرة.

فعلى مستوى المؤسسات قامت وزارة تكنولوجيا المعلومات والاتصال بضبط إستراتيجية وطنية تسمى "تونس الرقمية 2018" بصفة تشاركية بين مختلف الفاعلين بهدف جعل تونس وجهة تكنولوجية إقليمية ومنصة رقمية لضمان الاندماج الاجتماعي والحد من الفجوة الرقمية بين مختلف جهات الجمهورية التونسية.

تدعمنا في هذا التوجه دراسة " كو 2000 KO " ²⁰ حول استخدام الشباب للانترنت باعتبارها وسيلة لقضاء وقت الفراغ وتحقيق التفاعل الاجتماعي بين الأفراد من خلالها تقوم على مبدأ « إشباع حاجات المستخدم من الأخبار والمعلومات » ²¹ والألعاب الرقمية بشتى أنواعها أصبحت اليوم لها دور كبير في التواصل والتدشئة الاجتماعية الحديثة .

إذا نستنتج من الدراسات السابقة أن الاجتهادات العربية والمقاربات البحثية حول عادات الاستخدام وأنماطها وعلاقتها بالأفراد تظل محدودة إن لم تكن نادرة بالرغم من الانتشار السريع للانترنت وتنامي ظاهرة الألعاب الرقمية من خلالها فضلا عن أهمية انعكاساتها ولا سيما على شريحة الشباب والتأثيرات الناجمة عنها مثل « الانتقال المفاجئ من عادات تركزت مع الوسائل التقليدية إلى أنماط جديدة مع المتغير الاتصالي الجديد. » ²²

فالمتأمل في هذا الرصيد البيبليوغرافي يتبين أن موضوع استعمالات وسائل الاتصال الحديثة وخاصة مجال الألعاب الإلكترونية الرقمية واستخداماتها من قبل المراهقين ، قد احتل مكانة واضحة في

²⁰ - KO, H, internet uses and gratification : Understanding Motive for using the internet .paper presented at. the association for Education in journalism and mass communication, annual meeting NSTU.vol 4 n°1 (january 2000)pp23-46.

²¹ - نصير صالح أبو علي ، دراسة في استخدام الشباب الجامعي لوسائل الإعلام التقليدية والجديدة ، رؤى إستراتيجية ، دورية علمية فصلية ، يصدرها مركز الإمارات للدراسات والبحوث الإستراتيجية 2014 ، ص 14.

²² - نفس المرجع السابق ص15.

البحث العلمي على صعيد دولي وبالتالي تطورت محاور الاهتمام فيه كي تصل إلى قضايا الثقافة الرقمية وملامح المجتمع الافتراضي الجديد.

وبذلك يصبح المسار المرتبط بالتطور التاريخي لنظريات الاتصال "لأرمان وميشال ماتلار" عبر المناهج والمقاربات الفكرية لعلوم الإعلام والاتصال منذ بداية النهضة الأوروبية وصولاً إلى عصر ما بعد الحداثة ، ضروريا لفهم ملامح العلاقة التي رسمت خلالها هذه العلوم صورتها الحالية في الغرب مع إقرارهما بقيمة التقنية الحديثة التي « جعلت من مفهوم الاتصال قيمة محورية لمجتمعاتنا ²³» لتشكيل واقع رقمي جديد يطرح العديد من القلق والإشكالات النفسية والاجتماعية وخاصة الاتصالية الغير واعية من قبل العديد من المراهقين الذين هم اليوم في حاجة ماسة لتأطير رقمي بأشكال مستحدثة دون أن تمس من مجال حرياتهم الشخصية ومجالات الإبداع لديهم. ولعل هذا القلق قد تحول اليوم إلى حيرة وصيحة فزع جراء ما أنتجته الألعاب الالكترونية من مخاطر جمة على نفسية الشباب وحتى حياتهم حيث بننا اليوم نجد 5 ألعاب الكترونية تقتل الأطفال والمراهقين مثل : لعبة مريم (2017) – لعبة البوكيمون غو (2016) – لعبة جنية النار- لعبة تحدي شارلي (2015). وفي مرتبة أولى نجد لعبة الحوت الأزرق التي صنفت من أولى أخطر الألعاب في العالم ظهرت في روسيا منذ 2013 على يد طالب يدعى فيليب بودكين وعمره 21 عاما وصلت ضحاياها إلى 130 ضحية على الصعيد العالمي و 5 جزائريين ، وتلميذ سعودي وآخر في الكويت وتقدير وجود 10 حالات انتحار في تونس جراء هذه اللعبة الخطيرة التي عرفت ب « تحدي الحوت الأزرق » لعبة الكترونية تتكون من 50 مهمة تستهدف المراهقين بين 12 و 16 سنة بعد أن يقوم الشخص بالتسجيل لخوض التحدي يطلب منه نقش الرمز التالي: "F57" أو رسم الحوت الأزرق على الذراع بألة حادة ومن ثم إرسال صورة للمسؤول للتأكد من أن الشخص قد دخل في اللعبة فعلا.

بعد ذلك يعطى الشخص أمرا بالاستيقاظ في وقت مبكر جدا عند 4.20 فجرا ليصل إليه مقطع فيديو مصحوب بموسيقى غريبة تدخله في حالة نفسية كئيبة. ثم تستمر المهمات كي تشمل الانزواء ومشاهدة أفلام رعب والصعود إلى سطح المنزل أو غيرها بهدف التغلب على الخوف .

وفي منتصف المهمات على الشخص محادثة أحد المسؤولين عن اللعبة لكسب الثقة والتحول إلى " حوت أزرق" وبذلك يطلب من اللاعب أن لا يكلم أحدا بعد ذلك ويستمر في التسبب بجروح لنفسه مع

²³ - Armand Et Michel Mattelart, **Histoire des théories de communication**, collection repère édition la découverte, paris 2010, p34.

مشاهدة أفلام الرعب إلى أن صل اليوم الخمسون الذي يطلب فيه منه الانتحار إما بالقفز من النافذة أو الطعن بسكين.

- رصد حالات الإنتحار بتونس جراء لعبة الحوت الأزرق:

وقد رصدت مجمل الصحف والإذاعات المحلية على مواقعها الإلكترونية (مثل جريدة الشروق ، الصباح ، المصدر، أنباء تونس kapitalis ، المغرب ، شمس أف أم ، موزاييك أف أم ...) عدد حالات الانتحار التي جرت في تونس خلال شهر فيفري 2018 على النحو التالي :

1- وفاة الفتاة ميساء عمرها 12 سنة من ولاية نابل (قليبية) يوم 9 فيفري 2018

2- وفاة طفل عمره 13 سنة أصيل منطقة زغوان يوم 11 فيفري 2018 .

3- وفاة فتاة عمرها 15 سنة أصيلة إحدى الأحياء الشعبية بولاية أريانة يوم 14 فيفري 2018

4- وفاة فتاة عمرها 14 سنة أصيلة ولاية المنستير يوم 15 فيفري 2018

5- وفاة طفل عمره 11 سنة من مدينة بوفيشة ولاية سوسة يوم 19 فيفري 2018

6- 2 محاولات انتحار بولاية القيروان أعمارهما 20 سنة يوم 20 فيفري 2018 .

7- محاولة انتحار فتاة عمرها 15 سنة أصيلة منطقة قفصة يوم 22 فيفري 2018

8- محاولة انتحار تلميذة من ولاية القصرين يوم 23 فيفري 2018.

9- انتحار طفل عمره 8 سنوات في مدينين يوم 26 فيفري 2018 .

-كما بينت لنا العينة التي قمنا باستجوابها من خلال الاستبيان الموزع بالمدرسة الإعدادية 23 جانفي

1952 ببني خلاد وعددهم 184 تلميذ تتراوح أعمارهم بين 14 و 16 سنة موزعة بين 99 إناث و 85

ذكور. بحكم أن عدد الإناث المسجلين بسنوات التاسعة يفوق عدد الذكور فيها يتوزعون على النحو

التالي :

السن	14 سنة	15 سنة	16 سنة
العدد	100	70	14

وقد أفادتنا هذه العينة إجابة عن السؤال القائل بأن المجتمع المحلي متقبل للألعاب الإلكترونية في حياة الشباب بأن 70 منهم يوافقون تماما على هذه الفرضية في حين بيّن 100 منهم أن هذه الفرضية أحيانا ما تتواجد في مجتمعنا. في حين اكتفى 10 منهم بالتصريح بأن المجتمع لا يقبل بوجود الألعاب الإلكترونية في حياة الشباب وذلك نتيجة التأثيرات التي تنجر عنها على قدراتهم الذهنية والصحية والنفسية في مرحلة مستحدثة نسبيا ولعل الأرقام المتحصل عليها خير دليل على ذلك إذ نجد أن 138 تلميذ من مجموع 184 يرون بأن للألعاب الإلكترونية تأثيرات صحية ونفسية سلبية على حياة المراهقين مقابل 46 منهم يرون أن لهذه الألعاب تأثيرات إيجابية على حياة وسلوكات الشباب إذا ما كانت موجهة فعلا لخدمة القدرات الذاتية وتنمية المهارات الشخصية للمراهقين .

كما أضاف 175 من مجموع العينة (184) أن الفرصة اليوم أصبحت ممكنة جدا للاستفادة من هذه الألعاب وحسن استثمارها خاصة في إطار الطفرة الرقمية التي يعيشها الشباب الرقمي الجديد. بالتالي بات من الضروري التفكير في إيجاد السبل الناجعة للاستفادة من هذه الوسائط وتوجيهها عبر آليات تربوية وثقافية وتقنية تنمي قيم الذكاء والإبداع والابتكار لديهم عوض أن تصبح أداة لحصاد الأرواح وتأسيس أرضية لشخصيات ذات نفسية مريضة وواهية لا يمكنها السيطرة على نفسها فتكون فريسة سهلة للعديد من المخربين الرقميين أمثال مخترعي الألعاب الخطيرة المنتشرة على شبكة الانترنت وبشكل مجاني .

خاصة وأن عدد الساعات التي يقضيها الشباب في اللعب لا يستهان بها إذ نجد 99 من الشباب المستجوب يقضون ساعة يوميا في لعب الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها الخطيرة منها والعادية. و14 تلميذ يقضون بين ساعتين وثلاث ساعات في اليوم لممارسة الألعاب الإلكترونية بينما نجد عدد هاما آخر وهو 71 من التلاميذ التي تم استجوابهم يقضون بين أربع ساعات فأكثر يمارسون فيها الألعاب الإلكترونية أي بعيد عن العائلة وعن الحيز الاجتماعي الطبيعي لبناء الشخصية السوية للمراهقين في مثل هذه المرحلة من بناء الشخصية الفردية .

وبذلك تتوالى الأسئلة الموجبة للطرح حول الأدوار التي باتت تلعبها الأسرة اليوم في تربية الناشئة وتشكيل شخصياتهم وعن طبيعة القيم والمبادئ التي أصبحت تغذي أذهانهم.

فهل يمكن بالفعل تشكيل شخصية سوية للمجتمع خارج الإطار الأسري الطبيعي الذي تخلى عن دوره لفائدة الوسائط الرقمية الحديثة ؟ والتي سرعان ما تلاعبت بأذهان مجموعة من الشباب وأودت بهم

فعلا إلى الانتحار نتيجة الضعف النفسي وانعدام التواصل بين الآباء والأبناء. ومع الضغط النفسي والاجتماعي والمادي الذي سيطر على كافة العائلات التونسية أصبح الولي يرى في الهواتف الجواله مخرجا له لإلهاء أبنائه عن طلب المزيد من المستحقات فينشغلون بذلك عنهم ويميلون إلى الانزواء والزحف نحو المجتمع الافتراضي عن طوعية أمام جل الإغراءات التي يوفرها هذا الفضاء الرقمي الجديد لهذه الفئة من الشباب.

وأمام تفاقم خطر تواجد الألعاب الإلكترونية في حياة المراهقين وجدنا أن 80 % من شباب العينة قد اكتشف لعبة مريم ولعبة الحوت الأزرق إما بدافع الفضول أو جرأ الطفرة الإعلامية لتأثيرات هذه الألعاب على الشباب وقد قاموا بلعبها فعليا والوصول فيها إلى مراحل متعددة ويصنفونها من بين الألعاب الخطيرة جدا على حياة الأطفال . وتحديدا فقد وجدنا أن 37 من مجموع 184 مستجوب قد مارس لعبة الحوت الأزرق حتى آخر مرحلة فيها وهي مرحلة الانتحار بينما 147 منهم لم يواصلوا واكتفوا باكتشافها في مراحلها الأولى خوفا من مواصلة اللعبة خاصة وأنهم قد سمعوا عن تواجد العديد من حالات الانتحار في تونس .

ومن الملاحظ حول انطباعهم عن هذه اللعبة أن العديد منهم قد وجدها من الألعاب العادية ولم تترك أي أثر نفسي عليهم حال انتهائهم من لعبها وأنها من الألعاب الموجهة لضعاف الشخصية والذين يعانون من بعض المشاكل النفسية تجعل منهم فريسة سهلة للوصول للانتحار وذلك انطلاقا من تعبيرات أوردتها الشباب مثل : « فخ لضعاف الشخصية » وكذلك : « إن النضح الفكري يستطيع حمايتنا من مثل هذه المخاطر » وأنه بالإمكان التصدي لها عن طريق الرقابة وتدعيم التواصل الأسري .

بالتالي بات من الأکید الاعتماد على مادة التربية الإعلامية والنفسية لحماية أطفالنا وتأطيرهم وإكسابهم جملة من المهارات والآليات التي تجعلهم قادرين على نقد وفهم المادة أو الوسيلة الرقمية التي يستعملونها دون أن تضر بحياتهم .

خاتمة:

من هنا نطلق صيحة فزع كبيرة من قبل الأولياء والمجتمع تدفعنا قدما إلى البحث في آليات فعّالة للتصدي لمثل هذه الألعاب الخطيرة التي تجاوزت مرحلة اللعب لتحوّل إلى أداة لانتحار المراهقين في شتى أنحاء العالم. وطالما أنه لم يعد بالإمكان للدولة والعائلة حجب هذه الوسائط الاتصالية الرقمية الخطيرة بات من الضروري البحث عن « حل لتحقيق المعادلة بين حماية قيمنا وثقافتنا من جهة والتفتح على القيم الكونية وعلى الثقافة الأخرى واحترام التعددية من جهة ثانية».²⁴

ولعل السابقة التي حدثت هذه الأيام في تونس بولاية سوسة أين قدّم الأولياء بجمعية أولياء مدرسة "قرول" قضية ضد الوكالة التونسية للانترنت صدر بمقتضاها حكم استعجالي عن المحكمة الابتدائية بسوسة يوم 5 مارس 2018 ضد هذه الوكالة ، تم بمقتضاه الدعوة لحجب المواقع المتعلقة بلعبة الحوت الأزرق ولعبة مريم والإذن بالتنفيذ. دفعت الوكالة إلى تفاعلها إيجابيا وإصدار بلاغ لحجب لعبة الحوت الأزرق ولعبة مريم من جميع المواقع الإلكترونية ومن متاجر التطبيقات ووصلات التنزيل التي يمكن النفاذ لها بكل سهولة على شبكة الانترنت . معتبرة بذلك أن هذه السابقة تعد منطلقا جديا لإنشاء حوار مجتمعي بناء هدفه حماية الأطفال والمراهقين في الفضاء السيبرني الشاسع. وذلك من خلال إنشاء مشروع " عمّاركيدز " والذي عملت عليه الوكالة التونسية للانترنت منذ سنتين تمكنت من خلاله من الحجب حسب الطلب لمختلف المواقع والتطبيقات الخطيرة والسهر على التنسيق بين مختلف الأطراف المعنية لتعميم هذه الخدمة على مستعملي الانترنت القارة والجوّالة .

نتيجة لما يشهده مجتمعنا اليوم من آثار سلبية للأجهزة التكنولوجية والألعاب الإلكترونية جرّاء سوء الاستخدام لها والذي يؤدي إلى التسبب في العديد من الأمراض النفسية والعضوية، ولكن غاب عنا أن للأجهزة التكنولوجية فوائد اكبر قد تستغل بشكل ايجابي في توجيه الطفل وتنمية إدراكه العقلي بشكل صحيح، وعلينا أن نتمتع بالفهم والإدراك الكافي لاستغلال هذه الأجهزة بالإيجاب في عملية التنشئة الاجتماعية. مع التأكيد على ضرورة تواجد الأهل مع أطفالهم لتوجيههم وتوعيتهم بالاستخدام الصحيح لهذه الأجهزة، وإيجاد بدائل تخفف من استخدام الأجهزة التكنولوجية، وإعطاء الأهل من وقتهم لأبنائهم من خلال الجلوس واللعب معهم بدل التوجه لهذه وسائط.

²⁴- عبد الكريم حيزاوي ، مرجع سابق ص 79.

ومن بين الحلول الأخرى ينبغي السعي إلى التأكيد على فتح الآفاق أمام أشكال تربوية جديدة مثل التربية الإعلامية Education aux médias وإدماجها في بعض المؤسسات التربوية من مدارس ومعاهد وكليات وتفعيلها على غرار باقي المواد المدرسية في تنشئة الشباب وتوعيتهم وتمكينهم من آليات تساعد على تنمية قدراتهم الفردية وإكسابهم آليات تساعد على تحلّيم بروح نقدية وقراءة عقلانية عند إقبالهم على مثل هذه الوسائط الرقمية بمختلف أنواعها. فهل نحن فعلا بصدد الإعداد لتكوين طلاب المستقبل أم الماضي؟

هل ينبغي المحافظة على نفس المنظومة التربوية التي تقتل الحس الإبداعي لدى الأطفال وتثقل كاهلهم بالواجبات والأدوات المدرسية وتغييب البعد النفسي المكون الرئيسي لشخصية المراهقين؟ أم يجدر بنا التفكير في إيجاد طريقة مبدعة ومتقدمة قادرة على إنتاج شخصيات مستعدة لاتخاذ القرارات الحاسمة في حياتهم وتضع بين أيديهم آليات تمكنهم من التواصل الجيد ضمن الأسرة والمجتمع.

لكن لا يتحقق ذلك إلا إذا ما تمعنّا في النظريات السوسولوجية للعائلة بالتوازي مع فينومينولوجيا علم اجتماع الاتصال بشقّي أنواعه . وسعيًا إلى تطبيقها على حيّز الواقع مع تشجيع التغيير والتحوّل على جميع الأصعدة وإعطاء كافة الشباب حقهم في فرص لعرض مواهبهم وقدراتهم الإبداعية وغرس قيم التعاون والتأزر فيما بينهم للتصدي لجملة من الظواهر والآفات الخطيرة التي يمكن لها أن تهدد حياة شبابنا.

مع ضرورة النسج على منوال التجارب الأجنبية الأخرى في هذا السياق على غرار الدول التالية : فيلندا ، سنغافورة وغيرها من الدول الاسكندنافيّة الأخرى. لنحقق أحلام شبابنا ليصبح لعالمنا المستقبلي وجود ومعنى.

المراجع:

عربية:

- 1- أبو جابر، ماجد وآخرون ، أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة الإنكليزية ، دراسات الجامعة الأردنية ، المجلد 3 العدد 1، ص 44-58، 2003.
- 2- استخدام تكنولوجيا المعلومات والإبداع، نتائج مشروع تكنولوجيا للأطفال، computer in human behavior (2011)
- 3- إيناس الطوير، الرأي العام الافتراضي في تونس، دراسة أمثلة من صفحات فايسبوك 2014-2016، أطروحة دكتوراه في العلوم الثقافية، تحت إشراف الدكتور المنجي الزيدي، المعهد العالي للتنشيط الشبابي والثقافي بئر الباي 2016/ 2017، ص 45.
- 4- التعداد العام للسكان والسكنى 2014 إحصاء تونس، أفريل 2015.
- 5- حسن عماد المكاوي، ليلي السيد، الاتصال ونظرياته المعاصرة، الدار المصرية اللبنانية القاهرة <http://constantine3.blogspot.com.2013/12/blog-post10html>.
- 6- دراسات أجنبية في الألعاب الإلكترونية وأثرها على الإبداع والتفكير <http://www.arabtexts.com/?p=2353> تم الإطلاع عليه يوم 26 فيفري 2018. على الساعة 21.00.
- 7- دراسات أجنبية في الألعاب الإلكترونية وأثرها على الإبداع والتفكير: procedia social and behavioral sciences 149(2014) p 837- 841
- 8- شوقي العلوي، الاتصال السياسي بواسطة الانترنت أي نموذج للعلاقة بين الباحث والمتلقي، الواب الحزبي التونسي مثالا، أطروحة دكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، جامعة منوبة، معهد الصحافة وعلوم الأخبار، إشراف الدكتور عبد الكريم الحيزاوي، 2014-2015.
- 9- عبد الكريم الحيزاوي، التربية الإعلامية ورهان دعم المناعات، قضايا للطرح والحوار مجلة اتحاد الإذاعات العربية، ص 78، 2012.

10- عباس سبتي ، دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج ..حلول بدولة الكويت ، دراسة ميدانية ، موقع شبكة الحياة الإلكتروني ، أبريل 2013.

11- كارلا هاملين، العلاقة بين لعب ألعاب الفيديو الإلكترونية والإبداع بين الطلاب ،المرحلة الأساسية، رسالة دكتوراه، جامعة ولاية نيويورك، أمريكا 2008. <http://www.arabtexts.com/?p=2353>.

12- كليفورد هيل، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا .

13 - مرح مؤيد حسن، ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، إضاءات موصليّة العدد 75، 2013.

13- نصير صالح أبو علي ، دراسة في استخدام الشباب الجامعي لوسائل الإعلام التقليدية والجديدة ،رؤى إستراتيجية ، دورية علميّة فصليّة ، يصدرها مركز الإمارات للدراسات والبحوث الإستراتيجية ، 2014 ، ص 14.

أجنبيّة :

1- Anderson,j.Q.Q and Rainie L.(2008),the future of internet III,washington,DCpew internet and American life project,retrieved December 15,2008-from <http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP/Futureinternet3.pdf>.

2-Armand Et Michel Mattelart, Histoire des théories de communication, collection repère édition la découverte, paris 2010, p34.

3- Caroline Blaya, les jeunes et les prises de risque sur internet, Elsevier Masson Sas, France,(2015).

4- KO, H,internet uses and gratification :Understanding Motive for using the internet .paper presented at. the association for Education in journalisme and mass communication, annual meeting NSTU.vol 4 n°1 (jannuary 2000)pp23-46.

5- Magda Fusaro, Maude bonenfant, university of Concordia, du Québec, Montréal canada
2011.

6- Pierre Mercklé, sociologie des réseaux sociaux, 3ème édition de la découverte, collection
Repère, paris, 2004, p3.