الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة 8 ماي 1945– قالمة–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم: علم الاجتماع

تخصص: علم اجتماع الاتصال

تأثير الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو على سلوك الطفل

(دراسة ميدانية ببلدية النشماية)

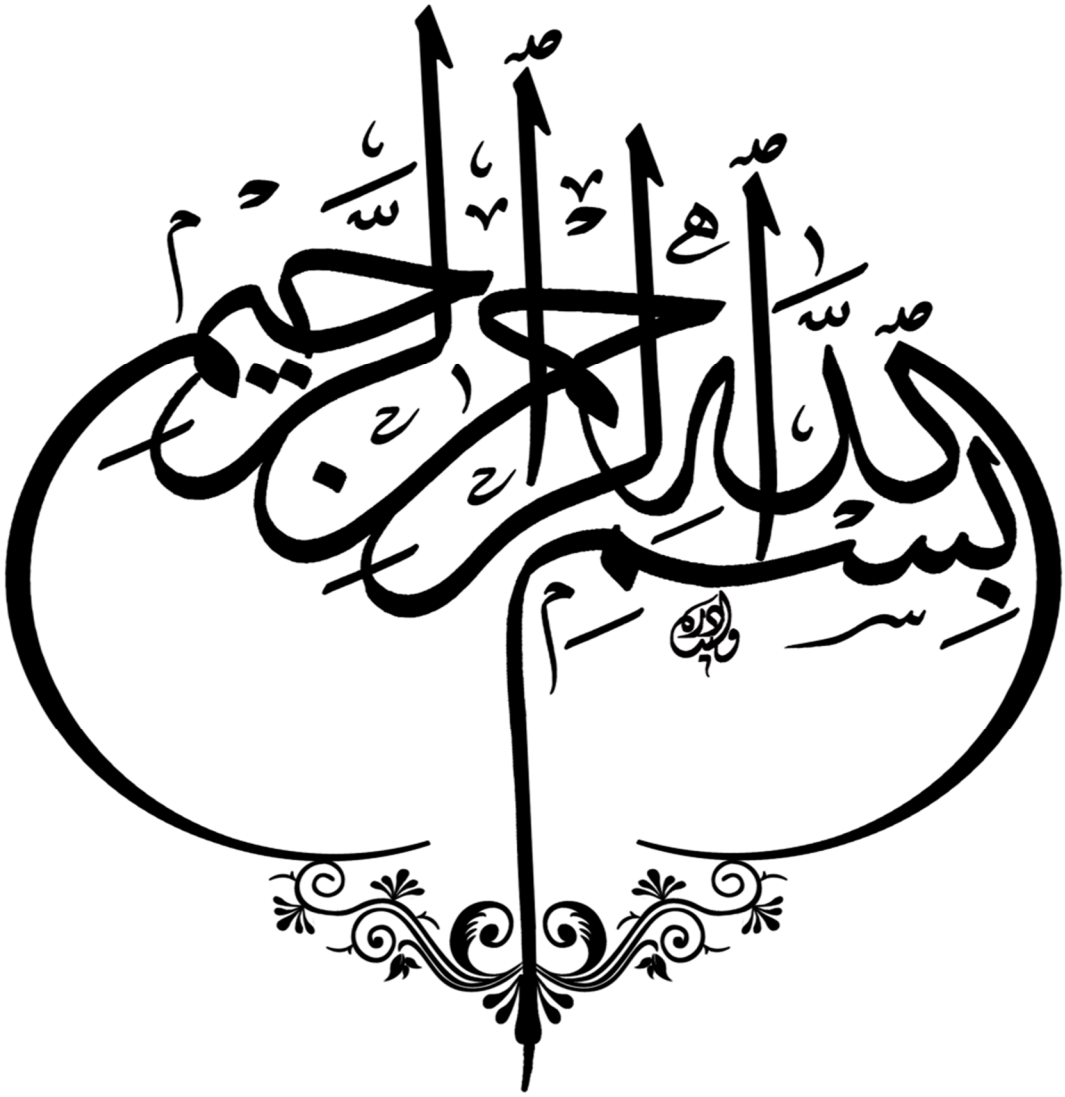
مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع

إعداد الطالبة"

بوراس وداد

الاسم واللقب	الدرجة العلمية	الصفة
زنقوفي فوزية	أستاذ محاضر "أ"	رئيسا
محبوبي رفيق	أستاذ مساعد "أ"	مؤطرا
بن حسان زينة	أستاذ محاضر "أ"	عضوا

السنة الجامعية: 2021/2020


بسم الله الرحمن الرحيم

تشكر

الحمد والشكر لله حمدا يليق بجماله وسلطانه الذي وفقني في بحثي هذا ورسوله الذي غرس في قلوبنا حب العلم والإيمان.

إنه لشرف الوفاء وجميل النيل لإنجاز هذه المذكرة المتواضعة أن أتوجه بعظيم الشكر والامتنان إلى الاستاذ المشرف "محبوبي رفيق" الذي لم يبخل بحرصه على إتمام هذا العمل بكل جدية وإرشاده وتوجيهاته القيمة. لك عظيم الجزاء ومنا بالغ الشكر والتقدير.

كما أتقدم بالشكر الجزيل إلى أساتذة قسم علم الاجتماع بجامعة 8 ماي 1945 –قالمة–.

كما نشكر الأولياء على مساعدتهم وإعطائهم المعلومات اللازمة في دراستي.

كما أتقدم بالشكر كل من ساعدنا من قريب وبعيد ولو بكلمة طيبة يسرت لنا الطريق للبحث والدراسة.

إهداء:

اليك يا خالقنا نتوجه بالشكر على نعمة العقل والعلم التي أنعمتها علينا.

إلى الحبيب المصطفى صاحب هدانا الأول ونبراس مسيرتنا على الأرض.

الى من ربتني صغيرة وأحسن تعليمي كبيرة و زرعت فيا التفاؤل والتي ساعدتني على تحقيق الآمال التي تسعى ولا تتعب الى" أمي الحبيبة" أعز ما أملك والتي كانت دعواها بالتوفيق لإنهاء هذا العمل خطوة بخطوة.

إلى من عمل بكد في سبيلي وعلمني معنى الكفاح وأوصلني إلى ما انا عليه "أبي الكريم رجم" أدامه الله لي.

الى إخوتي: أكرم، رمزي وإلى أخواتي البنات: نادية، مفيدة .

الى أبناء إخوتي: عبد الحي، وجدان، والكتكوتة الغالية مياسين فرح وكافة العائلة.

إلى رفيقة الدرب "حميداتني ندى" التي لم تبخل عليا وكانت بمثابة الأخت وساعدتني في إتمام هذا العمل .

وإلى نفسي ومجهوداتها رغم كل الظروف التي واجهتني.

الى كل من وسعته ذاكرتي ولم تسعه مذكرتي.

– وداد –

فهرس الموضوعات:

العنوان	الصفحة
شكر	
إهداء	
فهرس الموضوعات	
فهرس الجداول	
فهرس الاشكال	
مقدمة	أ_ب
الجانب النظري	
الفصل الأول: الإطار المفاهيمي والمنهجي للدراسة	
تمهيد	5
أولا: اشكالية الدراسة.	5
ثانيا: أسباب اختيار الموضوع	8
ثالثا: أهمية الدراسة.	8
رابعا: أهداف الدراسة.	8
خامسا: تحديد المفاهيم	13
سادسا: المقاربات والاتجاهات النظرية	9
سابعا: الدراسات السابقة	17
خلاصة	21
الفصل الثاني: ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية	
تمهيد	23
أولا: ماهية ألعاب الفيديو	23
1. مفهوم ألعاب الفيديو	23
2. نشأة ألعاب الفيديو	23
3. أنواع وخصائص ألعاب الفيديو	24
ثانيا: ماهية الألعاب الإلكترونية	25
1. مفهوم الألعاب الإلكترونية	25
2. مجالات الألعاب الإلكترونية	26
3. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	38

4. تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع	38
خلاصة	39
الفصل الثالث: عوامل وضوابط سلوك الطفل وتفاعله الاجتماعي	
تمهيد	43
أولا: سلوك الطفل وأنماطه	44
1. دوافع السلوك الفطرية والمكتسبة	44
2. أنواع السلوك	45
3. ضوابط السلوك	48
4. أهم المؤسسات التي تساهم في تشكيل السلوك	48
ثانيا: حياة الطفل والعوامل المؤثرة في تفاعله الاجتماعي	51
1. مراحل الطفولة	51
2. العوامل المؤثرة في تفاعله الاجتماعي	54
3. الألعاب الإلكترونية والطفل	54
خلاصة	54
أولا: الإجراءات المنهجية للدراسة	58
1. مجالات الدراسة	58
2. منهج الدراسة وأدواته	58
3. مجتمع الدراسة وعينته	59
ثانيا: الدراسة الميدانية	60
1. تفسير وتحليل البيانات	61
2. تفسير وتحليل النتائج في ظل الفرضيات	61
خلاصة	62
نتائج عامة	68
قائمة المصادر	73
التوصيات والاقتراحات	
ملاحق.	

فهرس الجداول:

الرقم	العنوان	الصفحة
01	يوضح جنس المبحوثين	60
02	يوضح سن المبحوثين	61
03	يوضح المستوى الدراسي للمبحوثين	61
04	يوضح المستوى التعليمي للأب	62
05	يوضح المستوى التعليمي للأم	62
06	يوضح دخل الوالديين	63
07	يوضح نوع السكن	63
08	يوضح امتلاك جهاز الكمبيوتر	63
09	يوضح امتلاك الأجهزة	64
10	يوضح الممارسات وقت الفراغ	65
11	يوضح مكان ممارسة الألعاب الإلكترونية	65
12	يوضح أماكن اللعب	65
13	أوقات ممارسة اللعب	65
14	يوضح أنواع الألعاب الإلكترونية الممارسة	67

مقدمـــــــة

مقدمة:

إن الطفولة هي صانعة المستقبل وأطفال اليوم مصدر الطاقات البشرية لكل أمة ومستقبلها, وهم رجال الغد الذين سيعملون على حفاظ أوطانهم, والتفكير في الطفل, والعمل على رعايته, والعناية به لهو مؤشر من المؤشرات الأساسية لكل تقدم ورقي وازدهار, ففي روسيا مثلا ألغت الثورة الاشتراكية كل الألقاب والامتيازات ولم يعد في روسيا أباطرة أو قياصرة, الا قيصر واحدا يتمتع بكل الامتيازات, ذلك القيصر هو الطفل.

ولذا فان تحقيق كل حاجات الطفل للنمو السليم، والتنشئة الاجتماعية الصالحة المتوازنة يتوقف بالخصوص على مدى السماح لأطفالنا باللعب وتوفير مختلف ضرورات الحياة لهذه الفئة. ويعتبر توفير بيئة أمنة لهم للتعلم واللعب والتسلية من أهم الاحتياجات في هذا العصر، ومطلب كل المنظمات الانسانية الدولية خاصة في ظل التطورات التكنولوجية الحديثة, وظهور ما يسمى بالوسائط المتعددة, التي جعلت الطفل أكثر عرضة للمخاطر لما يشاهده من برامج, لعب وتعلم مناقضة مع طبيعة البيئة والمجتمع المنتمي اليه. كما أضحت تشكل تهديدا على هويته العربية الاسلامية. ويظهر هذا التهديد جليا فيما يعرف بالألعاب الالكترونية التي أصبحت ظاهرة مجتمعية، ولا تتعلق بظاهرة عرضية كأية موضة بل صارت تمثل نوعا جديدا من المخدرات.

فعلى الرغم من اعتراف العديد من الثقافات بأن اللعب يشكل أحد العوامل المشاركة في التنشئة الاجتماعية للأطفال، إلا أن هذا النوع من اللعب صار يشكل عائقا أمام قيام الأطفال بواجباتهم المختلفة اتجاه الأسرة والمدرسة والمجتمع.

حيث أدى الانتشار الواسع لهذه الألعاب إلى تطور مذهل في صناعتها جعلها تحاكي الواقع إلى حد كبير كما جعلها في مقدمة وسائل التسلية التي يلجأ إليها الأطفال، ولهذا جاءت أهمية هذه الدراسة للإحاطة ببعض جوانب هذه الظاهرة ومحاولة منا لحماية أطفالنا من مخلفاتها السلبية من خلال معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل.

ولهذا تم تقسيم البحث إلى أربعة فصول، تناولنا في الفصل الأول مشكلة البحث التي تمت صياغتها انطلاقا من الزيارات الاستطلاعية التي أجرتها الباحثة، إلى جانب الاطلاع على بعض الدراسات السابقة التي تناولت الموضوع ذاته.

ومن هنا تنسى لنا تحديد تساؤلات البحث وفرضياته، إضافة إلى أهم النظريات إلى جانب المفاهيم التي رأينا أنها ضرورية للوصول إلى أبعاد المشكلة المطروحة التي بينا فيها أهمية الوقوف عليها ودراستها في نهاية الفصل.

أما الفصل الثاني فخصصناه لإعطاء لمحة عن ألعاب الفيديو وأنواعه وصولا للألعاب الالكترونية ونشأتها وكذا أنواع الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الفرد والمجتمع.

وتطرقنا في الفصل الثالث إلى دراسة السلوك وأنواعه.

أما الفصل الرابع توضيح الإجراءات المنهجية التي اعتمدتها الدراسة ابتداء من المنهج المعتمد والأدوات المستخدمة ابتداءًا من المنهج المعتمد والأدوات المستخدمة في جمع البيانات مرورًا بمجتمع الدراسة وأساليب تحليل البيانات وتحليل البيانات الميدانية وعرض نتائج الدراسة وأهم الاقتراحات التي تحد من تفاقم هذه الظاهرة في المجتمع الجزائري.

الفصل الأول:

الإطار المفاهيمي والمنهجي

أولا: اشكالية الدراسة

ثانيا: أسباب اختيار الموضوع

ثالثا: أهمية الدراسة

رابعا: أهداف الدراسة

خامسا: تحديد المفاهيم

سادسا: المقاربات والاتجاهات النظرية

سابعا: الدراسات السابقة

تمهيد:

يعد الفصل المفاهيمي والمنهجي خطوة أساسية في أي عمل علمي, حيث أنه يقدم صورة عن مختلف المفاهيم التي جاءت حول الظاهرة المدروسة بالإضافة إلى الإجراءات المنهجية التي توضح مجموعة الأدوات المستخدمة للوصول إلى نتائج الدراسة ولهذا فأننا سوف نتطرق في هذا الفصل لمناقشة مجموعة من المرتبطة بالبحث والتي حصرناها في مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية, التأثير, السلوك, الطفل, الأسرة.

الاشكالية:

يكشف تحليل التطورات الراهنة في تكنولوجيا الاتصال والإعلام أن العالم يمر بمرحلة تكنولوجية جديدة، تتسم بميزة أساسية هي المزج بين أكثر من تكنولوجيا اتصالية لتحقيق الهدف النهائي، وهو توصيل الرسالة إلى الجمهور المستهدف والتأثير فيه، حيث احتلت هذه التكنولوجيات مكانا مرموقا في أغلب المجتمعات، وساعدت طبيعة الحياة على ذلك، حتى أصبحت تمثل المحور الأساسي لنشر الثقافة وترسيخ مكونات الحضارة، بل أسهمت بما تحمله من مضامين ورسائل في تغيير قيم وسلوكات اجتماعية، وأعادت تشكيل قيم وسلوكات جديدة تتماشى والوضع العالمي الراهن.

ولم تكن الجزائر في منأى عن هذه التغيرات التي عرفتها جل المجتمعات، فدخول الوسائل المتعددة الوسائط يسر لمختلف فئاتها نشر المعلومات والتعلم والتسلية، وكان من أهم مظاهرها ما يسمى بالألعاب الالكترونية، التي ارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الرقمية الحديثة، وانتشرت انتشارًا واسعا، ونمت نموا ملحوظا، وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها وأصحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم. حيث اكتسبت جذب اللاعبين وإغرائهم، وكان من أول ضحاياها الأطفال والمراهقين. الذين فتحت آفاق العالم أمامهم، وأسهمت بمضامينها الموجهة في بناء شخصياتهم وتوسع مداركهم، وإغناء علاقاتهم الاجتماعية بعالم من الخيال العلمي اللامحدود. كما أتاحت لهم التطلع إلى ما وراء حدودهم، والتعرف على قيم وثقافات غيرهم من الشعوب بلغات مختلفة.

حيث استغلت الدول المتقدمة وخاصة الشركات الكبرى خصوبة عالم الطفولة واستعدادهم لتقبل كثير مما يتميز بالإثارة، والجاذبية ليمطروا الأطفال في البلدان المختلفة بفيض من العناصر الثقافية التي لا يتوافق الكثير منها مع سياق عالم الطفل، ولا تنسجم مع قيم مجتمعات هذه البلدان وشخصيتها.

وفي ظل غياب رقابة أسرية واجتماعية قد يشكل الأمر خطرا محدقا على بناء الطفل الجزائري ثقافيا، دينيا واجتماعيا لما تحمله تلك الألعاب من مخاطر على الصحة, والتردي في التحصيل الدراسي, والعبث بالأخلاق, التي قد تسببها تلك الرامج الاباحية التي تروج لها الشركات التجارية, بعدما أصبحت تجسد داخل الأسرة والمجتمع وظيفة عصرية جديدة, وهي الجليس الالكتروني للطفل, فهس تؤنسه وتشغله ساعات طويلة, تطغى على الأوقات الأخرى المخصصة لأية انشطة نافعة. بحيث أبعدت الأطفال عن

القراءة وأنتجت أجيالا تضيع الكثير من الوقت باللعب الالكتروني في البيوت حسب الباحثة أنجلا ميك.[1] هذه الألعاب التي تعرض الأمور بمؤثرات عالية الجودة من ناحية الصوت, والصورة والاضاءة وتجعل اللعب يتفاعل معها, ويقتل ويسرق... ولا يتأثر بحال الضحايا, ولا القتلى من حوله, فينجرف وراء هذا اللاحساس بإنسانية الأخرى, ويعرض اللاعب الى مشاعر اللامبالاة, ويعطيه لذة في القتل, حيث يرى مستشار المركز القومي للأبحاث الاجتماعية بالقاهرة, الدكتور "أحمد المجدوب"", أن هذه الألعاب تصنع طفلا عنيفا, وذلك لما تحويله من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل, ويبقى العنف هو الأسلوب الغالب على تصرفه في حل المشاكل التي تواجهه, وهنا يمكن الخوف من أن تتحول هذه اللذة الخيالية لدى الأطفال المراهقين الى الرغبة في اللذة الحقيقية.[2]

إضافة إلى ذلك فهي تعطي أطفالنا ومراهقينا جرعات الإثارة عبر الألعاب الالكترونية البريئة، من خلال مشاهد تتضمن صورا خليعة، ومقاطع بذيئة تكون في كثير من الألعاب هي الهدف النهائي للعبة، مما قد يؤثر سلبا على شخصية الطفل المراهق وسلوكه، ويقوده إلى الانحراف في سن مبكرة حسب علماء النفس, الذين يرجعون سبب ذلك الى تواصل الأطفال مع شخصية مصمم اللعب ومخيلته, هذا التواصل الذب قد يؤدي الى انتقال أخلاق وحياة البيئات الأخرى ونمطها, وربما يؤدي الى التصادم القديم والحديث, وخلخلة نسق القيم في عقول أطفالنا, من خلال الشخصيات الأجنبية التي يشاهدها الطفل ويتفاعل معها والتي تحمل في لباسها, وأفكارها وسلوكاتها أفكارا مغايرة او متناقصة مع البيئة التي يعيشون فيها ويتضح لنا ذلك من خلال اعتماد 80% من هذه الألعاب على فكرة الجريمة والقتل والدمار والجنس.[3]

ناهيك عن توقف الأطفال عن ممارسة الهوايات والأنشطة الأخرى المحببة لديهم. إذ يرى علماء النفس والتربية أن مثل هذه الألعاب تأتي على حساب الألعاب البدنية التي تلعب دورا حيويا في تشكيل الشخصية، فهي تعكس رؤية المجتمع إلى الحق والباطل وتشجع روح التعاون والمحبة والألفة بين اللاعبين إلى جانب ذلك تمنحنا الألعاب الشعبية طفلا اجتماعيا, فهي لم تكن تفصلنا عن ثقافتنا وقيمنا, فثقافتنا قبل اللعب وأثناء اللعب وبعده واحدة لم تتغير. فخين يحظى الطفل بكل هذه الخبرات نجده في الألعاب الالكترونية مدفوعا الى دائرة أحاسيس العنف والتنافس اللا اجتماعي, نتيجة للغوص عميقا في

---

[1] سيلفا بيطار, ألعاب الكمبيوتر مفيدة أو ضارة: http://jmuslim.nasseg.com/detail asp. ?In newsItemId= 85958/04/03/2003

[2] – أحمد المجدوب, طفلك والألعاب الالكترونية http://www.islememo.cc. /article 1.aspx ?Id1851

[3] http://faleh mahtiibblog.com/397200/08/05/2007

عالم تلك الألعاب التي تحول في كل لعبة جديدة أن تعيد صياغة شخصية الطفل وفقا لثقافة أخرى, وتشمل هذه الصياغة مشاعره وطريقة تفكيره وقيمه وسلوكه ومفهومه لذاته وعلاقته بنفسه وبغيره. وما ارتفاع نسبة جرائم الأطفال الى 44% في الولايات المتحدة الأمريكية.[1] الا دليل على حجم المشكلة التي أرجعت أسبابها ال الألعاب الالكترونية, واذا ما وصل الأمر الى هذا المستوى في الدول التي تراقب فيها هذه البرامج بشدة فكيف سيكون الوضع في الدول العربية وخاصة الجزائر التي انتشرت فيها هذه اللعاب انتشارا واسعا جدا في السنوات الأخيرة في غياب للرقابة بمختلف أشكالها.

ان سهولة توزيع هذه البرامج على المراهقين قد يحمل معه سهولة فائقة في انتشار تلك الأفكار والقيم والتوجهات التي تحملها الألعاب الالكترونية, مما قد يفرض الغلبة لقيم وأفكار من يملك هذه الألعاب ويصدها.

تساؤلات البحث:

ولهذا ستحاول الدراسة الإجابة على التساؤلات التالية:

1. كيف يقضي الأطفال الجزائريون أوقات فراغهم؟ هل في ممارسة الألعاب الالكترونية أم في مزاولة أنشطة أخرى؟
2. ما الأسباب التي تدفع بالطفل الجزائري إلى الاقبال على ممارسة الألعاب الالكترونية؟
3. ما محتوى الألعاب الالكترونية التي يفضلها الطفل الجزائري؟
4. أين تتم عملية ممارسة الألعاب الالكترونية؟
5. هل لعامل الجنس تأثير في اختيار نوعية الألعاب الالكترونية الممارسة من قبل الطفل؟
6. هل للألعاب الالكترونية تأثيرا سلبيا على سلوك الطفل؟
7. ما مدى تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لممارسيها؟
8. إلى أي مدى يمكن أن تؤدي عملية ممارسة هذه الألعاب إلى الإدمان عليها؟

فرضيات الدراسة:$$

1. يؤثر عامل الجنس تأثير في اختيار نوعية الألعاب الالكترونية الممارسة من قبل الطفل.
2. تؤثر الألعاب الالكترونية سلبيا على سلوك الطفل.
3. تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطفل.

[1] دفيد كوشنر, العنف بين ألعاب الفيديو والتلفزيون: http://faleh mahtiibblog.com/3972001/27/02/2005

4. تؤدي عملية ممارسة هذه الألعاب إلى الإدمان عليها.

المبحث الأول: الإطار المفاهيمي:

المطلب الأول: أهمية وأسباب اختيار الموضوع:

تكمن أهمية اختيار هذا الموضوع في البحث عن معرفة مدى إدمان الألعاب الالكترونية وتأثيرها على سلوك الطفل حيث أننا أصبحنا نلاحظ الاهتمام المتزايد لاستخدام هذه الألعاب خاصة فئة الأطفال إذن الطفل يعتبر من أهم شرائح المجتمع والمؤطرة لمستقبل المجتمع ككل ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا مدى التأثير الكبير على نفسية الطفل سواء كانت في دالته الايجابية أو السلبية كما تعمل هذه الألعاب على تنميط السلوك وتغيير مبادئ التربية لدى الأطفال إضافة إلى دراسة مثل هذه الظواهر يجعلنا معرفة وفهم

معرفة عادات وسلوكيات ممارسة الأطفال لهذه الألعاب

محاولة تقديم بعض الاقتراحات لمعالجة ظاهرة إدمان هذه الألعاب

أسباب اختيار الموضوع:

- ✓ أسباب ذاتية: اهتمامنا الشخصي بمواضيع الطفل وكل ما يتعلق بسلوكياته.
- ✓ أسباب انتشار الألعاب الالكترونية وتأثيرها على سلوك الطفل.
- ✓ سبب ذاتي فحواه محاولة الوقوف على أهم واجباتنا نحو أطفالنا مستقبلا.
- ✓ معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب الالكترونية والأفكار والمبادئ التي تحاول غرسها في ذهن الأطفال.
- ✓ أسباب موضوعية: معرفة أسباب تناهي هذه الألعاب في الآونة الأخيرة.
- ✓ معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على تقنية الجذب عند الأطفال.

المطلب الثاني: أهداف الدراسة

ان كل دراسة وبحث علمي يهدف إلى اكتشاف حقيقة معينة, أو تفسير ظاهرة معينة و من خلال دراستنا لهذا الموضوع نحاول تحقيق عدة أهداف من بينها:

- ✓ التعرف على أهم الألعاب الالكترونية التي يتردد عليها الأطفال بكثرة.
- ✓ لفت انتباه الأولياء إلى مراقبة سلوك أطفالهم أثناء وبعد ممارسة هذا النوع من الألعاب.
- ✓ الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية العنيفة بين الأطفال ولاية قالمة.
- ✓ معرفة أثر ألعاب الفيديو الايجابية والسلبية وتأثيرها على سلوك الطفل.

✓ معرفة مدى إقبال الأطفال على مشاهدة هذه الألعاب.

حين يستعين الباحث بنظرية ما للبحث فهو يختار تلك التي تتناسب مع موضوع دراسته وطبيعتها والتي يمكن تطبيقها باعتبار أن النظرية مجرد طريقة تجريدية لربط بعض الأحداث في العالم لتلخيص واستخلاص جوهر الأشياء.[1]

كما تمكنه أيضا من توضيح وربط المتغيرات والعناصر المختلفة للدراسة.

ولهذا استعنت بهذه النظريات والمتمثلة في:

- نظرية التحليل النفسي.
- النظرية المعرفية.
- نظرية الاستخدامات والإشباعات.
- نظرية الأجندة.

وسيتم شرحها وربطها بالموضوع كالتالي:

أولا: نظرية التحليل النفسي

سعت العديد من نظريات علم النفس إلى تفسير اللعب والأنشطة المرتبطة به لدى الأطفال ومن بينها هذه النظرية التي انبثقت من أعمال فرويد الذي يبدأ في مناقشته لموضوع اللعب بافتراض أن السلوك الإنساني يقرره مقدار السعادة أو الألم الذي يرافقه أو يؤدي إليه، وأن المرء يميل إلى السعي وراء الخبرات الباعثة على السرور والمتعة وتكرارها....وعليه فالطفل يميل إلى خلق عالم من الوهم والخيال يمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والمتعة دون الخوف من تدخل الآخرين لإفساد متعته وسروره. واذا ما أسقطنا ما فترضه فرويد على الألعاب الالكترونية واعتبرناها عالما من الوهم والخيال صنع لتحقيق متع وسرور الطفل سيبرر لنا ذلك رغب الأطفال الشديدة في ممارسة هذه الألعاب والاستمرار فيها رغم كل المخاطر التي تحملها من وجهة نظر الأهل و المختصين بينما تمثل للطفل متنفسا للأحاسيس والمشاعر المكبوتة كما يجد فيها فرصة للتمثيل في الوهم ما يصعب التعبير عنه في الواقع، فهم يستعينون بهذا العالم الافتراضي للتعبير عن أمنياتهم وطموحاتهم دون أن يتوقعوا اعتراض أو أذى من الآخرين.

[1]–أماني عمر الحسيني :الإعلام والمجتمع،ط1،عالم الكتب،القاهرة،2005،ص59.

ثانيا: النظرية المعرفية

ان اللعب في رأي بياجيه هو كالتفكير فهناك مراحل تفكير أو نمو عقلي، ولكل مرحلة تفكير أنماط لعب خاصة به. ويشكل نمط اللعب في كل مرحلة أساس التطور المعرفي ووسيلة التعلم والتفاعل مع البيئة وقسم اللعب إلى:

1-اللعب الوظيفي:

ويدعى أيضا لعب الممارسة، وهو نوع من اللعب يمارسه الطفل في المرحلة الحسية الحركية. بحيث يرى "بياجيه" أن بشائر اللعب تبدأ عندما يقوم الطفل بعمل ما تم عمله من قبل بشكل جيد في حدود قدراته وعندما تكون هذه الأنشطة مقصودة لذاتها فإن أي نتيجة يصل إليها الطفل بطريقة عرضية يمكن أن يقوم بتكرارها بشكل أقرب ما يكون إل الطقوس.

2-اللعب الرمزي:

يطلق عليه أيضا اللعب الإيهامي وفيه يظهر الأطفال قدراتهم الإبداعية والجسمية ووعيهم الاجتماعي بوسائل عدة، فالطفل يتوهم ويتخيل نفسه شخصا آخر أو حيوانا ويتفاعل مع العصا على أنها حصان ويتحدث إلى الجماد وكأنها روحه.[1]

3-اللعب وفقا لقواعد:

وتمثل المرحلة الثالثة في لعب الأطفال بحيث يمسل الأطفال في هذه الألعاب إلى ممارستها وفقا لقواعد وحدود ويكيف سلوكه وفقا لذلك

4-اللعب البنائي:

يتميز هذا اللعب بالابتكارية والقدرة على ممارسة ألعاب تؤدي إلى نمو المعرفة عن طبيعة الأشياء في الحياة. فمن طبيعة اللعب الإنشائي أنه ينمى المهارة والتي تعد شرطا هاما لنمو الابتكارية وتؤدي ممارسة الطفل لهذا النوع من اللعب إلى تعلم بناء وإلى إنماء قدراته الفكرية.[2]

ثالثا: نظرية الاستخدامات والإشباعات

مدخل هذه النظرية هو مدخل وظيفي ينظر في العلاقة بين مضمون أجهزة الإعلام والجمهور بنظرة جديدة تفترض أن قيم الناس واهتماماتهم ومصالحهم وميولهم وأدوارهم الاجتماعية هي الأكبر تأثيرا

[1]-الناشف هدى: استراتيجيات التعلم والتعليم في الطفولة المبكرة ،دار الفكر العربي، 1997، ص78.

[2]- الناشف هدى، **مرجع سابق**، ص78.

وفعالية على سلوك الأشخاص وأن الناس بصورة اختيارية ينتقون ويكيفون ما يشاهدونه أو يقرؤونه في ضوء الاهتمامات.

ولقد قال" ديفسون" أن كثير من نتائج البحوث قد بينت أنه يمكن فهم الاتصال بصورة أحسن لو تم شرحه عل أساس رباط بين الفرد وبيئته، ومن خلال الدور الذي يلعبه في تمكين الناس من الوصول إلى تحقيق علاقات إشباع أفضل بين أنفسهم والعالم المحيط بهم.

ويؤكد هذا المدخل على ضرورة وأهمية التعرف على هدف الفرد من التعرض لأجهزة الاتصال بحيث ترجع السبب وراء استخدام وسائل اتصال معينة دون الأخرى إلى الحاجة إلى الاستشارة وذلك عن طريق بحث الإنسان عن جديد المعلومات والمشاعر والحاجة إلى التغير مما ينتج عنه نوع من السعادة أو السرور.[1]

ويهدف منظور الاستخدامات والإشباعات إلى تحقيق ثلاث أغراض أساسية هي:

1. محاولة اكتشاف كيفية استخدام الأشخاص لوسائل الاتصال عن طريق الأخذ في الاعتبار أنهم جمهور نشط يستطيع أن يختار وينتقي من بين محتوى تلك الوسائل وما يشبع حاجاته وتوقعاته.
2. تفسر دوافع التعرض لوسيلة ما من وسائل الاتصال والتفاعل الذي يحدث بسبب هذا التعرض.
3. التأكد من نتائج استخدامات وسائل الاتصال بغرض تفسير عملية الاتصال الجماهيري.

فروض النظرية الاستخدامات والإشباعات:

هناك خمس فروض لهذه النظرية والتي قدمها كل من لوندبرج وهولتين وأطلقا عليها "نموذج الاستخدامات والإشباعات" وهي على درجة الترابط الداخلي:

الفرض الأول: تفترض أن الجمهور المستخدم لوسائل الاتصال يتصرف لتحقيق أهداف معينة أي التعرض لوسيلة اتصال ما هو إلا تعبير عن دوافع سيكولوجية واحتياجات فردية.

الفرض الثاني: يتوقف معظم الاستعدادات لربط الاحتياجات والإشباعات من جهة، واستخدام وسيلة ما من جهة أخرى على أفراد الجمهور وهذا ما يدع مساحة ضئيلة جدا للفرض.

بوجود أي شكل من أشكال التأثير المباشر لوسائل الاتصال على سلوك واتجاهات الجمهور.

[1]– عبد الفتاح عبد النبي: **تكنولوجيا الاتصال والثقافة بين النظرية والتطبيق** ،العربي للنشر والتوزيع، القاهرة، 1990، ص82.

الفرض الثالث: تتنافس وسائل الاتصال مع وسائل أخرى لتحقيق احتياجات الفرد فالاحتياجات التي تحققها الأولى هي جزء من دائرة احتياجات واسعة وتختلف درجة إشباع وسائل الاتصال لتلك الاحتياجات. فما تقدمه مثلا الألعاب الالكترونية من مشاهد في غاية الدقة وصور تقتب من الواقع تسمح للاعب بالتفاعل والتحكم في مجريات أحداثها لا تقدمه أية وسيلة اتصالية أخرى.

الفرض الرابع: تفرض أنه من الممكن استنباط العديد من أهداف استخدام وسائل الاتصال من إجابات أعضاء الجمهور أنفسهم بمعنى أن الأفراد لديهم الوعي الكافي باهتماماتهم ودوافعهم ويستطيعون التعبير عنها وتحديديها أو على الأقل يستطيعون التعرف عليها إذ تم سؤالهم عنها، ففي الدراسة التي أجرتها جامعة روشستير عبر أغلبية المستجوبين أن الألعاب الالكترونية تحقق لهم إشباعا جوهريا وتشعرهم بالسعادة.

الفرض الخامس: إن الحكم لقيمة أهمية الثقافة الإعلام يجب عدم الخوض فيها ولكن لابد من القيام بدراسة خلقيات ومواصفات الجمهور في حد ذاته، ومن خلال ذلك يمكن الأخذ في الاعتبار الاختلافات الشائعة والصلات بين الاستخدامات وكثير من الدراسات والأبحاث حول الثقافة الجماهيرية.[1]

من خلال ما سبق عرضه يمكن معرفة أهمية هذه النظرية في مساعدتنا على التعمق في موضوع البحث بدرجة كبيرة فالأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية يفترض أنهم جمهور عريض ونشط حسب الدراسات السابقة كما أنهم جمهور غير سلبي، ويمكن وراء تعرضهم وممارستهم للعب الافتراضي احتياجات ودوافع ليس سلوكا عرضيا أو مجرد قتل وقت.

فممارسة الأطفال لهذه الألعاب باستمرار حسب النظرية قد يؤدي إلى الإحباط الذي يحدث بسبب عملية التنشئة الاجتماعية أو قد يدفع الطفل إلى الانسلاخ عن الواقع نتيجة لاستخدامهم لها في بناء أحلام اليقظة.

وطبقا لهذه النظرية فإن بعض الأطفال قد يستخدمون الألعاب الالكترونية لإشباع الحاجة إلى وجود رفيق أو صديق لتعويض تفكك العلاقات والروابط الاجتماعية الحقيقية في حين يستخدم أطفال آخرون نفس الوسيلة لإشباع احتياجات مختلفة مثل التأقلم مع المجتمع.

وفي ظل هذه النظرية ليس هناك تأثير مباشر لمضمون الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل واتجاهاته، بل أن دوافعهم واحتياجاتهم للتعرض هي التي تحدد هذا التأثير، ولقد أشارات نظرية

[1]– نفس المرجع، ص83.

الاستخدامات والإشباعات إلى أهمية العلاقة بين تصنيف مضامين وسائل الاتصال واحتياجات الطفل، فمثلا إذا مارس طفلان لعبة الكترونية عنيفة فإن لكل طريقه في ممارستها تختلف باختلاف الدافع إلى اللعب.

رابعا: نظرية الأجندة

إن مقترب تحديد الأجندة يعد الأكثر ثراءًا من حيث عدد الدراسات والاتجاهات التي أنجزت وكذلك عدد البلدان التي أعد فيها اختبار فرضياته، وإذا كان بعض الناس ينتمون نظرية تحديد الأجندة إلى باحثين لفضلهما في ابتكار التنمية وتحليل الظاهرة بطريقة وأدوات أكثر دقة في واقع الأمر فإن جذور هذه النظرية تعود إلى العشرينيات من القرن الماضي، وكذلك هناك مرحلتين مميزتين هذا المقترب ما قبل الثمانينيات من القرن الماضي وما بعده وكل مرحلة تعكس السياقات السياسية والاقتصادية والاجتماعية والثقافية والتكنولوجية التي سادت آنذاك، وأبرز مظاهرها أن دراسات تحديد الأحداث تمت أنظمة سياسية وديمقراطية ومفتوحة وفي عهد ما قبل الثورة الرقمية في قطاع الإعلام، وزيادة على ذلك فإن مرحلة الثمانينيات أتت بمفاهيم جديدة ساهمت في إثراء المنظور ككل، على غرار التأطير والاستهلالية والانتباه والسعة البارزة في الخبر.

وتحتل دراسات وضع الأجندة أهمية حاصلة في المجتمعات الديمقراطية التي تولى عناية خاصة اهتمامات الرأي العام وتوجيهاته كمدخلات في عمليات صنع المقررات ووضع سياسات على كافة المستويات، فيما تهتم الدول عبر الديمقراطية بدراسات وضع الأجندة رغبة في إحكام السيطرة على الرأي العام اذ يتم توظيف وسائل الإعلام لتركيز اهتمام الرأي العام حول قضايا بعينها وكذلك تشتيت انتباه الرأي العام بشأن قضايا أخرى لا يراد له التفكير فيها.

المطلب الثالث: تحديد المفاهيم المستخدمة في الدراسة:

تحديد المفاهيم والمصطلحات:

1-تعريف **التأثير**:

لغة: اثر في, ترك أثرا ظاهرا, احدث أثر في الأجسام في الصحة, أثر التعب في العين نتيجة حسنة, دواء أثر في المريض ترك اثر نفسا(أثرت فيه القراءة) أثر فيه ممثل حركة عواطف وأثار الشعور احدث انطباعا في فلان في النفس.

تأثر: تأثيرا: (أثر) به ومنه حصل فيه ب تتبع أثره, ج, ظهر فيه أثرا[1].

اصطلاحا: أثر هو ما تحدثه الرسالة الاعلامية فيه نفس المتلقي وكما استجاب المتلقي, للرسالة تعد الرسالة الاعلامية قد أحدثت تأثيرها, ويكون القاسم بالاتصال قد حقق الهدف من الاتصال, فنحن نتصل لنؤثر هو اذا لم يتحقق ذلك تكون العملية الاتصالية كلما اختفت, وليس ضروري أن يكون هدف الاتصال فكري, أو ثقافي, أو تربوي, أو سياسي, فقد نقصد الترويج, وهذا فان تأثير أي الاستجابة المستقبل للعمل يجب أن يتحقق.[2]

إجرائيا: التأثير هو التغيير الذي يحدث لدى الأفراد عند تعرضهم لأي شيء استجابة لرسالة إعلامية, سواء سلبيا أو ايجابيا أو ما يحدث للمستهلك نتيجة ذلك التعرض.

2-الألعاب:

لغة: لعبة, جمعها لعب, اسم من اللعب ما يلعب به كالشطرنج والنرد وغيرهما, دمية يلعب بها الأطفال.[3]

اصطلاحا: تعد ألعاب الأطفال children games نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنميته الشاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة, ويمكن تصنيف الألعاب عند الأطفال في أثناء نموهم الى الفئات التالية:

- ❖ الألعاب التلقائية.
- ❖ الألعاب التركيبية.
- ❖ الألعاب الترويجية والرياضة الجماعية.
- ❖ الألعاب الإبهامية.
- ❖ الألعاب الفنية.
- ❖ الألعاب الثقافية والتعليمية.[4]

---

[1]- محمد منير حجاب، **المعجم الإعلامي**،ط1،دار الفجر للنشر والتوزيع،القاهرة،2004،ص114.

[2]- جميل صليبا، **المعجم الفلسفي**،ط1،الشبكة العالمية للكتب ،بيروت،1994،ص226.

[3]- جبران مسعود، **الرائد معجم ألفاتي في اللغة والإعلام**، ط1،دار العلم للملايين،بيروت،2003،ص764.

[4]- أمينة رزق، **ألعاب الأطفال**، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سورية، ص249.

3-تعريف الألعاب الالكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو), أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب), والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي), أو تحد للإمكانات العقلية, وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.[1]

التعريف الاصطلاحي:

هو نشاط ذهني وترويجي وبصفة عامة يضم الألعاب ذات الصيغة الالكترونية مثل ألعاب الفيديو, ألعاب الكمبيوتر, تمارس هذه الألعاب بشكل جماعي أو فردي عن طريق شبكة الأنترنيت, كما نعتمد على برنامج معالج المعلومات ووسائل الاخراج.

4-تعريف ألعاب الفيديو:

يمكن تعريف ألعاب الفيديو بكونها "مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة، أنشأت منذ من ثلاثين سنو في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية وهي تشكل صناعة مزدهرة ومتطورة، فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات

5-السلوك:

لغة: هو سيرة الانسان ومذهبه واتجاهه

اصطلاحا: يعرف السلوك في موسوعة العلوم الاجتماعية بأنه هو الفعل الاجتماعي الذي يمكن ملاحظته أو استنتاجه أو وصفه بمعزل عن ميول الفاعلين الاجتماعيين (القيم والاتجاهات) حسب البيانات المختلفة بين الأفراد.[2]

هو السلوك الذي يتحدد بفعل العوامل البيئية مثل العوامل الاقتصادية والاجتماعية والتربوية وغيرها.[3]

التعريف الاجرائي: هو نشاط يقوم به الانسان من أعمال أو حركات و نشاطات تكون صادرة **عنه** تعبر عن دوافعه النفسية والباطنية.

---

[1]- محمد سليمان فياض خزاعلة واخرون، **اللعب عند الأطفال**،ط1،دار الصفاء للنشر، عمان، ص23.

[2]- عفيفي، فوزي سالم، **السلوك الاجتماعي بين علم النفس والدين**، وكالات المطبوعات، الكويت، 1980، ص33.

[3]- خالد عز الدين، **السلوك العدواني عند الأطفال**، دار أسامة للنشر والتوزيع، ط1، عمان ،الأردن، 2010، ص15.

6-الطفل:

لغة: من الفعل الثلاثي طفل, والطفل هو النبات الرخص, والرخص الناعم, والجمع أطفال وطفول والطفل والطفلة, الصغيران, والصبي يدعى طفلا حين يسقط من بطن أمه الى أن يحتلم.

وجاء في المعجم الوسيط:

الطفل: الرخص الناعم الرقيق والطفل المولود ما دام ناعما رخصا والجمع طفولة أو أطفال.

والطفل: "ج أطفال: ولد صغير, للمفرد والجمع وللمذكر والمؤنث, طفولة وطفولية, حالة الطفل.[1]

اصطلاحا: الطفولة من وجهة نظر العلماء الاجتماع هي تلك الفترة من الحياة الانسانية التي يعتمد منها الفرد على والديه اعتمادا كليا بما يحفظ حياته, ففيها يتعلم ويتمرن للفترة التي تليها, وهي ليست مهمة في ذاتها, بل هي قنطرة بعيد عليها الطفل حتى ينضج النضج الاقتصادي, والفسيولوجي, والعقلي, والنفسي, والاجتماعي, والأخلاقي, والروحي, والتي تشكل خلالها حياة الانسان ككائن اجتماعي.

يعني الطفل حسب اتفاقية حقوق الطفل لعام1989 المادة01: كل انسان لم يتجاوز الثامنة عشر ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك لموجب القانون المنطبق عليه. [2]

التعريف الاجرائي: يطلق مفهوم الطفل على الانسان منذ لحظات ولادته الى سن الرشد.

7-الإدمان: هو اضطراب في الدماغ يتسم بارتباط قهري بمحفزات نظام المكافأة في الدماغ وبالرغم من النتائج الضارة. رغم تورط عدد من العوامل النفسية والاجتماعية في الإدمان، إلا أن العملية الحيوية التي يسببها التعرض المتكرر لمحفز الإدمان هي العلة المرضية الأساسية التي تدفع تطور الإدمان واستمراره.[3]

إجرائيا: سلوك الطفل العنيف اتجاه هذه الألعاب, فأننا من ناحية أخرى لاحظنا قلة وندرة مثل هذه الدراسات حول هذه الظاهرة إذ أن هذه الألعاب دقت ناقوس الخطر, ولم يلتف أحد لدراستها. ونحن بصدد دراسة هذا الموضوع من أجل تفادي هذه الألعاب وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والإدمان عليها.

---

[1]- انطون نعمة، **المنجد في اللغة العربية المعاصرة** ،دار المشرق، لبنان،2000 ، ص7

[2]- محمد محمود الحيلة، الألعاب، ط2، دار المسيرة، عمان، 2007، ص19.

[3] -www.m.wikipedia.org

المطلب الرابع: الدراسات السابقة

الدراسات الجزائرية:

الدراسة الأولى: مريم قويدر، دراسة حول أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال متمدرسين بالجزائر، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر3، 2012.[1]

طرحت فيها الباحثة التساؤل الرئيسي التالي: ماهو أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

وتفرع منه الأسئلة التالية:

1) ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الالكترونية؟
2) ماهي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا لاهتمام الاطفال؟
3) ما مدى تأثير مدة الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟
4) ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي لوصف أثر الالعاب الالكترونية على سلوك الطفل، كما اعتمدت كذلك على استمارة استبيان لجمع المعلومات إضافة إلى المقابلة والملاحظة.

واتخذت عينة طبقية مكونة من 200 مفردة من الأطفال الذين يتراوح أعمارهم من 7و12عام الذين يمارسون الألعاب الالكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة.

توصلت النتائج التالية:

- ممارسة الألعاب الالكترونية من مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة وهذا يعود لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة.
- يفضل الذكور ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من الإناث وهذا يعود لطبيعة الجنس فالذكور يفضلون الألعاب الالكترونية والرياضة على خلاف الإناث فهن يفضلن ألعاب الدمى.
- ميل الأطفال الى تقليد ابطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية.

[1] – مريم قويدر، **دراسة حول أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال متمدرسين بالجزائر**، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر3، 2012.

- ❖ أغلبية الأطفال يفضلون الألعاب العنيفة وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب.
- ❖ الألعاب الالكترونية تجعل الطفل يميل الى العزلة الاجتماعية والانطواء مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي .

تعقيب: تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا في كلا المتغيرين ودراستها لخطورة الألعاب الالكترونية وبالأخص العنيفة منها والتي يتوجه اليها الأطفال بكثرة ويمارسونها بشكل مستمر والتي تجعله فيما بعد يتوجه إلى العنف والجريمة بصورة تلقائية، كما أنها ساعدتني في بناء اشكاليتي .

حيث تعمل هذه الألعاب على تغيير سلوك المبادئ والقيم الأخلاقية والسوسيولوجية للأطفال وبالتالي تغير كبير في سلوكه.

ولكن ميدان دراستنا مختلف عن ميدان دراسة الباحثة.

الدراسة الثانية: أحمد فلاق، دراسة حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثير، مذكرة لنيل شهادة الدكتوراه، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام والاتصال، جامعة يوسف بن خدة، الجزائر 2008-2009.[1]

طرحت فيها الباحث التساؤل الرئيسي التالي: ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري ؟

ووضع الباحث مجموعة من التساؤلات من بينها:

1) ماهي مكانة الفيديو من النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري ؟
2) ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟
3) كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

اعتمدت الباحث على المنهج المسحي لمسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية كذلك مسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال، كما اعتمد كذلك على أداة خليل المضمون واستمارة استبيان لجمع المعلومات.

واتخذ عينة من الأطفال المتمدرسين الذين يتراوح أعمارهم ما بين 9و12عام أي تلاميذ المرحلة الابتدائية.

وتوصل إلى النتائج التالية:

[1]- أحمد فلاق، **دراسة حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثير**، مذكرة لنيل شهادة الدكتوراه، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام والاتصال، جامعة يوسف بن خدة، الجزائر 2008-2009

1) تأتي ممارسة ألعاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة.
2) لتغير المستوى المعيشي تأثير على نوع الآلات المكتملة.
3) تأثير ألعاب المغامرات في مقدمة ألعاب الفيديو المضلة لدى العينة.
4) الذكور أكثر انجذابا لما هو حركي لذا جاءت الأمور الحركية المتعلمة في الصدارة تلتها الأمور العقلية والأمور الأخلاقية.

تعقيب: تشابهت هذه الدراسة مع دراستي في تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل في المتغير التابع ألا وهو الطفل باعتباره الفئة المستهدفة لكلتا الدراستين، كذلك نوع أداة جمع البيانات الا وهي الاستمارة بينما اختلفت الدراسة في منهج الدراسة فالباحث هنا اعتمد المنهج المسحي بينما اخترت المنهج الوصفي بالإضافة الى العينة .

الدراسات العربية:

الدراسة الأولى: دلال عبد العزي، دراسة بعنوان أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، مذكرة ماجستير، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الارشاد النفسي والتربوي،2008، جامعة عمان للدراسات العليا.[1]

تتمحور اشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت, وركزت الدراسة على وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية, وقد اعتمدت الدراسة على المدارس واعتمدت عينة بين 600 الى 650 متمدرس.

واعتمدت الباحثة على الاستبيان كأداة من أدوات البحث, وتوصلت الى أهم النتائج التالية:

- ❖ انتشار الألعاب الالكترونية العنيفة في ظل غياب السلطة الأبوية.
- ❖ نشر الألعاب الالكترونية لسلوكيات غريبة وبعيدة عن القيم العربية والاسلامية.

[1] – دلال عبد العزي، **دراسة بعنوان أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**، مذكرة ماجستير، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الارشاد النفسي والتربوي،2008، جامعة عمان للدراسات العليا

تعقيب:تشترك هذه الدراسة مع دراستنا في كلا المتغيرين فهي تدرس السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية أما دراستنا ستكون حول الطفل، واشتركت في أداة البحث.**الدراسة الثانية:** العباس السبتي، دراسة بعنوان الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول بدولة الكويت، دراسة ميدانية مكتبية أفريل 2013, الكويت.[1]

تم التركيز من خلال هذه الدراسة الميدانية على المسح الميداني لاستطلاع أراء طلبة المدارس(بنين-بنات) على مستوى كافة المدارس بالمناطق التعليمية من الصف الخامس الابتدائي الى الصف الثاني عشر الثانوي بقسميه الأدبي والعلمي وتم الاعتماد لجمع المعلومات والبيانات على تقنية الاستبيان كأداة للبحث وتوصلت النتائج الى ما يلي:

- ❖ تفضيل اللعب الالكتروني على قراءة الكتاب المدرسي والاضطرار الى أخذ الدروس الخصوصية بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية
- ❖ انشغال الطلبة بالحديث عن الألعاب الالكترونية بالمدرسة بدلا من الحديث عن شؤون الدراسة.
- ❖ التفكير بهذه الألعاب داخل الصف.
- ❖ تأجيل انجاز الواجبات من أجل ممارسة الألعاب.

تعقيب: تناول الباحث تدني المستوى الدراسي راجع الى لعب الألعاب الالكترونية.

الدراسات الأجنبية:

الدراسة الأولى: دراسة أمريكية قام بها باحثون وأخصائيون وأطباء بعنوان الأطفال الممارسين لألعاب الكمبيوتر 2010 شيكاغو

أشارت الدراسة الى أن هذه الألعاب تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها والكثير من الأخصائيين والاجتماعيين والأطباء النفسيين يلقون اللوم على الألعاب الالكترونية على أنها السبب الأساسي في زيادة العنف في المجتمع وقالو أن الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف في نفوس النشء واشاعة الفاحشة والجنس بين الأطفال والمراهقين وذلك من خلال انتشارها حيث تقوم هذه الأخيرة بالدعوة الى الرذيلة والترويج للأفكار الاباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد

[1]- العباس السبتي، دراسة بعنوان الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول بدولة الكويت، دراسة ميدانية مكتبية أفريل 2013, الكويت.

سواء وأكدت الدراسة أن ادمان اللعب على هذه الألعاب الالكترونية أدى ببعض الأطفال والمراهقين الى حد الادمان المفرط مما اضطر بعض الدول الى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم ممارسة هذه الألعاب في الأماكن المخصصة لممارستها مثل شيكاغو, لندن, بريطانيا.

خلاصة عامة:

من خلال كل ما سبق ذكره من الدراسات الجزائرية والعربية والأجنبية، يأتي الى ذهننا أهمية الموضوع وما يفرزه من نماذج عنيفة تغزو مجتمعنا العربي وبالأخص الجزائري ، فمعظم الدراسات العدوانية للأطفال من جراء الألعاب الالكترونية وهذا نظرا للتزايد التي تشهده هذه الظاهرة، فمعظم الدراسات التي تناولناها قد تناولت جانب من دراستنا كما أنها تخدم موضوعنا بشكل مباشر أو غير مباشر .

كما أن معظم الدراسات عالجت موضوع الألعاب الالكترونية وعلاقته بعنف الأطفال عن الناحية الاعلامية ولكنها لم تربطها اجتماعيا بسلوكيات مجردة ومجتمع عنيف .

الفصل الثاني: ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية

تمهيد

أولا: ماهية ألعاب الفيديو

1. **مفهوم ألعاب الفيديو**
2. **نشأة ألعاب الفيديو**
3. **خصائص ألعاب الفيديو**

ثانيا: ماهية الألعاب الإلكترونية

1. **مفهوم الألعاب الإلكترونية**
2. **مجالات وأنواع الألعاب الإلكترونية**
3. **واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر**
4. **تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع**
5. **خلاصة**

تمهيد:

في هذا الفصل سنتعرض إلى ماهية اللعب ومختلف أنواعه وصولا إلى الألعاب الالكترونية ومختلف أنواعها ومجالات لعبها وبعض الأنواع منها، وتأثيرها على الفرد والمجتمع والمخاطر التي تواجه الأخطار التي تواجه الأطفال.

أولا: ماهية ألعاب الفيديو

1مفهوم ألعاب الفيديو:

يمكن تعريف ألعاب الفيديو بكونها "مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة، أنشأت منذ من ثلاثين سنو في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية وهي تشكل صناعة مزدهرة ومتطورة، فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها:

1- المصممون المختصون في تصوير التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون، القواعد، الرسومات، والمناظر المحيطة بمكان اللعب....الخ.

2- الفنانون المختصون في تصوير إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، الوحوش، الكرة، السيارات..... الخ.

3- التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، إلا إذا كانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الالكترونيات، وفي هذه الحال فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه إذ كان من المفيد لهم أيضا صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة وأكثر بساطة.

وبين التسلية والرياضة والثقافة

2-نشأة ألعاب الفيديو:

إن أول ظهور لعبة كمبيوترية وكان اسمها لعبة تنس اللاعبين، وهو الباحث الأمريكي وليام هيجينيبوتام ومساعدوه في المختبر بروكانهاتن الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية عام 1958 وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المخبر ولم يكن هيجينيبوتام يتوقع أن

تصل أفاق هذه التقنية للتسلية، إذ لم يعلم أن الألعاب الإلكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا ومتطورا حجمه 30 مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم.[1]

3-أنواع ألعاب الفيديو وخصائصها:

تصنف ألعاب الفيديو نوعا من الاختلاف بين الباحثين، فمنهم من قسمه على أساس الاجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمهم على اساس النوع، ومضمون الألعاب منهم من قسمها على اساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص وإمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، فنجدها إن لم تكن في القواعد فهي تتشابه في الأهداف، وهذه الأنواع هي: ألعاب الحركة، ألعاب الذكاء، وألعاب التدريب.

أ. **ألعاب الحركة:** هذه الألعاب تركز على الحركة ومن خصائصها تتابع اختبار السرعة واللياقة حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة، وكل هذه تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية الأزرار ولكل واحد حركة خاصة من قفز، جري، إنحناء، انقلاب....الخ.

ب. ألعاب الذكاء: وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية وعي:

1-ألعاب المغامرات والتفكير.

2-ألعاب ذات طابع استراتيجي اقتصادي.

3-ألعاب ذات طابع استراتجي عسكري.

ج. ألعاب التدريب: هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، وقواعدها متمثلة ومستمدة من الواقع كألعاب مباراة كرة القدم، ألعاب السلة.

خصائص ألعاب الفيديو:

ومن خصائص ألعاب الفيديو أنها توفر المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجه العمل الجماعي والتعاون والاتحاد العام وتقوي المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد من ثقته لنفسه

[1]-بشير النمرود، المرجع السابق،ص83.

ثانيا: ماهية الألعاب الالكترونية

1- مميزات الألعاب الالكترونية

يقضي معظم الأطفال والمراهقين جل أوقاتهم مع الألعاب التي تتسم في غالبا بسمات عامة وهناك بعض الألعاب تنتجها شركات لا علاقة لها يقيمنا، ولا بمجتمعاتنا ولا يهمها سوى الربح السريع مهما كان عملها مؤذيا للطفل، وكذلك ثمة شركات يهمها التأثير على قيم ومفاهيم بعض الشعوب من خلال غزو عقول الأطفال وتلويثها ومن السمات العامة لمعظم هذه الألعاب نجد ما يلي:

1-العنف الشديد: تستند معظم الألعاب على اقتحام البطل لمدينة أو وكر عصابة، طبعا قيم البطل لها علاقة قوية بالثقافة الغربية، فالبطل رشيق وذكي لكنه يفتك بأعدائه بعنف ولابد من الدناء حتى يشفي غليله.

2-التهور والسرعة والانفعال والتوتر الشديد: تعتمد هذه الألعاب على مبدأ السرعة والمبادرة والتهور، سواء كانت سباقات ضد الزمن أم سباق للبقاء على قيد الحياة في اللعبة. ومعظم الناشئة باتو سريعي الانفعال لا طاقة لهم على الصبر ومعظم سلوكياتهم تتصف بالسرعة فهم يحبون الأكل بسرعة والدراسة بسرعة والتحدث مع أهلهم بسرعة.

3-العداء للإسلام والعروبة: هذه الألعاب من صنع الغرب فالأمريكي ينظر للمسلم أو العربي على أنه إرهابي مخادع مولع بسفك الدماء وقذر يجب الحياة في الأوكار ويمارس حياة دنيئة، إنها الصور النمطية التي لا تختلف كثيرا عن الصورة التي كرسها الإعلام الغربي أو السينما الغربية ولكن يشارك الناشئ من خلال الطابع التفاعلي في القضاء على هذا المسلم العربي وكأنه عالة على الكرة الأرضية ويجب التخلص منه، وأحد أشهر الألعاب التي تظهر الصفات السيئة للغاية تدفع الناشئ للفتك ومعظم الأعداء هم العرب المسلمين بالدرجة الأولى.

4-الأخلاقيات النمطية: تطرح هذه الألعاب نمطية من التفكير، أشكالا محددة للشخصية ونوعيات من التصنيف الذي يمرر من خلال هذه الألعاب، تكرس هذه في المحصلة الأخلاقية الأمريكية النمطية المميزة للثقافة الأمريكية المعاصرة بتنوعها وتناقضاتها ،وتدعو لمعاداة أي تصور آخر بشكل غير مباشر.[1]

[1]-مجلة الطفولة والتنمية: العدد الثاني، المجلس العربي للطفولة والتنمية،2001،ص169.

المطلب الثاني: مجالات وأنواع الألعاب الالكترونية

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

1-الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة: يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد ظهرت بوضوح دراسة قامت بها "جي. أف. كا G .F.K "عن وجود تشكيلة واسعة وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من الحوامل. وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي.أف.كا" بأن هناك أنواعا معينة هب الأكثر انتشارًا مقارنة ببقية العناوين:

- ألعاب الرياضة.
- ألعاب التقمص.
- الألعاب الكلاسيكية.
- ألعاب المجتمع.

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب كازوال غايمس Casual Games" نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة تيتريس Tetris النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميستري مونسيون Mystery Mansion"، و"بيتبول Pinball"، و"جي. تي إتي. بيتبول. GT Pinball" و"3 دي بول 301 Po" و ألعاب كسر الأحجار مثل: "ورك بريكر دولوكس Bloc Breaker Deluxe أو ألعاب البولينغ ميدنايت بولينغ Midnight Bowling' ،..الخ، وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف

المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الإنترنيت بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالإنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الإنترنيت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لهذه الألعاب.

3. الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت:

إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدي بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة ثم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في الستين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

* تطوير بوابات بمثابة واجهات الناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة
* تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنيت
* تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة اللعب على الخط بجهاز الكمبيوتر •
* توفير عناوين قابلة اللعب على الخط بالمجان .
* تسيير بوابة الألعاب
* على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة (jeux massivement multi-joueurs) أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط
* تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة .

4. الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حلب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج Processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها عادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة،

وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة توصل أجهزة اللعب عاليا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony على بلاي ستايشن 1 و2 و3 وجهاز أس2- PS2، وأجهزة شركة نيناندو Nintendo التي تعرف باسم Game Cube

5. أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجميع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادي عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل المسلم أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات

أ- أجهزة أحادية اللعب والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب ب- أجهزة متعددة اللعب والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحصن شفرةCode والربح بسرعة.

ب-أنواع الألعاب الالكترونية: على غرار كل عمليات التصنيف، يحمل تصنيف الألعاب الالكترونية نوعا من التناقض فتعدد الحوامل وتضاعف المنتجات تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب وتتميز بتشابه قواعدها وتوحد هدفها هذه الأنواع هي: ألعاب الحركة ،والألعاب الاستراتيجية وألعاب المحاكاة.

أنواع الألعاب الالكترونية:

1-ألعاب المتعة والإثارة: وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمرين للعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة، وغالبا ما تتجاوز سقف القدرات مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها، واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار.

2-ألعاب الذكاء: وتعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الالكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا تجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين.[1]

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

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

5-ألعاب المحاكاة: تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لنشاطات واقعية رياضية يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير للجزيئات وتستوحى هذه الألعاب من الواقع ولا ترتكز هذه الألعاب

[1]-فاطمة همال: **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص: الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، قسم: علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر،باتنة،2012،ص43.

بعض الألعاب الالكترونية:

لعبة نداء الواجب (CALL OF DUTY)

السلاح والقتل أداة و غاية تكرران في كل لعبة، فهي ثاني لعبة الكترونية حصلت اهتمام الأطفال في عينة الدراسة بنسبة الطفل من أصل 51 بالمئة من نسبة الأطفال الذين يدمنون الألعاب الإلكترونية، وهي لعبة يطلق عليها اسم " CALL OF DUTY" وهي لعبة موجودة على الشبكة فق طولا يمكن لعبها خارج الانترنيت، وتتلخص هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية، على شكل فرق تتكون من أربع أشخاص مقابل أربعة، أو ثمانية مقابل ثمانية، أو ضعف ذلك، و يمكن لكل لاعب أن يكون متواجد في منزله أثناء عملية اللعب، ويقوم كل شخص باختيار السلاح الذي يريده، ويتدرب عليه رفقة فرقته المتكونة من أصدقاءه أو أشخاص غرباء حسب رغبته، ويستعمل هذا السلاح في معارك ضارية ضد الرفيق الأخر، وكلما أجاد استعمال السلاح و قتل أكبر عدد ممكن من أعدائه، أصبح جديرا بالحصول على السلاح أكثر تطورا، و يحصل الرابح على ترقيات وجوائز و ينتقل إلى المستوى الأعلى، ما يلاحظ في هذه اللعبة تلقينها لسبل القتل و العنف، وترسيخ قيم العداء، و تعويد الطفل على إراقة الدماء، وتعويد الطفل على إراقة النساء، وقتل منافسيه حتى ولو لم يكونوا أعداء.

لعبة عالم محترفي الحروب (Word of Warcaft)

لعبة العالم الافتراضي يستقطب أكثر من 11 مليون طفل، تحتل اللعبة الإلكترونية" Word of Warcaft" حوالي 5.11 مليون زائر عبر العالم في عالم افتراضي يفعل فيه ما يشاء، وقد تكرر اختيار هذه اللعبة في عينة دراستنا ومسرات، محتلة المرتبة الثالثة بين أكثر الألعاب شعبية لدى أطفال الدراسة.

تتلخص اللعبة في اختيار اللاعب لشخصية ما داخل عالم افتراضي، يوجد فيه الملايين الأطفال بشخصيات افتراضية أيضا، وهناك يمكن ربط علاقات صداقة و التجوال داخل هذا العالم الغريب، الذي تجد فيه كل شيء ترغب فيه ما يسمى "PNG" وهي الشخصية التي لا تدخل في اللعب بشرح كيفية استخدام الأسلحة، أو شرح طبيعة المدينة التي تريد الاقامة بها ، أو أية معلومات حول الحياة الجديدة، كما تقوم بتوجيه أوامر و تكليف بمهمات عديدة كمواجهة وحوش ومصارعتها أو مطاردة أشرار أو أعداء، و تتضمن اللعبة أدوار لا نهاية لها تجعل اللاعب لا يمل من هذا العالم.

ما يميز هذه اللعبة عن سابقتها أن العنف يمارس بصورة أقل، غير أنها بالمقابل تجعل الطفل يتعلق أكثر بالعالم الافتراضي ويمل من عالمه الحقيقي، لما يوفره هذا العالم الجديد من فرص للمتعة،

والاكتشاف لا يوفرها العالم الحقيقي وليس العدد الهائل للأطفال المستخدمين لهذه اللعبة إلا دليل على درجة الانبهار بهذا العالم الجديد.[1]

ولا ريب في أن المواطن الجزائري مع اقتراب نهاية شهر العبادة والتسامح وشهر رمضان المبارك وبداية عيد الفطر منصب نحو الأسواق الموازية المزيفة بمختلف الألعاب الإلكترونية الخاصة بأطفال و المختلفة باختلاف الأزمان و الأثمان، هذه الأخيرة يندفع نحوها الطفل غريزيا ولا ينتفع بها بل يحقق رغبته في اللهو ، عادة اتخذتها الأسرة الجزائرية مجالا واسعا في المناسبات الخاصة بالأعياد و الأفراح، هذه التي لاقت رواجا كبيرا في السوق، بالموازاة مع ذلك قابلتها مطاردة قانونية من طرف الشرطة و الهيئات الرقابية، كون أن هذه التجارة لا تخضع لأي نظام ولا نظام ولا قانون يحميها رغم علم الهيئة المعينة بانتشار هذا النوع من التجارة التي وجدت لها منقذا نحو السوق الجزائرية وأي منفذ؟ هذا الأمر الذي صنعه الطفل وزيته الأسرة، بحيث جعلت من اللعبة راحة بال الطفل وتنمية ذكائه وقدراته الذهنية على حد راي العديد من الآباء الذين لجي والى هذا النوع العالم الذي تقاذفته الأعوام من اللعبة التربوية الى اللعبة العصرية.

وقد مرت اللعبة في الجزائر بمرحلة انتقالية وذلك بتغير عقليات الأسرة التي ركيزتها الطفل بجنسية الذكر والأنثى، هذا التغير صنعته الأحداث الدامية في الجزائر و غيرها، حيث أصبح الطفل لا يرى الا الآلات القتالية التي جعلته يدرك نقصا تكمله هذه الأطروحة، أطروحة اللعبة التربوية المهنية التي أستبدلها الزمان و المكان باللعبة العصرية التي تماشت و متطلبات العصر، فاصبح الطفل في حلقة دائمة يخضع لإرادة أبوية التي تبلغ نسبة 20%بالمقارنة مع نسبة تعادل 80% من ارادة الطفل كون أن الأمر يعود اليه بالدرجة الأولى، فلا سبيل للاختيار هذا مادام الطفل صنيع وقته المعتمد على الرقمية دون النظر الى عواقب هذه الأخيرة بالمقارنة مع منافعها .

فالألعاب الإلكترونية تؤثر في كل مراحل التطور و النمو لدى الطفل، فهي تقدم حالة عضوية بدءا من جلسة الكمبيوتر أو البلاي ستايشن أو غيرهما، إلى كل الطقوس المصاحبة لها، كما أنها تقدم بيئة مجردة و محددة سلفا تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة، ففي سن 7الى 14 سنة، يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية ومعاني اجتماعية أخلاقية، وعلى عكس نجده مدفوعا بدائرة أحاسيس العنف و التنافس الاجتماعي، فالخطر هنا يكمن في كون الاطفال عندما يتذكرون أحداثا ومشاهد بعينها من تلك الألعاب

[1]–سفيق ليكوفان: المرجع السابق،ص100.

المرعبة. ويتذكرون أحداثا حياتية سلبية و مؤلمة يريكهم هذا و يؤثر عليهم ويتركهم متوترين، لنا هنا أن نورد حالات عقلية بعينها تعود في مجملها إلى تسلل وتتابع مشاهد و أحداث وقعت في الطفولة الأولى وما تلاها.

وقد حدث الباحث أحد الأمهات عن طبائع ابنها الذي لا يتجاوز السن الخامسة و التي تغيرت تغيرا جذريا رفض كل ما هو لعبة سلمية أو تربوية، إذ يتعداها إلى الصراخ الدائم بحثا عن ألعاب تمتاز بأصوات عالية تتخللها أصوات الأسلحة القوية و التي يميزها هو بنفسه دون غيره، ملحا على أمه و أبيه مرافقته إلى سوق الألعاب دون المحلات، ربما لكون هذا الأخير يجد ما يحتاجه أمامه بالأصوات التي يحبها، وهذا ما جعل من الابن يصطنع بعض الأمور و يتحايل للوصول إلى مبتغاه خاصة وقت الأعياد و المناسبات وفي عيد ميلاده على الخصوص، فتغيرت طبائعه من طفل يمتاز ببراعته الى محارب صغير محب للعنف و القتال. كما تتطبع مشاهد عنف اللعبة الالكترونية على سطح العقل وتقبع في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور و اللاشعور، ويحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك الاندفاعات من بينتهم المحيطة والصغار لا يستطيعون بل يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم ولا يدركون، فيستمرون في اللعب ليلا ونهارا دون هوادة ،وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل او ملل، لا يقطعه سوى تناول القليل من الطعام و قليل من النوم، مع إهمال تام للمظهر و الواجبات، ولو حضرنا أعداد الألعاب الموجودة حاليا داخل كل بيت جزائري يمتلك المقومات المادية لشرائها، لتمكننا من رؤية الأمر بوضوح تام.

ويبقى الطفل الجزائري هنا قابعا بين الترويج عن نفسه واكتسابها شخصيته المثلى دون الامتثال لما يقولها المحللون أو الآباء أو غيرهم، حيث في الأخير لا يهم الطفل مما ذكر لا ناقة ولا جمل في ظل عدم وجود الرقابة من قبل الأهل و الهيئة المعنية بمراقبة هذه التجارة اللاشرعية.

أما من جهة الإحصائيات المتعلقة بهذه الألعاب فلا وجود لمعطيات دقيقة عن سوق ألعاب الفيديو في الجزائر، سواء ما تعلق بعارضات التحكم أو ببرامج اللعب، لعدم وجود سوق رسمي له، علما أن الملاحظة الظاهرية تعطي انطباعا بكثرة ممارسي العاب الفيديو، ومن المؤشرات التي توحي بكثرة ممارسي ألعاب الفيديو، وجود معطيات عن ممارسين افتراضيين لهذه الالعاب من خلال انتشار الحوامل الوارد استخدامها بغرض اللعب من مثل اجهزة الكمبيوتر و الهواتف النقالة و التي تزايد استخدامها بشكل مطرد في السنوات القليلة الماضية.

ولا يمتلك المركز الوطني لحقوق التأليف ولا حتى الديوان الوطني للإحصاء أرقاما عن عدد مستخدمي العاب الفيديو ولا حتى عند قاعات اللعب أو قاعات الانترنيت الرسمية، بالنظر إلى تعدد مصادر تزويد هذه الأخيرة بوسائل الربط، بحيث يبرز المركز الوطني لحقوق التأليف غياب معطيات عن سوق ألعاب الفيديو، الى عدم وجود وكلاء أو ممثلين رسميين للمؤسسات المنتجة لألعاب الفيديو (عارضات تحكم وبرامج اللعب)، غير أن هناك معطيات قليلة عن نشاط الاستيراد الرسمي لأجهزة اللعب، تم الحصول عليها من الجمارك الوطنية.[1]

تحليل لعبة "بي أو اس" PES 2011"

تعد لعبة "برو ايفولوشيون سوكر "والمختصر ب "بي أو أس" أي كرة القدم الإحترافية من ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا (كرة القدم) صدرت طبعتها الرابعة في 2004وفي السادسة عام 2006،وهي تمار س بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، كما أنها لعبة تنتمي الى سلسلة ألعاب برو ايفولوشيون سوكر" المستوحاة من الطبيعة اليابانية" واينينغ ايليفن"، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب و القيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين و المدربين و انتقاء ألوان القمصان و اختيار الملاعب و التعاقد مع الممولين (سيونسون).

وتسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور و تفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة الى تعليق بالغة الفرنسية و المعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية (في الطبعة الفرنسية من اللعبة)، وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع يشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم و تمريراتهم وقنفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف. وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز و نقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة و معظمها تقني بالدرجة الأولى.

وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر (من اللاعبين المنافسين) و التضحية من أجل الفريق و المثابرة التحقيق الفوز)، ومساعدة الغير (بمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض و الأناقة المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المجسدة بصور ثلاثية الأبعاد)،

[1]–أحمد فلاق: **المرجع السابق** ،ص250.

وكذا النظام في اللعب) و المهارة في الأداء) و التخطيط (باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة) و الذكاء و التكيف (في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة)، اضافة الى العنف البسيط الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون).[1]

لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3(Grand Theft Aoutu 3)

تصنف لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3والتي تختصر بتسمية جي تي أ(GTA3) ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA، وتتميز بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة. وقد كانت اللعبة مصدر كثير من النقاشات الحادة والانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صارت اللعبة الأكثر مبيعا عام 2001.وعالم هذه اللعبة مستوحى من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة المرتبطة بقصص العصابات مثل العراب Le parrain والطريق المسدود.

تجري أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج لتوه من ولاية "سان اندرياس" رفقة صديقته "كاتالينا" التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة "ليبرتي سيتي"(مدينة الحرب)، بمجرد أن يتعافى من جراحه يتم إدخاله في سجن "ليبرتي سيتي" في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الأخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها المافيا الايطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الإجرام بالمدينة ، ومن أجل الحصول على المال يقوم البطل بإنجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة له بالتقرب من عراب المافيا في مدينة ليبرتي سيتي"، لكن عندما يعلم هذا العراب أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة يقرر القضاء عليه، فيفر العراب وزوجة العراب ويبدأ في العمل مع عصابة "الياكوزا اليابانية" وقائدها "كينجي" الذي يملك محلا للرهان واللهو، ومع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته السابقة "كاتالينا" هي التي ترأس العصابة الكولومبية، كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي أخر، و يحل البطل مع مرور الوقت على أسلحة من العيار الثقيل (القاذفة و الصواريخ و القنابل اليدوية).[2]

ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية أخرى ستطلب منه قتل قائد الياكوزا بكل سرية، وهو ما سيقوم به البطل سرا ليعتقد أعضاء الياكوزا أن الاغتيال قامت به العصابة الكولومبية ويستمروا في الثقة في

---

[1]– أحمد فلاق: **المرجع السابق** ،ص251.

[2]–أحمد فلاق: **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، رسالة دكتوراه جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2009، ص235.

البطل، في هذا السياق يتلقى البطل مكالمة غامضة تطلب منه المجيء الى شارع مظلم وكانت تلك محاولة من كاتالينا" لقتله، لكنه ينجو و يعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبيين على المدينة وفي الأخير يقوم بنفسه بقتل كاتالينا"، و الملاحظ أنه طيلة أطوار قصة اللعبة لا يتفوه البطل باي كلمة. كما يتضح من خلال قصة اللعبة فان البطل يجسد شخصية مجرم فار يسعى الى ان يصنع لنفسه اسما في مدينة ليتيسيتي"، وهو بذلك يحتك بكل أنواع العصابات الموجودة ومن مختلف الجنسيات.

وكل الأعمال السلبية محبة مثلا لاغتيال وسرقة السيارات وقتل المارين بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل، وإذا ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في المستشفى لتؤخذ منه الاسلحة ودرء من أمواله تستخدم في عملية علاجه أو كرشوة من أجل الهروب. ويملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة ولا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة، وتكمن خطورة اللعبة بذلك في اتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب، إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا ما أجل الفوز.

وقد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من اجل سحبها لكونها تحث على العنف وأيضا على العنصرية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمز للعنف في ألعاب الفيديو وتقدم كنموذج له من قبل وسائل الاعلام. ويسبب هذه الضجة قررت بعض الأسواق الكبرى.

فرض تقديم بطاقة هوية قبل بيع اللعبة له، حيث يشترط أن يكون سن مقتنيها فوق 18سنة وقد منعت اللعبة لفترة في أستراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة، أن شابا في سن 16سنة كان يتأهب للقيام بإطلاق نار تقليدا بذلك الذي شاهده وقام به في لعبة جي تي أ3"، وأضاف بأن بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة.[1]

تحليل لعبة كونتر ستريك 6.1 (Conter Strike 6.1):

تعني "كونتر ستريك" الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرسمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة هالف لايف (Half Life) التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18جوان 1999، تقوم فكرة اللعبة على أساس

[1]–أحمد فلاق: **المرجع السابق**، ص236.

مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة و القضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم، وتشهد الطبعة 6.1 من كونتر سترايك التي أصدرت في 8نوفمبر 2006 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الانترنيت، مما يجعلها لعبة الرمي الاكثر استقطابا للممارسين على الخط و أفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونتر سترايك سورس (المنبع).

تجري لعبة كونتر سترايك 6.1 في عدة جولات المعدة القصوى لكل واحدة منها 5دقائق على خريطة لعب ثلاثية الأبعاد، ويتواجه فريق من الإرهابيين مع فريق من مكافحي الإرهاب و الفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز و التي تتغير حسب خريطة، أو القضاء على كل لاعبي الفريق الأخر، وفي حال انتهت جولة من دون فائز فإن الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالإقصاء. ويبدأ كل اللاعبين بنفس الحجم من نقاط الحياة و نقاط التسليح و التي نجحوا في الحفاظ عليها خلال الجولة السابقة، وعندما تحدث أضرار بسبب طلقات المنافسين الزملاء أو سقوط عنيف تتناقص نقاط حياة اللاعب.

وتحدد مواقع تلقي الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن والأيسر والساق اليمنى واليسرى والجذع والرأس وبالتالي تتسبب في تلف حسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس غالبا ما تكون مميتة ولا يؤدي خسارة حياة إلى آثار جانبية على الشخصية وعندما يتم استنفاذ نقاط الحياة .وفي الخرائط الرسمية يكون مزود بمسدس وسكين، ويمكنه خلال فترة محددة وفي أماكن المحددة لذلك إقتناء التجهيزات وأسلحة مختلفة وسترات واقية وقنابل يدوية ونظرات الرؤية الليلية وحتى آلات تفكيك القنابل .

عند بداية كل لعبة يمكن اللاعب أن يختار أي معسكر إرهابي أو مكافح الإرهاب في حدود الأماكن المتوفرة أو حتى أن يكون منفرجا، ويبدأ كل لاعب المباراة ب800 دولار أمريكي وهو المبلغ الغير كافي لاقتناء تجهيزات قوية وبالتالي يضطر إلى إكتساب المال مع مرور الجولات إذ ما قتل منافسا أو وفى بشرط النصر أو عندما ينقذ قنبلة تنفجر أو يحرر هيئة أو يطلب منه متابعتها.[1]

لعبة قارينا فري فاير Garina Free Faire

هي واحدة من أشهر ألعاب الفيديو في العالم ونتحدث عن قارينا فري فاير التي يستخدمها حاليا يوميا 80 مليون مستخدم في العالم .

[1]–أحمد فلاق: **المرجع السابق**، ص233.

الرقم القياسي السابق لعبة free faireكان 60 مليون مستخدم نشط يوميًا في الربع الرابع منن عام 2019، وقد ازداد الإقبال عليها بفضل الحجر الصحي وجلوس الأطفال والشباب في المنازل ، في قائمة Google play السنوية لأفضل تطبيقات العام، فازت فري فاير في فئة أفضل لعبة تصويت شعبية لعام 2019،كونها الأكثر تصويتا في البرازيل وتايلندا. تعد هذه اللعبة واحدة من أفضل منافسي **لعبة بوبجي** وأيضا **فورت نايت** وعناوين أخرى يستخدمها الملايين من الناس حول العالم، في هذه اللعبة لعبة ضرب النار هناك الكثير من المفاجآت وقد أضيف محمد رمضان إلى شخصيات اللعبة، في أكبر تعاون عربي بعالم الألعاب والترفيه بشكل عام.

اللعبة أصبحت أكثر إثارة مع انضمام المزيد من اللاعبين والشخصيات مثل **كريستيانو رونالدو** والعديد من الشخصيات.

أعلنت **غارينا** أنها أضافت شخصية جديدة لفري فاير تساعد الشخصية الجديدة التي يطلق عليها اسم **maro** أولئك الذين يحبون إلحاق الضرر عن بعد مثل القناصين. تشابه الشخصية الجديدة مستوحي من محمد رمضان الممثل والمغني المصري. تمت إضافة **maro** إلى اللعبة كجزء من التحديث **ob27** مع**xyane** .

لاتزال قارينا هي لعبة الجوال الأكثر ربحا في أمريكا اللاتينية وجنوب شرق آسيا في الربع الأول في 2020 وفقاapp annie. وقالت الشركة التي تمتلك اللعبة أيضا أن باتل رويال كانت ثالث لعبة محمولة يتم تنزيلها على قوقل بالي في نفس الفترة.

الرقم الآخر الذي تم تحقيقه هذا العام هو عدد المستخدمين الذين يدفعون شهريا في أفريل 2020،والذي تضاعف على أساس سنوي في الهند واحدة من أكبر الأسواق استهلاكا للألعاب الإلكترونية ،هذه الزيادة في الرقم المستخدم اليومي للعبة فري فاير هي بالتأكيد نتيجة للجهود الشركة خلال جائحة كورونا ،تم تعين هذا العام ليكون كبيرا للعبة التي وصلت مليون مشاهد خلال سلسلة Free Fire series في نوفمبر 2019.

ولكن مع انتشار الوباء تحولت بطولات الرياضية الإلكترونية إلى تنسيق عبر الانترنت وتم إلغاء المسابقات الدولية، أدى الإلغاء الرسمي لكأس أبطال فري فاير 2020 الذي كان من المتوقع حدوثه في أفريل بأندونسيا إلى تغير الشركة لخطتها، بشكل عام بلغت عائدة غارينا المعدلة للترفيه الرقمي خلال

الربع الأول المنتهي في 31 مارس ما يقرب 512،4 مليون دولار بزيادة 30،3% على أساس سنوي من 393،3 مليون دولار.[1]

المطلب الثالث: واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر

مما لاشك فيه أن التطور العائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقية واقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكتسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضعف عليه من طرف الوالدين عال جدا.

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تتصدر هذا النوع من التجهيزات الالكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربي .

المطلب الرابع: تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع

ان بيئة الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها وتمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء.

التأثير الصحي:

كشفت الدراسات بأن مستعملي الألعاب الالكترونية يستعملون وسائل ترفيهية قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقناء الألعاب الالكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل: تدمع العينين، ضعف البصر، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع، الدوار الى ضعف التحصيل في النتائج الدراسية.[2]

---

[1] – www. amnaymag.com بتاريخ 16 جوان 2021 على الساعة6:44.

[2] –مريم قويدر: **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص: مجتمع المعلومات ، قسم: علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر3،2012،ص138.

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الالكترونية على الدماغ، وقد وجدت بعض الدراسات أن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وأن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية وتميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، وقد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون وقورن مع بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة، أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من الذين يلعبون بألعاب الحاسوب .[1]

التأثير النفسي والسلوكي:

يتأثر الطفل المراهق سلبا بما يشاهده من الألعاب الالكترونية والأقراص المدمجة وقاعات اللعب الالكترونية فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول.[2]

ومن بين ألعاب العنف والعدوان الالكترونية منها:

-لعبة الجندي المرتزق.

-لعبة مخلوقات الرعب.

التأثير العلمي والتعليمي:

إن الوسائل التعليمية الجديدة مازالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب والانترنت والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهيئ تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا.[3]

التأثير الأخلاقي التربوي:

من بين المظاهر الأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم. يتضح مما سبق أن الألعاب الالكترونية لم تحظ بعد ينصبها من الاهتمام البحثي في المجال الاجتماعي أن

---

[1]-مريم قويدر: **المرجع نفسه**،ص142.

[2]- مها شحراوي: **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ط1،دار المسيرة، عمان،الأردن،2008،ص71.

[3]- مها شحراوي ،**مرجع سابق**،ص72.

هنالك طغيانا للمقاربة النفسية على الدراسات التي تناولت هذه الألعاب وغير ذان النمو المطرد لهذه الالعاب و تشعبها، سيؤدي لا محالة إلى بلوغ هذه الأهمية المرجوة، والاهتمام بها كظاهرة اجتماعية وكمجموع ظواهر متفرعة عنها أيضا. وقد منحنا هذا الفصل بعض أدوات التحليل و التفسير خصوصا ما تعلق بنشأة الألعاب الإلكترونية وبدايتها الأولى ومجالاتها المتعددة وأنواعها المختلفة. كما سمح لنا الفصل بمعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على انفراد بصفة خاصة.

الفصل الثالث: عوامل وضوابط سلوك الطفل وتفاعله الاجتماعي

تمهيد

أولا: سلوك الطفل وأنماطه

1. **دوافع السلوك الفطرية والمكتسبة**
2. **أنواع السلوك**
3. **ضوابط السلوك**
4. **أهم المؤسسات التي تساهم في تشكيل السلوك**

ثانيا: حياة الطفل والعوامل المؤثرة في تفاعله الاجتماعي

1. **مراحل الطفولة**
2. **العوامل المؤثرة في تفاعله الاجتماعي**
3. **الألعاب الالكترونية والطفل**

خلاصة

تمهيد:

أصبحت وسائل الإعلام والاتصال الجديدة تشكل القنوات الرئيسية لتناقل المعاني بين مختلف الأطراف، أو ما يعرف بالجو الذهني الذي يتألف من حركة الثقافة وفعاليات الاتصال، ويعيش أفراد هذا المجتمع في هذا الجو الثقافي والفكري ولهم فرص متباينة من المشاركة في الإرسال والاستقبال وهم يختلفون في مدى تأثرهم بهذا الجو مثلما يختلفون في اتجاهاتهم وطرق تفكيرهم وردود أفعالهم كما أن الجو الفكري لأي مجتمع من المجتمعات غير معزول عن الأجواء الأخرى وكثيرا ما يتحقق الاتصال المتبادل وبالتالي التأثير المتبادل بين هذه الأجواء وتلك.

وفي أي بيئة يولد الطفل فإن حوله مصادر تطلق رسائل اتصالية ويستطيع الطفل بعد ولادته بأشهر قليلة، واستقبال تلك الرسائل والاستجابة لها أو التغاضي عنها أو التمرد عليها، ويكون استقبال الطفل للرسائل بصورة مباشرة خلال بدايات العمر الأولى، ثم يمكن له بعد ذلك استقبال الرسائل بصورة غير مباشرة أي عبر وسيلة اتصالية، لذا فإن ولادة الطفل تعني بدء تعرضه لمثيرات المجتمع الثقافية في البيئة الاجتماعية وهذا يعني أن الطفل يحيى في بيئة اتصالية منذ وقت مبكر من عمره، "ومن هذه الرسائل ماهي مقصودة يستهدف مرسولها لتحقيق هدف بعينة ومنها ماهي عارضة.

أولا: سلوك الطفل وأنماطه

1-دوافع السلوك الفطرية والمكتسبة

يتصرف الإنسان بنوعين متفاعلين من الدوافع كوحدة واحدة غير مجزأة أولهما فطري وهو الغرائز والثاني مكتسب وهو القدرة على التعلم، ولكل من النوعين دوافع جهاز دماغي خاص يقوم بآليات عصبية دافعة للسلوك، أما الغرائز فيتحكم بها جهاز العاطفة أم ما يسمى جهاز الإرب وهو آلة الدماغ العاطفة، وإما القدرة على التعلم فيتحكم بها جهاز العاطفة هو ما يطلق عليه مصطلح "النفس" وجهاز الفكر هو اصطلح على تسميته بالروح.[1]

ومن هنا فالدوافع الفطرية التي تولد مع الفرد بطبيعة تحركه ليتخذ سلوكا خاصا يتناسب مع حاجاته، وعليه تكون الدوافع الفردية داخلية وخارجية، وتتضمن تلك الدوافع نواحي متعددة هي التالية:

أ-النزاعات الداخلية:

هي التي تتولى إثارة الدوافع لتلبية حاجات الفرد الجسدية، "فنحن نندفع نحو الماء عندما نشعر بالعطش، ونحو الطعام عندما نشعر بالجوع".

ب-النزاعات الخارجية:

هي التي تحرك الدوافع، الداخلية، فوجود الطعام يثير الدافع إلى الأكل، ووجود الألعاب يثير الرغبة في المشاهدة.

ج-الانفعالات:

يرافق الدفع انفعال يسمى الانفعال المصاحب فإذا وجد الفرد نفسه في موقف مثير للخوف، فهو يهرب من هنا يؤكد العلماء على أن لكل دافع انفعاله الخاص، فانفعال الخوف يختلف عن انفعال الغضب أو الخجل.[2]

---

[1]-عصام نجيب محمود: **ديناميات السلوك الإنساني واستراتيجيات ضبطه وتعديله**، دار البركة،ط1،عمان، 2001،ص45.

[2]-بولا حريقة: موسوعة الأسرة الحديثة، بويكيبيديا، دار النشر نوبيليس، ج12، ط1، بيروت،2004،ص23.

2-أنواع السلوك

يقصد بالسلوك بوجه عام الاستجابات الحركية ،أي الاستجابات الصادرة عن عضلات الكائن الحي كما أن جميع الأنشطة التي يقوم بها الكائن الحي وبذلك يدخل تحت مفهوم السلوك الذي يحدث داخل الكائن الحي ذاته، وبذلك يشمل السلوك جميع مناشط الكائن الحي الداخلية والخارجية، وهناك محاولات لوصف السلوك فيقسم السلوك إلى:

أ-سلوك داخلي وخارجي:

- السلوك الداخلي: يتمثل في الأفكار والمشاعر التي تدور بداخل المرء وتعمل بدخيلته والتي نجد لها سبيلا للخروج من النطاق الداخلي بالشخصية إلى الواقع.
- السلوك الخارجي: فإنه يتمثل فيما يتبدى بخارجية المرء من إيماءات أو حركات أو كلام أو تصرفات، ولقد يكون السلوك بمثابة تعبير عما يختلج بدخيلة المرء من أفكار ومشاعر ويكون مدركا لها، وقد يكون ذلك السلوك الخارجي تعبيرا عن المقومات الخبرية اللاشعورية الدفينة في لاشعور المرء.[1]

ب-سلوك فطري مكتسب:

- **السلوك الفطري:** يتميز السلوك الفطري بالخصائص التالية:

1. يتطابق السلوك الفطري مع نموذج متشابه لدى جميع الأفراد.
2. لا يعتبر السلوك الفطري استجابة بسيطة لمؤثر بل يكون سلسلة من الأفعال تتبع طريقا خاصا يمكن توقعه.
3. يكون هذا السلوك ذا فائدة حيث يساهم في المحافظة على بقاء الفرد، وعلى استمرارية النوع.
4. يمكن للعضوية أن تظهر هذا السلوك بالرغم من غياب فرص التعليم أو ندرتها.[2]

- **السلوك المكتسب:** يتميز السلوك المكتسب بخصائص التغير أو التأثر بشروط المحيط إلا أن السلوك الفطري لا يمكن أن ينمو ويتطور بمعزل عن السلوك المكتسب، لأن الخصائص البيولوجية هي نتيجة تفاعل بين المعطيات الوراثية وشروط المحيط، وهذا ما أشارت إليه المدرسة الدورانية بالقول إنه

[1]-مروة شاكر الشربني: **المراهقة وأسباب الانحراف**، دار الكتاب الجامعي،القاهرة،2006،ص ص11-12.

[2]-بولا حريفة: **مرجع سابق**، ص16.

يتوجب على كل مخلوق أن يتكيف مع محيطه، كي يتمكن من البقاء وهذا التكيف لا يتم فقط بواسطة الأعضاء الجسدية البيولوجية بواسطة السلوك.[1]

ومن هنا نعرض مرتكزات الشخص السوي:

- أن يكون قادرا على فهم حاجات الآخرين وانفعالاتهم وآرائهم وأن يستجيب لها بالاستجابة المناسبة كما أنه لا يسئ إدراك ما يقوله أو يفعله الآخرون.
- المعرفة بالذات، فالشخص السوي يعرف حاجاته ودوافعه ومشاعره بدرجة كافية تمنعه من أن يخفيها أو يشوهها.
- القبول الاجتماعي من الآخرين، كما أن ردود أفعاله في المواقف الاجتماعية تتميز بالتلقائية.
- أن يكون لديه القدرة الكافية على العمل، بحيث يكون سعيدا به، مستقرا به، فلا يشعر بالحاجة إلى تغيير مهنته من وقت لآخر.
- ممارسة الضبط الإداري على السلوك والسيطرة على مشاعره العدوانية والجنسية عندما يكون ضروريا.
- إنشاء العلاقات العاطفية السليمة مع الآخرين ومراعاة حاجاتهم ومشاعرهم وعدم التمركز حول الذات.
- أن يستعمل إمكانيات بيئته إلى أقصى حد يحقق له ولمجتمعه السعادة بحيث يستخدم قدراته في نشاط منتج وعمل خلاق.
- أن يكون خاليا من مظاهر القلق والصراع ومن كل ما يحد من قدرته على الإنتاج.
- أن يكون لديه القدرة على البث فيما يصادفه من مشكلات دون تردد ودون شعور بالتعاسة.

أن لا تقلل من كفاءته ونشاطه وسعادته أمراض جسمانية مستعصية.[2]

ج-سلوك سوي وسلوك غير سوي:

- السلوك السوي: لعبت حركة الصحة العقلية دورا كبيرا في ربط مفهوم التكييف، فالسؤال ينظر إليه على أنه التكيف الجيد الذي يظهره الفرد للشروط المحيطة وخاصة الظروف الاجتماعية، إلا أن بعض علماء النفس يرون أن التكيف الذي يقوم على الخضوع للبيئة يدل على شخصية غير سوية، ويظهر السلوك في حياتنا اليومية على شكل السلوك العادي أو المألوف لدى الناس.

[1]-نفس المرجع،ص17.

[2]-جودت نبي جابر وآخرون: **مرجع سابق**، ص 358.

- السلوك غير السوي: الشخصية الغير سوية هي التي تخالف الشخصية السوية، وهي أيضا التي تعاني من اضطراب نفسي شديد وهي التي تسلك سلوك غير مألوف أو سلوك متطرف أو سلوكا شاذا.

وقد استخدم علماء النفس أكثر من معيار لتحديد ماهية السلوك اللاسوي في المراحل المختلفة لتطور عملهم، على أن كل المعايير تعاني من نواقص تجعلها غير صالحة للاستخدام لوحدها بمعزل عن المعايير الأخرى، ومن هذه المعايير ما يلي:

1. المعيار الطبيعي:

أي العمل وفق ما تقضتيه الطبيعة، والشذوذ يكون عند الإنسان بعمل يكون ضد الطبيعة ويرى ذلك بقضايا العلاقات الجنسية بين الأشخاص فإشباع الرغبة الجنسية عن طريق الزواج يعتبر أمرًا طبيعيا وإشباعها عن غير ذلك يعتبر أمرًا غير طبيعي.

2. معيار المشاعر الذاتية للفرد:

ان معظم الأفراد شخصوا كمرضى نفسانيين يشعرون بالبؤس والقلق والانقباض والأرق بالإضافة إلى أعراض مرضية مختلفة.[1]

3. المعيار الاجتماعي:

يعتبر السلوك الذي يتماشى مع ما اتفق عليه الناس في مجتمع ما سويا وما شذ عنه غير سوي، وبالاعتماد عل هذا المعيار يمكن اعتبار الفرد سويا في مجتمع معين وثقافة معينة وغير سوي في مجتمع وثقافة أخرى.

4. معيار القيمة التكيفية للسلوك الفردي:

فالسلوك السوي هو السلوك التكيفي والسلوك اللاسوي و سلوك لا تكيفي وله عواقب سيئة للفرد والمجتمع.

5. المعيار القيمي:

المعيار الذي يقاس به مدى الانحراف أو الشذوذ، هو مدى اقتراب الفرد وابتعاده عن الكمال، والشخص العادي طبقا لهذا المعيار هو الشخص الكامل في كل شئ إلا أن صفة الكمال لا تتوفر في

[1]--جودت نبي جابر وآخرون: **مرجع سابق**، ص 359.

أقلية قليلة جدا، وتبعا لهذا المعيار يكون السويون أقلية نادرة بينما يكون الغالبية شاذ حكم ضرورة انحرافها عن المستوى المثالي ويستمد هذا المعيار صوله من الأديان المختلفة وهذا المعيار مطلق وغير واقعي.

6. المعيار المرضي:

يعرف الشذوذ بأنه حالة مرضية فيها خطر على الفرد نفسه أو على المجتمع، ويتطلب الأمر هنا التدخل لحمايته أو حماية المجتمع منه.

ولكن هناك من قد يكون سلوكه انحراف وليس فيه ضرر على الفرد والمجتمع، وطبقا لهذا المعيار يكون الشواذ أقلية قليلة والعاديون الغالبية ويدخل في عدادهم عدد كبير من المرضى غير الخطيرين.[1]

3-ضوابط السلوك:

ترى مدرسة التعلم الاجتماعي أن عملية التعلم تتم من خلال ما يسميه "باندورا" أنظمة ضبط السلوك تشير الى ان هناك ثلاثة أنظمة منة هذا النوع تتحكم في هذا السلوك هي:

أ- التحكم بواسطة المنبه: يخضع عدد كبير نسبيا من أنواع السلوك الانساني للتحكم المباشر للمنبهات, ويشتمل ذلك مختلف الأفعال الانعكاسية مثل سحب اليد عند لمس سطح ساخن وفي هذه الحالة فان المنبه هو الذي يحدد نوع هذا السلوك الحادث.

أما النوع الثاني من أنواع السلوك فيشمل كافة أنواع الاستجابات المكتسبة بواسطة التطويع الكلاسيكي سواء حدثت بواسطة التقارب أو الترابط مع التعزيز, مثال ذلك: اذا عض الكلب طفلا فان الطفل غالبا ما يستجيب بالخوف وبعد ذلك عند سماعه صوت زمجرة الكلب, وفي هذه الحالة يكتسب الخوف بسبب التجاوز او التلازم بين الصوت و الألم, فاذا حدث التعلم فان استجابة الخوف تكون خاضعة للتحكم المباشر للمنبه وفي هذه الحالة زمجرة الكلب.

والنوع الثالث من أنواع السلوك التي تتحكم فيه المنبهات بشكل مباشر هو الاستجابات الفاعلة وهي تلك الاستجابات التي تقع تحت تأثير المنبه بسبب وجوده دائما أثناء التعزيز, مثال ذلك: في احدى التجارب التي كان على المفحوص فيها أن يستجيب عندما يرى الضوء الأحمر وألا يقوم بأية استجابة اذا رأى الضوء الأحمر وجد أنه على الرغم من عرض لألوان متعددة أخرى, فان الضوء الأحمر فقط هو الذي يتميز بإحداث نشاط موجب.[2]

---

[1]-المرجع نفسه، ص ص 360-359.

[2] سامي محمد ملحم, الارشاد والعلاج النفسي, دار المسيرة للنشر والتوزيع, ط1, عمان, 2001, ص121.

ب-التحكم بواسطة ناتج التعلم: يتناول هذا النوع من التحكم الاستجابات التي يرتبط حدوثها بنتائجها وهذا النظام يفترض أن التغذية الراجعة التي يتلقاها الفرد نتيجة للسلوك سوف يحدد ما اذا كان ذلك السلوك سيحدث مرة أخرى أم لا, وغالبا ما تحدث نتائج السلوك على شكل تعزيز أو استبعاد للاستجابة.

ج- التحكم الرمزي: يعتمد هذا النوع من التحكم على عمليات التوسط بين المنبه والاستجابة أي أن هناك عمليات معرفية أو عقلية تعمل على التنظيم وتسيير المنبهات وتكوين الفروض عن نوع الاستجابات التي تؤدي الى التحرير واتخاذ القرار بشأن السلوك الذي يجب اتباعه.[1]

4-أهم المؤسسات التي تساهم في تشكيل السلوك:

الأطفال هم أمل الأمة في مستقبلها القريب لأنهم رجال الغد والأساس الذي يعتمد عليه المجتمع لتطويره ونموه, فاذا أحسن تنشئة الأطفال كان هذا خير استثمار لتقدم المجتمع وازدهاره, وتتم التنشئة من خلال عدة مؤسسات تسمى وسائط التنشئة وهي الأسرة في المقام الأول وتليها المدرسة ثم جماعة الرفاق, ثم أجهزة الاعلام "التلفزيون", فلا بد أن تعمل هذه المؤسسات على التنشئة المتكاملة الشاملة للطفل وبشكل متدرج لصنع السلوك الايجابي ولاكتساب الطفل القيم المتميزة.

أ- الأسرة:

فالأسرة لها دور هام في تنمية الوعي لدى الصغير, بما تبثه في الأطفال من قيم اجتماعية متنوعة, لأن الطفل يقلد أبويه في المقام الأول, فاذا ما كان سلوك الآباء ايجابيا كلما اكتسب الطفل هذا السلوك وهذه القيمة, فالأسرة يقع عليها عبء كبير في تدريب الطفل على أنماط السلوك الجيد, ويستمر دورها حتى بعد دخول الطفل المدرسة وبعد تعرضه لوسائل التنشئة الأخرى كوسائل الاعلام.[2]

السعادة الزوجية تؤدي الى تؤدي الى تماسك الأسرة مما يخلق جوا يساعد على نمو الطفل الى شخصية متكاملة ومتزنة والعلاقات السوية بين الوالدين كذلك تؤدي الى اشباع حاجات الطفل الى الأمن النفسي والتوافق الاجتماعي, كما أن التعاسة الزوجية تؤدي الى تفكك الأسرة مما يخلق جوا يؤدي الى نمو الطفل نموا نفسيا غير سليم, كما أن الاختلافات بين الوالدين تخلق توترا يشيع في جو الأسرة ويؤدي الى أنماط السلوك المضطرب لدى الطفل كالغيرة والخوف,. والشجار وعدم الاتزان الانفعالي, فنوع العلاقات

---

[1] سامي محمد ملحم, نفس المرجع السابق، ص122.

[2] اسماعيل عبد الفتاح عبد الكافي, الطفولة والمستقبل في اعلام وثقافة وأدب وحقوق الطفل, مركز الاسكندرية , 2005, ص

السائدة في الأسرة بين الأبوين من جهة وبين الأطفال من جهة ثانية تحدد الى مدى كبير شخصية وسلوك الطفل. [1]

ب-المدرسة:

عنصر هام جدا في التنشئة المتكاملة, لأن الطفل يتجه بمؤسسات التربية والتعليم في فترة تفتحه من أجل اكتساب المعارف والمهارات وأنماط السلوك المتميزة فمن خلال المعرفة يتم الاقناع العقلي بالسلوكيات المثالية والتي نحتاجها في حياتنا.[2]

تتيح للطفل ألوانا مختلفة من النشاط الاجتماعي الذي يساعده على سرعة النمو فهو يتدرب على التعاون والنشاط. وينال حبهم واحترمهم.

ج- جماعة الرفاق:

تقوم جماعة الرفاق أو الصحبة بدور هام في التنشئة الاجتماعية للفرد فهي تؤثر في قيمه وعاداته واتجاهاته, وفي الصحبة يجد الطفل مجموعة من الأفراد يتصل بهم ويقاربونه في العمل والميول ويساعدونه في النمو الجسمي عن طريق اتاحة فرصة ممارسة النشاطات المختلفة, والنمو الجسمي والعقلي عن طريق ممارسة الهوايات والنمو الاجتماعي.

عن طريق أوجه النشاطات الاجتماعي وتكوين الصداقات والنمو الانفعالي عن طريق المساندة الانفعالية, ونمو العلاقات العاطفية في مواقف لا تتاح في غيرها من الجماعات والمساعدة على تحقيق أهم مطالب النمو الاجتماعي والجسمي, واتاحة فرصة تقليد الكبار وكذلك فرصة تحمل المسؤولية واشباع أهم حاجات الفرد الى المكانة والانتماء, اكمال الفجوات وملء الثغرات التي تتركها الأسرة والمدرسة في معلومات الطفل.

وهكذا نرى أن لجماعة الصحبة أثر كبير على سلوك الطفل قد يفوق أثر المنزل أو المدرسة ويتأثر هذا السلوك بنوع العلاقات القائمة بين جماعة الأصدقاء, بالعادات والتقاليد التي تفرضها الجماعة على أفرادها, وترجع أهمية الصحبة الى أنها تنمي في الطفل روح الانتماء.[3]

---

[1] محمد نعيمة: التنشئة الاجتماعية وسمات الشخصية: دار الثقافة العلمية, ط1, الاسكندرية, 2002, ص24-25.

[2] اسماعيل عبد الفتاح عبد الكافي: مرجع سابق, ص15.

[3] محمود عبد الحليم منسي وعفاف بنت صالح محضر: مرجع سابق, ص250.

د- وسائل الاعلام:

مثل التلفزيون والانترنت والاذاعة وغيرها, وهي هامة لأننا نتعرض لها في أي وقت وتدخل بيوتنا بغير استئذان, وتؤثر فينا بشدة, ووسائل الاعلام لها دور في نشر القدوات والسلوكيات المختلفة من أجل صالح الفرد والمجتمع, وهي مؤثرة للغاية.[1]

وجميع وسائل الاعلام تساعد على تنمية السلوك واكساب الأطفال سلوكيات مطلوب غرسها فيهم, كما تمد الأطفال بذخيرة حية من المعلومات وتؤثر في بناء الاتجاهات المختلفة للطفل في عالم اليوم وخصوصا الاتجاهات والسلوكيات ازاء البيئة التي يحيا فيها وتلك الاتجاهات والسلوكيات تظل محفورة في ذهن الطفل طالما اكتسبها وهو صغير, ولذا نجد أهمية هذه الوسائل في تنمية عقل ووجدان الطفل في المجال السلوكي تنمية ايجابية واسعة المجال تساعد الطفل على التفاعل الايجابي مع المجتمع حيث تعمل وسائل الاعلام على الغاء اتجاهات التلقين والغاء القيم السالبة مثل: التملق والوصول الى الهدف بطرق غير مشروعة بعيدا عن محامية العمل الجاد بالإضافة الى مقاومتها التدهور الذوقي العام والحس الجمالي والتوعية على قيم هامة مثل: طاعة الوالدين, والاعتماد على النفس, والايثار والنظافة, والصداقة وغيرها من القيم الهامة في المجتمع.

ثانيا: الطفل والعوامل المؤثرة في تفاعله الاجتماعي

1-مراحل الطفولة

غالبا ما يعتمد بعض في تقسيمهم لمراحل الطفولة على مظاهر النمو المختلفة كالنمو العقلي أو النمو الانفعالي أو النمو الاجتماعي.....الخ، واعتقادا منهم أن "أن فهم النمو يمكن أن يكون على أساس فهم هذه المراحل بدلا من فهم النمو على أساس كونه عملية مستمرة".[2]

وتتمثل هذه المراحل في:

أولا: مراحل الطفولة الأولى(ما قبل الولادة على 03 سنوات)

ان مرحلة ما قبل الولادة وهي ما نسميه بالمرحلة الجنينية تمتد منذ لحظة "الإخصاب" ساعات الولادة، وعملية النمو تبدأ منذ بداية هذه المرحلة.[3]

---

[1] اسماعيل عبد الفتاح عبد الكافي: مرجع سابق, ص17.

[2]-يوسف قطامي وعبد الرحمن عدس: مرجع سابق،ص108.

[3]-محمد سلامة آدم وتوفيق حداد: **علم النفس الطفل**، وزارة التعليم الابتدائي والثانوي،ط1973،1،ص19.

وتستمر هذه المرحلة إلى غاية بلوغ الطفل ثلاث سنوات وفيها تبرز عدة مظاهر نهائية يتأثر كل مظهر نهائية يتأثر كل مظهر بعاملي الوراثة والبيئة وأهم هذه المظاهر هي:

1-النمو الجسمي:

إن عملية النمو سبق وأن أشرنا اليها تبدأ مع بداية المرحلة الجنينية أي منذ اتحاد الخليتين لتصبح خلية واحدة لأن من هذه اللحظة تبدأ عملية نمو الكائن الحي: "وأن هذه الخلية المتناهية في الصغر تحتوي على إمكانيات الحياة كلها".[1]

2-النمو الجسمي والحركي:

اخترنا الجمع بين هذين المظهرين في عملية التحليل ذلك لعلاقتهما ببعضهما البعض لدرجة عدم الفصل بينهما، "فاليد مثلا من الأعضاء الجسمية الحركية ولها وظيفة أساسية في كلا النشاطين فكلاهما يكمل الآخر ويعمل على نموه."[2]

3-النمو العقلي:

إن النمو العقلي لا يمكن تمييزه دون وجود بعض المظاهر الإنمائية خاصة النمو الحسي والجسمي الحركي ثم بعد هذه المظاهر النمو اللغوي: "ذلك لما بين وظيفة اللغة ووظيفة التفكير من رابطو وثيقة."[3]وذلك عموما خلال السنة الثانية من عمر الطفل والذكاء أساس الفاعلية العقلية.

4-النمو الانفعالي:

كما يلاحظ في هذه المرحلة من الطفولة إضافة إلى مظاهر النمو السابقة نمو الجانب الانفعالي لدى الطفل "يعتبر الخوف من الانفعالات الأولية لدى الطفل منذ الأشهر الأولى ومن أهم المثيرات الخوف عند الأصوات المرتفعة، في حالة فقد السند المادي، ابتعاده عن أمه ، رؤية الوجوه الغريبة، الظلام....[4]

5-النمو الاجتماعي:

ان النمو الاجتماعي كغيره من مظاهر النمو الأخرى لا يمكن تحديد مساره بمعزل عن مظاهر النمو الأخرى والنمو الانفعالي بصفة خاصة وتمثل أم الطفل أول بوادر العلاقات الاتصالية للطفل "فأول

---

[1]-بل ودكومستاك: **موسوعة الطفل الحديث**، ترجمة شاكر خليل نصار ،دار الصحاري،1985،ص13.

[2]-محمد سلامة آدم وتوفيق حداد: مرجع سابق، ص84.

[3]- محمد سلامة آدم وتوفيق حداد: مرجع سابق،ص 86.

[4]-يوسف قطامي وعبد الرحمن عدس: مرجع سابق،ص86.

علاقة اجتماعية يقيمها الطفل مع الآخرين تكون مع الأم وهذه العلاقة تحدد مكانة الأم بالنسبة للطفل في هذه المرحلة المبكرة من النمو تفوق مكانة أي فرد آخر من أفراد الأسرة بما فيهم الأب، ومن هنا كان لحضورها المستمر أهمية كبرى في حياة الطفل وفي ارتفاعه الاجتماعي".[1]

6-النمو اللغوي:

تعتبر اللغة كنشاط نفسي من أدق الأمثلة على تعقد الظاهرة النفسية وتداخل الماهر والجوانب الإنمائية فيما بينها فاللغة وثيقة الصلة بالتفكير، والنمو العقلي وهي في الوقت نفسه أداة الاتصال بين أعضاء الجماعة كما أنها مهما التزمنا حدود الدقة والموضوعية في التعبير لها لا تخلو من شحنات انفعالية واللغة من زواية أخرى سواء كانت منطوقة أو مكتوبة تحتاج إلى نضج عضوي خاص وتآزر حركي معين.[2]

ثانيا: مرحلة الطفولة الثانية(من 3سنوات إلى 6 سنوات)

ان أهم مايميز مراحل الطفولة كما سبق ذكره هو أن الطفل يكون في طور النمو وعادة ما يتجه هذا النمو نحو الزيادة في النسب العادية للجسم والتغير في نفس الوقت وكذلك الحال في هذه المرحلة والملاحظ هنا وجود نفس المظاهر الإنمائية التي كانت موجودة في الطفولة الأولى بالإضافة إلى بروز مظاهر أخرى إلا أن ظهور الثانية لا يؤدي إلى إلغاء الأولى التي سبقتها هذا مع وجود تغير بحكم أن الطفل هو في مرحلة نمو وتغير .

ثالثا: مرحلة الطفولة الثالثة من (6 سنوات إلى 9 سنوات)

ويمكن تقسيم هذه المرحلة إلى مرحلتين نظرا لطبيعة التغيرات التي تحدث أثناء العملية الإنمائية بمظاهرها المختلفة ذلك لأن هذه المرحلة تتميز بسرعة النمو ويبرز ذلك طبيعة العمر التي يمر بها الطفل، ويطلق على هذه المرحلة اسم المرحلة المدرسية، حين ينتقل الطفل على بيئة ووسط اجتماعي مختلف نوعا ما عن نمط العيش في وسط الأسرة مع كل المفارقات والاختلافات بين طريقة أو نمط التربية بين الأسرة والمدرسة إلا أنهما يعتبران مكملان لبعضهما من حيث هدف الوظيفة التربوية، وتعتبر المدرسة المؤسسة والمحطة الثانية في حياة الطفل وهنا يبرز تأثير هذا الوسط الجديد على سيرورة العملية الإنمائية بمختلف مظاهرها.[3]

---

[1]-محمد سلامة آدم وتوفيق حداد: مرجع سابق،ص35.

[2]-نفس المرجع،ص35.

[3]-محمد سلامة آدم وتوفيق حداد، **مرجع سابق**،ص72.

2- العوامل المؤثرة في تفاعله الاجتماعي

ان من أبرز ما يميز مرحلة الطفولة وأهميتها في الأوساط العلمية هي أن الطفل يكون في طور النمو والتطور، ويشتمل نمو الإنسان على الزيادة والتغير في نفس الوقت.

واذا ما نظرنا إلى النمو بهذا الشكل فإن ذلك يعني الزيادة في النسب العامة للجسم من ناحية والتنوع والتعقد في العمليات النفسية المصاحبة من الناحية الاخرى وغالبا ما ينظر للزيادة في النسب على أنها عوامل النضج المحكومة بالوراثة، كما ينظر في التنوع والتعقد في العمليات النفسية على أنها ناتجة على العوامل الرعاية البيئية المحكومة بالتعلم.

وفي عملية النمو تتكامل التغيرات البيولوجية مع التغيرات السيكولوجية ذلك لأن شخصية الإنسان عبارة عن كل متكامل فيها جانب جسمي، الجانب العقلاني المتعلق بالتفكير، وجانب الانفعالي المتعلق بالعواطف، والجانب الاجتماعي المتعلق بالاتجاهات والعلاقات العامة.[1]

إلا أن النمو يحدث بصورة كلية كما عبر أحد الباحثين :"فإن كنا نتحدث عن ناحية من نواحي النمو، كالنمو العقلي والنمو الانفعالي أو النمو الحسي الحركي مثلا، فإننا نفعل ذلك لضرورات الدراسة والفهم فقط، أما في واقع الأمر هذه الأشكال المختلفة للنمو إنا هي أشكال متعددة لشئ واحد وتعبر عن حقيقة واحدة وهي حقيقة الكائن البشري من حيث كل ماهو متكامل."[2]

ومن بين هذه العوامل: العوامل البيئية، العوامل الوراثية.

3-الألعاب الالكترونية والطفل

هناك العديد من الأبحاث العلمية تؤكد على فهم تأثير الألعاب الالكترونية والتي يمارسها الأطفال ولها العديد من الأشكال بعضها تكون ألعاب مسلية ومريحة، في حين البعض الآخر يمكن أن يكون ألعاب ذكاء وتحدي وألعاب تعليمية، وهناك البعض القائم على القتال والعنف لذلك يجب العلم بأن ليست كل الألعاب جيدة لكل الأطفال، وحتى الألعاب الجيدة تختلف أثارها من كونها ألعاب جيدة لتتحول فيما بعد إلى ألعاب الإدمان.

وللألعاب الالكترونية تأثير على الأطفال من ناحية السلوك تتمثل فيما يلي:

* إحتواء الألعاب الالكترونية على عنف مفرط مما يسبب سوء سلوك الطفل وعدوانيته.
* وجود ألعاب بأفعال جنسية بدون رقابة أو تصنيف عمري.

---

[1]- أحمد زلط، مرجع سابق،ص41.

[2]-يوف قطامي وعبد الرحمان عدس،مرجع سابق،ص81.

* بعض الألعاب تحتوي على ألفاظ خارجة بمختلف اللغات قد يكررها الطفل بدون فهم معناها وقد يتأثر بها الأطفال الأكبر سنا وتصبح جزءا من طريقة كلامهم.
* هناك ألعاب تحرض على العنصرية والتطرف أو الشذوذ وغيرهم من التوجهات غير السوية التي لا يستوعبها الطفل.

وظهور بعض الألعاب الخطيرة جدا مثل لعبة الحوت الأزرق هذه اللعبة تقوم على تهديد الطفل وارغامه بالقيام بتصرفات غريبة وعدوانية وقد ينتهي الأمر في النهاية بإصابته بالاكتئاب الحاد وانتحاره وقد حدث بالفعل حالات الانتحار بين الأطفال والمراهقين بسبب هذه اللعبة ،إضافة إلى لعبة غارينا فري فاير ولعبة بوبجي التي دفعت الأطفال للإدمان عليها وترك واجباتهم الدراسية.[1]

خلاصة:

مما سبق في هذا الفصل تم تقديمه سلوك الطفل ومختلف أنواعه وكيف يتكون لدى الطفل وماهي العوامل المختلفة التي تؤثر في تفاعله الاجتماعي.

[1]– dailymedicalinfo.com بتاريخ:13جوان 2021 على الساعة:15:56.

الفصل الرابع: الاطار المنهجي للدراسة

تمهيد

أولا: الإجراءات المنهجية للدراسة

1. **مجالات الدراسة**
2. **منهج الدراسة وأدواته**
3. **مجتمع الدراسة وعينته**

ثانيا: الدراسة الميدنية

1. **تفسير وتحليل البيانات**
2. **تحليل وتفسير النتائج في ظل الفرضيات**

خلاصة

1-مجالات البحث:

ان لكل دراسة ميدانية ظاهرة لابد حيز مكانها يمثل المناطق التي أجريت بها كما لها حيز زماني يحدد من خلاله الفترة التي تمت فيها هذه الدراسة, ومجال بشري يمثل عينة البحث التي أجريت عليها الدراسة.

1-**المجال البشري:**

الأطفال المتمدرسين في سن ما بين سنة يمارسون الألعاب الالكترونية وتظهر لديهم سلوكات عنيفة لاحظناها من خلال زيارتنا للمؤسسات تختلف في طريقة التعبير عنها عن باقي زملائهم المتمدرسين الذين لا يتجاوبون مع الألعاب الالكترونية فكنا نلتمس في تصرفاتهم تصنعا وتقليدا لشخصيات متأثرين بها ويحاولون تمثيلها على أرض الواقع على ال رغم من أنها خيالية وقد اعتمدنا على 200استجواب كلا الجنسين الذكور والاناث.

2-**المجال الزماني:**

حققنا المجال الزمني للبحث الميداني على مرحلتين:

طبيعة البحث كانت تستدعي القيام بهذه الدراسة الاستطلاعية من أجل الكشف عن الظاهرة المراد دراستها في البحث لدى عينة الدراسة وجمع أكبر عدد ممكن وتحديد فرضيته تحديدا دقيقا, وجمع البيانات ومعلومات نظرية التي تساعد على انجاز البحث ومن أهم السبل المتبعة في ذلك شبكة الانترنت وقراءة البعض من رسائل الماجيستير وأطروحة الدكتوراه ومواضيع ذات صلة بموضوع البحث وبعدها أتت مرحلة الاتصال بالمبحوثين ذكورا واناثا.

3-المجال المكاني:

هو المجال أو المكان لإجراء الدراسة ولكي يكون الباحث ناجحا بمهمته وجب معرفة المجتمع الذي سوف تجرى فيه الدراسة حتى يصل الى النتيجة التي هو بصدد تقديمها للمجتمع بالنسبة للظاهرة السوسيولوجية المتناولة ولقد اخترنا شوارع بلدية النشماية بولاية قالمة.

2-منهج الدراسة وأدواته

طبيعة الدراسة: في هذه الدراسة, نسعى الى جمع أكبر قدر ممكن من المعلومات والبيانات من أجل التوصل الى وصف ظاهرة العزلة لدى الأطفال جراء استخدامهم للألعاب الالكترونية من خلال الهاتف النقال والحاسب الشخصي.

ب- منهج الدراسة:

المنهج في البحث العلمي هو العمود الفقري لكل دراسة فهو الضابط والموجب الأساسي, والضروري والرئيسي لكل باحث يتحدد استعماله حسب هدف الدراسة والاشكالية العلمية المعالجة ونظرا للتعدد الكبير لمعنى هذا المصطلح الا أنه يمكن أن نورد بعضنا منها: فالمنهج في البحوث العلمية هو الطريقة والأسلوب الذي ينتهجه العالم في بحثه أو دراسته مشكلة وصولا الى بعض النتائج.

المنهج الوصفي: المنهج الوصفي هو جمع لبيانات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع اجتماعي وتحليل ما تم جمعه من بيانات بطريقة موضوعية كخطوة ثانية تؤدي الى التعرف على العوامل المكونة والمؤثرة على الظاهرة كخطوة ثالثة.

مجتمع الدراسة وعينته:

يقصد بالعينة أنها تمثل جزء من مجتمع الدراسة من حيث الخصائص والصفات ولهذا لابد من أن يلجأ الباحث الى دراسة كل وحدات المجتمع وهي قد تكون كبيرة جدا مما يصعب دراستها, فانه يلجأ الى دراسة عينة مصغرة للمجتمع تعينه عن دراسة كافة وحدات المجتمع وتكون ممثلة تمثيلا حقيقيا لمجتمع البحث.

وتندرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة من الأطفال، ودراسة الحقائق الراهنة من تفشي الألعاب الالكترونية العنيفة وارتباطها بانتشار العنف في الوسط المدرسي.

ج-أدوات جمع البيانات:

هناك طرق عديدة ومختلفة تستخدم لجمع البيانات والمعلومات, يمكن الاعتماد عليها في مجال البحث العلمي وهي المقابلة والاستبيان.

1-الاستمارة والاستبيان: تعد أداة أساسية من أدوات جمع البيانات البحث الميداني في العلوم الاجتماعية والاعلامية.

يقصد بالعينة أنها تمثل جزء من مجتمع الدراسة من حيث الخصائص والصفات ولهذا لابد من أن يلجأ الباحث الى دراسة كل وحدات المجتمع وهي قد تكون كبيرة جدا مما يصعب دراستها،فانه يلجأ الى دراسة عينة مصغرة للمجتمع تعينه عن دراسة كافة وحدات المجتمع وتكون ممثلة تمثيلا حقيقيا لمجتمع البحث.

3-مجتمع الدراسة وعينته:

يحضى قطاع الطفولة بمكانة مرموقة حيث تسعى الدولة إلى تطوير هذا القطاع وتوفير الإمكانيات له من تعليم وصحة وترفيه، لأن الطفولة مرحلة ترتبط بمستقبل الوطن كله والاهتمام بها هو استمرار لتطوير نفسه واستقراره.

وبما أن موضوع الدراسة يدور حول تأثير ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل يظهر لنا سشاعة مجتمع البحث وضخماته اخترنا العينة والتي تتمثل في: الأطفال المرتدين على أماكن اللعب الإلكتروني ببلدية النشماية. وقد اعتمدنا على 200استجواب كلا الجنسين الذكور والاناث.

الجانب الميداني:

الجدول رقم1: جنس المبحوثين:

الجنس	التكرار	**النسبة**
ذكر	160 ذكر	%80
أنثى	40 أنثى	%20
المجموع	200	%100

يتضح من خلال الجدول أعلاه الذي يمثل توزيع أفراد العينة حسب الجنس أن نسبة الذكور الذي يمارسون الألعاب الالكترونية لبغت 80% مقابل 20% من الاناث.

ويرجع هذا الاختلاف الى طبيعة المجتمع الجزائري الذي لا يسمح للبنات بالدخول في الأماكن المخصصة للعب الالكتروني, بينما الذكور يكتفون بإشباع حاجاتهم في المنزل ومقاهي الأنترنت حيث نلاحظ كثرة ترددهم عليها لأنهم أكثر حرية من الاناث ويسنح لهم بالخروج خارج من المنزل للذهاب الى تلك الأماكن.

الجدول رقم2: سن المبحوثين:

السن	التكرار	النسبة
10-9	49	%23.5
11-10	44	%22
12-11	60	%30
14-13	47	%23.5
المجموع	200	%100

يتضح لنا من خلال الجدول أعلاه والذي يمثل توزيع العينة حسب السن أن الفئات العمرية الأكثر اقبالا على ممارسة الألعاب الالكترونية تتراوح ما بين 11-12بنسبة 30% بينما بلغت لدى الفئة العمرية من 13 الى 14 سنة بنسبة 23.5% في حين قدرت لدى الفئة العمرية من 9-10 سنة بنسبة 23.5% وسجلت أدنى نسبة لدى الفئة العمرية 10-11 بنسبة 22%.

ويمكننا تفسير هذا التباين في الفئات العمرية خاصة بين الفئة والأولى وبقية الفئات الأخرى التي أتت متقاربة نوعا ما الى طبيعة الفترة العمرية للمبحوث حيث لاحظنا أعلى النسب سجلت في بداية المراهقة أين وجد الأطفال الألعاب الالكترونية وسيلة مناسبة لتفجير طاقاتهم وابراز مهاراتهم أثناء اللعب, وهذا ما يفسر تراجع النسب المئوية في المراحل الأحرى من العمر.

الجدول رقم 3: المستوى الدراسي للمبحوثين

الفئات	التكرار	النسبة
ابتدائي	85	% 42.5
متوسط	100	%50
لا تدرس	15	%7.5
المجموع	200	%100

نلاحظ في هذا الجدول الذي يوضح المستوى الدراسي للمبحوثين أن نسبة 50% من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية لديهم مستوى متوسط بينما نسبة 42.5 % منهم ذو مستوى ابتدائي في حين نجد نسبة7.5% لا يدرسون.

يتضح من البيانات السابقة أن الأطفال المتمدرسين هم الأكثر اقبال على هذه الألعاب حيث سجلت أعلى نسبة لدى المتوسط ويرجع ذلك الى حساسية هذه الفترة العمرية لدى الأطفال أين تبدأ مظاهر

المراهقة في التشكل والظهور فتدفع تلك التغيرات النفسية بالطفل الى البحث عن متنفس للتعبير عن مكنوناته فكانت الألعاب الالكترونية الحل الأمثل في غياب المرافق الترفيهية يلجأ اليها الطفل لقضاء وقت فراغه.

الجدول رقم4: المستوى التعليمي للأب

الفئات	التكرار	النسبة
ابتدائي	15	%7.5
متوسط	30	%15
ثانوي	85	% 42.5
جامعي	70	%70.5
المجموع	200	%100

يتضح من الجدول أعلاه أن غالبية المبحوثين من الآباء كانوا جامعين بنسبة 70.5%،تليها نسبة 85% بمستوى ثانوي، تليها متوسط بنسبة 15%،وفي الأخير مستوى ابتدائي بنسبة 7.5%.

الجدول رقم5: المستوى التعليمي للأم

الفئات	التكرار	النسبة
ابتدائي	20	%10
متوسط	40	%20
ثانوي	60	%30
جامعي	80	%40
المجموع	200	%100

يتضح من الجدول أعلاه أن غالبية المبحوثين من الآباء كانوا جامعين بنسبة 40%،تليها نسبة 30% بمستوى ثانوي، تليها متوسط بنسبة 20%،وفي الأخير مستوى ابتدائي بنسبة 10%.

الجدول رقم 6: يوضح دخل الوالدين

الفئات	التكرار	النسبة
ضعيف	20	%10
متوسط	60	%30
جيد	120	%60
المجموع	200	%100

يتضح من الجدول أعلاه أن غالبية المبحوثين لديهم دخل جيد بنسبةٍ 60%،تليها نسبة 30% ذوي دخل متوسط ،وفي الأخير نجد ذوي دخل ضعيف بنسبة 20%.

وهذا راجع إلى نوع العمل الممارس.

الجدول رقم7: يوضح نوع السكن

الفئات	التكرار	النسبة
شقة في عمارة	112	%55.5
سكن خاص	67	%33.5
مستأجر	45	%22.5
المجموع	200	%100

يتضح من الجدول أعلاه أن غالبية المبحوثين يسكنون في شقة في عمارة بنسبة 55.5%،تليها نسبة 33.5 % يسكنون في سكن خاص، وفي الأخير نجد من يسكنون بسكن مستأجر بنسبة 22.5%.

ان سكن المبحوث يلعب دور كبير ويؤثر على حياة الطفل وسلوكاته .

الجدول رقم8: يوضح امتلاك جهاز كمبيوتر

الفئات		التكرار	النسبة
نعم	مراجعة الدروس واللعب	150	%75
لا		50	%25
المجموع		200	%100

يتضح من الجدول أعلاه أن غالبية المبحوثين يملكون جهاز كمبيوتر بنسبة 75% ويستخدمونه في مراجعة الدروس واللعب، وفي المقابل نجد بنسبة 25% لا يملكون جهاز كمبيوتر.

وهذا راجع إلى تطور العصر والتكنولوجيا الحديثة لهذا نجد أغلبية أفراد العينة يملكون جهاز كمبيوتر والذي لا يملكون جهاز كمبيوتر وذلك يمكن أن يكون بسبب دخل الوالدين ومستوهم المعيشي

الجدول رقم9: امتلاك الأجهزة

الفئات	التكرار	النسبة
بلاي ستايشن	120	%60
قارئ الأقراص	10	%5
اكس بوكس	70	%35
المجموع	200	%100

يتضح من الجدول أعلاه أن غالبية المبحوثين يمتلكون بلاي ستايشن بنسبة 60%، تليها نسبة 35%،تليها نسبة 5% يملكون قارئ الأقراص.

وهذا راجع إلى تطور العصر والتكنولوجيا الحديثة لهذا نجد أغلبية أفراد العينة يمتلكون أجهزة اللعب,

الجدول رقم10:الممارسات وقت الفراغ

الفئات	التكرار	النسبة
ممارسة الألعاب الالكترونية	80	%40
مراجعة الدروس	40	%20
كلاهما	80	%40
المجموع	200	%100

يتضح من الجدول أعلاه أن غالبية المبحوثين يقضون أوقات فراغهم في ممارسة الألعاب الالكترونية بنسبة 40% تعادلها كلاهما بنفس النسبة، تليها مراجعة الدروس بنسبة 20% .

ومنه نستنتج أن المبحوثين يقضون أوقات فراغهم في ممارسة الألعاب الالكترونية بعد الانتهاء من إنجاز واجباتهم ومراجعة الدروس وفي الأخير نجد مراجعة الدروس.

الجدول رقم11:مكان ممارسة الألعاب الالكترونية

الفئات	التكرار	النسبة
مقاهي الانترنت	35	%17.5
قاعات اللعب	45	%22.5
في المنزل	120	%60
المجموع	200	%100

يتضح من الجدول أعلاه أن غالبية المبحوثين يمارسون الألعاب الالكترونية بالمنزل 60% بنسبة بمقاهي الانترنت بنسبة 17.5% ،تليها قاعات اللعب بنسبة22.5% .

ومنه نستنتج أن المبحوثين يمارسون الألعاب الالكترونية بالمنزل لتوفر الجو المناسب فيها.

الجدول رقم 12: يوضح أماكن اللعب

الفئات	التكرار	النسبة
مقاهي الانترنت	35	%17.5
قاعات اللعب	45	%22.5
في المنزل	120	%60
المجموع	200	%100

يتضح من الجدول أعلاه أن غالبية المبحوثين يمارسون الألعاب الالكترونية بالمنزل 60% بنسبة بمقاهي الانترنت بنسبة 17.5% ،تليها قاعات اللعب بنسبة22.5% .

الجدول رقم 13: الأوقات الممارس فيها اللعب

الفئات	التكرار	النسبة
كل يوم	35	%17.5
كل ثلاثة أيام	37	%18.5
كل أربعة أيام	56	%28
كل خمسة أيام	42	%21
حسب الظروف	30	%15
المجموع	200	%100

من خلال الجدول أعلاه الذي يبين الأيام التي يمارس فيها المبحوث الألعاب الإلكترونية يلعبون كل أربعة أيام 28%،تليها نسبة 21%، تليها نسبة 18.5%،تليها 17.5%،تليها نسبة 15% .

ويفسر هذا التباين في النسب يرجع الى المبحوث وأوقات فراغه.

الجدول رقم14: يوضح أنواع الألعاب الإلكترونية الممارسة

الفئات	التكرار	النسبة
الألعاب الفكرية	15	٪7.5
الألعاب التعليمية	45	٪22.5
الألعاب القتالية	140	٪70
المجموع	200	٪100

من خلال الجدول أعلاه الذي يبين أنواع الإلكترونية الممارسة من قبل الأطفال يتبين لنا أن الألعاب القتالية هي الأكثر ممارسة بنسبة 70٪ تليها الألعاب التعليمية بنسبة 22.5٪، وفي الأخير الألعاب الفكرية بنسبة 7.5٪.

ومن خلال إجابات المبحوثين يتضح أن الألعاب الممارسة متنوعة.

مناقشة النتائج في ضوء الفرضيات:

من خلال اختبارنا للفرض الأول الذي مفاده أن عامل الجنس يؤثر في اختبار نوعية الألعاب الالكترونية الممارسة من طرف الطفل, وهذا كما يوضحه الجدول رقم 8, تبين لنا وجود تقارب بين الاناث والذكور في نسبة ممارسة الألعاب القتالية التي تعتمد كليا على العنف. بينما فاقت الذكور في ممارسة الألعاب التعليمية والفكرية وألعاب الموضة وان تضمنت في محتواها الألعاب القتالية, أما عن تفضيل الذكور للألعاب القتالية على وجه التحديد دون غيرها من الألعاب فيمكن ارجاعه الى الأبطال المتواجدين في هذه الألعاب, والذين يتميزون بالجاذبية من قوة, ووسامة وخفة, ورشاقة, دفعت بهذه الفئة الى تفضيلها على بقية الأنواع الأخرى خاصة الذين يعيشون في فترة المراهقة, اضافة الى الجو المتميز الذي تحدثه الألعاب القتالية بين اللاعبين من تنافس وتحدي ومغامرات في عالم الخيال لا يجدون حلاوته الا في هذا النوع فقط حسب ما استكشفته الباحثة خلال لقائها مع المبحوثين.

كما توصلنا من خلال اختبارنا للفرض الثاني الذي مفاده:" تؤثر الألعاب الالكترونية سلبا على شخصية الطفل وسلوكه", أن هذه الألعاب تؤدي مع مرور الوقت الزمن الى تكوين سلوك عدواني لدى

ممارسيها. حيث أدى التصميم الدقيق لهذه الألعاب ومعرفة مصمم اللعبة لخبايا عالم الطفل المتميز بالفضول وحب الاستكشاف والمغامرة وحب اثبات الذات الى هذا التأثير البالغ في شخصية أطفالنا التي تبين لنا بقوة من خلال الجدول رقم(9- 10 -11-12).

أما الفرض الثالث الذي بحث عن الأثار التي خلفتها هذه الألعاب على التحصيل الدراسي للطفل توصلنا من خلال الجدول(13 -14), أنها تؤثر تأثيرا سلبيا على تحصيلهم الدراسي, ويرجع سبب ذلك الى شرود الذهن وعدم التركيز والاستغراق في عالم الخيال خاصة لدى الأطفال المدمنين مما يؤدي الى تراجع القدرات الاستيعابية والذهنية, والحركية لممارسيها, الأمر الذي يسبب ارهاقا جسديا ينعكس سلبا على تحصيلهم الدراسي.

في حين بدا واضحا من خلال الجدول (15- 16) أن عملية الافراط في ممارية الألعاب الالكترونية تؤدي الى الادمان عليها, فالأطفال الأكثر اقبالا على ممارسة الألعاب الالكترونية هم الأكثر عرضة لخطر الادمان وخاصة الذين يتجاوزون الساعتين يوميا سواء أكانت مجتمعة أو متفرقة حسب منظمة الصحة العالمية.

بينما توصلنا من خلال اختبارنا للفرض الخامس الى رفض الفرض الذي مفاده:" تؤثر قوة العلاقة بين الطفال وأسرهم في الحد من الادمان على الألعاب الالكترونية". فحسب الجدول(17-18) فقد أثر الجو الحميمي الذي تركته هذه الألعاب في نفسية الطفل أثناء مشاركة الوالدين لهم اللعب تأثيرا كبيرا في نفسيتهم, حيث تبين لنا أن مشاركة الأولياء لأطفالهم هي مشاركة سلبية, لاعتبار هذه الألعاب مجرد تسلية لا غير بسبب عدم وعيهم لخطورتها على أطفالهم مما فسر بوضوح زيادة تعلقهم بهذه الألعاب حتى أثناء الأمر الذي ترك أثرا سلبيا على شخصيتهم حيث ظهر هذا التأثير بوضوح في سلوكاتهم, وانعكس سلبا على تحصيلهم الدراسي.

أما بخصوص الفرض السادس الذي بحث عن علاقة الخلفية الاجتماعية والاقتصادية لأسر الأطفال بإقبالهم على ممارسة الألعاب الالكترونية توصلنا من خلال الجدول (20-21-22) الى أن الظروف الاجتماعية و الاقتصادية التي يعيشها الأطفال تعد العامل الأساسي وراء اقبالهم على ممارسة الألعاب الالكترونية. وأن الأطفال الذين يتمتعون بمستوى اقتصادي واجتماعي عال هم الأكثر اقبالا من غيرهم على ممارسة الألعاب الالكترونية نتيجة توفر غالبيتهم على الأجهزة الخاصة باللعب الالكتروني في منازلهم. الى جانب وجود أماكن متخصصة لممارسة الألعاب الالكترونية خارج المنزل تختلف عن بقية الأماكن الأخرى.

النتائج العامة:

لقد تناونا موضوع دراستنا أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل حيث توصلنا من خلال تحليلينا للبيانات إلى مجموعة من النتائج أهمها:

بالنسبة للتساؤلات:

تبين من خلال التساؤلات المطروحة ما يلي:

1) ان الألعاب الالكترونية أصبحت تمثل النشاط الروتيني للطفل الجزائري خاصة في المدن الكبرى حسب الجدول رقم(4) حيث أدى نقص المرافق العمومي للعب إلى جانب قلة المساحات الخضراء في المدن مقابل الانتشار الواسع للأماكن المخصصة للألعاب الالكترونية إلى إقبال الأطفال عليها في ظل غياب فضاءات الترفيه الصحية التي تستقطب هذه الفئة التي تحتاج في هذه الفئة العمرية إلى العديد من النشاطات الرياضية والترفيهية حسب نظرية التحليل النفسي، وذلك قصد التخفيف من التوتر والانفعالات الناجمة عن العجز في تحقيق الرغبات في خاصة في سن المراهقة.
2) قضاء وقت الفراغ والحاجة إلى التسلية هما السر وراء شعبية هذه الألعاب وإقبال الأطفال عليها حسب الجدول رقم(5) حيث أدى عدم وجود هوايات تشغل أوقات فراغ الأطفال في حياتهم ذهبوا إلى ممارسة الألعاب الالكترونية كنشاط بديل يلجؤون اليه بدل القيام بنشاطات أخرى أكثر فائدة.
3) يفضل غالبية الأطفال ممارسة الألعاب القتالية العنيفة، في حين تفضل أقلية ممارسة أنواع أخرى من الألعاب من ضمنها القتالية وذلك حسب الجدول رقم 6 وترجع أسباب هذا التفضيل إلى محتوى هذه الألعاب الجذاب الذي لا يشعر الطفل معه بمرور الوقت، حيث تعمل المؤثرات الصوتية والبصرية والصوتية عالية الجودة ، ودقة التصميم وتنوع الشخصيات والأفكار والاستراتيجيات الحربية المختلفة إلى اندماج الطفل في هذا العالم اللامتناهي من الخيال العلمي الذي يقل في بقية الأنواع الأخرى من الألعاب، مما يجعل الألعاب القتالية تحتل المرتبة الأولى من ناحية المبيعات على المستوى العالمي.
4) يمارس غالبية الأطفال الألعاب الالكترونية في قاعات اللعب والمنزل، فحسب الجدول رقم (7) يفضل غالبية الأطفال الذين لا يملكون أجهزة اللعب ممارسته في قاعات اللعب الالكتروني.

بالنسبة للفرضيات:

تبين من خلال الفرضيات المدروسة ما يلي:

من خلال اختبارنا للفرض الأول الذي مفاده أن عامل الجنس يؤثر في اختيار نوعية الألعاب الإلكترونية الممارسة من طرف الطفل، وهذا كما يوضحه الجدول الذي يبين لنا وجود تقارب بين الإناث والذكور في نسبة ممارسة الألعاب القتالية التي تعتمد كليا على العنف.

خاتمـــــــة

خاتمة:

تناولت هذه الدراسة أحد مواضيع العصر الشائعة في جل أنحاء العالم غربي أو عربي كان والمتمثل في أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل وهذا انطلاقا من إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأطفال بولاية قالمة بلدية النشماية، حيث يجدر بنا القول لأن الألعاب الالكترونية طريقة أو وسيلة جديدة تواكب العصر فمن خلالها يمكن للطفل أن يبحث ويكشف، فهذه الأخيرة تحضى بمميزات وخصائص تجعل من الأطفال ملزمين بممارستها ولعبها لما لها من قوة جذب بالنسبة اليهم، سواء في الألوان أو الموسيقى أو المغامرة والإثارة والتحدي...الخ حيث أصبحت تحتل المرتبة الأولى بين باقي الألعاب، فأصبحوا شبه مدمنين عليها لاندفاعهم وانغماسهم فيها، حيث أصبحت تأخذ كل تركيزهم وهي بين أيديهم، وهذا دون معرفة ما ينجز عنها من مخاطر ومساوئ، سواء من الناحية الجسمية أو النفسية ما أدى بالبعض منهم إلى الدخول في دوامة العزلة.

وبهذا فقد كان هدفنا من هذه الدراسة معرفة تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل المتمدرسين في الطور الابتدائي وهذا بغرض معرفة أسباب ومؤشرات ومظاهر حدوثها، وبالتالي كانت نتائج هذه الدراسة تشير إلى أن ممارسة الألعاب الالكترونية تؤثر بشكل كبير ولها دور فعال في إصابة الأطفال بالعزلة

قائمة

المصادر والمراجع

المراجع:

1. أحمد فلاق: **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات،** رسالة دكتوراه جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2009.
2. أحمد فلاق، **دراسة حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثير،** مذكرة لنيل شهادة الدكتوراه، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام والاتصال، جامعة يوسف بن خدة، الجزائر2008-2009.
3. اسماعيل عبد الفتاح عبد الكافي, الطفولة والمستقبل في اعلام وثقافة وأدب وحقوق الطفل, مركز الاسكندرية ،2005.
4. أماني عمر الحسيني :الإعلام والمجتمع،ط1،عالم الكتب،القاهرة.
5. أمينة رزق، **ألعاب الأطفال،** الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سورية.
6. انطون نعمة، **المنجد في اللغة العربية المعاصرة** ،دار المشرق، لبنان،2000 .
7. بل ودكومستاك: **موسوعة الطفل الحديث،** ترجمة شاكر خليل نصار،دار الصحاري،13،1985.
8. بولا حريقة: موسوعة الأسرة الحديثة، بويكيبيديا، دار النشر نوبيليس، ج12، ط1، بيروت، 2004.
9. جبران مسعود، **الرائد معجم ألفاتي في اللغة والإعلام،** ط1، دار العلم للملايين، بيروت، 2003.
10. جميل صليبا، **المعجم الفلسفي**،ط1،الشبكة العالمية للكتب ،بيروت،1994،ص226.
11. خالد عز الدين، **السلوك العدواني عند الأطفال،** دار أسامة للنشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن، 2010.
12. دفيد كوشنر, العنف بين ألعاب الفيديو والتلفزيون:
13. دلال عبد العزي، **دراسة بعنوان أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت،** مذكرة ماجستير، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الارشاد النفسي والتربوي،2008، جامعة عمان للدراسات العليا
14. سامي محمد ملحم, الارشاد والعلاج النفسي, دار المسيرة للنشر والتوزيع, ط1, عمان, 2001.
15. العباس السبتي، دراسة بعنوان الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول بدولة الكويت، دراسة ميدانية مكتبية أفريل 2013, الكويت.
16. عبد الفتاح عبد النبي: **تكنولوجيا الاتصال والثقافة بين النظرية والتطبيق** ،العربي للنشر والتوزيع، القاهرة، 1990
17. عصام نجيب محمود: **ديناميات السلوك الإنساني واستراتيجيات ضبطه وتعديله،** دار البركة،ط1،عمان، 2001.
18. عفيفي، فوزي سالم، **السلوك الاجتماعي بين علم النفس والدين،** وكالات المطبوعات، الكويت، 1980.

19. فاطمة همال: **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص: الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، قسم: علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر ،باتنة، 2012.
20. مجلة الطفولة والتنمية: العدد الثاني، المجلس العربي للطفولة والتنمية،169.
21. محمد سلامة آدم وتوفيق حداد: **علم النفس الطفل**، وزارة التعليم الابتدائي والثانوي، ط1، 1973، ص19.
22. محمد سليمان فياض خزاعلة واخرون، **اللعب عند الأطفال**،ط1،دار الصفاء للنشر، عمان.
23. محمد محمود الحيلة، الألعاب، ط2، دار المسيرة، عمان، 2007.
24. محمد منير حجاب، **المعجم الإعلامي**،ط1،دار الفجر للنشر والتوزيع،القاهرة،2004.
25. محمد نعيمة: التنشئة الاجتماعية وسمات الشخصية: دار الثقافة العلمية, ط1, الاسكندرية, 2002.
26. مروة شاكر الشربني: **المراهقة وأسباب الانحراف**، دار الكتاب الجامعي،القاهرة،2006.
27. مريم قويدر: **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص: مجتمع المعلومات ، قسم: علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر3،2012.
28. مها شحراوي: **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**،ط1،دارالمسيرة، عمان،الأردن،2008.
29. الناشف هدى: استراتيجيات التعلم والتعليم في الطفولة المبكرة ،دار الفكر العربي، 1997.

المواقع الإلكترونية:

http://faleh mahtiibblog.com/397200/08/05/2007

http://faleh mahtiibblog.com/3972001/27/02/2005

سيلفا بيطار, ألعاب الكمبيوتر مفيدة أو ضارة: http://jmuslim.nasseg.com/detail asp. ?In newsItemId=85958/04/03/2003

dailymedicalinfo.com بتاريخ:13جوان 2021 على الساعة:15:56.

www.m.wikipedia.org

أحمد المجدوب, طفلك والألعاب الالكترونية http://www.islememo.cc. /article 1.aspx ?Id1851

www. amnaymag.com بتاريخ 16 جوان 2021 على الساعة6:44.

الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة8ماي 1945–قالمة–

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية

قسم :علم الاجتماع

استمارة بحث حول:

تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل

دراسة ميدانية بابتدائية –قالمة–

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع

تخصص علم اجتماع الاتصال

إنجاز الطالبة: إشراف الاستاذ :

بوراس وداد محبوبي رفيق

ملاحظة: هذه البيانات سرية لا تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي

السنة الجامعية:2020–2021

المحور الأول: البيانات الشخصية:

1-الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2-السن:.....

3-المستوى التعليمي للتلميذ:

4-المستوى التعليمي للأب:

ابتدائي ☐

متوسط ☐

ثانوي ☐

جامعي ☐

5-المستوى التعليمي للأم:

ابتدائي ☐

متوسط ☐

ثانوي ☐

جامعي ☐

6-دخل الوالدين: ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐

7-نوع السكن: شقة في عمارة ☐ سكن خاص ☐ مستأجر ☐

8-هل لديكم جهاز كمبيوتر بالبيت؟

نعم ☐ لا ☐

9-اذا كانت الإجابة بنعم، فيما تستخدمه؟

.....

10-هل تمتلك في منزلكم أحد الأجهزة التالية؟

بلايستشن ☐ قارئ الأقراص vcd ☐ اكس بوكس ☐

11-أثناء فراغك هل:

تمارس الألعاب الالكترونية ☐

تراجع دروسك ☐

كلاهما ☐

12-أين تمارس الألعاب الالكترونية؟

مقاهي الانترنت ☐

قاعات اللعب ☐

في المنزل ☐

أخرى تذكر:.....

13- إلى أي درجة تستهويك الألعاب الالكترونية؟

إلى حد كبير ☐

إلى حد ما ☐

لا تستهويني ☐

14-ما اسم الألعاب التي تمارسها؟

.....

15- منذ متى وأنت تمارس الألعاب الالكترونية؟

أسبوع ☐

شهر ☐

سنة ☐

أكثر من سنة ☐

16- كم لعبة مارستها منذ أن بدأت اللعب؟

من 2 الى 3 ☐

من 4-5 ☐

من 7- 8

من 8-9 ☐

من 10 فما فوق ☐

17- هل تمارس هذه الألعاب:

كل يوم ☐

كل يومين ☐

كل ثلاثة أيام ☐

كل أربعة أيام

كل خمسة أيام

حسب الظروف

18- كم من الوقت تقضيه في اللعب؟

أقل من ساعة

من ساعة الى ساعتين

من ثلاثة ساعات الى أربع ساعات

19- من يعطيك النقود لممارسة هذه الألعاب؟

الأب

الأم

الاخوة

أخرى تذكر؟ .....

20- أي الألعاب الالكترونية التي تفضل:

الالعاب القتالية

الالعاب الفكرية

الالعاب التعليمية

أخرى تذكر؟ .....

21- أي الأدوار تحب أداءها عند اللعب بها:

دور شرطي

دور اللص

22- ما الذي أثار انتباهك في الألعاب التي مارستها:

الأبطال

الأسلحة

الطبيعة الخيالية

23- هل تقلد سلوكيات بطل اللعبة:

نعم

لا

اذا كان الجواب بنعم ماهي اللقطات التي تقلدها؟

.....

24- هل تعودت التأخر عن دراستك بسبب ممارستك لهذه الألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

25- أثناء الدراسة هل تبقى تفكر في وقت الخروج لممارسة هذه الألعاب الالكترونية؟

دائما ☐

أحيانا ☐

أبدا ☐

26- هل حدث وأنم أعطيت لك فروض منزلية وأهملتها بسبب الألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

27- هل يسألك والديك عن دراستك؟

دائما ☐

أحيانا ☐

أبدا ☐

28- هل تفضل اللعب مع:

أسرتك ☐

مع الأصدقاء ☐

الجلوس بمفردك ☐

29- هل سبق أن ألح عليك أحد والديك للعب خارج المنزل؟

نعم ☐ لا ☐

30- هل يعلم والديك بأوقات ممارستك لهذه الألعاب؟

دائما ☐

أحيانا ☐

أبدا ☐

31- هل حدث وأن أخذك أحد والديك الى قاعات اللعب الالكتروني؟

نعم ☐ لا ☐

32- هل حدث أن حضر احد والديك الى قاعات اللعب الالكتروني لأخذك الى المنزل؟

نعم ☐ لا ☐ لا ينطبق ☐

33- هل حدث وأن ساعدك أحد والديك في شراء أو كراء أحد الألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

34- هل حدث أن شاركك أحد والديك في اللعب الالكتروني على أحد الأجهزة؟

نعم ☐ لا ☐

35- هل حدث أن شاركك أحد اخوتك في اللعب الالكتروني؟

دائما ☐

أحيانا ☐

أبدا ☐

36- هل حدث أن تشاجرت مع أحد اخوتك بسبب انزعاجه لك وأنت تلعب؟

نعم ☐ لا ☐

37- أين تحب أن تقضي عطلة نهاية الأسبوع؟

في قاعات اللعب ☐

في المنزل مع الاخوة ☐

أخرى تذكر.....

38- هل تمنيت يوما أن تكون مصموم ألعاب الكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

39- أذكر ثلاث أسلحة استعملتها في أحد الألعاب الالكترونية وتحلم دائما أن تتحصل عليها؟

1- ..... 2- ..... 3- .....

ملخص"

أدى التطور التكنولوجي الهائل في مجال التسلية والترفيه إلى انتشار واسع للعب الإلكتروني وألعاب الفيديو الذي أصبح الشغل الشاغل لأطفال اليوم وخاصة الأطفال وراجع لمحتواها الذي يقوم على العنف.

ولقد جاءت هذه الدراسة للبحث عن حقيقة هذا التأثير، وتم الاعتماد على المنهج الوصفي لوصف مجتمع البحث والاعتماد على الاستمارة كأداة لجمع المعلومات.

وبعد تحليلينا للبيانات الميدانية توصلنا إلى النتائج التالية: أن مضامين الألعاب الإلكترونية التي تحوي العنف تؤثر بشكل كبير على سلوكيات الطفل، ومنه تبين خطورة هذه الأخيرة مما استدعى ضرورة تدخل الأسرة والمجتمع للحد من تفاقم هذه الظاهرة التي تشكل تهديدا حقيقيا على أطفالنا.

Résumé"

L'énorme développement technologique dans le domaine du divertissement et du divertissement a conduit à une large diffusion des jeux électroniques et des jeux vidéo, qui sont devenus une préoccupation pour les enfants d'aujourd'hui, en particulier les enfants, en raison de leur contenu violent.

Cette étude est venue chercher la réalité de cet effet, et l'approche descriptive a été utilisée pour décrire la communauté de recherche et le questionnaire comme outil de collecte d'informations.

Après analyse des données de terrain, nous sommes arrivés aux conclusions suivantes : Les contenus des jeux électroniques qui contiennent de la violence affectent grandement le comportement de l'enfant, et de là le danger de ce dernier a été révélé, ce qui a nécessité la nécessité d'une intervention familiale et communautaire pour limiter l'aggravation de ce phénomène qui constitue une réelle menace pour nos enfants.

Summary"

The tremendous technological development in the field of entertainment and entertainment has led to a wide spread of electronic games and video games, which have become a preoccupation for today's children, especially children, due to their violent content.

This study came to search for the reality of this effect, and the descriptive approach was used to describe the research community and the questionnaire as a tool for collecting information.

After analyzing the field data, we reached the following conclusions: The contents of electronic games that contain violence greatly affect the behavior of the child, and from this the danger of the latter was revealed, which necessitated the need for family and community intervention to limit the aggravation of this phenomenon, which poses a real threat to our children.