



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة 8 ماي 1945 -قائمة-

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم: علم الاجتماع

تخصص: علم اجتماع اتصال

## تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل

دراسة ميدانية بولاية -قائمة-

مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم اجتماع الاتصال

تحت إشراف:

د. بن فرحات غزالة

اعداد الطالبتين:

- دويس شيما

- فرقاني أسماء

الاسم واللقب	الدرجة العلمية	الصفة
د. غول لحضر	أستاذ التعليم العالي	رئيسا
د. بن فرحات غزالة	أستاذة محاضرة أ	مشرفا
د. بخوش لامية	أستاذة محاضرة ب	مناقشا

السنة الجامعية 2022-2023

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## الشكر والتقدير

قال الله تعالى " رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ عَلَيَّ وَعَلَى وَالَّذِي وَأَنْ أَعْمَلَ صَالِحًا تَرْضَاهُ وَأَرْحَمَنِي بِرَحْمَتِكَ فِي عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ " سورة النمل الآية 19.

وقال رسول الله الكريم "صلى الله عليه وسلم" "من لم يشكر الناس، لم يشكر الله عز وجل"  
الحمد لله الذي وهبنا نعمة العقل سبحانه والشكر له، على كل نعمه وفضله وكرمه.

أتوجه بجزيل الشكر وعظيم الامتنان إلى كل من: الدكتورة الفاضلة "**بن فرحات غزالة**" حفظها الله وأطال في عمرها، لتفضيلها الكريم بالإشراف على هذه الدراسة وتكرمها بنصحنا وتوجيهنا حتى إتمامها.

وإلى أعضاء لجنة المناقشة الكرام: الدكتور "**لخضر غول**" والدكتورة "**بخوش لامية**" لتفضيلها بقبول مناقشة هذه الدراسة.

وبعدها فالشكر موصول إلى كل أساتذة قسم **علم الاجتماع** خاصة الذين رافقوني طيلة هذه السنوات الدراسية.

# الإهداء

الحمد لله الذي ملأ السموات والأرض وما بينهما، نشكره سبحانه وتعالى على منحه لنا نعمة العقل والأمل

والصبر والصلاة والسلام على أشرف المرسلين وبعده:

أهدي هذا العمل إلى من قال فيهما الرحمان " واخض لها جناح النذل من الرحمة وقل رب ارحمهما كما ربياني صغيرا"

إلى من جعل الله الجنة تحت أقدامها، إلى من حملتني وهن على وهن، من كافت من أجل وصولي إلى هذا اليوم

إلى العظيمة "أمي" حفظها الله وأطال عمرها

إلى أعظم رجل في حياتي "أبي" رحمه الله وجعله من أهل الجنة

إلى أجمل الأقدار من قال فيهم الرحمان "سنشد عضدك بأخيك"

إلى سندي في الحياة وضلعي الثابت الذي لا يميل، إلى الروح المتممة لروحي إلى "إخوتي"

إلى زهور وأجنته البيت ودفنه إلى الأيدي التي تمد لي العون عندما أتعثر "أخواتي"

إلى من وجدتهم فوجدت معنى الحقيقي وراء كل الابتسامات التي تبقى معلقة على وجهي "صديقاتي"

ورفيات دربي" بالأخص "أسماء، إكرام، أحلام"

وأخيرا وليس أخرا

"إلى نفسي"

"لقد كنت لي المحرض الأجل طوال مسيرتي، شكرا لابتسامتك التي تمنحني القوة في مواجهة الحياة"

شيء دويس

# الإهداء

أبدأ أولاً بالشكر للمولى عز وجل الذي منحني نعمة العقل وكل النعم بها فالحمد لله دائماً وأبداً...

إلى الحبيب المصطفى وأهله ومن وفي

أهدي عملي المتواضع هذا:

إلى من كلله الله بالهبة والوقار... إلى من علمني العطاء بدون انتظار...

إلى من أحمل اسمه بكل افتخار... إلى روحه الطاهرة "أبي" أسئله أن يتغمده برحمته الواسعة...

إلى أعز وأعلى إنسانة في حياتي، إلى من منحتني القوة والعزيمة، إلى من كانت سببا في مواصلة دراستي، والتي كانت دعواها لي بالنجاح والتوفيق لإنهاء هذا العمل المتواضع، إلى "أمي العزيزة" حفظها الله وأطال في عمرها

إلى من كانوا سندي ومصدر قوتي في الحياة "إخوتي الكرام": المعتز بالله، محمد، منصف. "رعاهم الله"

إلى صديقتي ورفيقة دربي التي رافقتني وساندتني طيلة مشواري الدراسي: شياء "حفظها الله وسدد خطاها"

إلى صديقتي اللواتي قضيت معهن أجمل الأوقات: أحلام، منار، دنيا، إكرام "حفظهم الله"

إلى نفسي ومجهوداتي رغم كل الصعوبات التي مررت بها إلى كل من نسيه القلم وحفظه القلب.

## فهرس المحتويات

شكر والتقدير

الاهداء

فهرس المحتويات

فهرس الجداول

مقدمة: ..... أ-ب

### المبحث الأول: الإطار العام للدراسة

- 4..... تمهيد
- 5..... 1- إشكالية الدراسة: .....
- 6..... 2- فرضيات الدراسة: .....
- 7..... 3-أسباب اختيار الموضوع: .....
- 7..... 4- أهداف الدراسة: .....
- 7..... 5- أهمية الدراسة: .....
- 8..... 6- تحديد المفاهيم والمصطلحات: .....
- 13..... 7- دراسات السابقة: .....
- 21..... 8- النظريات المفسرة للدراسة: .....
- 26..... 9- منهج الدراسة: .....
- 26..... 10- أدوات جمع البيانات: .....
- 27..... 11- مجالات الدراسة: .....
- 28..... 12-عينة الدراسة: .....
- 29..... خلاصة

### المبحث الثاني: انتشار واستخدام الألعاب الالكترونية

- 31..... تمهيد: .....
- 32..... 1- نشأة وتطور استخدام الألعاب الإلكترونية .....
- 39..... 2- الألعاب الالكترونية الأنواع والمجالات .....
- 45..... 3- مميزات الألعاب الإلكترونية .....

- 5- تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع ..... 48
- 6- أساليب الوقاية من الألعاب الإلكترونية: ..... 58

### المبحث الثالث: حاجة الطفل للعب

- تمهيد: ..... 62
- 1- خصوصية مرحلة الطفولة: ..... 63
- 2- بيئة الطفل ..... 71
- 3- حقوق الطفل ..... 72
- 5- وظائف اللعب عند الطفل: ..... 74
- 6- أهمية اللعب وتعلق الطفل بالألعاب الإلكترونية: ..... 76

### المبحث الرابع: الإطار التطبيقي

- تمهيد: ..... 83
- 1- عرض وتحليل البيانات. .... 84
- 2- عرض النتائج على ضوء الفرضيات والدراسات السابقة: ..... 105
- 3- النتائج العامة للدراسة: ..... 110
- 4- الاقتراحات والتوصيات: ..... 111
- خاتمة ..... 114
- قائمة المراجع: ..... 115

الملاحق

## فهرس الجداول

الصفحة	العنوان	الرقم
84	توزيع أفراد العينة حسب متغير السن	1
84	توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	2
85	توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي	3
85	يبين امتلاك الأسرة للأجهزة الإلكترونية	4
86	امتلاك الطفل لجهاز إلكتروني خاص بيه	5
87	نوع الهاتف الذي يستخدمه الطفل	6
87	استخدام الطفل للهاتف النقال الخاص به بالألعاب الإلكترونية	7
88	استخدام الطفل للهواتف الخاصة بالعائلة	8
89	الأجهزة الإلكترونية المفضلة لدى الطفل	9
90	الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال	10
91	كيف يفضل الأطفال اللعب بهذه الألعاب	11
92	اللعبة المفضلة لدى الأطفال	12
92	مشاركة الأطفال أصدقائهم اللعبة المفضلة	13
93	هل يستطيع الطفل الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية	14
94	دافع الطفل لاستخدام الألعاب الإلكترونية	15
95	ما يجذب الطفل في الألعاب الإلكترونية	16



96	إن كان الأطفال يقلدون سلوكيات بطل القصة	17
96	دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات الطفل	18
97	الأوقات المفضلة لدى الطفل للعب	19
98	المدة التي يقضيها الطفل مع الألعاب الإلكترونية خلال اليوم	20
98	الأوقات المفضلة لدى الأطفال للعب بالألعاب الإلكترونية	21
99	مكان قضاء الطفل عطلة نهاية الأسبوع	22
100	تأثير الألعاب الإلكترونية على النتائج الدراسية للطفل	23
100	ردة فعل الطفل عند الخسارة في اللعبة	24
101	مدى انشغال الأطفال بالألعاب الإلكترونية مقابل الجلوس مع أسرهم	25
102	المساعدات التي تحققها الألعاب الإلكترونية	26
102	شعور الطفل عند التوقف عن اللعب	27
103	نتائج قضاء وقت طويل في اللعب	28
104	الانعكاسات الصحية عند المبالغة في استخدام الألعاب الإلكترونية	29
105	الفوائد المتحصل عليها من الألعاب الإلكترونية	30

يعد القرن 21 عصر السرعة والتطور في جميع مجالات الحياة الاجتماعية، الثقافية والتكنولوجية، ومع دخول التكنولوجيا حياة الأفراد تغيرت العديد من الأفكار والعادات بشكل جذري، مما أدى إلى دخول الوسائط الإعلامية وظهور العديد من الاختراعات والاكتشافات التي كان لها الدور البارز في تسهيل حياة الفرد ومنحه نوع من الرفاهية والمتعة. ولعل من أبرز هذه الاختراعات التي برزت في هذا العصر والتي حملتها التكنولوجيا الحديثة، نجد الألعاب الإلكترونية كشكل جديد من أشكال اللعب، والتي تعتبر جزء من الثقافة الرقمية الحديثة التي غزت المجتمعات باختلاف ثقافتهم وعاداتهم وشرائحهم العمرية. فقد لاقت إقبالا كبيرا من قبل الأطفال وهم الفئة الأكثر تأثرا بالألعاب الإلكترونية كونهم في مرحلة حساسة من العمر لا تسمح لهم بتقييم ما يُعرض عليهم في هذه الألعاب، مما قد تؤدي بهم إلى عدم التحكم في سلوكياتهم وقد تخلق لديهم نوع من الانعزال والتوحد. فقد أصبح لهذه الألعاب تأثير كبير عليهم لما تحمله من قدرة على إثارة الخيال، إذ تمكنهم من خوض تجارب رقمية تمكنهم من محاكاة الواقع وتجعلهم يندمجون مع كل تفاصيله ووقائعه. كما أصبحت الألعاب موجودة معه في كل مكان وزمان وعلى مختلف الوسائط الإلكترونية وبالتالي يقضي الطفل معظم أوقاته في استخدامها. فرغم كون الألعاب الإلكترونية هي في الأساس وسيلة للمتعة والترفيه، إلا أنها تؤثر بشكل كبير على الفرد والمجتمع.

إن التطور المدهش الذي عرفته صناعة الألعاب الإلكترونية زاد من انتشار استخدامها، حيث جعلها تحاكي الواقع إلى حد كبير كما جعلها في مقدمة وسائل التسلية والترفيه التي يلجئ إليها الطفل. كل هذه العوامل استوجبت على الأسرة والأولياء تحديدا توجيه وإرشاد أبنائهم على استخداما هذه الألعاب وتوعيتهم بالأضرار والمخاطر التي تسببها ومراقبتهم عندما يستخدمون هاته الألعاب.

وسنحاول من خلال هذه الدراسة تسليط الضوء على تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة وسلوك الطفل إذ قمنا بتقسيم دراستنا هذه إلى أربعة مباحث حاولنا من خلالها أن نقدم نسفاً متكاملًا بحيث يخدم كل مبحث المبحث الذي يليه.

وقد ضم المبحث الأول "الإطار النظري للدراسة حيث شمل إشكالية الدراسة وفرضياتها وأسباب اختيار الموضوع، وأهدافها، إضافة إلى تحديد المفاهيم والدراسات السابقة وكذا النظريات المفسرة لها، كذلك المنهج وأدوات مجالات الدراسة، وعينة الدراسة.

أما المبحث الثاني فقد جاء تحت عنوان " انتشار الألعاب الإلكترونية في المجتمع الجزائري " حيث تطرقنا فيه إلى نشأة الألعاب الإلكترونية وانتشار استخدامها وأنواع الألعاب الإلكترونية ومجالاتها وكذلك مميزات ومظاهر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى تأثير الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع وأخيرا أساليب الوقاية من الألعاب الإلكترونية.

أما المبحث الثالث فقد جاء تحت عنوان " حاجة الطفل للعب " حيث ضم خصوصية مرحلة الطفولة وبيئة وحقوق الطفل وكذلك إلى حاجات نمو الطفل ووظائف اللعب عند الطفل بالإضافة إلى أهمية اللعب وتعلق الطفل بالألعاب الإلكترونية.

أما المبحث الرابع والأخير فقد خصص "للإطار التحليلي للدراسة" حيث ضم عرض وتحليل البيانات على ضوء الفرضيات والدراسات السابقة وصولا إلى النتائج العامة لهذه الدراسة، و ثم إنهاء الدراسة بخاتمة.

## المبحث الأول: الإطار العام للدراسة

### تمهيد

1. إشكالية الدراسة
  2. فرضيات الدراسة
  3. أسباب اختيار الموضوع
  4. أهداف الدراسة
  5. أهمية الدراسة
  6. تحديد المفاهيم
  7. دراسات السابقة
  8. النظريات المفسرة للدراسة
  9. منهج الدراسة
  10. أدوات جمع البيانات
  11. مجالات الدراسة
  12. عينة الدراسة
- خلاصة المبحث

**تمهيد**

يعد الفصل المفاهيمي والمنهجي خطوة أساسية في أي عمل، 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.

لهذا سنتطرق في هذا الفصل إلى الإشكالية وهي أحد المكونات الأساسية للدراسة، ثم الفرضيات التي تعبر عن رأي الباحث بشكل مبدئي في حل مشكلة بحثه، إضافة إلى أسباب اختيار الموضوع الذاتية المتمثلة في الاهتمام والميول الشخصي والرغبة في البحث عن هذا الموضوع. أما الأسباب الموضوعية فتتخصر في علاقة موضوع البحث بالتخصص، كذلك إبراز أهداف وأهمية الدراسة وتحديد المفاهيم الأساسية والدراسات السابقة التي تساعد الباحث في الحصول على البيانات والمعلومات المتعلقة بموضوع البحث، بالإضافة إلى الإجراءات المنهجية للدراسة والتي تتمثل في: المنهج المتبع خلال هذه الدراسة، وأدوات جمع البيانات، مجالات الدراسة المتمثلة في المجال المكاني، الزمني، البشري، وعينة الدراسة.

## 1- إشكالية الدراسة:

يعتبر الفرد المكون الأساسي للنسيج الاجتماعي والطرف الفاعل في كل الأحداث والوقائع الحياتية، وذلك من خلال تصرفاته التي تترجم إلى مجموعة النشاطات والسلوكيات التي تختلف باختلاف الفترة العمرية والزمان والمكان ونوع المجتمع، كما تتماشى طرديا مع نسبة وعيه وإدراكه للواقع. ومن أكثر المراحل العمرية حساسية وتأثيرا على شخصية الفرد هي مرحلة الطفولة التي تعتبر من أهم مراحل حياة الفرد وأكثرها خطورة باعتبارها مرحلة تكوينية تتحدد فيها سمات وخصائص شخصيته وسلوكه، حيث أن حياة الفرد تتطور وتنمو من خلال تفاعله مع البيئة المحيطة ومختلف الممارسات التي تكسبه تجارب تكون له البنية التحتية لحياته المستقبلية.

يعتبر اللعب في مرحلة الطفولة أكثر أنشطة الطفل ممارسة وهو وسيلة يتعلم بها مهارات جديدة باعتباره المحرك الرئيسي الذي يدفعه بقوة لاكتساب معارف وخبرات، لذلك هو أسلوب لازدهار شخصيته، وإعداده للحياة المستقبلية، حيث أشار إليه قاموس التربية أنه نشاط، كما عرفه احمد بلقيس وتوفيق مرعي بأنه: (النشاط الذي يمارسه الطفل بنفسه وهذا النشاط يكون نشاطا فرديا أو جماعيا)<sup>1</sup>، فلعب أهمية كبيرة حيث يحقق للطفل فوائد عدة ويقوم بوظائف متنوعة تعمل على تنميته، فهو يعد أداة ترويض وتعلم واكتشاف وتعبير وتواصل وأداة للتنشئة الاجتماعية فهو يساهم في بناء شخصيته المتكاملة.<sup>2</sup>

إن الأهمية البارزة للعب في نشأة الطفل وتطوير شخصيته أدى إلى تسليط الضوء على نوعية الألعاب التي مارسها ولا زال يمارسها في مختلف أنحاء العالم، حيث اختلفت وتطورت عبر الزمن وتباينت حسب نوع المجتمعات، فنذكر منها الدمى القماشية، الألعاب الحركية، الجماعية كالتسابق والغميضة...، الألعاب الخشبية الدمى البلاستيكية وغيرها...، وواصلت هذه الألعاب في تطور إلى غاية الثمانينات، حيث غزت الثورة التكنولوجية جميع ميادين في الحياة وشملت أيضا الألعاب، فظهرت أولا ألعاب الفيديو التي كان يتم عرضها على شاشات التلفاز، ومع ظهور حواسيب وتعميمها في معظم البيوت ظهرت معها الألعاب الإلكترونية التي غزت اللوحات الإلكترونية والهواتف النقالة وتجاوزت كونها مجرد لعب لتصل إلى درجة المحاكاة عن بعد. وقد أدى هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وتأثيرها الكبير في المجتمع بمختلف طبقاته إلى إحداث جدل واسع بين صفوف العامة والمفكرين بشكل خاص، مما أدى إلى تضارب الآراء حول تأثيرات الظاهرة، فانقسموا بين مؤيد ومعارض لانتشار استخدام هذه الألعاب. حيث يرى المؤيدون

1- حنان عبد الغني البكاتوشي، أساليب تربية الطفل، دار الجامعة الجديدة، الإسكندرية، 2014م، ص-ص 144-145.

2- حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، ط 9، 2014م، ص 28.

لاستخدام هذه الألعاب من بينهم عزة كريم وهي مستشارة العلوم الاجتماعية بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية بمصر، أن هذه الألعاب تعد مصدرا مهما لتعليم الطفل إذ يكتشف من خلالها الكثير وتشبع خياله، كما أنه أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطا، وأسهل انخراطا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة التعامل مع التقنية الحديثة، مثل الانترنت وغيرها من الوسائل الحديثة،<sup>1</sup> في المقابل نجد الباحثين الرافضين لهذه الألعاب من أمثال راشد الهيدوسي يعتبر أن إدمانها يعرض الأطفال والمراهقين والشباب إلى خلل كبير في العلاقات الاجتماعية، حيث يعتاد السرعة في هذه الألعاب، مما قد يعرضه بصعوبة كبيرة في التأقلم مع الحياة الطبيعية ذات السرعة الأقل درجة.<sup>2</sup>

على غرار المجتمعات الأجنبية والعربية، فإن أطفال الجزائر أيضا معرضون لهذه الظاهرة حيث شهدت في السنوات الماضية انتشارا واسعا للألعاب الإلكترونية التي غزت معظم البيوت، إن لم نقل كلها وأصبحت جزءا لا يتجزأ من حياة الطفل اليومية، إن هذا التغلغل الواسع لهذه الألعاب في الحياة اليومية للطفل، وعلى الرغم من أن هذه الظاهرة أثارت اهتمام الكثير من العلماء والمفكرين ورغم الانتشار الواسع والسريع في المجتمعات حيث أصبحت تشكل خطورة على الأطفال، ولها عواقب وخيمة هذا ما دفعنا للتطرق والاهتمام بهذا الموضوع ودراسته كظاهرة تستوجب التحليل، وهذا ما يجعلنا نتساءل عن مدى تأثيرها على حياته وسلوكه مما يدفعنا إلى البحث في هذه الظاهرة الاجتماعية وعليه نطرح التساؤل التالي: ما هو واقع استخدام الطفل الجزائري للألعاب الإلكترونية؟

ويتفرع هذا التساؤل إلى التساؤلات الفرعية التالي:

- ما هي أكثر الوسائل استخداما من قبل الطفل عند اللعب؟
- ما هي أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطابا لاهتمام الطفل؟
- ما هي الرغبات التي تشبعها عملية استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية؟
- بأي تواتر زمني يستخدم الطفل اللعبة الإلكترونية؟
- هل تؤثر الألعاب الإلكترونية بالإيجاب أو السلب على سلوك الطفل؟

## 2-فرضيات الدراسة:

-من أكثر الوسائل استخداما عند الطفل هي الهواتف الذكية.

1- ميرفت عوف، بين سلباتها وإيجابياتها، تعرف على كل ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية، 2014م، في [www.sasapost.com](http://www.sasapost.com) تم التصفح في: 00:19 (2022/12/21م).

2- صادق محمد العماري، الألعاب الإلكترونية تهدد قدرات الأطفال وعقول الشباب، 2019م، في: [www.mal.sharq.com](http://www.mal.sharq.com) التصفح في: 27:19 (2022/12/21م).

- أكثر أنواع اللعب استقطابا للطفل هي ألعاب القتال والحربية.
- الرغبات التي تشبعها عملية استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية هي التسلية والترفيه.
- يمارس الطفل الألعاب الإلكترونية أكثر من 2 ساعتين في اليوم.
- تؤثر الألعاب الإلكترونية إيجابا على سلوك الطفل.
- تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على سلوك الطفل.

### 3- أسباب اختيار الموضوع:

للقيام بأي بحث أو دراسة ميدانية مضبوطة من الناحية العلمية والمنهجية لابد علينا إختيار موضوعنا بدقة من خلال عدة عوامل أهمها:

- الانتشار الواسع لظاهرة الألعاب الإلكترونية في الآونة الأخيرة حيث اخترقت المحيط العائلي ولاحظناها منتشرة لدى فئة الأطفال التي تتراوح أعمارهم ما بين 10 سنوات إلى 15 سنة على وجه الخصوص والتي تزداد حداثتها من طفل إلى آخر وكذلك من سنة إلى أخرى.
- الرغبة في معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بين الأطفال.
- معرفة أسباب اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية .
- معرفة الإشباع التي يحققها الطفل من خلال ممارسته للألعاب الإلكترونية.
- البحث عن مختلف سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل.

### 4- أهداف الدراسة:

- من خلال طرح لتساؤلات السابقة يمكننا التطرق إلى الأهداف التي نسعى إلى تحقيقها ونذكر منها:
- معرفة مختلف سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية.
  - معرفة الوسائل التي يستخدمها الطفل أثناء اللعب.
  - محاولة التعرف على مختلف أنواع الألعاب الإلكترونية.
  - معرفة المدة الزمنية التي يستغرقها الطفل أثناء اللعب.
  - تعرف على الرغبات والإشباع التي يحققها الطفل أثناء اللعب

### 5- أهمية الدراسة :

- تكمن أهمية الموضوع في أن الألعاب الإلكترونية تعد من الظواهر الاجتماعية المنتشرة في السنوات الأخيرة التي أخذت حيزا كبيرا لدى الطفل وأصبحت تؤثر على صحته من الناحية النفسية والجسمية والعقلية .



- كما تزيد من معرفتنا لأثارها السلبية على سلوكيات الأطفال وتساعدنا في إيجاد الآليات المناسبة للتحكم والتقليل من أضرارها .

- نفت انتباه الأسر الجزائرية لمخاطر الألعاب الالكترونية على أطفالهم.

## 6-تحديد المفاهيم والمصطلحات:

### 1- تعريف التأثير:

يعرف التأثير **لغة:** (أثر) فيه: ترك فيه أثرًا، (تأثر) الشيء: ظهر فيه الأثر.

- أثر، يؤثر، أثرًا وأثاره فهو أثر، والمفعول متأثر، أثر المجرم: تبع أثره أثر الحديث: نقله ورواه عن غيره.

- متأثر من يتأثر، متأثرًا، فهو متأثر، والمفعول متأثر.<sup>1</sup>

- تأثر الشخص: ظهر عليه الأثر.<sup>2</sup>

### - اصطلاحا:

- هو إحداث تغييرات في السلوك والتفكير وتمثل في التغييرات الحاصلة نتيجة للتعرض للوسائل المختلفة

ولهذا يعمل عند إجراء البحوث على قياس ما يحدث من تأثيرات في السلوك والتأثير.<sup>3</sup>

- التأثير هو أحد مركبات في عملية التواصل، فالعديد من الباحثين أعطوا التأثير مكانة مركزية في عملية

الاتصال، وقاموا بالادعاء أن التأثير عبارة عن مركب ضروري ومهم في كل عملية تواصل، ويتم

الملاحظة في هذا التعريف أن التأثير هو من أهم مكونات عملية التواصل.<sup>4</sup>

- ويمكن تعريفه أيضا بأنه هو قوة يملكها القائد أو سيطرة معنية يمتلكها وعلى أساسها يستطيع أن يؤثر

في سلوك الآخرين.<sup>5</sup>

1-مجمع اللغة العربية، معجم الوجيز-المسير-المعاصرة، دار الكتاب الحديث، الكويت، 1989م، ص 5.

2-أحمد مختار عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة، المجلد 1، دار الكتب، القاهرة، 2008م، ص 7.

3-يسام عيد الرحمان المشاقبة، معجم مصطلحات العلاقات العامة، دار أسامة للنشر والتوزيع، الأردن، عمان، 2014م، ص 105.

4-آية الطير، تعريف التأثير لغة واصطلاحا، 2022، في [www.mawdo3.com](http://www.mawdo3.com)، تم التصفح في: 15:19، 2023م.

5-ديمة الشاعير، التأثير بالآخرين والعلاقات العامة، بحث مقدم لنيل درجة دبلوم في العلاقات العامة، الجمعية الدولية للعلاقات

العامة، 2009م، ص 8.

## - إجراءات:

نقصد بالتأثير أن كل تغيير أو تحول (سلبى أو إيجابى) يحدث في سلوك الطفل جراء استخدامه للألعاب الإلكترونية.

## 2- تعريف اللعب:

يعرف اللعب لغة: لعب (بكسر العين) يلعب لعب (بكسر اللام) ولعبا وتلاعبا: فقد قال تعالى: "أرسله معنا غدا يرتع ويلعب"<sup>1</sup> ويقال اتخذته لعبة أي استخفا به.

- واللعب ضد الجد، قد تكون له معنى الاضطراب.<sup>2</sup>
- واللعب مصدر لعب، وهو أن يفعل المرء فعلا غير قاصد به مقصد نافعا، وضده الجد، تقول: لعب بالشيء: اتخذته لعبة، ولعب في الدين اتخذته سخرية.<sup>3</sup>
- وفي التنزيل العزيز: << وذر الذين اتخذوا دينهم لعبا ولهوا.>><sup>4</sup>

## - اصطلاحا:

يعد اللعب نشاطاً حراً قد يوجه ويستثمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم، وقد يكون لغاية المتعة والتسلية كما في الألعاب الشعبية والألعاب المحسوبة.<sup>5</sup> ويعرف أيضا أنه ما نعمله باختيارنا وقت الفراغ لمجرد المتعة، وهو خلو من كل اضطراب ليس فيه اجتهاد للجسم ولا يرجى منه إلا الاستمتاع.<sup>6</sup>

ويعد أيضا مظهرا من أهم مظاهر سلوك الطفولة، فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان فنحن نجد الطفل يقضي كل زمن صحوه ونشاطه في اللعب، وليس من السهل على الكبار توقيف تيار

1-سورة يوسف، الآية 12.

2-أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام والاتصال، الجزائر، 2008-2009م، ص 62.

3-جميل صليبا، المعجم الفلسفي، دار الكتاب اللبناني، بيروت، لبنان، 1982م، ص 285.

4-سورة الأنعام، الآية 70.

5-محمد محمود الحلية، الألعاب الترويحية وتقنيات إنتاجه، سيكولوجيا وتعليميا وعلميا، دار المسيرة، عمان، 2002م، ص 33.

6-حنان عبد الحميد العناني، مرجع سبق ذكره، ص 15.

اللعبة الجازفة ولا الوقوف عند تحقيق هذه الرغبة وهذا النشاط فاللعبة استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة من ضروريات الحياة مثل الأكل والنوم.<sup>1</sup>

### - إجرائيا:

اللعبة هو كل نشاط أو فعل يقوم به الطفل سواء ذهني أو بدني لغاية تلبية حاجيات المختلفة للعبة.

### 3-تعريف الألعاب الإلكترونية:

يمكن تعريفها بأنها هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفزيون، وألعاب الفيديو على شاشة الحاسوب، وألعاب الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين التأثير البصري، الحركي أو تحدي من إمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.<sup>2</sup>

وتعرف أيضا بألعاب العصر، الحديث الإلكترونية، والتي تمثل تطورا من تطورات التكنولوجيا السمعية والبصرية، والتي تعتمد على الأبعاد الثلاثية لإحداث واقعية في اللعبة من قبل المستخدم.<sup>3</sup>

ويعرفها الهدلق بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هياكل إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسوب وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو (Play Station) وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة المحمولة (Play devises).<sup>4</sup>

### - إجرائيا:

هي كل الألعاب الموجودة في الأجهزة الإلكترونية باختلاف أنواعها من هواتف ذكية وحواسيب وألواح إلكترونية وغيرها التي يلجأ إليها الطفل للعبة.

1 - أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 62.

2- زكريا غماز، تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل الثقافة لدى الطفل، مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية، المجلد 7، العدد 1، 2022م، ص 859 - 858.

3- دلال عبد العزيز الحشاش، أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، رسالة استكمالية لمنح شهادة الماجستير في التربية، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، 2008م، ص 6.

4- خديجة نمر محمد النمر، أثر استخدام استراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن، رسالة مكملة لنيل درجة الماجستير في المناهج والتدريس الرياضيات، جامعة آل البيت، الأردن، 2016\_2017م، ص 8.

## 4-تعريف السلوك:

يعرف السلوك لغة: مصدر سلك/ سلك ب: ملك سيرة الإنسان وتصرفه واتجاهه آداب حسن/ سيئ، السلوك، المرء بسلوكيه (مثل أجنبي) سواء سلوك مهني، السلوك غير لائق يرتكبه صاحب مركز رسمي شهادة حسن السلوك، شهادة تعطى للشخص من الدولة أو المؤسسة التي كان يعمل بها بأنه حسن السلوك(حي)، مجموعة أفعال الكائن الحي استجابة المؤثرات الداخلية والخارجية.<sup>1</sup>

## - اصطلاحا:

يشمل نشاط الإنسان في تفاعله مع بيئته تعديلا لها حتى تصبح أكثر ملائمة لها أو تكيفا ذاتيا. والسلوك بهذا المعنى الشامل الواسع يتضمن ما هو ظاهر يمكن للآخر إدراكه كتناول الطعام والشراب والمشي والجري والقفز والاعتداء، الضرب والقيام بالأعمال والواجبات الحركية المختلفة.<sup>2</sup> والسلوك أيضا هو التفاعل الإنساني، أي هو الأفعال وردود الأفعال بين الأفراد المقيمين في مجتمع معين وهو الوسيلة الأساسية للاتصال فيما بينهم فيما سبق يتبين لنا أن سلوك الإنسان قد يكون ظاهريا أو باطنيا ويأتي في تلبية لهدف معين وهو متعلم.<sup>3</sup> ويعرف أيضا بأنه تفاعل مع البيئة الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجاباته العضوية والحركية والوجدانية والعقلية، والذي يكون دائما بدافع سواء شعر به الفرد أم لم يشعر، ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي تترتب عنه. يعرف سهير أحمد كامل السلوك أنه كل ما يصدر عن الفرد أينما هو مدفوع وغرضي، ولا يمكن التعرف على مظاهر السلوك الإنساني إلا إذا عرفنا الدوافع التي ورائها ولكي نفهم الناس لابد من معرفة دوافعهم، وما يرمون إليه من أهداف.<sup>4</sup>

1-أحمد عمر مختار، مرجع سبق ذكره، ص 1097.

2-فرح عبد القادر طه، وآخرون، معجم علم النفس والتحليل النفسي، دار النهضة العربية، بيروت، ب ت، ص 225.

3 أحمد عبد اللطيف، تعديل السلوك الإنساني-النظرية والتطبيق-، دار المسيرة، عمان، 2017م، ص 22.

4-سعيد بو معيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البلدية، أطروحة دكتوراه، منشورة، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2005-2006م، ص ص 31\_163.

## - إجرائيا:

السلوك هو كل فعل ظاهر يقوم به الفرد داخل بيئته سواء كانت الأسرة أو خارجها والتي يعبر من خلالها على مواقفه وميولاته وآرائه ورغباته.

## 5-تعريف الطفل:

يعرف الطفل لغةً: الطفل وهو الصبي الصغير.<sup>1</sup>

- الطفل هو المولود حتى البلوغ (جمع أطفال)<sup>2</sup>

- الطفل في اللغة، الصغير من كل شيء، يقال: هو يسعى في أطفال الحوائج أي في صغارها، وهو في الأصل للمذكر، وقد يستوي فيه المذكر، والمؤنث، والجمع.<sup>3</sup>

## - اصطلاحا:

الطفل هو عضوية وحيدة من نوعها وغير قابلة للانقسام، لذلك لا بد من دراستها وتقديرها بصورة منفصلة عن سواها، ويطلق لفظ الطفل في علم النفس على الذكر أو الأنثى من نهاية سنتي الرضاعة إلى البلوغ والمراهقة.<sup>4</sup>

ويطلق الطفل في علم التربية على الولد أو البنت حتى سن البلوغ، أو على المولود دام ناعماً رخصاً، ويطلق أيضاً على شخص ما دام مستمر النمو الجسمي والعقلي.<sup>5</sup>

ويعرف الطفل أيضاً: مبني على المرحلة العمرية الأولى من حياة الإنسان والتي تبدأ بالولادة وقد عبرت آيات القرآن الكريم عن هذه المرحلة. لتضع مفهومًا خاصًا لمعنى الطفل وهو كما جاء في قوله تعالى

1-أبي الحسن علي بن الحسن الهنائي، المنجد في اللغة، عالم الكتب، القاهرة، ط2، 1988م، ص 254.

2-مجمع اللغة العربية، مرجع سبق ذكره، ص 392.

3 -جميل صليبا، مرجع سبق ذكره، ص 790.

4- فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2011-2012م، ص 19.

5-جميل صليبا، مرجع سبق ذكره، ص 790.

{ثُمَّ نُخْرِجُكُمْ طِفْلاً}<sup>1</sup>، إذ تتسم هذه المرحلة المبكرة من عمر الإنسان بالاعتماد على البيئة المحيطة به كوالدين والأشقاء بصورة شبه كلية وتستمر هذه الحالة حتى سن البلوغ.<sup>2</sup>

### • إجراءات:

الطفل هو لفظ يطلق على الإنسان سواء كان ذكراً أو أنثى منذ ولادته حتى بلوغه سن الرشد، وقد حددنا في دراستنا فترة 10-15 سنة لهذه الفئة.

## 7- دراسات السابقة :

### الدراسات المحلية:

#### الدراسة 1:

دراسة أحمد فلاق سنة 2008\_2009م تحت عنوان "الطفل الجزائري وألعاب الفيديو دراسة في قيم والمتغيرات".<sup>3</sup>

- والتي هدفت إلى:
  - معرفة مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري.
  - معرفة مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري .
  - معرفة خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه.
  - تحديد قيم المحتوى في هذه الألعاب.
  - معرفة عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب.
  - معرفة مدى تفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه.
  - معرفة كيفية تفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه.
- وقد اعتمد الباحث في دراسته على المنهج المسحي باستخدام أداة تحليل المضمون واستمارة الاستبيان، وقد كانت عينة الدراسة العينة الجغرافية ثم العينة القصدية، وقد تمثل مجتمع البحث في كل الأطفال الجزائريين الذي يتراوح سنهم ما بين 9 و12 سنة يمارسون ألعاب الفيديو، أما حجم العينة فقدر ب

1-سورة الحج، الآية 05.

2- لعزازقة حمزة، حماية الطفولة والمنظمات الدولية، 2020، www.cet.univ-setif2.dz تم التصفح في: 2023/02/03م، (15:38).

3-أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره.

240 طفلا يمثلون الولايات الأربعة (الجزائر\_ سطيف\_ وهران\_ ورقلة) وقد توصل الباحث إلى مجموعة من النتائج منها:

- ممارسة ألعاب الفيديو تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية، وتتفاسم ذات المرتبة مع اللعب مع الأصدقاء تليها الممارسة الرياضية، وأنها وسيلة ترفيهية جديدة نسبيا في الجزائر مقارنة مع الدول المتقدمة والغنية.
- تمتلك ألعاب الفيديو قدرات اجتذاب كبيرة بما تحتويه من واقعية ومن إمكانية الانخراط حركيا وجسمانيا وعقليا وعاطفيا مع سيناريو الحركي الموجود ومما تقدمه من سيناريوهات تزيد عن تلك المقدمة من التلفزيون أو السينما بإمكانية التعرض الإيجابي.
- يعد جهاز الكمبيوتر في مقدمة الآلات المستخدمة في ممارسة ألعاب الفيديو وأنه متعدد الاستخدامات واقتنائه في الأسر ليس مجرد اللعب فقط لذا فإنه يأتي في المركز الأول من حيث الاستخدام .
- كلما ارتفع سعر أداة اللعب كلما قل مستخدميها من العينة مع العلم أن التساوي بين مستعملي جهازي بلاي 1 وبلاي 2 يعود إلى أن الجهاز الأول صار قديما نسبيا وتجاوزته الزمن بالنسبة لممارسي ألعاب الفيديو وصار من ثم ضروريا الانتقال إلى أداة أحدث تتيح خيارات أكبر .
- هناك تأثير جزئي لمتغير ولاية الإقامة على الآلات المستخدمة في اللعب من قبل العينة فاستخدام جهاز الكمبيوتر والآلات الأخرى الخارجة على الأنواع المذكورة في سطيف أكثر منه من بقية الولايات .
- هناك اختلاف بين أفراد العينة من الولايات الأربعة بخصوص عدد آلات اللعب المملوكة وهناك اختلاف بين مفردات من المستويات المعيشية الثلاثة فيما يخص عدد آلات اللعب المملوكة.
- تأتي ألعاب المغامرات في مقدمة ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة ثم تليها ألعاب المحاكاة الواقعية ثم رياضية وتقل نسبة الإقبال بعدها على بقية أنواع مقارنة بأنواع الأولى.
- تعد متعة الفوز وبطل القصة أكثر الأمرين المحبين لدى العينة في ألعاب الفيديو وتليها أحداث القصة ثم الرسوم ثم الموسيقى وأخيرا الألوان وتتوافق هذه النتائج مع الخصائص النفسية والعقلية لطفل هذه المرحلة العمرية.
- يعد الذكور أكثر اهتماما ببطل القصة وأحداثها من الإناث في حين أن الإناث يقتصر اهتمامهن بمتعة الفوز فقط.
- يعد الانتباه في مقدمة الأشياء التي تعلمتها مفردات العينة من ألعاب الفيديو وحلت المهارة في المركز الثاني، والسرعة في المركز الثالث، ثم الشجاعة والصبر والإرادة وأخيرا حلت القراءة السريعة والتحكم بالكمبيوتر في المركزين الأخيرين.
- الذكور أكثر انجذابا لما هو حركي.

- تعد العطل والمناسبات أفضل فترات ممارسة ألعاب الفيديو تليها الممارسة اليومية، ثم الممارسة مرة في الأسبوع، ثم اللعب يوماً بيوم وأخيراً الممارسة مرة في الشهر. وقد تعود هذه النتائج إلى نوع من رقابة الأولياء على فترات الممارسة لعدم الانشغال عن الدراسة.
- يشكل أفراد العينة الذين يقضون ساعة واحدة فقط في اليوم الواحد (اليوم الواحد وليس يومياً) عند ممارسة ألعاب الفيديو الأكثرية، يليهم من يمارس لمدة ساعتين، ثم من يمارس لمدة ثلاث ساعات، تليهم من يمارسون لأكثر من أربع ساعات، وأخيراً من يمارسون لمدة أربع ساعات. وتعد ممارسة اللعب لساعة أو ساعتين معقولة بالنسبة لهذه الفئة العمرية، بالنظر إلى الالتزامات الدراسية من جهة وأيضاً ما قد تشكله الرقابة العائلية من عائق لزيادة الفترات.

### التعليق:

تناول الباحث في هذه الدراسة موضوع ألعاب الفيديو ومكانتها لدى الطفل الجزائري، حيث توصل إلى مجموعة من النتائج المهمة تفيد البحث العلمي لكن من خلال هذه الدراسة ودراستنا التي تمحورت حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل، هناك نقاط اختلاف وتشابه، حيث تتلاقى مع دراستنا في النقاط المشتركة التالية: في المتغير التابع وهو الطفل باعتباره الفئة المستهدفة لكلتا الدراستين وكذلك اتفقوا في أداة جمع البيانات تمثلت في استمارة الاستبيان، ومجتمع البحث هم الأطفال الجزائريين حيث اتفقوا في العينة التي تمثلت في العينة القصدية، لكن هناك نقاط تختلف فيها دراستين تمثلت في المنهج حيث اعتمد الباحث على المنهج المسحي على عكس دراستنا اعتمدنا فيها على المنهج الوصفي، كما ان هذه الدراسة ركزت على ألعاب الفيديو بينما ركزت دراستنا على الألعاب الإلكترونية، وقد استفدنا من هذه الدراسة في بناء الإطار المنهجي لدراستنا.

### الدراسة 2:

دراسة برتيمية سميحة سنة 2016\_2017م بعنوان "الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي" التي هدفت إلى<sup>1</sup>:

- معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع الوسائل الاتصال الإلكترونية أو هي أجهزة الألعاب الإلكترونية.

1- برتيمية سميحة، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، 2016\_2017م.



- الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين.
  - محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة العنف وأنها كخطوه الأولى، والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك، للوصول إلى الحد من تأثيراتها سلبية والتقليل من انتشارها.
  - معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر
  - التعرف على الهدف العام وهو هل هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي.
- اعتمدت الباحثة في دراستها على المنهج الوصفي التحليلي حيث استخدمت أداة الملاحظة والاستبيان والمقابلة وكانت عينة الدراسة قصدية عمدية مكونة من 100 يتراوح سنهم بين 10 إلى 18 سنة موزعين على متوسطة عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي.
- توصلت الدراسة إلى نتائج التالي:
- هناك علاقة ايجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي، وذلك باستخدام القوة الجسدية بشكل معتمد اتجاه الآخرين من أجل إيذائهم وإلحاق أضرار جسمية بهم.
  - هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف الغير المادي وذلك من خلال قيام التلميذ بإيذاء الآخرين عن طريق الكلام والألفاظ (السب-الشتم).

### التعليق:

تطرقت الباحثة من خلال هذه الدراسة إلى موضوع الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بممارسة التلميذ للعنف المدرسي، ومعرفة تأثير هذه الألعاب على سلوكيات التلاميذ في الوسط الجامعي، فقد توصلت هذه الدراسة إلى نتائج مهمة تتمثل في كون الألعاب الإلكترونية لها علاقة بالعنف الغير المادي داخل المدرسة وعلى غرار ذلك فقد تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا كونها تناولت نفس المتغير وهو الألعاب الإلكترونية وكذلك اتفقت معها في المنهج وهو الوصفي وعينة الدراسة وهي العينة القصدية، وكذلك اتفقت في أداة جمع البيانات وهي استمارة الاستبيان، وفي مجتمع البحث المتمثل في أطفال من عمر 10 إلى 18 سنة لكن هناك نقاط اختلفت فيها عن دراستنا، من خلال اختلاف المكان الذي أجريت فيه الدراسة الميدانية فقد أجريت هذه الدراسة في بلدية المرارة ولاية الوادي على عكس دراستنا.

## الدراسات العربية:

## الدراسة 1:

دراسة عبد الله بن عبد العزيز الهدلق سنة 2012م بعنوان "إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام"<sup>1</sup> هدفت الدراسة إلى:

- التعرف على دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم العام.
- معرفة ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام.
- معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام.

اعتمد الباحث المنهج الوصفي بمناسبة لطبيعة دراسته، كما استعان الباحث في جمع البيانات على الاستبيان، وتمثل مجتمع الدراسة المكون من جميع طلاب التعليم العام (الابتدائي، المتوسط، الثانوي) بمدينة الرياض، ونظرا لاتساع وكبر مجتمع البحث استخدم المسح بالعينة، حيث اختار تطبيق دراسته على عينة الطلاب تعليم العام في ثلاث مدارس ابتدائية وثلاث متوسطة وثلاث ثانويات الذي بلغ عددهم 359 طالب من مدينة الرياض.

- من بين النتائج التي توصل إليها الباحث ما يلي:
- هناك العديد من العوامل التي تستهوي وتدفع طلاب التعليم العام إلى ممارسة الألعاب الالكترونية لتحقيق الفوز والسعي لهزيمة الآخرين، حب الاستطلاع، التخيل والصور.... الخ.
- ممارسة الألعاب الالكترونية ينتج عنها الكثير من الآثار الايجابية كالنظر إليها كبيئة تعليمية ثرية توفر أنماط متنوعة من التفاعل بين اللاعبين، حيث يمكن للاعبين الذين يمارسون الألعاب عبر الانترنت online تجاوز عزلتهم الجغرافية والاجتماعية وتزيل الحواجز التي تصنعها المسافات والحدود.
- الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الانترنت online تساهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين مثل المهارة في البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة، والكتابة واكتساب لغات أجنبية.
- ممارسة الألعاب الالكترونية ينتج عنها الكثير من الآثار السلبية بما تحتويه من أعمال السحر وشعوذة، ومشاهد غير محتشمة التي قد تؤدي إلى انتشار الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين مما يؤدي إلى مشاكل صحية مثل قصر النظر ومشاكل في الجهاز العصبي والعمود الفقري.

1- عبد الله بن العزيز الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام، بمدينة الرياض، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية، 2012م.

## التعقيب:

توصلت هذه الدراسة إلى العديد من النتائج الهامة من بينها التعرف على سبب إقبال المراهقين على ممارسة الألعاب الإلكترونية المختلفة وقدمت بعض الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، وهي تتلاقى مع دراستنا في نقاط المشتركة التالية: في المنهج حيث تم استخدام المنهج الوصفي، وكذلك أداة جمع البيانات الاستمارة في كلتا دراستين لكن هناك نقاط تختلف فيها الدراستين تمثلت في عنوان الدراسة كونه يتكون من متغير واحد وعنوان دراستنا يتكون من متغيرين والاختلاف في المكان والزمان. وقد استفدنا من هذه الدراسة في إطارها النظري، حيث مكنتنا من التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

**الدراسة 02:**

دراسة شذى بنت علي محمد السويلمي 2014م بعنوان "إيمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس".<sup>1</sup>

- هدفت الدراسة إلى:
- معرفة العلاقة الارتباطية بين إيمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة والثقة بالنفس لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض.
- معرفة نسبة إيمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة بين طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض.
- معرفة العلاقة الارتباطية بين إيمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة والتفاعل الاجتماعي لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض.
- معرفة مدى اختلاف نسبة إيمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة بين الذكور والإناث لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض.
- التعرف على إمكانية التنبؤ بمستوى إيمان طلاب المرحلة المتوسطة في استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة في ضوء متغيرات التفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس.
- اعتمد الباحث المنهج الوصفي الارتباطي، كما استخدم الباحث في جمع البيانات على الاستبيان، وتمثل مجتمع الدراسة المكون من طلاب الصف الثالث المتوسط في شرق الرياض، وتكونت عينة الدراسة من

1-شذى حسون، إيمان استخدام الأجهزة الإلكترونية وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس لدى طلاب بالصف الثالث متوسطة بمدينة الرياض، رسالة مقدمة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير، تخصص الرعاية والصحة النفسية، قسم علم النفس، كلية الدراسات العليا، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، 2014م.

- 600 طالب وطالبة من طلاب الصف الثالث المتوسط في شرق الرياض والعمر 15 سنة وهو العمر الطبيعي لطلاب هذه المرحلة الدراسية حيث تم اختيارهم بطريقة عشوائية.
- من أهم النتائج:
  - وجود علاقة عكسية ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0,01 بين استخدام الأجهزة الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض.
  - وجود علاقة عكسية ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0,01 بين استخدام الأجهزة الإلكترونية والثقة بالنفس لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض.
  - وجود فروق دلالة إحصائية عند مستوى 0,01 فأقل بين الذكور والإناث في مستوى إدمان الأجهزة الإلكترونية لصالح الإناث.

### التعقيب:

توصلت هذه الدراسة إلى نتائج مهمة تفيد البحث العلمي من أهمها وجود علاقة عكسية بين استخدام الأجهزة الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي. فهي تتلاقى مع دراستنا في نقاط المشتركة التالية: استخدامنا للمنهج الوصفي وأداة جمع البيانات "الاستبيان" لكن هناك نقاط تختلف فيها الدراستين وتتمثل في نوع العينة حيث استخدمت الباحثة العينة العشوائية فيما اعتمدنا في دراستنا على العينة القصدية وكذلك اختلاف الزمان والمكان، كما استفدنا من هذه الدراسة في بناء الإطار النظري لبحثنا.

### الدراسات الأجنبية:

#### الدراسة 01:

دراسة كلوديا سالسيينو Claudia salcean تحت عنوان تأثير ألعاب الكمبيوتر على تنمية الأطفال<sup>1</sup> سنة 2014م بجامعة أوفيدوس في كونستانتا، حيث هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على اتجاهات أولياء فيما يتعلق بتأثير ألعاب الكمبيوتر على حياة أطفالهم ونموهم في نواحي التالية: الوقت الذي يقضونه على الكمبيوتر للعب وأنواع الألعاب المفضلة وطرق الطفل للإشراف على ألعاب الكمبيوتر ومختلف فوائدها وعيوبها والتعرف كذلك على مواقف الآباء فيما يتعلق بتأثير هذه الألعاب على نمو أطفالهم، حيث تضمن

1- Claudia salceanu, **the influence of computer Gameson children's development exploratory study on the attitudes of parents**, procedia social and behavioral sciences, 2014, available online at [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com).

عدد مفردات عينة هذه الدراسة 1087 من الأولياء، منهم 527 رجلا و 560 امرأة تتراوح أعمارهم بين 25 و 65 عاما، استخدم الباحث الاستبيان كأداة من أدوات جمع البيانات.

توصل الباحث من خلال دراسته إلى مجموعة من النتائج منها:

- أن ألعاب الكمبيوتر تؤثر بشكل كبير على نمو الأطفال ومن المستحسن أن يستخدمها الطفل لأهداف أخرى كالأنشطة التعليمية وتنموية.

- يجب على الآباء الانتباه لأطفالهم أثناء اللعب ومحاولة نصح أبنائهم للتقليل من التأثيرات الضارة لتلك الألعاب.

- تعتبر إدارة استهلاك ألعاب الكمبيوتر للأطفال أمرا مهما للغاية يدرك الآباء أن الألعاب يمكن أن يكون لها تأثيرات قوية على أطفالهم.

- وضع قيود على كمية ومحتوى الألعاب التي يلعبها أطفالهم.

#### التعقيب:

تناولت هذه الدراسة تأثير ألعاب الكمبيوتر على نمو الطفل وأنماط وعادات التي يقوم بها الأطفال جراء استخدامهم لهذه الألعاب، ومواقف وآراء آباءهم اتجاه هذه الألعاب حيث توصل البحث إلى العديد من النتائج التي لها تأثير كبير على مستوى نمو أطفالهم سواء على المستوى النفسي أو الجسدي، كما اتفقت هذه الدراسة مع دراستنا في أداة جمع البيانات وتمثلت في استمارة الاستبيان وقد اختلفت في مجتمع البحث حيث تمثل في أولياء تتراوح أعمارهم ما بين 25 و 65 سنة على عكس دراستنا التي تناولنا فيها أطفال ما بين 10 إلى 15 سنة.

**الدراسة 02:** دراسة "Nobuko ihori" بعنوان "تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي للأطفال"<sup>1</sup>، أجريت هذه الدراسة سنة 2002/2001م على عينة من طلاب الصف الخامس من مدارس ابتدائية في اليابان .

لم تدرس هذه الدراسة السلوك العدواني فقط بل أضافت السلوك الاجتماعي، كمتغير غير مستقل من خلال العلاقة السلبية بين ألعاب الفيديو التي تحتوي على العنف والسلوك الاجتماعي حيث اختار

1- Nobuko thori, **Effects of video games on children's aggressive Behavior and pro\_social Behavior: situated play**, proceeding of digra, 2007, conference.

الباحث عينة الدراسة 900 طالب شاركوا في المسح الثاني بعد استبعاد استجابات غير كاملة، وتم الحصول على بيانات من 780 طالب (384 ذكور و396 إناث).

قامت الدراسة بقياس كميات ألعاب الفيديو المستعملة، وقياس المشاهد (مشاهد العنف، مشاهد اجتماعية، مشاهد جنسية) قياس الألعاب الخاصة والمفضلة لدى العينة، وقياس السلوك العدواني والاجتماعي.

وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة النتائج تمثلت فيما يلي :

- الاستعمال الكثير لألعاب الفيديو: حيث يستعمل الذكور العاب الفيديو أكثر من أربعة أيام في الاسبوع كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون العاب الفيديو كل يوم في الأسبوع في حين تقضي الإناث أقل من ساعة .

- مشاهد العنف: بنيت الدراسة إن الذكور يبحثون أكثر من الإناث عن مشاهد العنف .

- مشاهد الجنس: يبحث عنها الإناث أكثر من الذكور وهذا ما بينته أكثر المرحلة الثانية من الدراسة .

- الألعاب المفضلة: بينت الدراسة لجوء الأطفال إلى اختيار الألعاب التي تحتوي على العنف متمثلة خاصة في ألعاب ضرب الخصم، وهذا دليل على أن الأطفال من 6 إلى 12 سنة يحبون ويفضلون العنف على ألعاب لا عنف.

#### التعقيب :

تناولت هذه الدراسة موضوع ألعاب الفيديو وتأثيرها على سلوكيات الأطفال سواء كان سلوكا عدواني أو اجتماعي، حيث توصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج منها الذكور هم من يستعمل هذه الألعاب على عكس الإناث فهم يبحثون أكثر عن المشاهد العنيفة، غير هذا فقد اتفقت هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير المستقل وهو الألعاب الإلكترونية، أما نقاط الاختلاف فتمثلت في اختلاف المنهج فقد استخدمنا المنهج الوصفي في دراستنا على عكس هذه الدراسة فقد استخدم فيها المسح الشامل.

#### 8- النظريات المفسرة للدراسة:

تعد النظريات الركن الأساسي في البحث العلمي لا يمكن للباحث الاستغناء عنها أو إغفالها في دراسته نظرا لأهميتها الكبيرة، ولا بد من ربطها بالإطار العلمي الذي تستند عليه، ويأتي هذا الترابط من أجل وضع تصور للظاهرة مدار البحث، ولذلك في دراستنا قمنا باختيار إحدى النظريات وهذا لعلاقتها بموضوع دراستنا وسنحاول إبراز كل ما فيها:

## نظرية الاستخدامات والإشباع :

تعد نظرية الاستخدامات والإشباع بمثابة نقلة فكرية في مجال دراسة تأثير وسائل الاتصال، حيث تعد النموذج البديل لنموذج التأثيرات التقليدي الذي يركز على كيفية تأثير وسائل الاتصال على تغيير المعرفة والاتجاه والسلوك، بينما يركز مدخل الاستخدامات والإشباع على كيفية استجابة وسائل الاتصال لدوافع واحتياجات الجمهور الإنسانية، ويتميز الجمهور في إطار مدخل الاستخدامات والإشباع بالنشاط، والإيجابية، والقدرة على الاختيار الواعي والتفكير وبذلك يتغير المفهوم التقليدي للتأثير الذي كان يُعنى بما تفعله وسائل الإعلام بالجمهور، ليصبح يركز في الدراسة على ما يفعل الجمهور بالوسيلة.<sup>1</sup>

تهتم هذه النظرية بكيفية تعرض الجمهور لمواد إعلامية لإشباع رغبات كامنة معينة استجابة لدوافع الحاجات الفردية، وقد عرفها مساعد المحيا على أنها "ما تحققه المادة المقدمة عبر وسيلة معينة من استجابة جزئية أو كلية لمتطلبات حاجات، ودوافع الفرد الذي يستخدم هذه الوسيلة ويتعرض لتلك المادة، وذكر محمد عبد الحميد أستاذ الإعلام بجامعة حلوان أن الحاجة حالة من الرضا والإشباع، هي: افتقار الفرد أو شعوره بنقص في شيء، ما يحقق تواجده والحاجة قد تكون فسيولوجية أو نفسية، وذكر أن الدافع هو "حالة فسيولوجية أو نفسية توجه الفرد إلى الاتزان النفسي الذي يساعد على استمرار التواصل مع الغير والتكيف مع البيئة."<sup>2</sup>

ترى هذه النظرية أن الجمهور ليس مجرد مستقبل سلبي لرسائل الاتصال الجماهيري، وإنما يختار الأفراد بوعي وسائل الاتصال التي يرغبون التعرض لها ونوع المضمون الذي يلبي حاجاتهم النفسية والاجتماعية من خلال قنوات المعلومات والترفيه المتاحة.<sup>3</sup>

## - تطور نظرية الاستخدامات والإشباع:

تعتبر نظرية الاستخدامات والإشباع من بين المرجعيات النظرية التي تتخذ لفهم استخدام الجمهور لوسائل الإعلام إلى جانب مختلف النظريات المفسرة لذلك.<sup>4</sup>

1- رضا عبد الواحد امين، النظريات العلمية في مجال الاعلام الالكتروني، منتدى سور الأزبكية، القاهرة، 2007م، ص65.

2- حازم الحمداني، الاعلام الحربي والعسكري، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان الأردن، 2010م، ص 44-45.

3- عبد الحافظ عواجي صلوي، نظريات التأثير الإعلامية، جمع وتنسيق: أسامة بن مساعد المحيا، د د ن، عمان، ب ت، ص 9.

4- رابيس علي ابتسام، نظرية " الاستخدامات والإشباع " وتطبيقاتها على الاعلام الجديد (مدخل نظري)، المجلة العربية في العلوم الإنسانية والاجتماعية، 25، 2016م، ص 9.

تأسست نظرية الاستخدامات والإشاعات على أنقاض نظريات التأثير، وحولت نظرة الباحثين من مجرد البحث فيما تفعل وسائل الإعلام بالجمهور، إلى تحويل السؤال إلى ماذا يفعل الجمهور بوسائل الإعلام؟

طرح (الياهو كاتز) Elihu Katz مدخل الاستخدامات والإشاعات عام 1959 في مقال رد فيه على رؤية " برنار برلسون " Bernard Berelson "الذي حكم على أبحاث حقل الإعلام بالموت في حين رد عليه" كاتز " بأن حقل الأبحاث المرتبطة بالإقناع هو الذي مات، كون هذه الفترة عرفت الاهتمام ببحوث الإقناع، وكيفية تمكن وسائل الإعلام التأثير على الجمهور، في حين أظهرت النتائج آنذاك ضعف تأثير الاتصال الجماهيري في إقناع الجمهور.<sup>1</sup>

ويعد الياهو كاتز أول من وضع اللبنة الأولى في بناء مدخل الاستخدامات والإشاعات، عندما كتب مقالا عن هذا المدخل عام 1959م. ويمثل المدخل تحولاً للرؤية في مجال الدراسات الإعلامية حيث تحول الانتباه من الرسالة الإعلامية إلى الجمهور الذي يستقبل هذه الرسالة، وبذلك انتفى مفهوم قوة وسائل الإعلام الطاغية الذي كانت تتادي به النظريات المبكرة مثل نظرية الرصاصة السحرية، والتي تقوم على فكرة ان سلوك الأفراد يتحدد وفقا للآلية البيولوجية الموروثة، ونتيجة لأن الطبيعة الأساسية للكائن الحي متشابهة، خاصة مع الاعتقاد بأن متابعة أفراد الجمهور لوسائل الإعلام تتم وفقا للتعود وليس لأسباب منطقية. لكن مدخل الاستخدامات والإشاعات له رؤية مختلفة تكمن في إدراك أهمية الفروق الفردية والتباين الاجتماعي على إدراك السلوك المرتبط بوسائل الإعلام.

وتعتمد هذه النظرية على خمسة فروض رئيسية لتحقيق ثلاثة أهداف:

- 1- أن أعضاء الجمهور مشاركين فاعلون في عملية الاتصال الجماهيري ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبى توقعاتهم.
- 2- يعبر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور ويتحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية وعوامل التفاعل الاجتماعي وتتنوع الحاجات.<sup>2</sup>

1- المرجع نفسه، ص9.

2- عاطف عدلي العبد، نهى عاطف العبد، نظريات الاعلام وتطبيقاتها العربية، دار الإيمان للطباعة، القاهرة، 2011م، ص297.



3-التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته فأفراد هم الذين يستخدمون الوسائل وليس الوسائل هي التي تستخدمهم.

4-يستطيع أفراد الجمهور دائما تحديد احتياجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون الوسائل التي تشبع تلك الاحتياجات.

5-يمكن الاستدلال على معايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل فقط .

أما الأهداف التي تتحقق فهي:

1-السعي إلى اكتشاف كيف يستخدم الأفراد وسائل الاتصال باعتبار أن الجمهور نشط.

2-شرح دوافع التعرض لوسيلة معينة والتفاعل الذي يحدث نتيجة للتعرض.

3-التأكيد على نتائج استخدام وسائل الاتصال بهدف فهم عملية الاتصال الجماهيري.<sup>1</sup>

لقد قمنا بالاعتماد هذه النظرية لأنها تتفق مع دراستنا: "تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل، حيث أنه في اعتقادنا ليس هناك تأثير مباشر بل إن دوافعهم واحتياجاتهم هي التي تحدد هذا التأثير. وطبقا لهذه النظرية فإن بعض الأطفال يستخدمون الألعاب الالكترونية لإشباع احتياجاتهم ورغباتهم المختلفة، كتأقلم في المجتمع في حين بعض الأطفال يستخدمونها لإشباع الحاجة إلى وجود صديق لتعويض تفكك العلاقات في المجتمع.

### 1- نظرية التأثير المباشر :

إن تأثير وسائل الإعلام في الجمهور له مجالات كثيرة و متعددة وبسبب تعدد وتنوع الموضوعات والمشكلات البحثية والدراسات التي أجريت في هذا المجال ظهرت نظريات التأثير الإعلامي، حيث تناولت بحوث تأثير وسائل الإعلام سلوك الجمهور في عدة مجالات مثل: الاجتماعية، السياسية، الاقتصادية، الثقافية وغيرها، وتناولت أيضا تأثير وسائل الإعلام على الجمهور من خلال وصف فئاته، كالأطفال<sup>2</sup>

1- المرجع نفسه، ص 297.

2-ميساء بكوش، نهاد بن نخلة، تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر، جامعة 8 ماي 1945، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع الاتصال، 2021\_2022م، ص 37.

والكبار، الذكور والإناث، وغيرها من المتغيرات الديمغرافية، فمن هذه الدراسات البحثية المتعددة والتي تناولت المتغيرات الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والسياسية وغيرها نشأت نظريات التأثير الإعلامي ومنها نظرية التأثير المباشر<sup>1</sup>.

وتسمى أيضا نظرية الرصاصة (الحقنة تحت الجلد)، وظهرت في أربعينيات القرن الماضي تأثرا بالنظرية النفسية السائدة المتعلقة بالمنبه والاستجابة التي تفترض أن لكل فعل رد فعل، اعتبرت هذه النظرية وسائل الإعلام منبها تتعرض له الجماهير وتستجيب له بشكل أو بآخر.

وتقوم هذه النظرية على اعتقاد ملخصه أن جمهور الاتصال عبارة عن مجموعة من الناس يتأثرون على انفراد بوسائل الإعلام التي يتعرضون لها، وأن رد الفعل إزاء وسائل الإعلام تجربة فردية أكثر منه تجربة جمعية وتقوم لنظرية على افتراضين:

- يتلقى الأفراد المعلومات من وسائل الإعلام مباشرة دون وجود وسطاء ولا وسائل أخرى.

- رد فعل الفرد فردي حيال رسائل الاتصال، لا يعتمد على تأثره بالآخرين.<sup>2</sup>

وتفترض هذه النظرية أن وسائل الإعلام والاتصال تؤثر بشكل مباشر وسريع في الجمهور وأن استجابة الجمهور للرسائل تكون مثال رصاصة البندقية تؤثر بشكل سريع ومباشر بعد انطلاقها، وظهرت على يد «هارولد لا زويل» في الحرب العالمية الأولى، ونشأت باعتبار الدعاية في وسائل الإعلام تأثيرا مباشرا على الجمهور وبصورة مباشرة، وهذا أساسه إن الرسالة الإعلامية تشكل عنصرا قويا في التأثير عليهم، ولهذا أطلق أصحاب التوجه على النظرية الحقنة تحت الجلد.<sup>3</sup>

لقد قمنا بالاعتماد على نظرية "التأثير المباشر" لأنها تتفق مع دراستنا في إبراز "تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل"، حيث يمكن تمثيل الألعاب الإلكترونية بالحقنة تحت الجلد التي لها تأثير سريع ومباشر في الجمهور المتلقي وهم الأطفال فهي تحقق استجابة فورية.

1- المرجع نفسه، ص 37.

2- كمال الحاج، تدقيق: بارعة شقير، محمد العمر، أمل دكاك، نظرية الاعلام والاتصال، الجامعة الافتراضية السورية، 2020م، ص 85.

3- حسن عماد مكاوي، ليلي حسن السيد، الاتصال ونظرياته المعاصرة، الدار المصرية اللبنانية، 1998م، ص 221\_224.

**9- منهج الدراسة:**

إن اختيار المنهج في أي دراسة لا يكون عشوائياً إنما يكون وفق نوع العينة وأهدافها لذلك، فالمنهج هو "الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة طائفة من القواعد العامة تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة"<sup>1</sup>، وهو أيضاً أسلوب للتفكير والعمل الذي يعتمد عليه الباحث لتنظيم أفكاره وتحليلها وعرضها وبالتالي الوصول إلى نتائج وحقائق معقولة حول الظاهرة موضوع الدراسة<sup>2</sup>، ويمكن تعريفه أيضاً هو فن التنظيم الصحيح لسلسلة من الأفكار العديدة إما من أجل الكشف عن حقيقة المجهولة لدينا أو من أجل البرهنة على حقيقة لا يعرفها الآخرون<sup>3</sup>.

وحسب موضوع بحثنا استخدمنا المنهج الوصفي للتعرف ووصف الألعاب الالكترونية والكشف عن تأثيرها على سلوك الطفل، كون هذا المنهج يقدم العديد من المعارف والمعلومات عن طبيعة المشكلة محل الدراسة، "الذي يعد أكثر المناهج البحثية الملائمة للواقع الاجتماعي لسبب فهم ظواهره واستخلاص سماته"<sup>4</sup>، أو هو أسلوب من أساليب التحليل المرتكز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد من خلال فترة أو فترات زمنية معلومة وذلك من أجل الحصول على نتائج علمية ثم تفسيرها بطريقة موضوعية وبما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة.<sup>5</sup>

**10- أدوات جمع البيانات:**

لنجاح دراسة أو البحث علمي هناك طرق مختلفة لجمع مختلف البيانات والمعلومات يعتمد عليها في مجال البحث العلمي، ففي دراستنا اعتمدنا على استمارة الاستبيان.

**وتعرف بأنها:** "مجموعة من الأسئلة والاستفسارات المتنوعة والمرتبطة بعضها ببعض الآخر بشكل يحقق الهدف، أو الأهداف التي يسعى إليها الباحث بضوء موضوعه والمشكلة التي اختارها لبحثه."<sup>6</sup>

1- عبد الرحمن بدوي، **مناهج البحث العلمي**، وكالة المطبوعات، الكويت، ط3، 1997م، ص60.

2- محمد سرحان علي المحمودي، المرجع السابق، ص35.

3- نصر سلمان، **منهجية إعداد البحث العلمي في العلوم الإنسانية والإسلامية**، دراسة مدعمة بملاحق حول طرق تنظيم مسابقة الالتحاق بالتكوين لنيل شهادة الماجستير والنصوص المتعلقة بتنظيم الدراسات العليا والبحث العلمي وكيفية تطبيق التأهيل الجامعي، دار السلام، ب، ت، ص12.

4- محمد محمد قاسم، **المدخل إلى مناهج البحث العلمي**، دار النهضة العربية، بيروت، 1999م، ص60.

5- محمد عبيدات، **منهجية البحث العلمي\_القواعد منهجية البحث والمراحل والتطبيقات**، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، 1999م، ص46.

6- محمد سرحان المحمودي، **مناهج البحث العلمي**، جار الكتب، الجمهورية اليمنية، صنعاء، ط3، 2019م، ص126.

وتعرف أيضا بأنها: "أحد الوسائل التي يعتمد عليها الباحث في تجميع البيانات والمعلومات من مصادرها، ويعتمد الاستبيان على استنطاق الناس المستهدفين بالبحث من أجل الحصول على اجاباتهم عن الموضوع والتي يتوقع الباحث أنها مفيدة لبحثه وتساعده بالتالي على اختيار فرضياته".<sup>1</sup>

أو هي عبارة "عن مجموعة من الأسئلة والاستفسارات المكتوبة، التي ترسل للمبحوثين عادة عن طريق البريد حيث لا يكون ضروريا فيها للحصول على استجابة عن طريق المقابلة شخصية".<sup>2</sup>

## 11- مجالات الدراسة:

يمكن حصر مجالات البحث الميداني في ثلاثة مجالات أساسية وهي:

### 1- المجال المكاني:

ويقصد به المكان الذي أجريت فيه الدراسة الميدانية وعليه فقد تم اختيارا ولاية قالمة وبالضبط بلدية عين رقادة كمجال لإجراء دراستنا وذلك من أجل الحصول على المعلومات التي تسهل علينا عملية التحليل، كونها المكان الذي يمثل أفراد العينة المقصودة في دراستنا والمكان فيه الأنسب لإقامتنا.

### 2- المجال الزمني:

وتتمثل في المدة المستغرقة لإنجاز بحثنا من أجل الحصول على نتائج المتعلقة بموضوع دراستنا فهذه الدراسة أنجزت خلال الموسم الجامعي 2022\_2023 م، حيث تم اختيارا موضوع الدراسة في أواخر شهر نوفمبر 2022، بالتشاور مع الأساتذة المشرفة وجمعنا للمادة العلمية من خلال تصفح أهم المواقع الإلكترونية والاطلاع على مختلف الكتب، حيث تم تحرير الجانب النظري في نهاية شهر مارس 2023، أما الجانب الميداني فتمثل في انجاز الدراسة التطبيقية بالنزول إلى الميدان وتوزيع استمارة الاستبيان على عينة من أطفال بلدية عين رقادة-قالمة-وذلك في بداية شهر أبريل 2023.

1- عبد الغاني عماد، منهجية البحث في علم الاجتماع\_ الإشكاليات، تقنيات، المقاربات، دار الطليعة للطباعة والنشر، بيروت، لبنان، 2007م، ص 61.

2- عبد الهادي، محمد والي، المدخل إلى علم الاجتماع، دار المصطفى للنشر والتوزيع، مصر، 2003م، ص 99.

## 3- المجال البشري:

يقصد بالمجال البشري مجتمع البحث الذي ستجرى عليه الدراسة، وتمثل في مجموعة من أطفال بلدية عين رقادة\_قالمة\_ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية أو بالأحرى مدمنين عليها، من خلال توزيع عليهم استمارة الاستبيان للإجابة على الأسئلة المطروحة فيها، وذلك بالاختلاف أعمارهم من كلا الجنسين من ذكر وأنثى وهذا لاختلاف طريقة التعبير واختلاف أفكارهم، وبذلك توصلنا إليهم عن طريق الأقارب وأبناء البلدية التي نقطن فيها.

## 12- عينة الدراسة:

إن أي باحث بصدده انجازه لبحث ميداني يعتمد على طريقة العينة المأخوذة من مجتمع البحث للوصول للمعلومات وحقائق التي تفي بالغرض النهائي للدراسة، وتسري هذه النتائج المتوصل إليها من حيث التمثيل على كل مجتمع البحث.<sup>1</sup>

وتعرف أيضا: "هي عبارة عن مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة معينة وإجراء الدراسة عليها ومن ثم استخدام تلك النتائج وتعميمها على كامل مجتمع الدراسة الأصلي".<sup>2</sup>

وبما أننا نسعى في هذه الدراسة إلى تحقيق أهداف معينة من بينها التعرف على سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية، ومختلف الوسائل التي يستخدمونها، والمدة الزمنية التي يستغرقونها في اللعب، وأنواع هذه الألعاب، وأخيرا الرغبات والإشباع التي يحققونها أثناء اللعب، فقد اعتمدنا على طريقة العينة القصدية لكونها العينة الأنسب لبحثنا بحيث تحقق اختبار هدف الدراسة أو أهداف الدراسة المطلوبة، حيث كان قوامها 70 مفردة هم الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية، وهذا للتعرف على مختلف وجهات نظرهم حول التأثيرات التي تحدثها الألعاب الإلكترونية.

1- احمد بن مرسل، مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط2، 2005م، ص99.

2- محمد عبيدات، مرجع سبق ذكره، ص84.

## خلاصة

إن الإطار النظري للدراسة يعد كتمهيد للفصول المتبقية من الدراسة، ليفتح المجال للبحث حول " تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل"، ومما سبق ذكره يمكن القول ان تحديد إشكالية الدراسة تعتبر بمثابة الركن الأساسي في البحث العلمي، كما وضحنا أسباب الدراسة، أهدافها وأهميتها التي نصبا بلوغها من خلال دراستنا هذه، وسعينا أيضا إلى تحديد وضبط المفاهيم الأساسية من ثلاث جوانب من الناحية اللغوية، الاصطلاحية، الإجرائية، كما تطرقنا إلى بعض الدراسات السابقة التي أجرينا تعقيب عليها لأجل إبراز قيمة الموضوع وأهميته. وحددنا الإجراءات المنهجية للدراسة.

## المبحث الثاني: انتشار واستخدام الألعاب الالكترونية

### تمهيد

- 1- نشأة وتطور استخدام الألعاب الالكترونية
- 2- الألعاب الالكترونية الأنواع والمجالات
- 3- مميزات الألعاب الالكترونية
- 4- مظاهر استخدام الطفل للألعاب الالكترونية
- 5- تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع
- 6- أساليب الوقاية من الألعاب الالكترونية

خلاصة المبحث

**تمهيد:**

تعتبر الألعاب الالكترونية جزءا صغيرا من العالم الجديد الناشئ المتمثل في الثقافة الرقمية الحديثة، وهي الظاهرة المنتشرة بكثرة في الآونة الأخيرة بين الأوساط الاجتماعية حيث أصبحت تشكل إدمانا لمستخدميها.

في هذا الفصل تطرقنا إلى نشأة وتطور استخدام الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها ومجالاتها وأهم المميزات، بالإضافة الى مظاهر استخدام الطفل للألعاب الالكترونية، ومختلف التأثيرات التي تحدثها جراء استخدامها سواء كان هذا التأثير على الفرد أو على المجتمع، وفي الأخير أساليب الوقاية من الألعاب الالكترونية.



## 1-نشأة وتطور استخدام الألعاب الإلكترونية

يعود تاريخ بداية الألعاب الإلكترونية إلى عام 1943م إذ اخترع بروفيسور أمريكي لعبة أطلق عليها " أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية" وفي عام 1960م صمم أول جهاز بيتي للألعاب الفيديو وكان متصلا بالتلفاز لعرض الصور، وأول لعبة اخترعت لغرض تجاري هي لعبة الأوركيد عام 1971م وقد كانت تعمل عن طريق وضع قطعة نقدية، تحتوي على شاشة التلفاز بدون ألوان وفي عام 1972م أسست أول شركة ألعاب في الولايات المتحدة الأمريكية وطرحت لعبة (بونغ) وهي لعبة تحاكي لعبة كرة الطائرة، وقد سوقت الشركة في مدة وجيزة 100 ألف نسخة من هذا الجهاز. ثم تعددت الشركات التي بدأت تستثمر في تطوير ألعاب الجديدة مع أجهزتها ووصلت في عام 1982م إلى قمة مبيعاتها.<sup>1</sup>

يرى ألان لودي بارد بأن عالم الألعاب الإلكترونية مرة بست مراحل حتى 2003م، فالألعاب الإلكترونية مرحلة متقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها وتتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة. من أهم هذه المراحل:

## -المرحلة الأولى:

انطلقت من بداية الستينات مع ظهور الألعاب الإلكترونية على الكمبيوتر والتي طورها الفيزيائيون لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا وتعد ألعاب بونغ (pong) وحرب الفضاء التي اخترعها الفيزيائي والمهندس إلكترونيك تمار هذه الفترة ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية ضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينيات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على تسيير أو حاسبات العلمية.<sup>2</sup>

1- تنيو فاطمة الزهراء، طابر مفيدة، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين، المجلة الجزائرية للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 5 العدد (1)، 27\_44، 2021م، ص30.

2- ميساء بكوش، نهاد نخلة، مرجع سبق ذكره، ص 37.

ويعد العنصر المطلق التكنولوجي لهذه المرحلة هو ظهور "الرقاقة المصغرة Microprocesseur" المسوقة من مؤسسة "انيتال Intel" عام 1971م، وفي عام الموالي 1972م أسس "نولان بوش نال Nolan bushnell" أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية اتاري Atari وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونج pong"، وفي أول عام باحث اتاري Atari أكثر من 10 آلاف آلة وفي عام 1976م تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلى اللعب بلعبة البونج لتشتري مؤسسة وارنر Worner في ذات العام اتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

### - المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع إعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب، وهي vcs 2600 من اتاري، والتي تتضمن سلم الألعاب بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (Edition des jeux)، وتعد اللعبة رمز في هذه الفترة باك مان pac\_man، التي اخترعت في اليابان توروايواتاني Tori watani، لمؤسسة نامكو Namco، وفي هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية الألعاب الفيديو لكن في نفس الفترة أعلنت نيتانندو Nintendo، وهي مؤسسة أنشئت في قرن 19 عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، وأنها على وشك إطلاق عارضة التحكم نيس Nes ليسجل دخول اليابانيين ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية:

- 1- ثمن لا يتجاوز نصف الألعاب المنافسة.
- 2- تكنولوجيا تسمح نيتانندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.
- 3- البطل المميز ل نيس Nes وهو ماريو Mariow، وهو رصاص شوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة دونكي كونج Donkey kong ويعد مصمم هذا اللعبة المختص في الرسومات البيانات شيجروميواتو shigeru Muymoto وجها رائدا في صناعه الخيال بألعاب الفيديو.<sup>1</sup>

1-ميساء بكوش، مرجع سبق ذكره، ص\_ ص 38\_39.

## - المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة الكمبيوتر عائلية كومودور Commodore، وسينكلير Sinclair، وأمستراد Amstrad، وفي عام 1986م اتاري Atari الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية البيانية والصوتية فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل. وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات متعددة الوسائط فالكثير من المصممين اليابانيين Infographister المستقبلين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل اميغا Amiga أو اتاري Atari st. انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين تنامي الاستنساخ الغير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الألعاب غير قادرة على المجرات التقنية والمالية لعروضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل ال بي سي pc أو آبل Apple، وفي سنة 1989م أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرضهم للإفلاس.<sup>1</sup>

## -المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده نينتاندو عبر سوبر نيس Super Nes وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي سيغا Sega من خلال لعبة ميغا درايفر Megadrive، تعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل: ميست Myst، أو سفن كويست scen quist، وكذا الألعاب الأدوار مثل فاينل فانتيزي Final Fantasy، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995م بدا بطل سيغا تفوق على ماريو.<sup>2</sup>

1- مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر 3، 2011\_2012م، ص128.

2 أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 115.

## - المرحلة الخامسة:

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط Multimedia، التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في زمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع المعالجات المخصصة processeurs Dédies، واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-Rom والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الانترنت. كما نسجل في هذه المرحلة دخول اللاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو سوني Sony، بلعبته بلاي ستيشن PlayStation، واحتدم في هذه المرحلة ظهور بطولة الألعاب فيديو لارا كرافت Lara croft، التي حققت أرقام قياسية وظهور العاب بعوالم بيانية ايفر كويست Everquist، وأولتيما أون لاين Ultima online، وألعاب اف بي اس fbs، المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمل بأسلحة متعددة علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب من أمثلتها دوم Doom، ثم هالف لايف Half life، وتبقى نينتاندو الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل بوكيمونات Les Pokémons التي أبدعتها تجسيدا لعالم الطفولي جديد. وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا. وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعد المسبقة بازدهار سوق الأنترنت بالانسحاب وهذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم ألعاب الفيديو.

## - المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت وصراع الشرس بين عارضات التحكم بي اس ps2-2، وغايم كوب Game cube، وإكس بوكس Xbox.

## - المرحلة السابعة:

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنقلة من طرف العمالقة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته نينتاندو وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل<sup>1</sup> نينتاندو دي اس Nintendo DS كما أعلنت سوني Sony عن إطلاق جهاز بلاي ستيشن المتنقل psd والذي أطرحت الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004، وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني بي اس دي إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي للألعاب الفيديو والذي أقيم في لوس أنجلوس

1 أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، صص 115\_116.

في ماي 2005 جهاز بلاي ستيشن 3 الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006 كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2016 جهازها الجديد اكس بوكس Xbox 360\_360.<sup>1</sup>

## - واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر:

مما لا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الجرافيكي أكثر حقيقة واقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب ارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة من تلك الألعاب وأكثرهم استهلاكاً للإلكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه، بقي أكثر انجذاباً من سواء نحو ممارسة تلك الألعاب خلصنا في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكتسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضغط عليها من طرف الوالدين عالي جداً.<sup>2</sup>

ومن بين أكثر الألعاب الإلكترونية انتشاراً بين الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار هي:

### 1- تحليل لعبة باربي "مغامرة الفروسية":

تصنف لعبة باربي "مغامرة الفروسية" ضمن ألعاب الحركة عموماً وألعاب المغامرات تحديداً، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة "باب ري" التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة كما تجري مع زميلتها سباقات الخيول، وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة إنجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة يلاحظ على اللعبة، أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة باربي التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والجميلة وذكية والتي لا توقفها أي عقبات للوصول لتحقيق أهدافها.<sup>3</sup>

1- أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 116.

2 - بوراس و داد، تأثير الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو على سلوك الطفل، دراسة ميدانية ببلدية النشامية، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم اجتماع الاتصال، جامعة \_ ماي 1945 \_قائمة\_، 2021\_2020م، ص38.

3 مجموعة من الباحثين، الألعاب الالكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل، دار الخيال للنشر والترجمة، الجزائر، 2021م، ص 221.

**2\_ لعبة سرقة السيارات الكبرى (3):**

تصنف لعبة سرقة السيارات الكبرى (3)، والتي تختصر بتسمية "جي تي أ 3"، ضمن ألعاب الحركة عموماً وألعاب المغامرات تحديداً، وتتمارس بشكل فردي فهي واحدة من سلسلة ألعاب سرقة السيارات GTA، وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة قد كانت للعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة والانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة.

**3\_ تحليل لعبة كونترسترايك 1,6:**

تعني كلمة كونتر سترايك الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموماً وضمن ألعاب الرمي تحديداً ويمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة هالف لايف" التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18 جوان 1999. تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين مكافحين للإرهاب خلال عدة جولات ويسجل اللاعبون نقاطاً عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم وتشهد الطبعة 1.6 من كونتر سترايك التي أصدرت في 8 نوفمبر 2000 نجاحاً باهراً خصوصاً على شبكة الانترنت، مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطاباً للممارسين على الخط وأفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونتر سترايك.<sup>1</sup>

**4\_ لعبة فري فاير:**

غارينا فري فاير وتعرف باختصار فري فاير هي لعبة باتل رويال، لعبة إلكترونية عبر الأنترنت من تطوير 11 دوتس استوديو ونشر شركة غارينا، وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017 يتم تحميلها من متجر جوجل بلاي Google Play ، ويمكن الحصول عليها مجاناً من موقع اندر وباندا حصلت هذه اللعبة في سنة 2019 على أكثر من 100 مليون محمل على متجر جوجل بلاي Google Play ، وهي من أكثر منافسين للعبة ببجي موبايل puBG mobile ، في البداية يقوم لاعبي فري فاير باختيار اللعبة بشكل منفرد.<sup>2</sup>

1-دلال واعر، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أولياء بمدينة عين مليلة، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال، تخصص صحافة واعلام الكتروني، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، 2017\_2018، ص27.

2- مجموعة من الباحثين، مرجع سبق ذكره، ص 223.

أو يمكن اللعب كفريق مع مجموعة من الأصدقاء، ويمكن لأعضاء الفريق أن يتواصلوا مع بعضهم بواسطة الصوت عبر الميكروفون، تبدأ اللعبة بطائرة تتحرك بها 50 لاعب فقط، في مكان واحد ثم يتم نقلهم إلى جزيرة نائية، حيث يسمح للاعب باختيار مكان الذي يفضله للقفز من الطائرة واستخدام المظلة للهبوط على الجزيرة لبدأ السباق التسلح والنزول في الأماكن التي يريدونها في الخريطة ثم تبدأ في النزول وعند القرب من الأرض يقوم المنطاد تلقائياً بالعمل وتقوم بالهبوط إلى الأرض.<sup>1</sup>

### 5\_تحليل لعبة "بي أو أس 2011" (pEs2011):

تعد لعبة "برو إيفو لوشيون سوكر" المختصر "بي أو أس" أي كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموماً وألعاب المحاكاة الرياضية تحديداً كرة القدم صدرت طبعتها الرابعة في 2004 والسادسة في عام 2006 وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي كما أنها لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب "برو إيفولو لوشيون سوكر" المستوحاة من الطبعة اليابانية "واينينغ إيليفين" وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القميص واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين (سبونسور).

### 6\_ لعبة نداء الواجب (call of duty):

السلاح والقتل أداة وغاية تتكرر في كل لعبة، فهي ثاني لعبة إلكترونية وهي لعبة موجودة في الشبكة فقط، ولا يمكن لعبها خارج الأنترنت وتتلخص هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية على شكل فرق تتكون من أربعة أشخاص مقابل أربعة، أو ثمانية مقابل ثمانية أو ضعف ذلك ويمكن لكل لاعب أن يكون متواجداً في منزله أثناء عملية اللعب ويقوم كل شخص باختيار سلاح الذي يريده هو يتدرب عليه رفقة فرقة المتكونة من أصدقائه وأشخاص غرباء حسب رغبته ويستعمل هذا السلاح في معارك ضربية ضد الفريق الآخر، وكلما أجاد استعمال السلاح وقتل القدر وقتل أكبر قدر ممكن من أعدائه أصبح جديراً بالحصول على سلاح أكثر تطوراً ويحصل الرابح على ترقية وجوائز وينتقل إلى المستوى الأعلى وما يلاحظ في هذه اللعبة تلقينها لسبل القتل والعنف هو ترسيخ قيم العداة وتعويد الطفل على إراقة الدماء وقتل منافسيه حتى ولو لم يكونوا أعداء.<sup>2</sup>

1- مجموعة من الباحثين، مرجع سبق ذكره، ص 223.

2- مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 156.

## 2- الألعاب الالكترونية الأنواع والمجالات

تختلف الألعاب الالكترونية من نوع إلى آخر وذلك من خلال الهدف من استخدامها ويمكن أن نذكر ثلاثة أنواع رئيسية منها:

- **ألعاب الحركة** : تعتبر هذه الألعاب التي يمكن للعب أو المستخدم التحكم فيها وفي مكانتها وقد تتطلب من اللاعب الفعل الجسماني حيث يتحرك بشخصية إلكترونية، تتميز هذه الألعاب بحاجة إلى مهارة حركية من قبل اللاعبين وعادة ما تزيد سرعة حركتها في المستويات المتقدمة من اللعبة، لتصبح أكثر صعوبة في إدارة أحداثها مما يتطلب انتباها وردود فعل سريعة في التجاوب أمام صعوبات التي تظهر وتجميع أكبر عدد من النقاط وتدخل ضمن هذا التصنيف ألعاب أخرى تتميز بأهداف خاصة تتعلق بالمغامرات والقتال والقنص وبعضها يحتوي على كل العناصر الأفلام أو الروايات أو المغامرات.<sup>1</sup>

وهي ألعاب تتطلب من اللاعب القيام بحركات سريعة ودقيقة والتفاعل مع بيئة اللعبة، حيث أنها تتميز بالتحدي والإثارة، وتحدث في اللعبة اتخاذ القرارات الدقيقة للفوز في اللعبة وتتطلب من اللاعبين القدرة على التركيز والتنسيق والتحكم السريع في الأحداث التي تحدث في اللعبة.

- **ألعاب المتعة والإثارة**: وهي تهدف عموماً للتسلية وملئ الفراغ وتعتمد أساساً على التفاعل المستمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالباً ما تتجاوز سقف قدرات المستثمر مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تنالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة عن الواقع وهي بهذا الكثير من الصغار. مع انتشار جائحة كورونا في السنوات الماضية تأثرت وحدات صناعة الألعاب الالكترونية وعملت على إطلاق العديد من ألعاب الإثارة والمتعة لعشاق هذه الألعاب واشتهرت عبر كل أنحاء العالم.<sup>2</sup>

وتهدف هذه الألعاب إلى توفير تجربة ممتعة ومثيرة للاعبين وتتطلب منهم التفكير السريع وإتخاذ القرارات الصائبة في وقت قصير، وتعتبر ألعاب ممتعة جداً تساعد على تحسين مهارات اللاعبين مثل التركيز والتحكم بالأعصاب.

1-نورا طلعت إسماعيل رمضان، العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الالكترونية عبر الانترنت\_ لعبة البو بجي نموذجاً (bubg)،  
المجلة العربية للنشر والتوزيع، المجلد 14، 2019\_2020، ص453.

2- فاطمة همال، مرجع سبق ذكره، ص 41.



ومن بين ألعاب المتعة والإثارة المنتشرة مؤخرًا:

- لعبة البووبيجي **PUBG**: احتلت المرتبة الأولى في قائمة أشهر الألعاب الالكترونية في العالم، حيث تتوفر هذه اللعبة بإصدار النسخة العادية ونسخة لايت **lite**، و اللافت فيها تمكن مستخدميها من إمكانية لعبها بشكل فردي أو مع فريق مخصص، فعند بدء اللعبة يبدأ جميع اللاعبين من الصفر دون حمل أي سلاح وفي أغلب الأحيان دون ملابس لتجد نفسك بحاجة إلى الهبوط في منطقة محددة تستطيع من خلالها تجميع الذخيرة والأسلحة والملابس وكل ما تراه قابلاً للاستخدام من أجل تهيئة نفسك.<sup>1</sup>

وهي لعبة تحاكي البقاء في البرية والبحث عن الأسلحة والمستلزمات اللازمة للبقاء على قيد الحياة، يتم إسقاط 100 لاعب على جزيرة معينة، ويتم إرغامهم على البحث عن الأسلحة والعتاد والمستلزمات الأخرى في المنطقة المحيطة بهم، بعد ذلك يتم تقليص منطقة اللعب بشكل تدريجي، مما يجعل اللاعبين يتصادمون في معارك حتى يبقى لاعب واحد فقط، ويتم تحديث اللعبة بانتظام مع إضافة خرائط جديدة وتحسينات في الأسلحة.

- **ألعاب الذكاء**: تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرارات، وتتطلب أعمال الفكر للتعامل معها ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحدياً كبيراً يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين وتكمن قوة الألعاب والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات والاختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين وذلك في وقت قصير.<sup>2</sup>

وهذه الألعاب تعتبر ألعاباً تهدف إلى تحفيز العقل وتنمية الذكاء، تتضمن الكثير من الأنشطة التي تحتاج إلى التفكير الإبداعي والمنطقي والحسابي، تتنوع هذه الأنشطة بشكل كبير وتشمل ألعاب الأحجية والتركيز والذاكرة والحساب والتعلم اللغوي، غير ذلك فإن ألعاب الذكاء هي الألعاب التي تساعد الطفل على تنمية قدراته ورفع القدرة الاستيعابية لديه وتطوير من ذكائه وتساعد على تطوير مهاراته الاجتماعية وكذلك ترفع من تطوراته العصبية.

1-إسلام نجار، أشهر الألعاب الالكترونية في العالم.... عالم الاثارة والمتعة، نشر بتاريخ 2021م، من

[www.rowadalaamal.com.cdn.ampproject](http://www.rowadalaamal.com.cdn.ampproject) تم التصفح في: 2023/03/10م، (15:46).

2-محمد مصطفى حميدة، الألعاب الالكترونية، نشر بتاريخ 2023/01/29م من: [www.alukah.net](http://www.alukah.net) تم التصفح في:

2023/01/26م (13:14).

-الألعاب التربوية والتعليمية: تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميعا الأعمار فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الارقام والحروف وكتابتها والألعاب التي تعلمها تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بتنقيف العام، فهذه الألعاب عبارة عن أنشطة منظمة وهادفة وبسيطة يستعرض فيها الطفل مختلف قدراته ذهنية وقد تعتمد غالبا على المنافسة بين الأفراد المستخدمين.<sup>1</sup>

حيث تعتبر أداة هامة في التعليم وتطوير من قدرات الأطفال، حيث تساعد على تحفيز الذكاء وتعزيز القدرات اللغوية والحسابية والعلمية، وتساعد هذه الألعاب على تنمية مهارات التفكير النقدي والإبداعي للطفل، وتمكنهم من التواصل مع الآخرين.

- ألعاب المغامرات: هي الألعاب التي تركز على عنصر المغامرة والاستكشاف حيث يخوض اللاعب مغامرة يكتشف بها ويسير في خط قصة معينة وعليه أن ينجزه وينهيه غالبا ما تكون خيالية من القتال.<sup>2</sup>

وهي ألعاب تهدف لإشباع رغبة اللاعبين في اكتشاف والمغامرة الافتراضية، وتتميز هذه الألعاب بعالم مفتوح يتيح للشخصية الرئيسية أو اللاعب استكشاف بيئات متنوعة وحل الألغاز ومواجهة التحديات، وتعتبر فرصة رائعة للاستمتاع بتجربة ترفيهية مشوقة وفرصة لتطوير المهارات العقلية.

- الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية: وهي قريبة من النقمص طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير المدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير استثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي، لإقامة المدينة تسيير مواردها الطبيعية، التجارة، الصناعات، الديمغرافيا... الخ.<sup>3</sup>

وهذه الألعاب تتضمن مهارات الإدارة والتخطيط والتحليل واتخاذ القرارات الاستراتيجية، وتساعد اللاعبين على تطوير هذه المهارات بطريقة ممتعة وتفاعلية، كما تشجع هذه الألعاب على التفكير الإبداعي والابتكار في مجال الاقتصاد والإدارة.

1-كريمة بطير، أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل، مجلة ضياء للبحوث النفسية والتربوية المجلد 3، العدد 1، 2022م، ص 147.

2-وردة بوقادوم، فائزة بركة، أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية والإنسانية، تخصص اتصال وعلاقات عامة، قسم العلوم الإنسانية، جامعة بونعام، خميس مليانة، 2018\_2019م، ص 26\_27.

3- أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 107.

- الألعاب الاستراتيجية العسكرية: هذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعاته (أراضيه)، وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم.

تتميز هذه الألعاب بالتحكم الكامل في القوات المسلحة المختلفة، حيث يتم اختيار الجنود والأسلحة والخطط العسكرية المناسبة لتحقيق الفوز. ويشمل ذلك توظيف الأساليب الحربية المختلفة، مثل القتال البري والجوي والبحري، وتوجيه الهجمات على المواقع الاستراتيجية للدعد والدفاع عن المواقع الخاصة باللاعب.

- الألعاب التقليدية: والمقصود بها ألعاب الورق وهي أكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام ويندوز وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أو يصف نفسه باللاعب.<sup>1</sup>

وهي الألعاب التي كانت تلعب في الماضي من قبل الأجداد والآباء والأمهات وتعتبر جزءا من التراث، وتختلف من بلد إلى آخر وتعتمد غالبا على المهارة البدنية والذكاء الاستراتيجي، وهي ألعاب بسيطة لا تحتاج لمعدات خاصة، وهي تمثل الموروث الثقافي يحافظ عليه وينقل من جيل إلى آخر، وتساهم في تعزيز الروابط الاجتماعية بين الأفراد.

وتوجد خمسة مجالات رئيسية<sup>2</sup> معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها اللعب باللعبة

الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، تتمثل في:

**1- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:** يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وهي صناعة في تزايد مستمر نظرا للتطورات التكنولوجية والاتصالية للهاتف النقال.

1- أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 107.

2- ميرة بلقاسم، خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري، دراسة على عينة من اللاعبين للعبة ساحة الهواة المعركة BATTLEFIELD V، مذكرة لنيل شهادة الماستر في العلوم الإنسانية والاجتماعية، تخصص اتصال وعلاقات عامة، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2018\_2019م، ص 58

2- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر: الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برامج معلوماتي LOGICIEL يتم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانيات يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة).

### 3- الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنت:

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

- ❖ تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- ❖ تطوير العناوين القابلة للعب على الخط on ligne، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنت.
- ❖ تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- ❖ توفير عناوين قديمة قابلة على الخط on ligne بالمجان.
- ❖ تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة **Jeux massivement multi-joueurs** أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- ❖ تطوير نشر وتوزيع وتسيير الألعاب الإلكترونية المتعددة اللاعبين بكثافة.

### 4- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب 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 نستخدمها، 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 فقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها<sup>1</sup>

1- المرجع نفسه، ص58.

متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل تقنية للدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

وتوصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون 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** مثل بلاي ستايشن 1 و 2 و 3 و 4 وجهاز أس، **PS-22** وأجهزة شركة نيتا ندو **NINTENDO** التي تعرف باسم **GAME CUBE**.

### 5- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها. وتنقسم إلى 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.<sup>1</sup>

1- المرجع نفسه، صص 59-60.

3- مميزات الألعاب الإلكترونية<sup>1</sup>

يتميز اللعب الإلكتروني بعدة مميزات تجعله أكثر جذباً وتسويقاً للأطفال، وتسحب البساط من تحت الألعاب التقليدية التي تعود عليها الأطفال فيما مضى مما أدى إلى اندثارها واختفاء أنواع منها، فمثلاً لا تجد بين جمهور الأطفال لعب الحصى والدمى إلا ما نادراً في بعض القرى المحرومة من رسائل التكنولوجيا الحديثة. ويعد اللعب من أهم الأسباب التي تدعو الطفل إلى استخدام الكمبيوتر، وقد قام "أي كارين" مع مجموعة من الباحثين بدراسة عن خبرات الأطفال الإيجابية والسلبية للإنترنت لاستخدام الإنترنت هو الاتصال بالحاسبات الآلية، يليها الحصول على المعلومات للتسلية ويأتي التفاعل الاجتماعي في المرتبة الأخيرة.

ولعل من أهم الأسباب التي ميزت اللعب الإلكتروني عن غيره من الألعاب الأخرى ما يلي:

## أ- السلوك غير الواقعي:

حيث يشجع اللعب الإيهامي من خلال بعض الألعاب التي تمثل شخصيات خيالية، أو تحتوي على أشكال وحيوانات لا يمكن الطفل التعامل معها في الواقع مثل: الديناصورات أو الأسود. وغيرها من الحيوانات المحببة للطفل.

## ب- الدافعية:

حيث يستمتع الأطفال باستخدام ألعاب الكمبيوتر، إما لوجود المغامرة أو تحدي مع الخصم المتمثل في الجهاز نفسه.

## ج- التحرر من القيود:

حيث لا ترتبط الألعاب الإلكترونية بوقت محدد أو مكان معين لأنه هو الذي يحدد الزمان والمكان الذي يلعب فيه.

1- ليليا يسعد، وحيدة بوشبوط، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، دراسة ميدانية على تلاميذ السنة الأولى متوسط \_ متوسطة بلهوان محمد بلدية زيامة منصورية \_ جيجل، مذكرة مكملة لمتطلبات نيل شهادة ماستر في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية، قسم علم الاجتماع، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيجل، 2020\_2021م، ص\_ 41\_ 42.

## د-وجود هدف اللعبة:

غالبا ما يوجد هدف نهائي للعبة يتحقق في نهايتها مثل: الوصول إلى خط النهاية في ألعاب المسابقات، والحصول على الكأس حيث تظهر في نهاية اللعبة فتاة تقدم كأس الفائز أو الوصول إلى كوكب الشمس في لعبة الدجاج، حيث يقوم اللاعب بقتل الوحوش والدجاج الذي يقف أمامه في كل كوكب من كواكب المجموعة الشمسية حتى يصل إلى الشمس وبذلك تزداد دافعيته في كل مرة يلعب فيها للوصول إلى الهدف النهائي.

## م-المؤثرات الصوتية والمرئية:

تتميز الألعاب الإلكترونية بمؤثرات صوتية مصاحبة للعب، للعب منها ما يعبر عن الفوز ومنها ما يعبر عن الهزيمة وتستغل هذه المؤثرات في التأثير النفسي على الطفل مثال لذلك: الأسطوانات التي تعدها وزارة التربية والتعليم التي تقدم شرح للمناهج الدراسية ونماذج الأسئلة فهي تحدث صوت التصفيق عندما يجيب التلميذ إجابة صحيحة ما يجعلها محببة للتلاميذ ويجعل الحصة أكثر مرحا واستفادة من قبل التلاميذ إلى جانب هذا فإن صناع الألعاب الإلكترونية يستخدمون الألوان الزاهية الجذابة للأطفال وكذلك الأضواء المبهرة لأنظارهم.

## هـ-التفاعلية والنشاط:

يسمح اللعب بالكمبيوتر للأطفال بتحقيق نوع من التفاعلية في الأداء، لإنجاز المهارات المطلوبة في اللعبة والتفاعل عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على الشاشة الكومبيوتر مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب والشخصية في اللعبة لدرجة تشغلهم جسديا وعاطفيا بالإضافة إلى أن مهارات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة وتعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب.<sup>1</sup>

1-المرجع نفسه، ص\_ص 41\_42.

4- مظاهر استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية<sup>1</sup>

إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص الإنمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية مع نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه وفهم إدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الاجتماعية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو المرح والحب والشعور بالمسؤولية شيئاً فشيئاً يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها .

فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقته بالعالم من حوله تختلف، لذلك يختلف التلقي عند الأطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقاً من استراتيجيات التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال المعرفية وخبرات كل منهم.

والألعاب الإلكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري لذلك فمعالجتها لتأثر الطفل بالألعاب الإلكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، لأنهما تكاملاً في تحقيق تأثير هذه الألعاب على الطفل .

فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الإلكترونية يرسم للطفل واقعا افتراضيا لا يمد بصلة لواقعه الحقيقي، مما يجعله المفضل لديه انطلاقاً بانبهاره بتلك التصاميم بحيث يعوض كل من خلال عالم الألعاب الإلكترونية نقائص عالمه الحقيقي، وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 85.75% ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والطفل لن يكون منعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة .

في ظل دخول الوسائط الإعلامية الجديدة كل كالألواح الإلكترونية، والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تركز سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الإلكترونية حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر اليوميات والواقعية للطفل، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بالمراقبة لوافد من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد الغير مكتوبة، بحيث ينشط في مرحلة الطفولة، الجزء الأيمن للدماغ بشكل أكبر من الأيسر وذلك نتيجة لاختصاصه

1-رتيمي أسماء، تراس عبد الرحمان، الألعاب الإلكترونية والسلوك الغنيف عند التلاميذ في المؤسسات التربوية، مجلة التنمية وإدارة الموارد البشرية، المجلد 9 العدد 1، 2022م، صص 163\_164.



بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينا تفسيراً التفضيل الطفل في هذه المرحلة للتعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها .

وتصميم الشكل للألعاب هو البوابة لنفاذ مجموعة الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري، لأن الصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانهلال حدود الصورة يحلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيجابيات وتعبيرات لا تنتمي إلى مجرد البعد الإجمالي منها، فالمخزن الدلالي للصورة يجعل أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي بل تحيلها إلى الوسط حوارى ممتد محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي، حيث إن مضامين التي تبث من الألعاب الإلكترونية إلى الطفل هي مضامين ذات مرجعية معرفية غريبة، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبى والايجابى، وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الإلكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات وحيث تجهز الطفل بالجاهزية التامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها، بحيث

تساعد افتقاره للخبرة التحليلية ولأبعاد معرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبيتها، فالطفل ولشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فيقدر امتلاكه لهامش الحرية الكبيرة في استخدام ولعب هذه الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الهواتف الذكية، بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كملق سلبى أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل إيجابى مع هذه المضامين.<sup>1</sup>

## 5- تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

إن الألعاب الإلكترونية لا يقتصر تأثيرها على من يستخدمها فقط بل يمتد أثارها على سياق الاجتماعى وتظهر هذه الآثار بوضوح في المجتمع، لهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأنواعها المختلفة "الحاسوب، الهاتف، التلفاز" باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والتربوي على حد سواء .

1- المرجع نفسه، صص 163-165.

## 5-1- التأثير الصحي:

كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز، وقليلًا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تضييع للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشكون حالة أطفالهم مما أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل: استنفاد طاقات الطفل والمراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمعة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من أولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو لبدل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات.<sup>1</sup>

## 5-2- التأثير النفسي والسلوكي:

يتأثر الطفل والمراقبة سلبا بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال، العنف، الكسل، العدوانية والخمول، بإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب، كما أنها تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، وتعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود .

## 5-4- التأثير العلمي والتعليمي:

إن استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين والشباب ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم وواجبات المدرسية، ويقل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق مجتمعا أميا يفنقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح مجتمعا لا منتجا<sup>2</sup>.

1-قويدر مريم، مرجع سبق ذكره، ص 142.

2- سليمة بوسعيد، حنان عوادي، مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2، العدد1، 2019/06/06م، ص42.

**5-5- التأثير العقائدي الديني:**

هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيديولوجية يهدف إلى تسميم عقول الأطفال خاصة المسلمين، من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغي اكتساحها وإزالتها من الوجود، على اعتبار أنهم خلقوا إرهابيين، كما أن مضامين التي تحملها بعض الألعاب الإلكترونية تزرع في نفوس الأطفال حب التقليد، وتؤدي بهم في الكثير من الأحيان إلى تقليدها، مما يسبب كوارث حقيقية. ومن جهة أخرى فإن اللعب بهذه الألعاب يجعل الطفل يضيع الكثير من العبادات كالصلاة مثلا، خاصة الصلاة في أوقاتها وذلك لانشغاله بهذه الألعاب لساعات طويلة، كما تجعل الولد أناني، يقطع رحمه، ويعتدي على إخوانه، وربما يحتال على والديه ويسرق أموالهم لشراء أسطوانات الألعاب باهظة الثمن بحجة أنها أصيلة.

**5-6- التأثير الثقافي:**

ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى الأطفال، حيث ينشأ لدى الطفل مرض التوحد وبقائه وحيدا منعزل عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية شخص ضعيف ثقافيا وفكريا وعلميا.

**5-7- التأثير المادي الاقتصادي:**

وهذا الأثر يتمثل في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب التي تعد باهظة الثمن، فالأطفال بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم والتنافس فيما بينهم، يدفعون بأولياتهم ويجبرونهم على شراء آخر صيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية، والتي تكون في مجملها أعلى بكثير عن الألعاب الإلكترونية الخاصة بالطرز القديم، بالإضافة أيضا إلى إهدار الكثير المال والنقود في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيرا ما تعرض للتلغ بسبب سوء الاستخدام وكثرتة، فيما أنها أجهزة باهظة الثمن فمن<sup>1</sup>

1- المرجع نفسه، ص 42.

الطبيعي أن تكون صيانتها غالية الثمن لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة، وبهذا نكون قد أعنا أعدائنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا.<sup>1</sup>

### 5-8- التأثير الأخلاقي التربوي:

من بين المظاهر الأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم كما قال الرسول الله صلى الله عليه وسلم <<أن المؤمن ليس بالعان ولا الطعان ولا الفاحش ولا البذيء.>> ومن بين هذه المظاهر الأخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية فاضحة وغير أخلاقية سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن.<sup>2</sup>

### 5-9- التأثير الاجتماعي:

إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط والتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الاجتماعية، ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب .

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللاعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والولائم الحفلات والاجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بالإضافة إلى العنصر المهم<sup>3</sup>

1- المرجع نفسه، ص 42.

2- دلال واعر، مرجع سبق ذكره، ص 26.

3- بلغازي نسيم، تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع، دراسة ميدانية حول الطفل والمراهق، مذكرة لنيل شهادة الماستر، تخصص وسائل الاعلام والمجتمع، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، 2015\_2016م، صص

في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين الإخوة والأخوات فيما بينهم.<sup>1</sup>

وكذلك من بين التأثيرات التي تسببها الألعاب الالكترونية على صحة وسلوك الطفل ما يلي:

- تسبب له انعزال عن العالم الخارجي وانطواء على ألعابه، وبالتالي عدم إحساسه بالمسؤولية والخوف من الاندماج مع الأشخاص .

- بعض الدراسات التي أجريت أظهرت وجود حالات تشنج وزيادة في تذبذب المخ وحالات صرع لدى بعض الأطفال لكثرة إستخدامهم لهذه الألعاب، لما فيها من وميض وذبذبات تؤثر على المخ وخصوصا.

الأطفال دون الأربع سنوات لأن العين والمخ في تطور مستمر في هذه المرحلة وهذه الألعاب تعرقل نموه في طريق آخر .

- ظهرت في بعض المدارس حالات عنف من الأطفال لزملائهم لأنهم يقلدون هذه الألعاب ويعتبرونها شيئا عادي، يبدو أن تلك الألعاب التي يقلدونها تؤثر على سلوكهم وتشجعهم على ممارسة العنف.

- هذه الألعاب تعود الطفل على الكسل وعدم الابتكار والتفكير لأن مرحلة الطفولة كلها طاقة لا بد أن نستثمرها في نشاطات وألعاب بدنية .

- هذه الألعاب تسبب الغباء للطفل لأن كل شيء عنده سهل بضغطة زر فقط ولن يتعب عقله في التفكير وكثرة الوميض تؤثر سلبا على الجهاز العصبي للطفل، خاصة إذا تعرض له لفترات طويلة دون استراحة.<sup>2</sup>

- احتواء الألعاب الإلكترونية على عنف مفرط مما يسبب سلوك الطفل وعدوانيته .

- وجود ألعاب بأفعال جنسية بدون رقابة أو تصنيف عمري، حيث يعد أمراً غير مرغوب فيه ويمكن أن يكون مؤذياً لصحة الطفل ونموه السليم.

- بعض الألعاب تحتوي على ألفاظ خارجة بمختلف اللغات قد يكررها الطفل بدون فهم معناها وقد يتأثر بها الأطفال الأكبر سناً وتصبح جزءاً من طريقة كلامهم.<sup>3</sup>

1-المرجع نفسه، ص 110.

2 تينة كريمة، بن غليسي سعاد، بن لقرشي نور الدين، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال مستقبلا -لعبة الحوت الأزرق نموذجاً-، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 4، العدد(1)، 2022م، ص3.

3-بوراس وداد، مرجع سبق ذكره، ص 53.

- هناك ألعاب تحرض على العنصرية والتطرف أو شذوذ وغيرهم من التوجهات الغير سوية التي لا يستوعبها الطفل .

وظهور بعض الألعاب الخطيرة جدا مثل لعبة الحوت الأزرق هذه اللعبة تقوم على تهديد الطفل وإرغامه 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 بوجي التي دفعت الأطفال للإدمان عليها وترك واجباتهم الدراسية<sup>1</sup>.

- يتسبب الإدمان في اضطراب نوم صاحبه بسبب حاجته المستمرة إلى استخدامه للإنترنت حيث يقضي أغلب المدمنين ساعات الليل كاملة على الأنترنت ولا ينامون إلا ساعة أو ساعتين، كما يؤثر على مناعته مما يجعله أكثر قابلية بأمراض كما قضاء المدمن ساعات طويلة دون حركة تذكر يؤدي إلى ألام الظهر وإرهاق العينين.

- هناك دراسة قام بها فريق من الباحثين بجامعة مونتريال بكندا تشير إلى أن الإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية يمكن أن يؤثر على صحة الدماغ لدى الأطفال، وتشير الدراسة إلى أن الإفراط في اللعب يمكن أن يؤدي إلى تقلص في بعض مناطق الدماغ المسؤولة عن التحكم في الانتباه والتنسيق الحركي.

- يؤكد خبراء التربية أن للألعاب الإلكترونية تأثيرا على صحة الطفل، فعلى الرغم من أنها قد توفر فوائد تعليمية وتطويرية إلا أن كثرة الممارسة المفرطة لهذه الألعاب ووصول الطفل إلى حد الإدمان إلى تراجع الأداء الدراسي للطفل وضعف مهاراته في الحوار والتعبير عن أفكاره.

- كما أن الاستمرار الطويل في اللعب يؤدي بالطفل إلى العزلة الاجتماعية، ونقص التواصل مع الآخرين، وهذا قد يؤدي الانخراط المفرط في الألعاب الإلكترونية إلى قلة الفرص للتفاعل الاجتماعي الحقيقي، قد يجد الأطفال صعوبة في إنشاء علاقات صداقة وتطوير مهارات التواصل الشخصي عندما يمضون وقتا طويلا أمام الشاشة.

- وقد أكدت دراسات عديدة تأثير ألعاب العنف على المخ والأعصاب لدى الأطفال، كما أنها تنمي العدوانية بداخلهم فيمارسونها في البداية على المحيطين بهم، من أشقائهم ثم على الآخرين، إلى أن يصبح هذا السلوك عبارة عن منظومة يبني عليها الطفل طريقة تعامله مع الآخرين<sup>2</sup>.

1- المرجع نفسه، ص 53.

2- بن فرح الله بختة، نبار ربيحة، الإدمان على الألعاب الالكترونية وأثره على صحة الأطفال، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 3، العدد (1)، 2020م، ص 58.

- هدر الوقت يتطلب لعب الألعاب الإلكترونية إلى الكثير من التركيز والطاقة، بالإضافة إلى أنها تستغرق الكثير من الوقت، وغالباً ما يكون على اللاعب الالتزام في اللعب بشكل منتظم لتجميع نقاط أكثر أو الفوز في مرحلة ما، لذا يفضل مدمني الألعاب الإلكترونية أن يتخلوا عن نشاطات أخرى لقضاء وقت أكثر في اللعب، وقد يؤدي الأمر إلى التخلي عن هواياتهم، وقد يواجه الشخص صعوبة في التكيف مع الحياة بعيداً عن اللعبة التي قد أدمن عليها<sup>1</sup>.

- إن الإثارة والمتعة التي توفرها ألعاب الفيديو هي على النقيض تماماً بيوم مثالي في المدرسة، يمكن أن يسبب تأثر الطفل بمتعة الألعاب الإلكترونية تفضيله لتلك الألعاب فقط على أي شيء آخر، وعدم اهتمامه بالمدرسة والذهاب إليها.

- قضاء الطفل الكثير من الوقت أو السهر لوقت متأخر من الليل في اللعب، قد يتسبب ذلك في إرهاق الطفل وصعوبة استيقاظه صباحاً للذهاب إلى المدرسة، تلك الألعاب غالباً ما تستنفد الطاقة البدنية والعقلية وتؤثر على النوم، مما يؤثر بدوره على أداء الطفل في الصباح التالي.

- قد يؤدي انشغال الطفل بالألعاب الإلكترونية إلى إهمال واجباته المنزلية وتقديمها في الوقت المناسب، يمكن أن يشتت الطفل انتباهه عن المهام الضرورية مثل الدراسة والقراءة وإنجاز الواجبات المدرسية، مما يؤثر سلباً على أدائه التعليمي، بالإضافة إلى ذلك قد يؤثر الانشغال المفرط بالألعاب الإلكترونية على استعداد الطفل للاختبارات قد يتجاهل الطفل الدراسة والمراجعة اللازمة لأنه يفضل قضاء وقته على الألعاب وهذا قد ينتج عنه سوء الأداء وضعف النتائج في الاختبارات.<sup>2</sup>

وستناول فيما يلي وبصفة عامة إيجابيات وسلبيات:

1- المرجع نفسه، ص 58.

2- تينة كريمة، بن غليسي سعاد، بن لقرشي نور الدين، مرجع سبق ذكره، ص 4.

## -إيجابيات الألعاب الإلكترونية-

- من بين إيجابيات الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، وذلك بسبب التحديات والمهام الذكية التي توفرها، كما تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق. وذلك بتطوير مهاراتهم الاجتماعية والتفاعلية وذلك من خلال اللعب الجماعي والتنافس الصحي مع الآخرين بذلك يمكن القول إن الألعاب الإلكترونية توفر فرصًا مثيرة لتنمية المهارات والقدرات العقلية والاجتماعية.

- تعلم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد، وتحفز هذه الألعاب على التركيز والانتباه والتنشيط لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوامل من صنع المخيلة ليس هذا فحسب بل تساعده أيضا على المشاركة.

- هذه الألعاب مصدر مهم لتعليم الطفل، إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أو مراهق أمام هذه الألعاب يصبح أكثر حيوية ونشاطا وانخراطا في المجتمع، كما أن الألعاب الإلكترونية تعطي فرصة التعامل مع هذه التقنيات الحديثة .

- يمكن كذلك لهذه الألعاب أن تنمي قدرات العقل، مثل التحكم في تحرك الأعين مع الأيدي وعمل أكثر من مهارة في وقت واحد، كما أنها تزيد من سرعة بديهية الإنسان ويساعده في التخطيط والتحليل .

- كثير من الألعاب الإلكترونية ترتبط بمجاملات التعليم، فيمكننا استخدامها لتعليم الأطفال الأرقام والحروف وجداول الضرب وأمور في المواد الرياضية والعامه وغيرها<sup>1</sup>.

-تنمية القدرات العقلية للأفراد، مثل تحسين الذاكرة والتركيز والادراك المكاني الاجتماعي. كما يمكن أن تساعد على تنمية المهارات الحركية الدقيقة.

-إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الالغاز.

- يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته يتمثل الأطفال الأخلاق والمبادئ المثالية المتضمنة في بعض العاب الحاسوب<sup>2</sup> .

1 عقيب بسمة، لراري فريدة، أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال في علوم الاعلام والاتصال، تخصص سمعي بصري، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيجل، 2018\_2019م، ص\_ص 54\_55.

2- فاطمة همال، مرجع سبق ذكره، ص\_ص 142\_143.



- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.
- ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع، إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة .
- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية .
- يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى، فالألعاب هي وسيلة ممتعة ومسلية للأطفال وتساعد على تنمية مهاراتهم الحركية والاجتماعية والابداعية، كما أنها توفر لهم فرصة للتعلم والتفاعل بطريقة إيجابية وتشجيعهم على التعاون والتفاعل مع الآخرين، بالتالي فإن ممارسة الألعاب بطريقة هادئة ومنظمة يمكن أن تساعد الأطفال على التركيز والتفكير بشكل أفضل، كما أنها تساعدهم على التحكم في مشاعرهم وتنمية قدراتهم العاطفية. لذلك فمن الجيد تشجيع الأطفال على اللعب بطريقة مسؤولة ومنظمة وتعليمهم كيفية التعامل مع الآخرين بشكل سليم خلال اللعب.
- يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة، إذ يتعرض الأطفال خلال اللعب لتجارب عديدة تشمل الفوز والخسارة، ومن خلال هذه التجارب يتم تنمية قدرات الأطفال على التعامل مع المشاعر المختلفة والتعلم من الأخطاء التي يرتكبونها وتحسين أدائهم في المرات اللاحقة.
- تعتبر الألعاب الإلكترونية فعالة في تنمية مهارات الإصرار والتحمل والصبر عند الأطفال، حيث يتم تعزيز هذه المهارات عندما يواجه الأطفال تحديات ومشاكل في اللعبة التي يحاولون حلها. كما تتيح للأطفال فرصة التعلم من خلال التجربة والخطأ، فهم يتعلمون من أخطائهم ويحاولون إصلاحها للفوز في اللعبة، وبالتالي فإن لعب الألعاب الإلكترونية بشكل صحي يمكن أن يساعد الأطفال على تطوير مهاراتهم الإيجابية في الحياة والتحقق من قدراتهم الشخصية.<sup>1</sup>

1- فاطمة همال، مرجع سبق ذكره، ص 143.

## سلبيات الألعاب الإلكترونية :

- على الرغم من إيجابيات عدة للألعاب الإلكترونية إلا أنها لها سلبيات كثيرة أهمها ما يلي:
- معظم هذه الألعاب المستخدمة من قبل المراهقين والأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق.
- إن ممارسة الألعاب الإلكترونية كان سبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل الجرائم القتل والاعتصام والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات.
- كذلك المحتويات والمضامين الخاصة بهذه الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الاسلامي، قد يؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد.
- أنها تعلم المراهقين والأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، والتي تكون نتيجتها في الغالب الجريمة، فكثير من هذه القدرات تكسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب .
- ضعف النظر وصعوبة الرؤيا بسبب النظر الطويل في الشاشات إضافة إلى تأخر في الكلام عند الأطفال الذين هم أقل سنا .
- خلل كبير في علاقتهم الاجتماعية، حيث يعتاد الطفل السرعة في هذه الألعاب مما قد يعرضه لصعوبة كبيرة في التأقلم مع الحياة الطبيعية ذات السرعة الأقل درجة، فينفذ المهارات الاجتماعية لأنه اعتاد التعامل مع عالم مختلف عن البشر ومواقف مختلفة.
- اكتساب أجسام الأطفال الصغيرة مزيدا من الطاقة السلبية والشحنات بسبب كثرة لمس هذه الأجهزة وحملها<sup>1</sup>.

1 سعيداني مريوحة منال، عوالي شهيناز، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الواقع الاجتماعي للمراهق لعبة البو بجي نموذجا، دراسة ميدانية على طلبة ثانوية أوكراف احمد بولاية مستغانم، مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر علوم الاعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، 2020\_2021م، ص\_ ص 53\_ 54.

- تزرع هذه الألعاب في نفس الطفل حب العنف، لأن معظم هذه الألعاب أصبحت تعتمد على فنون القتال.
- قد يتعلق الطفل بالجهاز المستخدم ويمكن العب لفترة طويلة يوميا، مما يجعله منعزلا عن محيطه وكذلك التوحد أصبح من أهم الأمراض التي يصاب بها الطفل .
- الجلوس لساعات طويلة للعب أمام هذه الألعاب بالتأكيد سيؤثر على قدرة الشخص على النظر فقد يضعف بصره جراء اللعب باستمرار وقربه من الشاشة التي يستخدمها .
- ازدياد السلوك العنيف وارتفاع الاعتداءات الخطيرة، وهذا ما يؤدي إلى سلوكيات سلبية في الحياة الحقيقية، مثل الاعتداءات الجسدية والعنف المدرسي.
- بالنسبة للبالغين تؤثر سلبا على حياتهم تضيع الكثير من الوقت إهمال الدراسة، فعلى الرغم من أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون ممتعة وتعزز العمليات العقلية، إلا أن إهمال الدراسة وإهدار الوقت في اللعب قد يؤدي إلى تراجع الأداء الأكاديمي وفشل الأهداف الشخصية والمهنية.<sup>1</sup>

## 6- أساليب الوقاية من الألعاب الإلكترونية:<sup>2</sup>

- نستطيع القول إن الألعاب الإلكترونية تغلغت في المجتمع بشكل كبير وكدنا نصل إلى حتمية وجود ألعاب إلكترونية في كل بيت يوجد فيه أطفال، حيث يبقى هذا الطفل حبيس اللعبة ولفترات طويلة منتقلا بين ألعاب الإثارة والعنف والرياضة والمغامرات وألعاب المحاكاة وتمثيل الأدوار... وغيرها، ما أدى إلى عديد المشاكل النفسية والجسدية التي أصبحت تواجه الطفل في حياته اليومية.
- غير أنه ويتوجيه من الآباء نستطيع إيجاد بدائل للألعاب الإلكترونية، أو ممارستها بشكل مهذب، لأن الطفل لا يزال في طور التعلم والاستكشاف، ومن بين هذه التوجهات والنصائح ما يلي:

### 6-1- تهذيب ممارسة الألعاب الإلكترونية:

- توعية الأبناء عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي تمتد لتشمل الدين والقيم والعادات والتقاليد.
- عدم تحميل الألعاب الإلكترونية بدون الاطلاع على تفاصيلها والأهداف منها.
- مشاركة الأبناء اللعب من خلال حساباتهم الشخصية.

1- ميساء بكوش، نهاد بن نخلة، مرجع سبق ذكره، ص 61.

2- إبراهيم جناد، ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال، مجلة الحوار الثقافي، المجلد 10، العدد (01)، 2021م، ص\_ص 15\_16.

- معاورة الأبناء بشكل دائم ومستمر عن الألعاب ومتابعة جميع المحادثات التي تصل إلى حساب الطفل في البلايستيشن وغيره من وسائط الألعاب الإلكترونية.
- تقليل ساعات لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية ومتابعة الأبناء في ذلك وتوجيههم دون ترك الحبل على الغارب.
- تحذير الأبناء من مشاركة اللعب مع الغرباء أيا كانوا وفي حال الرغبة في المشاركة أخذ الإذن المسبق من أحد الوالدين.

## 6-2- البدائل الترفيهية:

- كي يتخلص الأطفال من مشكلة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وجب عليهم إيجاد بدائل أخرى، تكون ترفيهية وتملاً أوقات فراغهم، بحيث يكون للأباء دور كبير في هذه البدائل، فمن جهة يعمل الأب على تهذيب استعمال الألعاب الإلكترونية، وصياغة البعض من الشروط في خوضها.
- فمن بين هذه الشروط التي ذكرها المتخصصين في هذا الشأن إذ لا يشجعون وجود التلفزيونات والحاسبات الآلية وألعاب الفيديو في غرف نوم الأطفال، حيث يصبح الإشراف الأبوي عليهم صعباً بالإضافة إلى أن هذا يؤدي إلى شعور الأطفال بالعزلة والوحدة، ومن جهة أخرى يستطيع الآباء إيجاد بدائل أخرى تحافظ على صحة وعقل ووقت الطفل، وتدخله عالم الترفيه والتي من بينها:
- تذكير الطفل أن الإنترنت لا تحتوي الألعاب الإلكترونية فقط، وإنما يمكن استعمالها للقراءة وتعلم لغات أخرى، واكتساب معارف جديدة.
  - العمل على ممارسة الرياضة كالجري والسباحة وركوب الخيل ومختلف أنواع الرياضة التي ترفه عن الطفل وتكسبه صحة جيدة وجسم رياضي وسوي.
  - التعود على تحديد أوقات للتنزه والاستجمام والرحلات كزيارة المعالم الأثرية ومختلف المناطق لمعرفة الخصائص التي تتميز بها كل منطقة، بالإضافة إلى التنزه في الغابات لما فيها من جو لطيف وهواء نقي، تساعد الطفل في جهازه التنفسي.
  - حث الأطفال التعود على المطالعة لمختلف الأعمال العلمية والأدبية كالروايات والقصص، ومختلف اختراعات العلماء.
  - معاورة الأطفال ومشاركة اهتماماتهم، ومحاولة بناء علاقة اجتماعية هادفة بين الآباء وأطفالهم.
  - محاولة إيجاد سبل للتآخي والتعاون والتآزر كحث الأطفال على ممارسة الأعمال التطوعية الهادفة والخيرية منها.<sup>1</sup>

## خلاصة الفصل:

في الأخير يمكننا القول ان الألعاب الإلكترونية جزء صغيراً من العالم الجديد وأنها الظاهرة المنتشرة بكثرة خاصة في الآونة الأخيرة في المجتمع بصفة عامة وبين الأطفال بصفة خاصة، وبأنواع مختلفة ومتنوعة حيث أصبحت من أهم الألعاب المفضلة في الوقت الحاضر لديهم، حيث نجدها متاحة عبر مختلف الوسائل التكنولوجية، فهي تجذب مستخدميها من خلال إيجابياتها ومميزاتها الجذابة كالصور والألوان والموسيقى وغير ذلك، وبالرغم من أنها ممتعة ومسلية إلا أنها لها سلبيات يجب على الطفل الحذر منها، كما أنها تؤثر على المجتمع بطرق متنوعة.

## المبحث الثالث: حاجة الطفل للعب.

### تمهيد

1- خصوصية مرحلة الطفولة

2- بيئة الطفل

3- حقوق الطفل

4- حاجات نمو الطفل

5- وظائف اللعب عند الطفل

6- أهمية اللعب وتعلق الطفل بالألعاب الالكترونية

خلاصة المبحث

**تمهيد:**

تعد مرحلة الطفولة من أكثر المراحل حساسية في حياة الطفل، كما تعتبر الركيزة الأساسية فيها كونها تشهد تكوين شخصية الطفل. ففيها ينضج عقليا إلى أن يكبر في السن ويصبح كاهلا، لهذا أصبح على الأولياء والزاما عليهم الاهتمام الكامل بالطفل في هذه المرحلة حتى يتم إعداد طفلا متكاملا من الناحية التربوية والنفسية والعقلية والاجتماعية. وسنركز في هذا الفصل على حاجة الطفل للعب من خلال التطرق إلى خصوصية مرحلة الطفولة للنمو ووظائف اللعب المختلفة وأخيرا أهمية اللعب في تنشئة الطفل.

## 1- خصوصية مرحلة الطفولة:

بما أن مرحلة الطفولة هي المرحلة من أكثر المراحل المهمة في حياة الطفل، وتعتبر المرحلة التي ينمو فيها وينضج من الناحية العقلية والجسمية، فالطفل في هاته المرحلة يمر على عدة مراحل لكي ينمو فيها نموا كاملا ومن أهم هاته المراحل:

### أ- مراحل نمو الطفل:

يمر الإنسان في حياته بمراحل عديدة متتابعة والتي تبدأ من الولادة مروراً بمرحلة المراهقة والشباب ثم الشيخوخة أو الكهولة وصولاً إلى الوفاة وهذه المراحل لها مميزات وسميات سواء ان كانت عقلية أو جسمية... الخ، وكل مرحلة من هذه المراحل المكتملة للمرحلة التي تليها.

فمرحلة الطفولة هي أكثر مرحلة ارتكازاً وذلك في بناء شخصية الطفل تعمل على تكوين الطفل السوي وفهم مختلف احتياجاته النفسية والاجتماعية والجسمية لكي يكون فرداً ناضجاً وناجحاً ومن مراحلها:

### - مرحلة ما قبل الولادة (ما قبل الميلاد):

إن مرحلة ما قبل الميلاد هي المرحلة الأساس التي تتركز عليها مراحل نمو الأخرى لذلك يجب توفير أفضل الظروف النهائية للجنين منذ اللحظة الأولى للإخصاب وتشمل مرحلة ما قبل الميلاد نمو الجنين من الإخصاب حتى الميلاد وتستغرق هذه المرحلة تسعة شهور (9 أشهر).

تعتبر مرحلة ما قبل الولادة هي المرحلة التي يتم فيها تكوين الجنين وتستمر إلى غاية ولادته وتستمر هذه المرحلة إلى غاية بلوغ الطفل ثلاث سنوات وتبدأ حياته منذ اللحظة التي يتم فيها إخصاب البويضة الانثى مع الخلايا المنوية للذكر لتكوين بويضة مخصبة.<sup>1</sup>

### - مرحلة المهد والرضاعة من (الميلاد-سنتين):

قال الله تعالى: "والوالدات يرضعن أولادهن حولين كاملين لمن أراد ان يتم الرضاعة".<sup>2</sup>

1- كامل محمد محمد عويضة، علم نفس النمو، دار الكتب العلمية، بيروت، لبنان، 1996م، ص 90.

2- سورة البقرة، آية 231.



طفولة المبكرة هي المرحلة التي يتم فيها النمو البشري، فالطفل يتعلم الاعتماد على ما حوله ومن جهة أخرى يميل إلى الاستقلالية والاعتماد على نفسه وهي تعتبر مرحلة تعليمية وتربوية للطفل.

من خلال هذه المرحلة تتوسع القدرات والاستعدادات المعرفية، والبدنية للطفل الصغير بسرعة ففي العام الثاني من عمرهم يمشي الأطفال، وبوصولهم العام السادس يضاف إلى المشي الجري، والحجل، والقفز، والتسلق، والرسم، والكتابة وحتى السباحة والرياضات الأخرى.<sup>1</sup>

### - مرحلة الطفولة المتوسطة:

تعطي سنوات الطفولة الوسطى والمتأخرة الفترة منذ الدخول إلى الصف الأول حتى المرحلة المبكرة للثانوية أي منذ مرحلة ما قبل المدرسة وحتى مرحلة المراهقة تقريبا، وهي الفترة التي يبدأ الأطفال معها الاندماج بشكل كبير مع العالم الخارجي بعيدا عن العائلة، وتلعب المدرسة دورا مهما كعامل اجتماعي مهم في حياة الطفل وتحل في جزء كبير محل العائلة.<sup>2</sup>

تمتد مرحلة الطفولة المتوسطة والمتأخرة من سن ست سنوات إلى حوالي سن 12 سنة، وهي المرحلة التي يلتحق فيها الطفل بالتعليم الأساسي أي تمتد من نهاية مرحلة ما قبل المدرسة الابتدائية إلى بداية مرحلة المراهقة وتمتاز هذه المرحلة بأن الطفل فيها يبدأ في المشاركة الكاملة في العالم الخارجي في محيط الأسرة، وتقوم بدور هام كمؤسسة اجتماعية تقوم مقام الوالدين بالنسبة للتطبيع الاجتماعي لطفل تعتبر من أنسب المراحل العلمية للتطبيع الاجتماعي كذلك يقترب النمو الحركي والنمو العقلي واللغوي والإدراكي للأطفال في نهاية هذه المرحلة إلى مستوى النضج.<sup>3</sup>

تعتبر مرحلة الرضاعة أهم مراحل الطفولة، حيث يوضع فيها أساس نمو الشخصية فيما بعد، وكما يقول هاد فيلد Hadfield، فإن هذه المرحلة والمرحلة التي تليها مباشرة يوضع فيها الأساس الشخصية فإذا كانت عوامل النمو سليمة ومواتية كان نمو الشخصية سويا وإذا كانت عوامل النمو ذات تأثير ضار كان نمو الشخصية مضطربا غير متوافر ولهذا نجد المتخصصين في علم النفس المرضي يركزون على دراسة نمو الشخصية والعوامل المؤثرة فيها في هذه المرحلة.<sup>4</sup>

1- انيتا وولفوك، نانسي بييري، نمو الطفل والمراهق، ت: معاوية محمود أبو غزال، الفرحتي السيد محمود، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، 2015م، ص 36.

2- روبرت واطسون، هنري كلاي ليند جرين وآخرون، سيكولوجية الطفل والمراهق، مكتبة الجوهرة، القاهرة، 2015م، ص 239.

3- علي السيد سليمان، سيكولوجية النمو والنمو النفسي للعاديين وذوي الاحتياجات الخاصة، دار الجوهرة، القاهرة، 2015م، ص 239.

4- حامد عبد السلام زهوان، علم نفس النمو الطفولة\_ والمراهقة، دار المعارف، د ب، 1986م، ص 121.

ففي هذه المرحلة تبرز التطورات النمائية للطفل من نمو الاسنان، وزيادة في الطول والوزن، وتعلم المشي والحركة والجلوس ايضا، فهذه المرحلة ليست فقط إشباع الطفل لحاجاته الفيزيولوجية بل هي مرحلة اكتشاف الطفل للعالم الخارجي المحيط به.<sup>1</sup>

وتبدأ هذه المرحلة منذ ولادة الطفل إلى غاية بلوغه سنتين من عمره.

#### - مرحلة الطفولة المبكرة: (مرحلة ما قبل المدرسة):

تمتد هذه المرحلة من نهاية السنة الثانية إلى نهاية السنة السادسة.<sup>2</sup>

وهي المرحلة قبيل المدرسة وتمتد من نهاية مرحلة الرضاعة حتى دخول المدرسة ...، وتتميز هذه المرحلة بمميزات عامة منها استمرار النمو بسرعة ولكن أقل من سرعته في المرحلة السابقة والاتزان الفيزيولوجي والتحكم في عملية الإخراج وزيادة الميل إلى الحركة، والشقاوة، ومحاولة التعرف على البيئة المحيطة، والنمو السريع في اللغة اكتساب مهارات جديدة.<sup>3</sup>

#### - من اهم مميزات مرحلة الطفولة المبكرة:

- استمرار نمو بسرعة لكن بمعدل أقل من المرحلة السابقة، نظرا لأن مرحلة الطفولة مرحلة حيوية من حياة الإنسان ومن المهم توفير بيئة مناسبة للطفل في هذه المرحلة حتى ينمو بشكل صحيح.

- ازدياد النضج الحركي بدرجة ملحوظة فالطفل من السن الخامسة يظهر عليه التوافق العصبي العضلي في العضلات الصغيرة الدقيقة باليدين بحيث يستطيع استعمال القلم في رسم الأشكال، حيث مع الممارسة المنتظمة يصبح الطفل قادرا على تحسين مهاراته في التحكم الدقيق لليدين، مما يساعده في رسم الأشكال بشكل أكثر دقة وتفصيلا فيجب تشجيع الطفل على الاستمرار في التدريب والتطوير الذاتي لمهاراته الحركية،<sup>4</sup> وذلك عن طريق ممارسة الرسم والأنشطة التي تعزز التنسيق بين العين واليد، مثل قص الورق وتلوين الصور.

1-المرجع نفسه، ص 121.

2-عباس محمد معوض، علم نفس النمو الطفولة-المراهقة-الشيخوخة، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، ب ت، ص52.

3- حامد عبد السلام زهوان، مرجع سبق ذكره، ص162.

4م كوردالي، علم نفس النمو والفروقات الفردية، الدروس عن بعد، أعمال موجهة، ماستر 1، 2019\_2020م، ص 2.

- العصيان والرفض والانفجارية والعصبية، فالطفل عندما يشعر بالإهمال أو الظلم فإنه يعبر عن هذا بطرق مختلفة نتيجة لعدم التحكم في المشاعر.
  - الحركة والنشاط وشدة الميل إلى التفكير والتركيب للعب، فالأطفال يميلون إلى التفكير والتفاعل مع محيطهم فالألعاب تساعدهم على الاكتشاف والتجربة والتعلم.
  - الثرثرة وكثرة السؤال وشدة النزعة إلى الاستطلاع، فالأطفال يكتشفون العالم الذي حولهم ويتعلمون من خلال التفاعل معه ويكونوا فضوليين ومنتشوقين لفهم كل شيء وهذا ينعكس في تكرار الأسئلة والثرثرة المستمرة.
  - النمو السريع في اكتساب اللغة والمهارات الحركية والنمو سريع في جميع جوانب الشخصية.
  - يصل الطفل في هذه المرحلة إلى الاتزان الفيزيولوجي وضبط عملية الإخراج.
  - بداية التنميط الجنسي حيث يميل إلى تقليد ما يعمله الرجال وتميل البنات إلى ما تعمله النساء.
  - وفي هذه المرحلة تنمو حواسه حتى تكاد تبلغ نموه الكامل وبالتالي تشتد الملاحظة لديه، وتظل قدرته على التركيز والانتباه المحدودة بالرغم من إقباله على تعلم واكتشاف العالم من حوله ولكن الطفل يظل مركزا حول ذاته.
  - يكتسب بعض المفاهيم المجردة وفهمها يبدأ يظهر ما يسمى بالضمير وتتضح الفروق الشخصية بين الأطفال.
  - تنمو لديها القدرة على التقليد والمحاكاة وتزداد قدراته اللغوية حتى يستطيع التعبير عن حاجاته وانفعالاته.<sup>1</sup>
- مرحلة المراهقة:

تعتبر هذه المرحلة من أدق وأهم المراحل التي يمر بها الطفل ذلك لأنها مرحلة يتحول خلالها الفرد من طفل غير كامل للنمو إلى بالغ ناضج، والتغيرات التي تحدث للمراهق اثنائها لا تقتصر على جانب أو بعض جوانب الشخصية وإنما تشملها جميعا، كما أن هذه المرحلة بما يصاحبها من تغيرات جسمية وانفعالية واجتماعية وغيرها، يكون لها مطالب وحاجات يتطلع المراهق إلى تحقيقها وإشباعها وقد يقف المجتمع بتقاليده وعاداته<sup>2</sup>

1-المرجع نفسه، ص2.

2-إبراهيم وحيد محمود، المراهقة خصائصها ومشكلاتها، دار المعارف، الإسكندرية، 1981م، ص 16\_17.

ضد تحقيق هذه المطالب والحاجات مما يصدّم المراهق ويوقّعه في صراع بين الرغبة في تحقيقها، وبين قيود المجتمع وحدوده.<sup>1</sup>

تتميز هذه المرحلة بتغيرات البلوغ الجسمية والاجتماعية والنفسية وفي حوالي العاشرة أو 12...، وقد تستمر حتى عمر 18\_22 سنة أو إلى حد ما.

تعد مرحلة المراهقة من أهم مراحل التي يمر بها الفرد، وكذلك من أصعب المراحل فيها ينتقل الفرد من الطفولة إلى بلوغه سن الرشد وقد تظهر علامات تدل على أنه تغير وكبير في السن من تغيرات جسمية، وعقلية، وفيزيولوجية، وخلقية ودينية وغيرها.<sup>2</sup>

- من أهم خصائص مرحلة المراهقة:

- الخصائص الجسدية:

تظهر لدى المراهقين مجموعة من التغيرات الجنسية التي ترافق مراحل نموهم ضمن مرحلة المراهقة والتي قد تبدأ من عمر 10 وحتى 16 تقريباً، إذ تبدأ الأعضاء الجنسية بالنمو بشكل أكبر كما ترافق مرحلة المراهقة تغيرات في الصوت الذي يصبح أكثر خشونة لدى ذكور وأكثر نعومة لدى الإناث، ويزيد نمو الجسم بشكل عام من طول والحجم، بالإضافة إلى نمو الشعر في أماكن متعددة من الجسم حول الأعضاء الجنسية لدى الذكور والإناث، وفي تلك المرحلة تبدأ تغيرات واضحة بالظهور ما بين ظهور والإناث كما تزيد إفرازات الغدد والعرق والدهون، وتلعب الغدد الصماء دوراً هاماً في نمو بسبب نشاط الغدد الكبير في مرحلة المراهقة وينشط عمل الغدة الدرقية بشكل ملحوظ مما يسبب نشاطاً فعلياً كبيراً لدى المراهقين وكذلك تنشيط الغدة النخامية والغدد الجنسية من خلال المرحلة المراهقة، كما تنمو العضلات لدى الذكور ويتسع الكتفان بشكل ملحوظ وتتسع منطقة الوركين لدى الإناث ويبرز الصدر، كما قد يظهر حب الشباب على وجوه والأجسام ويبدأ المراهق عموماً بالاهتمام بشكله وجسمه مما يجعله يشعر بالابتعاد عن الآخرين أحياناً بسبب الهوس بالمظهر الخارجي.<sup>3</sup>

1- المرجع نفسه، ص 17

2- انيتا وولفوك، نانسي بيري، مرجع سبق ذكره، ص 38.

3- عبد الفتاح ناجي، خصائص مرحلة المراهقة، نشر في 19 ديسمبر 2021 من: www.treyah.com تم التصفح في:

2023/05/25 (12:01).

**- الخصائص النفسية والاجتماعية:**

تشكل من خلال مرحلة المراهقة أزمة تحقيق الهوية الشخصية بالنسبة للمراهق وتزافها بعض الخصائص النفسية والاجتماعية، كظهور القلق والملل وغياب الهدف بالإضافة إلى بداية تشكل الهوية الجنسية، وما يرافقها من اضطرابات نفسية وجسدية لدى المراهق كاضطراب في الأكل والنوم والقلق بالإضافة إلى بعض التغيرات في العلاقة مع الأسرة إذ يبدأ المراهق بالميل إلى الاستقلالية والرغبة في اتخاذ القرار لذا تظهر لدى البعض حالة من التمرد وعدم الاستمتاع لنصائح الأهل.

من خلال مرحلة المراهقة يبني المراهق هويته الاجتماعية من خلال علاقتهم على الأقران ويشعر الفرد بحالة من الانجذاب نحو الجنس الآخر كما يصبح الولاء والاهتمام نحو الأصدقاء أكبر من الأسرة ويتجه المراهق نحو الجلوس مع أصدقائه أكثر من جلوس مع أسرته.

**- الخصائص الانفعالية:**

تعد الحالة الانفعالية من الأمور الهامة في حياة المراهق، إذ أنها تتضح بشكل واضح ويصبح في حالة من الاضطراب الانفعالي الذي قد يظهر من خلال ارتفاع مستوى الغضب والعدوانية أحيانا لدى الذكور، وتصبح المشاعر والعواطف أكثر ظهورا خصوصا يتعلق بالعلاقة ما بين الذكور والإناث والعلاقة ما بين الأقران عموما وتظهر لدى المراهقين حالات انفعالية مفاجئة غالبا ما تكون مرتفعة وتظهر من خلال العنف والعدوان والصراخ والبكاء، إذ يشعر المراهقين بأن لا أحد من المحيطين بهم قادر على أن يفهمهم ويدرك ما يحتاجون إليه.

**- الخصائص المعرفية والعقلية:**

يتطور لدى المراهق البناء المعرفي ويصبح قادرا على التفكير المجرد والاستدلال والاستقراء إلى حد جيد كما تصبح القدرات المعرفية لديه أكثر وضوحا وتتزز مهاراته خصوصا في مجال التفاعلات والعلاقات مع الآخرين مع أقرانه، كما إن نمو التفكير المجرد لدى المراهقين يمكنهم من تحديد أهدافهم وإدراك الواقع حولهم بشكل أفضل واتساع خيالاتهم بالإضافة إلى نمو الوعي الأخلاقي والاجتماعي بشكل كبير.<sup>1</sup>

وفي الأخير يمكننا القول إن الطفل له مراحل عديدة يمر بها في حياته تساعده على استكمال عيشه، وذلك ليصبح فردا ناضجا وكامل النمو.

1-الموقع نفسه، تم التصفح في: 2023/05/25م (12:01).

## ب- أهمية الطفل:

باعتبار الطفولة من أهم المراحل التي يمر بها الفرد وفيها تتكون شخصيته التي سيكون عليها مستقبلا ويتمشى بها، فالطفل هو زينة الحياة الدنيا، وهو ثمرة الأسرة، حيث قال الله تعالى: "المال والبنون زينة الحياة الدنيا".<sup>1</sup> فالطفل يمثل نعمة للأسرة لقيامه بالتقريب من الأب والأم وزيادة الألفة بينهما ورفع منزلة كل طرف لدى الآخر كما أنه يهب الدفء والنشاط إلى الأسرة ويبعد عنها المشاكل والاختلافات ويقصر الأيام الطويلة بسبب تسلي الوالدين بطفليهما. ويعزز الطفل مكانة الأسرة ويكون سببا في استمرار الحياة بواسطته تتقوم الأسرة.

فالطفل هو أمل المستقبل وثروة الأمة، لديه القدرة على التطور والنمو واكتساب المعرفة والمهارات.<sup>2</sup> وفي الأخير نستنتج أن الطفل له أهمية كبيرة، وهو الأمل والمستقبل للمجتمع، وهو الأساس التي يبنى عليه الوسط الاجتماعي، فلا بد من عدم تجاهله وتوفير مختلف احتياجاته الخاصة وتلبية مختلف رغباته.

## ج- خصائص الطفل:

إن كل مرحلة من المراحل العمرية التي يمر بها الطفل لها الخصائص تميزها عن بعضها، ومن بينها مرحلة الطفولة التي تعتبر أهم مرحلة وتمتاز بخصائص عديدة من بين خصائص التي يتميز بها الأطفال:

## - كثرة الحركة وعدم الاستقرار:

إن الحركة الكثيرة واللعب الدائم وعدم الاستقرار والصعود والنزول وغير ذلك يزيد من ذكاء الطفل وخبرته بعد أن يكبر أما الآخر الذي لا يتحرك ويجلس دائما وحيدا في أحد أركان البيت فهو غير سوي، وغالبا ما يصاب بعد ذلك بالانطواء والخوف والخجل نتيجة ذلك.

- **شدة التقليد:** فالطفل خلال حياته اليومية يحاول تقليد كل سلوكيات والديه سواء كان هذا السلوك حسن أو سيء، فالطفل يرى أباه يصلي يحاول تقليده والبنات تقلد والدتها في الإشغال المنزلية وغيرها.

- **العناد:** فالطفل يتميز بالعناد الشديد فلا نتعجب من ذلك، وتهمة الطفل بتعمد العناد مع أبويه ومدرسيه بل علينا أن نشجعه ونحفزه على فعل النقيض ونذكر له من القصص والحكايات ما يجعله ينفرد من العناد كما<sup>3</sup>

1-سورة الكهف، الآية 47.

2-على القائي، دور الأب في التربية، دار النبلاء، بيروت لبنان، 1994م، ص 26.

3-محمد سعيد مرسي، فن تربية الأولاد في الإسلام، دار الطباعة والنشر الإسلامية، القاهرة، 1998م، ص 13.

نشبه الذي يعاند بالشيطان الذي يعاند الله ولم يطيع أوامره فغضب الله عليه وادخله النار ومثله الكافر القبيح وغير ذلك مما يجعل الطفل يبتعد عن هذه الصفات.

- **عدم التمييز بين الصواب والخطأ:** الطفل في مراحله الأولى من نموه يكون صغيرا لا يعرف الصح من الخطأ فهو يحب الاكتشاف ومعرفة الأشياء التي تحيط به، فمثلا يضع يده في الماء الساخن هنا لا يعرف الضرر من ذلك فهو فقط له فضول في معرفة ذلك، فهنا طفل لا يعرف شيء فلا يحاسب سواء بالضرب أو بالإهانة فقط إبعاده على كل ما يسبب له الضرر.

- **كثرة الأسئلة:** نرى الطفل يسأل عن كل شيء غالبا ما تدور أسئلته حول معرفه أين الله؟ وغيرها من الأسئلة التي تدور في ذهنه فهنا يجب الإجابة بصدق على أسئلته دون الكذب عليه أو إهماله لان ذلك سيزيده شغفا لمعرفة الإجابة عن سؤاله.

- **ذاكرة حادة آلية:** فالطفل ذاكرته وما زالت نقية بيضاء لم تدنسها الهموم ولا المشاكل فهو لذلك يحفظ كثيرا بفهم وهذا معنى الآلية أي أن يحفظ بلاوعي وبلا إدراك وتستغل هذه الحدة والآلية في الذاكرة في حفظ القران الكريم والحديث الشريف والأدعية والأذكار لذلك يصعب النسيان ما يحفظه في هذا السن.<sup>1</sup>

- **حب اللعب والمرح:** وهذا ليس عيبا بل إن اللاعب قد يكون وسيلا لاكتشاف المهارات وتجميع الخبرات وتنمية الذكاء وأفضل وسيلة للتعلم هي اللعب.

- **حب التنافس والتناحر:** وهذه إن رشدت ووجهت لكانت عاملا مهما في التفوق والابتكار فنقول لابنك: لا أحب أن تكون متأخرا في شيء بل لا بد أن تكون الأول دائما ونقول: الولد فلان يفعل كذا لماذا لا تكون مثله؟ أنت يمكن أن تكون أفضل منه لو فعلت كذا وكذا، وهكذا نشجعه دائما على التنافس في الخير مع مراعاة عدم الإسراف فيه بصورة الطفل العدوانية والغيرة.<sup>2</sup>

إذن يمكننا القول في مرحلة الطفولة يمتاز الطفل بعدة خصائص التي تمكنه من التأقلم مع المحيط الذي يعيش فيه من تقليد وتنافس وعناد وغيرها.

1-المرجع نفسه، ص 15.

2-ميساء بكوش، نهاد بن نخلة، مرجع سبق ذكره، ص 83.

## 2-بيئة الطفل

تؤثر البيئة على سلوك الطفل من خلال عمليتي التعليم والتعلم فالبيئة الاجتماعية تهيئ المناخ التعليمي والنفسي للأطفال، وذلك من خلال مناخ يتسم بالاحترام المتبادل بين الآباء وبين المعلمات والمربين والأطفال أنفسهم.

فالبيئة المحيطة بالأطفال هي بمثابة الظروف والمواقف والأنشطة الفكرية والثقافية والاقتصادية التي يتعرض لها الطفل في حياته اليومية والتي تعمل على تنشيط وتعزيز قدراته الذهنية، وتسيير ظهور الإنتاج الابتكاري لديهم، أو التغلب على صعوبات التعلم لدى هؤلاء الأطفال في مرحلة المبكرة.

فقد أشارت عديد من الدراسات إلى أهمية العوامل البيئية الاجتماعية في تنمية الإبداع لدى الأطفال في إتاحة الفرص للأطفال للتعبير عن أفكارهم ومشاعرهم دون تدخل الوالدين، ومدى توفير الآباء للنماذج الإيجابية التي يستخدمها الأطفال كنموذج يحتذى به أثناء تكوين الشخصية.<sup>1</sup>

حيث أن لها دور كبير شخصية الطفل وسلوكه، والفرد المسلم في المجتمع الإسلامي يبحث بشكل دائم عن البيئة الصالحة المناسبة لنموه ونشأته واستقامة شخصيته ليوفر الأجواء والظروف المناسبة لنمو شخصيته الإسلامية نمو اجتماعي سليم، وأصدقاء الطفل يؤثرون به بشكل كبير حيث ينقلون إليه أنماط سلوكية سائدة عندهم سواء كانت هذه السلوكيات إيجابية أم سلبية.<sup>2</sup>

أما البيئة الأسرية فهي المجال المادي والاجتماعي الذي يعيش فيه أفراد الأسرة الواحدة يسودهم الترابط والتماسك وتكون فيها حرية تعبير الطفل عن حاجاته والميل للشرح للمواقف التي تعرض لها وإفصاح أفراد الأسرة عن مشاعرهم لبعضهم البعض.

وكذا تشجيع الأسرة للأطفال على أن يكونوا مكتشفين لذاتهم ودفعهم نحو النشاط الحركي لتزداد لياقتهم الحركية والبدنية، فتكفيهم اجتماعيا وانفعاليا يؤدي إلى تكوين جيد لذاتهم.<sup>3</sup>

1-نبيل السيد حسن، بيئة الطفل الاجتماعية والنفسية، مجلة خطوة، العدد 18، مصر، 2002م، ص 24.

2 حنان عتوم، البيئة وأثرها في تربية الطفل، نشر بتاريخ 03 أكتوبر 2020م من: [www.e3arabi.com](http://www.e3arabi.com) 2023/06/06 (09:36).

3 نبيل سيد حسن، مرجع سبق ذكره، ص 24.



فالأُسرة هي المحيط الاجتماعي الأول الذي يفتح الطفل عينيه على الحياة فيكبر ويتربى في وسطه، ويتأثر الطفل بأخلاق وسلوكيات المجتمع الذي يعيش فيه حيث أن الطفل يكتسب القيم والعادات والتقاليد من المجتمع الذي يعيش فيه، فهو يرى في والديه وخصوصاً والده القدوة الحسنة في كل شيء لذلك تكون علاقة الطفل مع والده علاقة تقدير وإعجاب وحب مع المحافظة على احترامه، ويرى في الأم مصدر أساسي لتلبية الحاجات العاطفية والنفسية، فالأم تلبي كل ما يحتاج إليه الطفل من مشاعر حب وعواطف وحنان ورعاية واهتمام.<sup>1</sup>

تعتبر البيئة الاجتماعية المدرسة الثانية بعد الأسرة، حيث هي التي تسيّر نموه وتجعل منه طفلاً سواء سويًا أو غير سوي.

### 3- حقوق الطفل

عندما أكد عدد من قادة العالم نهاية ثمانينات القرن الماضي وجود حماية قانونية للطفل انتفتت الدول الأعضاء في الأمم المتحدة ويضمنها العراق، على ضرورة انبثاق اتفاقية تحمي الطفل وتحتم على الدول المنظمة لها احترام حقوقه من خلال التشريعات التي تطبق على أرض الواقع كما أن جميع بنود اتفاقية حقوق الطفل 1989م، تنص على أهمية حماية الطفل وتهيئة -الأجواء المناسبة له، وضرورة أن تتكفل الدولة مسؤولية حمايته وتعليمه ورعايته بصورة إيجابية صحيحة، ولعل من أهم المواد التي تتعلق بحقوق الطفل نذكر منها:

- حق الطفل في الحصول على المعلومات والمواد من شتى المصادر الوطنية والدولية، خاصة تلك التي تستهدف تعزيز رفايته الاجتماعية و الروحية والمعنوية وصحته الجسدية والعقلية.

- تتخذ الدول الأطراف جميع التدابير التشريعية والإدارية والاجتماعية والتعليمية الملائمة لحماية الطفل من كافة أشكال العنف أو الضرر أو الإساءة البدنية أو العقلية.

- تنمية شخصية الطفل ومواهبه وقدراته العقلية والبدنية من حقوق الطفل، يجب على المجتمع والمدرسة والأسرة أن يعملوا جميعاً على توفير البيئة المناسبة لتحقيق هذا الهدف.

- اتخاذ كل التدابير المناسبة لتشجيع التأهيل البدني و النفسي وإعادة الاندماج الاجتماعي للطفل<sup>2</sup>.

1 حنان عتوم، مرجع سبق ذكره.

2ميساء بكوش، نهاد بن نخلة، مرجع سبق ذكره، صص 85\_86.

- تعزيز حق الطفل في المشاركة الكاملة في الحياة الثقافية والفنية وتشجيع على توفير فرص ملائمة ومتساوية للنشاط الثقافي والفني والاستجمام وأنشطة أوقات الفراغ.<sup>1</sup>

في حماية حقوق الأطفال ومناصرتها لمساعدتهم في تلبية احتياجاتهم الأساسية وتوسع الفرص المتاحة لهم لبلوغ الحد الأقصى من طاقاتهم وقدراتهم. وتتضمن الاتفاقية 54 مادة، بروتوكولان اختياريان. وهي توضح بطريقة لا لبس فيها حقوق الإنسان الأساسية التي يجب أن يتمتع بها الأطفال في أي مكان ودون تمييز، وهذه الحقوق هي: حق البقاء والتطور والنمو الى أقصى حد، والحماية من التأثيرات المضرة، وسوء المعاملة والاستغلال، والمشاركة الكاملة في الأسرة، وفي الحياة الثقافية والاجتماعية.<sup>2</sup>

بما أن الطفل يعيش في بيئة اجتماعية يسودها الأمن والاستقرار، فهو يتمتع بكامل الحقوق ولديه الحق في أن تكون له، حيث تخلق له جو مناسباً، ويستطيع الاندماج في المجتمع الذي يعيش فيه.

#### 4- حاجات نمو الطفل:

**4-1- الحاجة إلى اللعب:** إن اللعب يعتبر أمراً ضرورياً بالنسبة للطفل فكل الأطفال يلعبون ويمرحون ويحسون بالفرح والسعادة أثناء لعبهم واللعب مهنة الأطفال المفضلة، وإشباع هذه الحاجة يتطلب إتاحة وقت الفراغ للاعب وإفراح مكان له واختيار الألعاب المتنوعة المشوقة وأوجه النشاط والبناء وتوجيه الأطفال نفسياً وتربوياً أثناء اللعب، إذن يجب إتاحة الفرص المواتية للعب خاصة من طرف الأولياء بأنه يحقق الصحة النفسية ويشعرهم بالسعادة والفرح.

فللعب دور مهم في نمو الطفل ويعتبر وسيلة ممتعة وفعالة لتعزيز وتطوير القدرات الحسية والحركية والاجتماعية والعقلية للطفل، عن طريق اللعب يمكن للطفل تعلم المفاهيم الأساسية مثل الألوان والأشكال والأرقام. ويمكنه أيضاً تطوير مهارات اللغة والاتصال من خلال لعب الأدوار والتفاعل مع الآخرين.<sup>3</sup>

1- ميساء بكوش، نهاد بن نخلة، مرجع سبق ذكره، ص 86.

2 حقوق الطفل الإنسانية من: ar.m.wikipedia.org (2023/06/06 /09:51).

3 دلال واعر، مرجع سبق ذكره، ص 42.

**4-2- الحاجة إلى الملابس:** يحتاج الطفل إلى ملابس مناسبة للجو الذي يعيش فيه بعامة ولفصول السنة المختلفة خاصة، وبعد أمرا أساسيا في حياته، ويعد جزءا من التعبير الشخصي والثقافي، كما يعزز الراحة والحرية في الحركة، ويساعد في الحفاظ على نظافة الجسم والوقاية من الأمراض.

**4-3- الحاجة إلى الأمن:** يحتاج الطفل إلى رعاية والاهتمام في أجواء يشعر فيها بالطمأنينة والحماية من كل العوامل المهددة، وهذا يكون إذا عاش في أسرة مترابطة ومتماسكة لأن التفكك المادي والمعنوي يولد لديه الإحساس بالقلق والخوف.<sup>1</sup>

وهو من أهم الاحتياجات التي يجب تلبيتها في بيئته الحياتية، ويحتاج إلى شعور بالأمان والحماية من أجل تطويره الاجتماعي والعاطفي، وتوفير بيئة آمنة ومستقرة للطفل يمنحه الثقة والاستقلالية في اكتشاف العالم من حوله، ويعزز نموه الصحيح وتعلمه.

نستخلص أن الطفل في مرحلة طفولته يحتاج إلى حاجات كثيرة يتأقلم بها مع الوسط الذي يعيش فيه، حيث من أهمها: الحاجة إلى الأمن واللعب والملبس، وذلك تحقيقا لرغبته وحاجته البيولوجية.

## 5- وظائف اللعب عند الطفل:

يعد اللعب أهم حاجة يتوجه لها الطفل يحقق مختلف رغباته واحتياجاته لكي ينمو الطفل بطريقة صحيحة وسوية، ولا بد أن تكون له حاجات تنمي شخصيته وفكره ومعرفته ووجدانه، فاللعب يساعد على المشاركة مع الجماعة لتبادل مختلف أفكاره وتوزيع اهتماماته من خلاله يكتشف الطفل المحيط الذي يعيش فيه وتظهر أهمية اللعب في تنشئة الطفل من خلال الوظائف التالية:

**5-1\_ الوظيفة الجسمية:** أن اللعب الحركي التنشيط ضروري لنمو عضلات الطفل عن طريق النشاط الحركي، سواء عند تناوله للأشياء ووضعها بعضها فوق البعض، أو بعضها بعض أو فتحها أو غير ذلك من المهارات الحركية المتعددة، وكلما ازداد استخدام طفل لأعضائه المختلفة وروض جسمه كلما قوية ونمت عضلاته.<sup>2</sup>

1-دلال واعر، مرجع سبق ذكره، ص 42.

2-سناء مسعي، توفيق زروقي، الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني للطفل، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، المجلد 10، العدد(02)، 2022م، ص 11.

5-2\_ الوظيفة التربوية: اللعب يفسح المجال أمام الطفل لكي يتعلم أشياء الكثير من خلال أدوات اللعب المختلف، كمعرفة الطفل للأشكال المختلفة، والألوان والأحجام والملابس، كما إن طفل يكتسب كثيرا من قواعد السلوك والنظام الانضباط مما يساهم في تشكيل شخصية الطفل وتبلورها.<sup>1</sup>

5-3\_ الوظيفة الاجتماعية: تكمن وظيفة اللعب الاجتماعية عندما يتشاور الأطفال فيما بينهم قبل وأثناء اللعب مما يعني ظهور بوادر التفاعل الاجتماعي بينهم الذي يؤدي إلى نمو لعلاقاتهم الاجتماعية فضلا عن تكوين وترسيخ سلوكيات المطلوبة اجتماعيا وأن هذا التفاعل سيعمل على زيادة فرص التعاون بينهم، ويعطي لكل منهم صورة واقعية عن ذاته مما يؤدي إلى انفتاح بعضهم على بعض الآخر وهم يستعملون الكثير من العبارات الدالة على الشكر والاعتذار والتحية وما إلى ذلك.<sup>2</sup>

5-4\_ الوظيفة البيولوجية: وتتمثل في تفريغ الطاقة البيولوجية السائدة عن الحاجة ومن ثم استعادة حالة الاتزان البيولوجي ذلك أن معدل الأيض لدى الأطفال في هذه المرحلة عالي ونموهم لا يستفيد كل ما يتولد لديهم من طاقة.

5-5\_ الوظيفة الشخصية: من خلال اللعب يمكن للمراقبين سواء للأباء أو الأمهات والمدربات الروضات ملاحظة التالي:

أ-يكشف اللعب عن مدى التوافق الاجتماعي لدى الفرد.

ب-يكشف اللعب عن مدى قدرات الطفل العقلية والنمو هذه القدرات.

ج-يكشف العيب عن مدى الحالة الوجدانية لطفل.

د-يكشف اللعب عن مدى سلامة النمو الجسمي للطفل.

هـ-يكشف اللعب عن مدى نجاح الطفل تقمص قيم الجماعة.<sup>3</sup>

1-جلاب مصباح، بعابري حسان، أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية والاجتماعية (مقاربة نظرية)، مجلة الراصد لدراسات العلوم الاجتماعية المجلد1، العدد (1)، 2021م، ص54.

2-عدنان عبد طلاك الخفاجي، الوظيفة الاجتماعية للعب عند الأطفال، نشر بتاريخ مارس 2018م من: www. Edu. Qi girls.uokufq.edu. تم التصفح في : 2023/04/06م (21:51).

3 جلاب مصباح، بعابريس حسان، مرجع سبق ذكره، ص 55.

5-6- الوظيفة النفسية: يساهم اللعب في إدراك الطفل لذاته وتقديرها ويسمح له بالتعبير عن رغباته وميوله عن طريق ممارسته لمختلف الألعاب التي تحقق له السعادة والمتعة وتبعث في نفسه الراحة والطمأنينة وتعبير عن حاجته واحتياجاته.

5-7- الوظيفة العلاجية: يساعد اللعب في علاج مختلف اضطرابات التي قد تكون في الطفل ويقلل اللعب كذلك من المشاعر السلبية كالقلق والخوف.<sup>1</sup>

5-8- الوظيفة الإبداعية: يستطيع الطفل أن يعبر عن طاقاته عن طريق اللعب، وأن يجرب الأفكار التي يحملها ومنها التمثيل والرسم ويستطيع الطفل أن يطور خياله الإبداعي.<sup>2</sup>

إن اللعب يعتبر أهم حاجة يلجئ إليها الطفل ليحقق مختلف إشباعاته فللعب وظائف عدة التي تعمل على تنشئته وتجعل منه فردا ناضجا خاليا من أي عوائق تعيق تأقلمه الاجتماعي.

## 6- أهمية اللعب وتعلق الطفل بالألعاب الإلكترونية:

تكمن أهمية اللعب في تنشئة الطفل في:

### 6-1- أهمية اللعب للنمو الجسمي والحركي والحسي:

لا بد ان نسجل أن الألعاب الإلكترونية تشتمل عادة الإثارة والحركة، مما ينمي الدقة و التتابع البصري، وكذلك التناسق العضلي بين العضلات و حاستي البصر و السمع، وينمي السرعة في الحركة و المهارات الحركية المختلفة، مما يحسن من النمو العضلي والحسي للطفل، وهذا مهم لحياة الطفل العملية ولإتقان بعض المهن المستقبلية كالجراحة الطبية وطب الأسنان وهندسة العمارة والهندسة الميكانيكا والرسم والنجارة... وغيرها، حيث جميعها تعتمد التآزر الحسي الحركي، و هنالك ملاحظات من باحثين تشير إلى أن أمهر الجراحين اليوم كانوا من المهرة في الألعاب في طفولتهم.

- تقوية الجسم وتمارين العضلات الكبيرة والصغيرة، خاصة عند ممارسة الألعاب التي تتطلب حركة وجهه جسمي، حيث اللعب يساهم في تعزيز قوة الجسم واللياقة البدنية وتحسين التوازن والمهارات الحركية ولا سيما<sup>3</sup>

1- جلاب مصباح، بعايري حسان، مرجع سبق ذكره، ص 55.

2- سناء مسعي، توفيق زروقي، مرجع سبق ذكره، ص 12.

3 أندي محمد حجازي، الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، مجلة الطفولة العربية، المجلد 11 العدد 43، 2010م، ص 83.

في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي، ومن خلال التفاعل مع الآخرين أثناء اللعب، يكتسب الطفل مهارات اجتماعية مهمة مثل التعاون والتواصل وحل المشكلات، لذا يمكن القول إن اللعب يعتبر جزءاً أساسياً من عملية تنشئة الطفل ويساهم في تطوره الشامل.

- تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض والقفز والتسلق، حيث يعمل اللعب على تعزيز التنسيق بين العينين واليدين، وتعزيز القوة العضلية والمرونة وتنمية القدرة على التوازن والتنسيق، كما يساعد اللعب في تعزيز التفاعل الحسي، حيث يتعرض الأطفال لتجارب حسية مختلفة من خلال الاستكشاف والتجربة.

- تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن، حيث يساهم اللعب في تحفيز النمو العضلي والحركي للأطفال، وتطوير مهاراتهم الحسية مثل البصر والسمع واللمس عن طريق اللعب يتم تحفيز الطفل لاستكشاف حركات مختلفة ومتنوعة، وهذا يعزز قدرته على تنفيذ المهام المعقدة وتحقيق التوازن.

- تنمية مفهوم الذات، حيث عندما يشارك الأطفال في اللعب، يستخدمون أجسامهم بشكل نشط، مما يعزز قوة ومرونة العضلات، ويساعد على تحسين التوازن والتنسيق الحركي. كما يمكن للعب أن يحفز حواسهم المختلفة، بما في ذلك البصر والسمع واللمس، مما يساهم في تطوير مهاراتهم الحسية.

-المساهمة في إعداد الطفل للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والاكتشاف وذلك لأسباب عدة منها: قدرة اللعب على إشعار الطفل بالاسترخاء، ونظراً لإتاحة الفرصة أمام الطفل لمعالجة الأدوات واكتشافها.

## 6-2- أهمية اللعب للنمو العقلي:

- توفير فرص الابتكار وتشكيل لا سيما في ألعاب التركيب.

- تنمية الإدراك الحسي، التي تعتبر عملية مهمة لنمو العقل لدى الأطفال.

- تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة.

- زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.

- التدريب على التركيز والانتباه.<sup>1</sup>

1 المرجع نفسه، ص\_ ص 84\_ 87.

ومن هنا تبرز أمام الآباء والأمهات أهمية اللعب فمن الناحية المعرفية يساعد اللاعب الطفل على إدراك العالم الذي يحيط به وما له من خصائص وما يجمع بينهما من علاقات كذلك يسهم وينحو كبير في زيادة حصيلة الأطفال اللغوية إذ تتطلب بعض الألعاب أن يتكلم الطفل مع غيره أثناء قيامه بدوره في اللعب مع الآخرين.

إن النمو المعرفي الذهني ما هو إلا ثمرة التفاعل بين الفرد والبيئة، بحيث يتعلم الفرد المفاهيم الجديدة و تتحسن عملياته المعرفية من خلال التعامل مع البيئة والتفاعل مع معطياتها فالتطور المعرفي ليس هو تغيير كمي في التفكير بل هو تغيير نوعي في الأبنية المعرفية والعمليات الذهنية وهنا يأتي دور الألعاب في توفير هذه البيئة التفاعلية الخصبة للنمو المعرفي للطفل ولذلك على المعلم أن يسعى لفهم مستويات التفكير التي وصل إليها الطفل حتى يستطيع تنظيم مواقف التعلم المناسبة لنموه المعرفي العقلي فالألعاب الإلكترونية المنظمة تنمي مهارات ذهنية للمتعلمين وتزيد من قدرتهم على التفكير المنظم والتفكير المجرد ومهارات التخطيط والتفكير الإبداعي وتجعلهم أكثر إدراكا للكيفية التي يفكرون بها والتي يتعلمون من خلالها.

### 6-3 أهمية اللعب للنمو الانفعالي والاجتماعي للطفل:

إن طبيعة الألعاب الإلكترونية تعطي الفرص للعب الدور وللتعبير عن الانفعالات بحرية دون أذى الآخرين بمعنى أن اللاعبين لديهم من مفتاح للتعبير عن انفعالات والمشاعر والتفاعل عن الأحداث فهي تسهم في تنمية التعاطف وهو من مهارات الذكاء الانفعالي التي تحدث عنها جولمان في نظريته حول الذكاء الانفعالي التعاطف يحدث من خلال تقمص الشخصيات وفهم الخبرات الاجتماعية التي يمر بها الآخرون وخاصة في ألعاب المحاكاة وأيضا في طبيعة هذه الألعاب أنها تساعد المتعلمين على استثارة الدافعية والتي هي أيضا من مهارات الذكاء الانفعالي وبناء عليه فعليا أن نعلم الطفل كيف يتفاعل مع تلك الألعاب بطريقة سليمة وكيف يعبر عن انفعالاته بطريقة إيجابية دون عنف زائد لفظي أو فعلي فلا تترك الأمور على سجيتها. ونظرا لأهمية اللعب والدور الكبير الذي يلعبه في تنشئة الطفل بصفة عامة ونموه العقلي، فإن شغف الأطفال دفعهم إلى السعي وتطوير أنواع اللعب واكتشاف أشياء جديدة قادتهم في هذا العصر إلى التعلق بالألعاب الإلكترونية التي أصبحت ظاهرة من ظواهر المجتمع والتي زاد تأثيرها بشكل كبير على الأطفال، بل وزاد تعلقهم تدريجيا وهذا راجع إلى عدة أسباب وهي كالتالي<sup>1</sup>:

1- المرجع نفسه، ص\_ ص 84\_ 87.

### ■ عامل الجذب:

إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الطفل بما توجه لهم من معارك حقيقية في الأدغال، أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات والفضاء، كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة عامل جذب رئيسي للأطفال.

### ■ نقطة تركيز:

أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة، إذ يقدمون أحيانا سباقا للسيارات يتعود الطفل من خلالها على التركيز وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط سوبرمان يصارع الأشرار ويتغلب على المصائب.

### ■ التماثل مع الأبطال:

تمثل الألعاب الإلكترونية بالنسبة إلى الطفل إطارا يتمثل في بطلا يتحرك ويتنقل ويعدل سلوكه والطفل يندمج مع البطل، وإن التداخل والتكامل الذين توافرهما لعبة الفيديو، يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وتوفر الطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على البطل للعبة التعامل معها.<sup>1</sup>

### ■ التعايش مع عالم وهمي افتراضي:

تخلق الألعاب الإلكترونية عالما وهميا بعيدا عن عالم الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، من خلال اندماجه ببطل معين يحقق ذاته من خلال محاولة السيطرة على هذا العالم الوهمي، فالعالم الوهمي الافتراضي يتيح مجالا أكبر لحركة اللاعب، وقدرته على التصرف واتخاذ القرارات، دون تحمل النتائج في الواقع الملموس أو تغييره.

### ■ السيطرة على الذات: يمثل إطار اللعبة جزءا من النشاط الاجتماعي يسعى الطفل من خلاله إلى

السيطرة على ذاته وعلى العالم، فالطفل الذي يجد نفسه في موقع قيادة السيارة أو حتى طائرة أو حمل رشاش أو قيادة مدفعية أو طائرة حربية، فيشعر بالضرورة بحالة من التفوق وتعزيز الذات في العالم الافتراضي.<sup>2</sup>

1- سناء مسعي، توفيق زروقي، مرجع سبق ذكره، صص 14\_ 15.

2- جميلة قادم، لامية طالة، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري- لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجا-، المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات، المجلد 5 العدد (2)، 2022م، صص 311\_312.



### ■ التعويض عن الواقع المعيشي:

إذا تشكل الألعاب الإلكترونية فرصة افتراضية تتاح أمام الطفل اللاعب للتعويض عن صعوبات الواقع الحقيقي وإخفاقاته، سواء من حيث كسب الثروات الافتراضية بالنسبة للمحرومين في الواقع المعيشي، أو قيادة السيارات والطائرات لأطفال لم يحملوا بالقدرة على بلوغ هذا المستوى من التحكم .

### ■ الحاجة إلى الراحة النفسية "الإدمان":

التي توفرها الألعاب الإلكترونية للاعبين لا سيما في حالة الإدمان، إذ أن حالة التبعية تجعل من هذه الألعاب "جرعة دواء" لإزالة القلق والاكنتاب لدى الأطفال، مما يفرض الحاجة للجوء الطفل للاعب إلى هذا النوع من المسكن.<sup>1</sup>

وفي الأخير يمكننا القول إن اللعب حاجة مهمة من الحاجيات التي يحتاجها الطفل في مرحلة نموه، وله أهمية كبيرة في حياته ليصبح فردا سويا سواء من الناحية الجسمية او العقلية او الانفعالية، ورغم التطور الهائل فقد تطور اللعب عبر الأوساط الإلكترونية ومع ظهور الأجهزة الإلكترونية أصبحت الألعاب الإلكترونية مهمة في حياتهم فجعلت تعلقهم بها شديد وتأثيرها الكبير عليهم.

1-المرجع نفسه، ص 312.

**خلاصة المبحث:**

وفي الأخير يمكننا القول أن مرحلة الطفولة هي فعلا مرحلة مهمة وحيوية في حياة الطفل، حيث يتطور فيها بشكل كبير، وينبغي علينا نولي اهتماما خاصا لهذه المرحلة عبر تشجيع الطفل وتنقيفه، ومنحه حرية الاعتماد على نفسه وتلبية احتياجاته الخاصة، في هذه المرحلة يكون للطفل فضول ورغبة قوية في التعلم واكتساب المعرفة، وهذا يتطلب توجيهه باتجاه السلوك الصحيح وتعليمه الأسس الصحيحة، بواسطة تزويده بالتوجيه اللازم وتعزيز تنمية قدراته، يمكننا أن نساعد على أن يكون فردا فعّالاً في مجتمعه، وأن يكون له تأثير إيجابي على الآخرين ويتأثر ببيئته أيضاً.

## المبحث الرابع: الإطار التطبيقي

تمهيد

- 1- عرض وتحليل البيانات.
- 2- نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات والدراسات السابقة.
- 3- النتائج العامة للدراسة.
- 4- الاقتراحات والتوصيات.

خلاصة المبحث

**تمهيد:**

يتناول هذا المبحث الجانب الميداني للدراسة والمتعلق بموضوع تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل، حيث يعتبر التراث النظري غير كافي لتحقيق أهداف الدراسة والوصول إلى النتائج الكمية الموجودة والتي تجسد الواقع الفعلي لميدان الدراسة، ومن هنا تعتبر تصميم المنهجي للبحث خطوة أساسية تتوقف عليها مصداقية البحث وذلك للتأكد من صحة المعلومات النظرية والوقوف على مختلف جوانب الظاهرة المدروسة، وكذلك التحقق من صدق الفرضيات وتفسيرها واستخلاص النتائج المرتبطة بها، وتوصل إلى الحقائق العلمية والموضوعية.

## 1- عرض وتحليل البيانات.

## البيانات الشخصية:

الجدول 01: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير السن.

النسبة %	التكرارات	الاحتمالات
35,71	25	[10 - 11]
38,57	27	[12 - 13]
25,71	18	[14 - 15]
100	70	المجموع

يوضح الجدول رقم (1): توزيع أفراد العينة حسب متغير السن، فنجد أن أكبر فئة إقبالا على استخدام الألعاب الالكترونية تتراوح أعمارهم ما بين 12 - 13 سنة بنسبة قدرت ب 38,57 % بتكرار (27)، بينما بلغت لدى الفئة 10 - 11 سنة بنسبة 35,71% بتكرار (25)، في حين الفئة العمرية من 14 - 15 سنة بنسبة 25,71% بتكرار (18)، من هنا نستنتج أن الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 12 - 13 سنة هم الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية، وهذا راجع إلى أنهم في مرحلة المراهقة أين يجدون هذه الألعاب مناسبة لهم للتعبير عن مهاراتهم أثناء اللعب وبيبنوا فيها قدراتهم.

الجدول رقم 02: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.

النسبة %	التكرارات	الاحتمالات
42,85	30	إناث
87,13	40	ذكور
100	70	المجموع

يوضح الجدول رقم (2): توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس، ويتضح أن الذكور هم الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية وقدرت نسبتهم ب 87,14% بتكرار (40)، أما الإناث كانت نسبتهم 42,85% بتكرار (30)، وهذا الاختلاف راجع إلى أن الذكور لهم حرية الخروج إلى قاعات اللعب والمقاهي ونوادي الإنترنت، وحتى استعمال الهاتف النقال خارج المنزل، وبالتالي بعيدا عن مراقبة الوالدين على عكس الإناث فهم يكتفون باللعب بتلك الألعاب في المنزل فقط عبر شبكة الإنترنت بمختلف الأجهزة سواء كان هاتف نقال أو حاسوب أو ألواح الكترونية.

الجدول رقم 03: يبين توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي.

النسبة %	التكرارات	الاحتمالات
21,42	15	سنة خامسة ابتدائي
31,42	22	سنة أولى متوسط
7,14	5	سنة ثانية متوسط
32,85	23	سنة ثالثة متوسط
7,14	5	سنة رابعة متوسط
<b>100</b>	<b>70</b>	<b>المجموع</b>

يوضح الجدول رقم (3): توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي، فنجد الأطفال الذين يدرسون السنة الثالثة متوسط هم الأكثر استخداما للألعاب الإلكترونية وقدرت نسبتهم ب 32,85% بتكرار (23)، ثم تليها مباشرة نسبة 31,42% بتكرار (22) الذين مستواهم أولى متوسط وهي نسب متقاربة لنسبة أطفال السنة الثالثة، تم تليها نسبة 21,42% بتكرار (15) المبحوثين الذين يدرسون السنة الخامسة ابتدائي، وفي المرتبة الأخيرة الذين مستواهم سنة الثانية والرابعة متوسط كانت نسبة متساوية وقدرت ب 7,14% بتكرار (5)، ومن هنا نستنتج أن أطفال السنة الأولى والثالثة هم الأكثر عرضة لاستخدام الألعاب الإلكترونية، وهذا يرجع إلى أنهم في مرحلة المراهقة وهي مرحلة جد حساسة فيها يبحث الطفل عن إشباع رغباته و التعبير عن مكنوناته، فكانت هذه الألعاب هي الحل الأمثل ليملى بها أوقاته.

المحور الأول: بيانات تتعلق بوسائل لعب الأطفال.

الجدول رقم 04: يبين امتلاك الأسرة للأجهزة الإلكترونية.

النسبة %	التكرارات	الاحتمالات	النسبة %	التكرارات	الاحتمالات
22,85	16	حاسوب	100	70	نعم
28,57	20	ألواح إلكترونية			
12,85	9	بلاي Play			
<b>100</b>	<b>70</b>	<b>المجموع</b>	<b>100</b>	<b>70</b>	<b>المجموع</b>

يوضح الجدول رقم 04: إن كانت أسرة الطفل تملك أجهزة إلكترونية، فنجد أن كل الإجابات بنعم تملك أجهزة ومتوفرة لديهم من بين أجوبتهم تتوفر على هواتف نقالة وقدرت نسبتهم ب 35,71%، تليها الألواح

الإلكترونية بنسبة 28,57% بتكرار (20)، وأيضا الحاسوب بنسبة 22,85% بتكرار (16)، وأخيرا بلاي Play بنسبة 12,85% بتكرار (9).

وعليه نستنتج أن كل الأسر تتوفر على أجهزة إلكترونية بمختلف أنواعها، وحرصت العديد من الأسر على توفير هذه الأجهزة لأطفالها بغض النظر عن مستواها الاقتصادي ودون التعرف على سلبياتها وإيجابياتها التي قد تصل إلى الإدمان وتسبب بعض المشكلات، حيث أصبحت هذه الأجهزة أمرا مهما في العصر الحالي حيث تعزز التواصل والوصول إلى المعلومات بسهولة.

الجدول رقم 05: يبين امتلاك الطفل لجهاز إلكتروني خاص به.

النسبة	التكرارات	الاحتمالات	النسبة	التكرارات	الاحتمالات
4	28	الهاتف النقال	51,42	36	نعم
4,28	3	ألواح الكترونية			
7,14	5	بلاي Play			
100	70	المجموع	48,57	34	لا
			100	70	المجموع

يوضح الجدول رقم 05: هل الطفل يمتلك جهاز إلكتروني خاص به، فنجد أن 51,42% بتكرار (36) إجابتهم بنعم وكانت أعلى نسبة، أما من ناحية نوع الجهاز فمنهم من يمتلك هاتف نقال وقدرت نسبتهم ب 40% بتكرار (28)، ومنهم من يمتلك بلاي Play قدرت نسبتهم ب 7,14% بتكرار (5)، ثم تليها نسبة 4,28% بتكرار (5) وهي نسبة ضئيلة الذين يمتلكون ألواح الكترونية، في حين بقية المبحوثين كانت إجابتهم ب لا يمتلكون جهاز إلكتروني خاص بهم حيث قدرت نسبتهم ب 48,57% بتكرار (34).

وعليه يمكننا الاستنتاج أن معظم الأطفال في الوقت الحالي يمتلكون جهاز إلكتروني خاص بهم خاصة الهاتف النقال الذي أصبح ضروريا في حياتهم ويتحكم فيهم، ومؤخرا أصبح استخدامه كثيرا في اللعب بالألعاب الإلكترونية وكذلك في الدراسة سواء في حل الواجبات أو مراجعة الدروس وغيرها.

جدول رقم 06: يبين نوع الهاتف الذي يستخدمه الطفل.

الاحتمالات	التكرارات	النسبة%
غير مزود بالإنترنت	13	18.57
مزود بالإنترنت	57	81.42
<b>المجموع</b>	<b>70</b>	<b>100</b>

يوضح الجدول رقم 06: نوع الهاتف الذي يستخدمه الطفل بين مزود بالإنترنت وغير مزود بالإنترنت وفق أفراد العينة، حيث كانت أعلى نسبة قدرت ب 81,42% بتكرار (57) التي كانت إجابتهم بأن هاتفهم مزود بالإنترنت، تليها اقل نسبة قدرت ب 18,42% بتكرار (13) كانت إجابتهم بأن هاتفهم غير مزود بالإنترنت.

وعليه نستنتج أن معظم الأطفال يستخدمون الهواتف الذكية واللوحات الإلكترونية المزودة بالإنترنت حيث تتيح لهم الفرصة لتحميل ألعاب جديدة، ومعظم الألعاب الإلكترونية مرتبطة بالإنترنت وهي الأكثر انتشارا وتأثيرا وجذبا للأطفال والمراهقين، على عكس الهواتف الغير مزودة بالإنترنت التي تقتصر على الوظائف البسيطة والتي لا تحمل سوى ألعاب بسيطة والمملة.

جدول رقم 07: يبين استخدام الطفل للهاتف النقال الخاص به للعب بالألعاب الإلكترونية.

الاحتمالات	التكرارات	النسبة%	الاحتمالات	التكرارات	النسبة%
نعم	70	100	مثبتة على الهاتف	10	14,28
			تقوم بتحميلها من الإنترنت	30	42,85
			الإثنين معا	30	42,85
<b>المجموع</b>	<b>70</b>	<b>100</b>			

يوضح الجدول رقم 07 هل الأطفال يستخدمون الهواتف الخاصة بهم، فنجد أن الجميع يستخدم هاتف الخاص به في وقت ما شاء وأينما شاء فقد قدرت نسبتهم ب 100% بتكرار (70)، حيث أن الألعاب التي كانوا يستخدمونها منهم من كان يحملها من الانترنت وكذلك المثبتة على الهاتف وكانت نسبتهم عالية ومتساوية وقدرت ب 42,85% بتكرار (30)، في حين تقابلها نسبة المبحوثين الذين كانت الألعاب الإلكترونية مثبتة على الهاتف فقط نسبة قليلة قدرت ب 14,28% بتكرار (10).



وعليه يمكننا الاستنتاج أن الطفل يستخدم كثيرا هاتفه النقال في الألعاب الالكترونية سواء كانت مثبتة على هاتفه أو يحملها من الإنترنت، خاصة ألعابه المفضلة وهو يفضل أن تكون في جهازه الخاص به وذلك للعب بكل أريحية دون أي إزعاج من طرف آخر.

الجدول رقم 08: يبين استخدام الطفل للهواتف الخاصة بالعائلة.

الاحتمالات	التكرارات	النسبة%	الاحتمالات	التكرارات	النسبة%
نعم	40	66,66	الأم	60	85,71
	11	18,33	الأب		
	9	15	الإخوة		
لا	60	100	المجموع	10	14,28
المجموع				70	100

يوضح الجدول رقم 08: هل الطفل يستخدم الهواتف الخاصة بالعائلة، نجد أن أغلبية الأطفال يستخدمون هواتف الخاصة بعائلاتهم للعب بالألعاب الإلكترونية فأغليبتهم كانت إجابتهم بنعم قدرت نسبتهم ب 85,71% بتكرار (60)، منهم من يستخدم هاتف الأم قدرت نسبتهم ب 66,66% بتكرار (40)، ومنهم من يستخدم هاتف الأب نسبتهم 18,33% بتكرار (11)، وأخيرا منهم من يستخدم هواتف الإخوة بنسبة 15% بتكرار (9)، في حين بقية المبحوثين أجابوا ب لا أي لا يستخدمون الهواتف الخاصة بالعائلة قدرت نسبتهم ب 14,28% بتكرار (10).

وعليه نستنتج أن الأطفال يستخدمون أكثر هاتف الأم لكون الأم أكثر أوقاتنا تقضيها مع الأشغال المنزلية، كما أنها تتساهل مع الأطفال أكثر من باقي أفراد الأسرة، إضافة إلى أن بعض الأمهات قد يكون هدفهن من وراء إعطاء الطفل الهاتف هو إشغاله بهدف عدم إزعاجها، أو لضمان الهدوء في المنزل، على عكس الأب فيقضي معظم أوقاته في مكان العمل أو خارج المنزل في المقهى مثلا ففي القليل النادر الطفل يستخدم هاتف الأب.

## جدول رقم 09: يبين الأجهزة الإلكترونية المفضلة لدى الطفل.

النسبة %	التكرارات	الاحتمالات
5,95	5	التلفزيون
14,28	12	الحاسوب
70,23	59	الهاتف النقال
9,52	8	الألواح الإلكترونية
<b>100</b>	<b>84</b>	<b>المجموع</b>

يوضح الجدول رقم (9) الأجهزة الإلكترونية المفضلة لدى الطفل ونظرا لاختيار أفراد العينة لأكثر من إجابة أصبح عددها هو 84، حيث نرى بأن الهاتف النقال في مقدمة الأجهزة الإلكترونية التي يفضلها الأطفال للعب بنسبة 70,23% وبتكرار (59) ويليه الحاسوب ب 14,28% بتكرار (12) ثم الألواح الإلكترونية بنسبة 9,52% بتكرار (8) وأخيرا التلفزيون بنسبة 5,95% بتكرار (5) بنسبة ضئيلة جدا.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يلعبون بالألعاب الإلكترونية بواسطة الهاتف وهذا لكثرة توفره في العائلة وأصبح يمتلكه صغيرا وكبيرا في البيت وبسهولة التعامل معه وحملها أينما إنتقلوا بالإضافة إلى أنهم يمكنهم أن يلعبوا بالألعاب التي يفضلونها بأي وضعية تساعدهم إما مستلقين أو جالسين، إضافة أن الهاتف النقال لديه امتيازات على باقي الأجهزة الأخرى مثل أنه يحتوي على برامج مسلية ومتنوعة، فيديوهات، وألعاب يمكن للطفل استحضارها وقت ما شاء، ولا ننسى أنه يمكن للطفل إخفاء هذه الألعاب والبرامج عن الأسرة كذلك وقت ما شاء (تحكم الأطفال الجيد في التقنية).

## المحور الثاني: بيانات تتعلق بالألعاب الإلكترونية الأكثر استقطاباً للطفل.

الجدول رقم 10: يبين الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الطفل.

الاحتمالات	التكرارات	النسبة %
الألعاب الاستراتيجية	4	4,08
ألعاب تعليمية	8	8,16
ألعاب المغامرات	20	20,40
ألعاب قتالية	43	43,87
ألعاب الألغاز	19	19,38
ألعاب المحاكاة	4	4,08
المجموع	98	100

يوضح الجدول (10) الألعاب المفضلة للعب لدى الأطفال، ونظر لاختيار أفراد العينة لأكثر من إجابة أصبح عددها 98، حيث أن الألعاب القتالية تأتي في المقدمة بنسبة 43,87% بتكرار (43)، ثم تليها ألعاب المغامرات بنسبة 20,40% بتكرار (20)، ثم ألعاب الألغاز بنسبة 19,38% بتكرار (19)، ثم تليها ألعاب تعليمية بنسبة 8,16% بتكرار (8)، وأخيرا ألعاب المحاكاة والألعاب الاستراتيجية بنسبة قدرت بـ 4,08 وبتكرار (4).

وعليه نستنتج أن الأطفال يميلون أكثر للألعاب القتالية والتي أصبحت منتشرة بكثرة في الآونة الأخيرة بين الأوساط الاجتماعية خاصة الصغار، وذلك لما تحتويه من إثارة وتشويق، وهذه الألعاب تكون لاعب ضد لاعب في مكان معين وضمن وقت محدد ويحصل فيها الذي يسبب الضرر بالآخر على نقطة تدل على فوزه ضد اللاعب الآخر، وتجعلهم يتمتعون باللعب من خلال جودة الصورة والأصوات المختلفة كأصوات السلاح مثلا، وهناك من يفضل أيضا ألعاب المغامرات لأنها شيقة التي تجعله يتفاعل داخل هذه اللعبة والاندماج فيها ويقوم بعمل العديد من الأشياء البسيطة لكنها شيقة وممتعة وتجلب الفرحة في نفس اللاعب وتدخله في عالم الخيال ويقوم بدور البطل لاكتشاف وحل المشكلات، أما ألعاب الألغاز خلالها ينمي الطفل مهاراته الفكرية ويحاول معرفة الحل بالتفكير والتركيز سواء كانت معقدة أو سهلة الحل، كما أنها تخلق بينهم التحدي في الإجابة على الأسئلة للفوز في الأخير، أما الألعاب التعليمية هناك من يفضلها لأنها تساعدهم على التعلم والاكتماب والإدراك للخبرات الجديدة كلعبة الصواب والخطأ.

## جدول رقم 11: يبين كيف يفضل الأطفال اللعب بهذه الألعاب.

النسبة%	التكرارات	الاحتمالات
30,13	22	منفردا
50,68	37	مع الأصدقاء
16,43	12	مع العائلة
2,73	2	مع الزملاء
<b>100</b>	<b>73</b>	<b>المجموع</b>

يوضح الجدول رقم (11) تفضيل الأطفال اللعب بهذه الألعاب، نظرا لاختيار أفراد العينة أكثر من إجابة أصبح عددها هو 73، حيث لاحظنا أن معظم الأطفال يفضلون اللعب مع الأصدقاء قدرت نسبتهم ب 50,68% بتكرار (37)، ثم تليها من يفضلون اللعب منفردا و قدرت نسبتهم ب 30,13% بتكرار (22)، ثم من يفضلون اللعب مع العائلة بنسبة 16,43% بتكرار (12)، وأخيرا من يفضل اللعب مع الزملاء كانت نسبتهم ضئيلة جدا قدرت ب 2,73% بتكرار (2).

وعليه نستنتج أن الأطفال يفضلون أكثر اللعب مع الأصدقاء وذلك حبا في التحدي والفوز على الآخر، وكذلك تعزز بينهم الشعور بالانتماء وبناء صداقات ويتعاون فيما بينهم ويتواصلون معا في بيئة ترفيهية، مما يؤدي إلى إقامة علاقات طويلة المدى، ويتعلمون كيفية التعاون والعمل كفريق واحد، كما يمكنهم تبادل الأفكار والخبرات في سياق اللعبة، في حين هناك من يفضل اللعب منفردا وهذا راجع لشخصية الطفل فمعظم الأطفال أنانيين يحبون اللعب بمفردهم دون مشاركة أي أحد وذلك للاستمتاع باللعب لفترات طويلة، أما من يفضل اللعب مع العائلة ذلك لتقوية الروابط وتعزيز التواصل الأسري كي لا يوقع تفكك، وأخيرا من يفضل اللعب مع الزملاء في الدراسة وذلك لتبادل مختلف الآراء حول اللعبة.

## جدول رقم 12: يبين اللعبة المفضلة لدى الأطفال.

النسبة%	التكرارات	الاحتمالات
8,51	6	لعبة صب واي
37,14	26	لعبة فري فاير
14,28	10	لعبة FIFA
10	7	لعبة GTA
8,57	6	لعبة PUBG
21,42	15	لعبة كلمات كراش
100	70	المجموع

يوضح الجدول رقم (12): اللعبة المفضلة لدى الأطفال، يتضح لنا أن لعبتهم المفضلة هي الفري فاير حيث قدرت نسبتهم 37,14% بتكرار (26)، ثم تليها لعبة كلمات كراش بنسبة 21,42% بتكرار (15)، بعدها لعبة الفيفا FIFA بنسبة 14,28% بتكرار (10)، إلى غير ذلك هناك ألعاب يفضلونها وكانت نسبتهم ضئيلة مثل لعبة GTA بنسبة 10% بتكرار (7)، وأخيرا لعبة PUBG ولعبة صب واي بنسبة قدرت ب 8,57% بتكرار (6).

وعليه نستنتج أن لعبة فري فاير من أكثر الألعاب تفضيلا عند الأطفال على الألعاب الأخرى وهذا نظرا لانتشارها الواسع في الآونة الأخيرة، والأكثر شهرة وإمكانية المشاركة بها مع الأصدقاء من مختلف البلدان هذا يعمل على تكوين علاقات ويجعلها أكثر متعة ورغبة من طرف اللاعبين، وكذلك نظرا لأنها ثلاثية الأبعاد وتعمل بتقنية HD، وانجذاب الأطفال لهذه اللعبة نظرا للألوان ونوعية الصورة والأصوات الموسيقية المتنوعة.

## الجدول رقم 13: يبين مشاركة الأطفال أصدقائهم اللعبة المفضلة لديهم.

النسبة%	التكرارات	الاحتمالات
75,71	53	نعم
24,28	17	لا
100	70	المجموع

يوضح الجدول رقم (13): هل يشارك الأطفال أصدقائهم لعبتهم المفضلة، نجد أن أغلبية المبحوثين يشاركون ألعابهم المفضلة لديهم حيث قدرت نسبتهم ب 75,71% بتكرار (53)، أما البقية فكانت اجابتهم ب لا يشاركون لعبتهم المفضلة حيث كانت نسبتهم 24,28% بتكرار (17).

فعليه يمكننا القول أن الأطفال الذين يشاركون أصدقاهم ألعابهم المفضلة يرجع هذا إلى تبادل الآراء حول لعبة معينة وتشجيع بعضهم على الفوز والتحدي في اللعب من يخسر ومن يفوز، ويبين لصديقه قدراته على أنه أقوى ويفوز بكل سهولة على عكس الذين يفضلون عدم المشاركة مع أصدقائهم نظراً لأن الطفل قد يكون لا يحب المشاركة واللعب بمفرده دون تدخل صديقه أو أن اللعبة في حد ذاتها لا تحتاج للمشاركة.

**الجدول رقم 14: يبين هل يستطيع الطفل الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية.**

النسبة %	التكرارات	الاحتمالات	النسبة %	التكرارات	الاحتمالات
62,22	28	لديك بدائل أخرى	64,28	45	نعم
37,77	17	ليست من أولوياتك			
<b>100</b>	<b>45</b>	<b>المجموع</b>	35,71	25	لا
			<b>100</b>	<b>70</b>	<b>المجموع</b>

يوضح الجدول رقم (14): هل الطفل يستطيع أن يبتعد عن الألعاب الإلكترونية، نجد أن الأغلبية كانت إجاباتهم بنعم يستطيعون الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية، حيث قدرت نسبتهم وكانت أكبر نسبة 64,28% بتكرار (45)، في حين كانت إجاباتهم ب لديهم بدائل أخرى وكانت نسبتهم 62,22% بتكرار (28)، وتليها ليست من أولوياتهم بنسبة 37,77% بتكرار (17)، في حين كانت إجابة البقية ب لا يستطيعون الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية و قدرت نسبتهم ب 35,71% بتكرار (25).

ومنه نستنتج أن الطفل يستطيع أن يبتعد عن هذه الألعاب وهذا راجع لميولاته نحوها ورغبته فيها، فهناك من لا يهتم بها أو نقص توفر الأجهزة الإلكترونية، أو لديه بدائل أخرى كممارسة الرياضة أو الدراسة أو الخروج في نزهة مع الأصدقاء، أما الذين لا يستطيعون الابتعاد عنها هذا راجع أن الطفل مدمنا عليها يستخدمها يوميا ويعتبرها جزءاً من اهتماماته ووسيلة يملئ بها أوقات فراغه حتى لا يشعر بالملل والقلق خلال استخدامه للألعاب المفضلة لترفيهه عن نفسه وتحقيق المتعة لها.

## المحور الثالث: بيانات تحدد دوافع اللعب لدى الأطفال.

الجدول رقم (15): يبين دافع الطفل لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

النسبة %	التكرارات	الاحتمالات
16,81	19	حب المغامرة
18,58	21	ملئ أوقات الفراغ
4,42	5	حب الخيال
12,38	14	تتمية الذكاء
27,43	31	الترفيه والتسلية
6,19	7	الفضول
14,15	16	تطوير المواهب
<b>100</b>	<b>113</b>	<b>المجموع</b>

يوضح الجدول رقم (15) دافع الطفل لاستخدام الألعاب الإلكترونية، ونظرا لاختيار أفراد العينة لأكثر من إجابة أصبح عددها 113، حيث نلاحظ أن أغلبية الأطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه حيث قدرت نسبتهم بـ 27,43% بتكرار (31) تليها ملئ الفراغات بنسبة 18,58% بتكرار (21) ثم حب المغامرة بنسبة 16,81% بتكرار (19) تليها مباشرة تطوير المواهب بنسبة 14,15% بتكرار (16) والفضول وحب الاستطلاع بنسبة 6,19% بتكرار (7)، وأخيرا أدنى نسبة قدرت بـ 4,42% بتكرار (5) حب الخيال.

ومنه نستنتج أن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين أجابوا بأن دافع الترفيه والتسلية هو الذي يجعلهم يمارسون هذه الألعاب الإلكترونية يمكن إرجاعه إلى أن هؤلاء الأطفال وفي هذه المرحلة بحاجة إلى الترفيه والتسلية والترويح عن النفس حيث يبحثون دائما عن أشياء متنوعة لإشباع رغباتهم وحاجاتهم النفسية والاجتماعية، خصوصا وأن هذه الألعاب تتضمن أنواعا مختلفة وممتعة من شأنها إشباع حاجات الأطفال.

## الجدول رقم 16: ما يجذب الطفل في الألعاب الإلكترونية.

النسبة%	التكرارات	الاحتمالات
13,48	12	بطل القصة
8,98	8	الرسوم
5,61	5	الموسيقى
26,96	24	الأحداث الموجودة في القصة
4,49	4	الألوان ونوعية الصورة
40,44	36	متعة الفوز
<b>100</b>	<b>89</b>	<b>المجموع</b>

يوضح الجدول رقم (16) الأشياء التي تجذب الطفل خلال استخدامه للألعاب الإلكترونية، ونظرا لاختيار أفراد العينة لأكثر من إجابة أصبح عددهم 89، حيث نجد أن أعلى نسبة قدرت ب 40,44% بتكرار (36) كانت إجابتهم بمتعة الفوز، تليها نسبة 26,96% بتكرار (24) إجابتهم الأحداث الموجودة في القصة، أما بطل القصة قدرت النسبة 13,48% بتكرار (12) في حين الرسوم قدرت بنسبة 8,98% بتكرار (8) تليها الموسيقى بنسبة قدرت ب 5,61% بتكرار (5) وأخيرا الألوان ونوعية الصورة كانت النسبة ضئيلة جدا قدرت ب 4,49% بتكرار (4).

ومنه نستنتج أن الأطفال يعتبرون الفوز هو رمز للشجاعة والقوة والتفوق هذا ما يجعلهم يقتدون بالأبطال ويطمحون أن يكونوا مثلهم ويعيشوا الأحداث الجارية في القصة هذا يولد لهم الحماس والإثارة والمتعة، وهذا يعزز ثقته بنفسه ويحقق الطفل أهدافه ويتفوق على التحديات ويتغلب على الأعداء ويحقق أعلى نقاط في اللعبة.



جدول رقم 17: يوضح إن كان الأطفال يقلدون سلوكيات بطل القصة.

النسبة %	التكرارات	الاحتمالات	النسبة %	التكرارات	الاحتمالات
50	6	طريقة الكلام والحركات	17,14	12	نعم
50	6	الرقص			
<b>100</b>	<b>12</b>	<b>المجموع</b>	82,85	58	لا
			<b>100</b>	<b>70</b>	<b>المجموع</b>

تشير بيانات الجدول رقم (17) والذي يبين إن كان الأطفال يقلدون سلوكيات بطل القصة، حيث أن نسبة المبحثن الذين أشاروا بأنهم لا يقومون بتقليد بطل القصة، كانت 82,85% وبتكرار (58) وهي النسبة الكبيرة والأعلى، حيث قابلتها نسبة الذين يقومون بتقليد سلوكيات بطل القصة بلغت 17,14 وبتكرار (12) فقط والتقليد يتمثل في طريقة الكلام والرقص حيث سجلنا من بين (12) مبحوث، (6) منهم يقومون بتقليد الكلام والحركات بنسبة 50% و6 منهم الرقص بنسبة 50%.

ومنه نستنتج أن الأطفال الذين يقلدون سلوكيات بطل القصة يعود غالبا إلى رغبتهم في تجربة تلك السلوكيات والتفاعل مع الشخصية التي يعجبون بها، قد يكون لديهم اندماج عاطفي مع تلك الشخصية ويشعرون بأنفسهم وكأنهم جزء من القصة الحقيقية وليست مجرد خيال، على الجانب الآخر الأطفال الذين لا يقلدون سلوكيات بطل القصة قد يكون لديهم عدم اهتمام بتلك الألعاب أو قد يلعبونها فقط للتسلية وقضاء وقت الفراغ دون التأثير بالشخصية الخيالية.

الجدول رقم 18: يبين دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات الطفل.

النسبة %	التكرارات	الاحتمالات
30,26	23	اكتساب لغات أجنبية
27,63	21	القدرة في التركيز
42,10	32	اكتساب ثقافة عامة
<b>100</b>	<b>76</b>	<b>المجموع</b>

يوضح الجدول رقم (18) الدور الذي تلعبه الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات الطفل، ونظرا لاختيار أفراد العينة لأكثر من إجابة أصبح عدد العينة هو 76، حيث لاحظنا أن أعلى نسبة قدرت ب 32,10%

بتكرار (32) تمثل في أن الألعاب تكسبهم ثقافة عامة، ثم تليها نسبة 30,26% بتكرار (23) تمثلت في اكتساب لغات جديدة، في حين تليها نسبة 27,63% بتكرار (21) تمثلت في القدرة على التركيز.

وعليه نستنتج أن الألعاب الإلكترونية تعمل على إكساب الطفل ثقافة عامة عن طريق ملاحظة تصرفات الآخرين الذين ينتمون لثقافة أخرى غير ثقافته وتبادل الأفكار والآراء وذلك عن طريق اللعب بهذه الألعاب، وتساعدهم كذلك في تعلم لغات أجنبية كاللغة الإنجليزية فهذا يجعل من الطفل يلتقط كلمات أجنبية فترسخ في ذهنه ومع مرور الوقت تجعل منه يتكلم بها بسهولة، وهناك ألعاب تعليم اللغات أيضا كالفرنسية، ولألعاب الإلكترونية أيضا دور في التركيز هناك ألعاب تعليمية تساعد الطفل على التركيز واستخدام ذهنه في الإجابة على الأسئلة.

#### المحور الرابع: بيانات تتعلق بممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.

جدول رقم 19: يبين الأوقات المفضلة لدى الطفل للعب.

النسبة%	التكرارات	الاحتمالات
44,28	31	كل يوم
7,14	5	مرة في الأسبوع
10	7	مرتين في الأسبوع
1,42	1	مرة في الشهر
37,14	26	في العطل
100	70	المجموع

حاولنا من خلال هذا السؤال الكشف عن الأوقات المفضلة لدى الطفل للعب، فكانت النتائج كالتالي: أن 44,28% بتكرار (31) كانت إجابتهم كل يوم، تليها نسبة 37,14% بتكرار (26) كانت إجابتهم في العطل، ثم نسبة 10% بتكرار (7) إجابتهم مرتين في الأسبوع، في حين نسبة قليلة قدرت 7,14% بتكرار (5) يلعبون مرة في الأسبوع، تليها نسبة 1,42% بتكرار (1)، وهي نسبة ضئيلة جدا منعدمة يستخدمونها مرة في الشهر

ومنها توصلنا إلى أن أغلبية الأطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية كل يوم هذا راجع إلى إيمانهم عليها وعدم القدرة على أن يمر يومهم دون اللعب بها وهذا راجع إلى غياب الرقابة الأسرية وعدم إدراك الآباء لخطورة الألعاب الإلكترونية على الطفل التي أخذت من وقته الدراسي.

جدول رقم 20: يبين المدة التي يقضيها الطفل مع الألعاب الإلكترونية في اليوم.

الاحتمالات	التكرارات	النسبة%
أقل من ساعة	19	27,14
من ساعة إلى ساعتين	28	40
ثلاث ساعات فما فوق	23	32,85
<b>المجموع</b>	<b>70</b>	<b>100</b>

يوضح الجدول رقم (20) توزيع أفراد العينة حسب المدة التي يقضونها مع الألعاب الإلكترونية في اليوم، فنجد المدة من ساعة إلى ساعتين هي أكبر مدة بنسبة 40% بتكرار (28) ثم أقل من ساعة قدرت النسبة ب 27,14% بتكرار (19)، تليها من ثلاث ساعات فما فوق بنسبة 32,85% بتكرار (23).

ومن نستنتج أن مدة قضاء الأطفال مع الألعاب الإلكترونية في اليوم تختلف بين الأطفال وفقاً لاهتماماتهم الشخصية والقيود التي يفرضها أولياء الأمور، فمن الملاحظ أن العديد من الأطفال يشعرون بشغف واهتمام كبير وقد يشعرون بالإدمان عليها، ومن هنا يمكن للأطفال أن يقضوا ساعات طويلة في اللعب دون أن يشعروا بمرور الوقت، وهذا يعود إلى الخصائص الجذابة في الألعاب الإلكترونية التي تلفت انتباه الأطفال وتبهرهم، فقد تتميز هذه الألعاب بالرسومات الملونة والحركات المثيرة والتحديات المتنوعة والقصص المشوقة، مما يحفز الأطفال على استكشاف مراحل جديدة ومستويات أعلى.

جدول رقم 21: يوضح الأوقات المفضلة لدى الأطفال للعب خلال اليوم.

الاحتمالات	التكرارات	النسبة%
صباحاً	6	8,57
مساءً	23	32,85
ليلاً	41	58,57
<b>المجموع</b>	<b>70</b>	<b>100</b>

يوضح الجدول رقم (21) توزيع أفراد العينة حسب الأوقات المفضلة لدى الأطفال للعب بالألعاب الإلكترونية، ومنه نجد أن غالبية أفراد العينة يفضلون اللعب ليلاً بنسبة 58,57% بتكرار (41) ثم تليها 32,85% بتكرار (23) يلعبون مساءً وفي المرتبة الأخيرة الفترة الصباحية بنسبة 8,57% وبتكرار (6)

ومن نستنتج أن الأوقات المفضلة لدى الأطفال للعب تختلف من طفل لآخر، وقد تعتمد على عدة عوامل، يمكن أن يفضل بعض الأطفال اللعب في الليل بسبب توافر وقت فراغ أكبر في تلك الفترة، قد يكونون

قد انتهوا من واجباتهم المدرسية ومسؤولياتهم اليومية، مما يمنحهم فرصة للاستمتاع باللعب، بالإضافة إلى ذلك، في بعض الأحيان يمكن أن يكون اللعب في الليل أكثر خصوصية واستقلالية للأطفال، يشعرون بأنهم بعيدين عن المراقبة الوالدية وبالتالي يشعرون بالحرية في القيام بما يرغبون به، قد يكون لديهم غرفتهم الخاصة حيث يستطيعون اللعب بسلام دون تدخل الوالدين.

جدول رقم 22: يبين مكان قضاء الطفل عطلة نهاية الأسبوع.

الاحتمالات	التكرارات	النسبة%
في قاعات اللعب	22	31,42
في المنزل مع الإخوة	48	68,57
المجموع	70	100

يتضح من الجدول أعلاه أن أغلبية أفراد العينة يقضون عطلة نهاية الأسبوع بالمنزل مع الإخوة بنسبة

68,57% بتكرار (48)، تليها قاعات اللعب بنسبة 31,42% بتكرار (22).

ومن نستنتج أن معظم الأطفال يفضلون قضاء الوقت في المنزل مع الإخوة وذلك يعود إلى توفر الجو المناسب في المنزل والراحة، يمكن للطفل الاستمتاع مع أفراد العائلة ومشاركة مختلف الألعاب المفضلة مثل الألعاب الجماعية، أما بالنسبة لقاعات اللعب فإن بعض الأطفال قد تفضل زيارتها لقضاء وقت ممتع، بحيث توفر هذه القاعات بيئة مختلفة حيث يمكن للأطفال الاستمتاع بألعاب مختلفة مثل ألعاب الطاولة، وألعاب الفيديو، وغيرها قد يجد البعض المتعة في استكشاف هذه الأماكن والتفاعل مع الأطفال الآخرين.

## المحور الخامس: بيانات توضح آثار الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل.

جدول رقم 23: يبين تأثير الألعاب الإلكترونية على نتائج الدراسية للطفل.

النسبة%	التكرارات	الاحتمالات	النسبة%	التكرارات	الاحتمالات
45,71	16	تراجع في العلامات	50	35	نعم
31,42	11	صعوبة فهم الدرس			
22,85	8	عدم التفاعل داخل القسم			
<b>100</b>	<b>35</b>	<b>المجموع</b>	50	35	لا
			<b>100</b>	<b>70</b>	<b>المجموع</b>

يوضح الجدول رقم (23) تأثير الألعاب الإلكترونية على النتائج الدراسية للطفل نجد أن 50% بتكرار 35 من الذين كانت إجاباتهم ب لا تؤثر على النتائج الدراسية، تليها من كانت إجاباتهم بنعم تؤثر على النتائج الدراسية بنسبة 50% بتكرار (35) حيث كانت النسب متساوية، لكن كانت نسبة بأنها تؤثر على تراجع العلامات الدراسية قدرت ب 45,71% بتكرار (16) ثم صعوبة فهم الدرس بنسبة 31,42% بتكرار (11) تليها عدم التفاعل داخل القسم ب 22,85% بتكرار (8).

ومنه نستنتج أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي على الطفل من الناحية الدراسية فعندما ينغمس الطفل في اللعب الإلكتروني بشكل مفرط، فإنه قد يهمل واجباته المدرسية ودروسه مما يؤثر على تركيزه وقدرته على فهم المواد الدراسية في القسم، هذا راجع إلى الوالدين ودورهم في مراقبة أنشطة الأطفال في المنزل وتوجيههم بشأن دراستهم.

جدول رقم 24: يبين ردة فعل الطفل عند الخسارة في اللعبة.

النسبة%	التكرارات	الاحتمالات
11,42	8	تتوقف عن اللعب
67,14	47	تكرار اللعب
21,42	15	استخدام ألعاب أخرى
<b>100</b>	<b>70</b>	<b>المجموع</b>

يبين الجدول رقم (24) ردة فعل الطفل عند الخسارة في اللعبة، نجد أن معظم الأطفال يكررون اللعب مرة أخرى وهي أكبر نسبة قدرت ب 67،14% بتكرار (47)، ثم منهم من يستخدم ألعاب أخرى بنسبة 42،21% بتكرار (15)، وفي الأخير منهم من يتوقف عن اللعب بنسبة 11،42%.

ومنه نستنتج أن الطفل أثناء اللعب يشعر بالراحة والاطمئنان وتكون لديه الشجاعة فيكرر اللعب دون توقف حتى يفوز في اللعبة فإنه ذلك يشير إلى قوة الجذب الموجودة في تلك الألعاب، يحاول الطفل في هذه الحالة إظهار قدراته وذكائه في حل التحديات التي تواجهه في اللعبة، بغض النظر عن صعوبتها، إن استمراره في اللعب حتى الوصول إلى مراحل النهائية في اللعبة يعكس إصراره على النجاح.

**الجدول رقم 25: يبين مدى انشغال الأطفال بالألعاب الإلكترونية.**

الاحتمالات	التكرارات	النسبة%
نعم	30	42،85
لا	40	57،14
<b>المجموع</b>	<b>70</b>	<b>100</b>

الملاحظ من خلال نتائج هذا الجدول والذي حاولنا من خلاله الكشف عن مدى انشغال الأطفال بالألعاب الإلكترونية مقابل الجلوس مع أسرهم، حيث بينت النتائج أن 57،14% وبتكرار (40) من أفراد العينة أجابوا ب لا ونسبة 42،85% وبتكرار (30) أجابوا بنعم.

وهذا راجع إلى اختلاف تأثير هذه الألعاب ومحتواها على الأطفال، وهذا يتأثر بتفاوت أعمارهم ومدى وعيهم واختلاف شخصياتهم، فبعض الأطفال يستطيعون التعامل المناسب مع الألعاب الإلكترونية واستخدامها كوسيلة للتسلية في أوقات محددة دون أن يؤثر ذلك سلباً على علاقاتهم بالواقع، أما البعض الآخر فينجذبون بشكل مفرط لهذه الألعاب ويفقدون السيطرة عليها، حتى تصبح تلك الألعاب وسيلة تسيطر على حياتهم وسلوكياتهم.

## جدول رقم 26: يوضح المساعدات التي تحققها الألعاب الإلكترونية.

النسبة%	التكرارات	الاحتمالات
11,22	11	استعمال الحاسوب
14,28	14	الولوج إلى الانترنت
15,30	15	اكتساب لغات متعددة
12,24	12	تطوير المهارات التعليمية
27,55	27	حب التحدي
19,38	19	حب الإثارة والحماس
100	98	المجموع

يوضح الجدول رقم (26) المساعدات التي تحققها الألعاب الإلكترونية، ونظرا لاختيار افراد العينة أكثر من إجابة من الاحتمالات التي في الجدول بالتالي أصبح عدد العينة هو 98، حيث نلاحظ أن النسب متباينة ومقاربة نوعا ما، حيث تساعدهم في التحدي قدرت نسبتها ب 27,55% بتكرار (27)، ثم تليها حب الإثارة والحماس بنسبة 19,38% بتكرار (19)، ثم اكتساب لغات متعددة بنسبة 15,30% بتكرار (15)، تليها الولوج إلى الأنترنت بنسبة 14,28% بتكرار (14)، وفي الأخير تمكنهم من تطوير المواهب التعليمية بنسبة 12,24% بتكرار (12)، تليها مباشرة كيفية استعمال الحاسوب بنسبة 11,22% بتكرار (11).

وعليه يمكننا الاستنتاج أن هذا راجع إلى تنوع الألعاب الإلكترونية باختلاف تصميماتها ومحتوياتها فهي تشمل العديد من الفوائد خاصة فتح آفاق المعرفة الإلكترونية وتسهيل التعامل معها، حيث تخلق لديهم روح التحدي والرغبة في تحقيق النجاح، وينشأ لدى اللاعبين شغف لاكتشاف ما ستقدمه اللعبة والرغبة في الاستمتاع بتلك اللحظات المليئة بالإثارة.

## جدول رقم 27: يوضح شعور الطفل عند التوقف عن اللعب

النسبة	التكرارات	الاحتمالات
64,28	45	شعور عادي
14,28	10	القلق
4,28	3	التعب
17,14	12	الملل
100	70	المجموع

يوضح الجدول رقم (27) شعور الطفل عند التوقف عن اللعب حيث نجد أغلبية أفراد العينة لديهم شعور عادي تقدر ب 64,28% بتكرار (45) تليها الملل ب 17,14% بتكرار (12) والقلق ب 14,28% وفي الأخير التعب ب 4,28% بتكرار (3).

ومن نستنتج الشعور الذي يتوقف فيه الطفل عن اللعب بأنه شعور عادي على أنه شيء طبيعي في نفسه، وقد يكون الشعور بالملل والقلق نتيجة لارتفاع في الضغوطات النفسية التي يواجهها الطفل في حياته، هذه الضغوطات يمكن أن تشمل الضغوطات المدرسية، الاجتماعية، أو العائلية، كما قد يشعر الطفل بالتعب نتيجة التوتر العضلي والإجهاد الناتج عن فترات طويلة من اللعب بالألعاب الالكترونية بدون استراحة مناسبة، هذا التوتر العضلي قد يؤدي أيضاً إلى الشعور بالصداع في الرأس.

**الجدول رقم 28: يبين نتائج قضاء وقت طويل في اللعب.**

الاحتمالات	التكرارات	النسبة
إهمال الواجبات	25	29,41
سهر لوقت طويل في الليل	31	36,47
عدم القدرة على النهوض باكرا	19	22,35
عدم القدرة على المشاركة	10	11,76
<b>المجموع</b>	<b>85</b>	<b>100</b>

يوضح الجدول رقم (28) نتائج قضاء وقت طويل في اللعب بالألعاب الالكترونية، ونظرا لاختيار أفراد العينة أكثر من إجابة أصبح عدد العينة هو 85، حيث نجد أن اغلبية الأطفال يسهرون لوقت طويل من الليل حيث قدرت نسبتهم ب 36,47% بتكرار (31)، ثم تليها إهمال الواجبات بنسبة 29,41% بتكرار (25)، ثم عدم القدرة على النهوض باكرا بنسبة 22,35% بتكرار (19)، وأخيرا عدم القدرة على المشاركة بنسبة 11,76% بتكرار (10).

وعليه نستنتج أن استخدام الطفل للألعاب الالكترونية تؤدي به إلى السهر لوقت طويل من الليل هذا راجع لعدم مراقبة الأولياء لأبنائهم وبالتالي إهمالهم لواجباتهم الدراسية مما ينجر عن هذه الألعاب ضعف المستوى الدراسي لديهم جراء ممارستهم الطويلة للألعاب وبشكل مستمر، كذلك السهر يؤدي بهم إلى عدم القدرة على النهوض باكرا وبالتالي يستيقظون متأخرين عن الدوام الدراسي، حتى وإن ذهب للدراسة يكون غير قادرا على الإصغاء الجيد للمعلم، وعدم المشاركة أثناء الدرس، فيحدث لهم اضطراب في القدرة على الفهم والاستيعاب وأحيانا يصل بهم الامر إلى النوم داخل القسم.



الجدول رقم (29): يبين الانعكاسات الصحية عند المبالغة في استخدام الألعاب الالكترونية.

النسبة%	التكرارات	الاحتمالات
64,28	45	ضعف النظر
10	7	البدانة
20	14	نقص الشهية
1,42	1	صداع الرأس
4,28	3	التعب والارهاق
<b>100</b>	<b>70</b>	<b>المجموع</b>

يمثل الجدول رقم (29) الانعكاسات الصحية جراء المبالغة في استعمال الألعاب الالكترونية حيث تشكل ضعف النظر النسبة الأعلى 64,28% بتكرار (45) نظر لساعات الكثير لاستعمال الهاتف والتعرض لأشعتها بشكل مباشر، ثم تليها نقص الشهية بنسبة 20% بتكرار (14) جراء انشغالهم الدائم باللعب وتركيزهم الذي يفقدون الرغبة في أي ما يشغلهم عن اللعب، تليها أيضا البدانة بنسبة 10% بتكرار (7)، ثم التعب والإرهاق بنسبة 4,28% بتكرار (3) وأخيرا صداع الرأس بنسبة 1,42% بتكرار (1).

وهذا راجع إلى نوعية الألعاب الالكترونية التي تجذب الأطفال والمراهقين بشكل يجعلهم يندمجون بشكل مبالغ فيه مع الألعاب والتجارب المحدثة انفعالات نفسية واضطرابات تؤثر على نظامهم الغذائي والصحي وينعكس هذا الإفراط سلبا على صحة الطفل نتيجة الإدمان المبالغ في اللعب فينتج عنه ضعف النظر ونقص في الشهية والبدانة وما إلى غير ذلك.

الجدول رقم (30): يبين الفوائد المتحصل عليها من الألعاب الإلكترونية.

النسبة%	التكرارات	الاحتمالات
31,42	22	المتعة والتسلية
14,28	10	تعلم لغات جديدة
18,57	13	اكتساب مهارات
14,28	10	اكتساب ثقافة عامة
11,42	8	التواصل الاجتماعي
5,71	4	الشجاعة
4,28	3	التركيز
<b>100</b>	<b>70</b>	<b>المجموع</b>

يمثل الجدول رقم (30) مختلف الفوائد المتحصل عليها من الألعاب الإلكترونية حيث نلاحظ نسب متفاوتة ومتباينة حيث تحتل المتعة والتسلية المرتبة الأولى بنسبة 31,42% بتكرار (22)، ثم تليها اكتساب مهارات بنسبة 18,57% بتكرار (13)، وتعلم لغات جديدة واكتساب ثقافة عامة بنفس النسبة قدرت ب 14,28% بتكرار (10) وتواصل الاجتماعي بنسبة 11,42% بتكرار (8)، وأيضا الشجاعة بنسبة 5,71% بتكرار (4)، وأخيرا التركيز بنسبة 4,28% بتكرار (3).

ومنه نستنتج أن الألعاب الإلكترونية رغم المخاطر التي تسببها إلى أنها لها فوائد عديدة ومتعددة من تسلية وملئ أوقات الفراغ إلى اكتساب مهارات جديدة واكتساب أيضا ثقافة عامة ولغات وغيرهم، هذا التباين في النسب يرجع لاختلاف وتنوع الألعاب الإلكترونية مما يجعل لها فوائد تختلف باختلاف نوعية الألعاب ومستوياتها ولأي فئة عمرية موجهة.

## 2- عرض النتائج على ضوء الفرضيات والدراسات السابقة:

بعد الانتهاء من عملية تحليل البيانات وتفسيرها، سنقوم بعرض نتائج الدراسة واختبار الفرضيات.

### 2-1- عرض نتائج الفرضية الأولى: "من أكثر الوسائل استخداما عند الطفل هي الهواتف الذكية"

تبين من خلال تحليل البيانات ما يلي:

- 51,42% من أفراد العينة أكدوا على أنهم يمتلكون جهاز إلكتروني خاص بهم ومن بين هاته الأجهزة أشار 40% منهم أن الهاتف النقال أصبح ضروريا في حياتهم ويتحكم فيها، ومؤخرا أصبح استخدامه كثيرا في اللعب بالألعاب الالكترونية وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (05).
- 100% من أفراد العينة أكدوا على أنهم يستخدمون الهاتف النقال الخاص بهم في اللعب بالألعاب الإلكترونية، خاصة ألعابهم المفضلة فهم يفضلون أن تكون في جهازهم وهو الهاتف، وذلك للعب بكل أريحية دون أي إزعاج من طرف آخر كالإخوة أو الوالدين، وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (07).
- 70,23% من أفراد العينة أكدوا أن الجهاز المفضل لديهم هو الهاتف النقال وهذا لكثرة توفره في العائلة فقد أصبح يمتلكه صغيرا وكبيرا في البيت ويسهل التعامل معه وحمله أينما انتقلوا، وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (09).
- وفي الأخير توصلنا في دراستنا إلى أن الهاتف النقال الأكثر استخداما من قبل الطفل على عكس ما تم الوصول إليه في دراسة أحمد فلاق (2008\_2009) تحت عنوان: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو: دراسة في القيم والمتغيرات، حيث توصل الباحث إلى أن الكمبيوتر هو في مقدمة الآلات المستخدمة في ممارسة ألعاب الفيديو.

ومنه نستنتج تحقق وثبوت الفرضية ويمكننا القول: "أكثر الوسائل استخداما عند الطفل هي الهواتف

الذكية".

## 2-2- عرض نتائج الفرضية الثانية: "أكثر أنواع اللعب استقطابا للطفل هي ألعاب القتال والحربية".

- 43,87% من أفراد العينة أكدوا أن الألعاب الالكترونية الأكثر استقطابا للطفل هي الألعاب القتالية حيث أصبحت منتشرة بكثرة في الآونة الأخيرة بين الأوساط الاجتماعية خاصة الصغار وذلك لما تحتويه من إثارة وتشويق، وهذه الألعاب عادة ما تتمثل في مواجهة بين لاعبين فقط (لاعب ضد لاعب) في مكان معين وضمن وقت محدد ويحصل فيها الذي يسبب الضرر بالآخر على نقطة تدل على فوزه ضد اللاعب الآخر وتجعلهم يتمتعون باللعب بسبب جودة الصورة والأصوات المختلفة كصوت السلاح، وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (10).
- 37,14% من أفراد العينة أكدوا أن اللعبة الأكثر تفضيلا لديهم هي لعبة الفري فاير نظرا لانتشارها الواسع والأكثر شهرة وإمكانية المشاركة بها مع الأصدقاء من مختلف البلدان وهذا ما يعمل على تكوين علاقات ويجعلها أكثر متعة ورغبة من طرف اللاعبين وكذلك نظرا لأنها ثلاثية الأبعاد وتعمل بتقنية HD. كما

أن انجذاب الأطفال لهذه اللعبة يرجع للألوان والصورة والاصوات والموسيقى المتنوعة، وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (12).

- وفي الأخير توصلنا إلى أن الألعاب القتالية هي الأكثر استقطابا للطفل، وهذا ما يتوافق مع دراسة NOBUKO IHORI (2001\_2002) تحت عنوان "تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي للأطفال، حيث توصل الباحث إلى أن الألعاب المفضلة لدى الأطفال هي التي تحتوي على العنف والمتمثلة خاصة في ألعاب ضرب الخصم.

ومنه نستنتج تحقق وثبوت الفرضية ويمكننا القول: "أكثر الأنواع استقطابا للطفل هي ألعاب القتال والحربية".

**2-3- عرض نتائج الفرضية الثالثة:** "الرغبات التي تشبعها عملية استخدام الطفل للألعاب الالكترونية هي التسلية والترفيه".

- 27,43% من أفراد العينة أكدوا أن الدافع من استخدام الألعاب الالكترونية هو الترفيه والتسلية وهذا ما يمكن إرجاعه إلى أن الأطفال في هاته المرحلة بحاجة إلى الترفيه وتسلية والترويح عن النفس، حيث يبحثون دائما عن أشياء متنوعة لإشباع رغباتهم وحاجاتهم النفسية والاجتماعية، خصوصا أن هذه الألعاب تتضمن أنواعا مختلفة وممتعة من شأنها إشباع حاجات الأطفال، وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (15).
- 40,44% من أفراد العينة أكدوا أن ما يجذب الطفل في الألعاب الإلكترونية هو متعة الفوز حيث يعتبر رمز للشجاعة والقوة والتفوق، مما يجعل الأطفال يفتقدون بالأبطال وبطمحون أن يكونوا مثلهم ويعيشوا الأحداث الجارية في القصة وهذا ما يولد لديهم الحماس والإثارة، وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (16). وتتوافق هذه النتائج مع دراسة عبد الله بن عبد العزيز الهدلق (2012) تحت عنوان: "إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام"، حيث توصل الباحث إلى أن هناك العديد من العوامل التي تستهوي وتدفع طلاب التعليم العام إلى ممارسة الألعاب الالكترونية لتحقيق الفوز والسعي لهزيمة الآخرين وحب الاستطلاع والتخيل والصور... الخ.

- 42,10% من أفراد العينة أكدوا على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات الطفل عبر مساعدته على اكتساب ثقافة عامة عن طريق ملاحظة تصرفات الآخرين الذين ينتمون لثقافة أخرى غير ثقافته وتبادل الأفكار والآراء. الأمر الذي يتم عن طريق اللعب بهذه الألعاب وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (18). هذه النتيجة التي تختلف مع دراسة عبد الله بن عبد العزيز الهدلق (2012) تحت عنوان: "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام"، حيث توصل الباحث إلى أن

الالعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الأنترنت online تساهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة في البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة والكتابة واكتساب اللغات الأجنبية.

ومنه نستنتج تحقق وثبوت الفرضية ويمكننا القول: "الرغبات التي تشبعها عملية استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية هي التسلية والترفيه".

#### 2-4- نتائج الفرضية الرابعة: " يمارس الطفل الألعاب الإلكترونية أكثر من ساعتين في اليوم".

- 44,28% من أفراد العينة أكدوا أن الوقت المفضل لديهم للعب بالألعاب الإلكترونية هو كل اليوم مما يشير إلى إيمانهم عليها وعدم القدرة على أن يمر يومهم دون اللعب بها، مما يدل على غياب الرقابة الأسرية وعدم إدراك الآباء لخطورة الألعاب الإلكترونية على الطفل التي أخذت من وقته الدراسي، أنظر الجدول رقم (19) وهذه النتيجة تتوافق مع دراسة NOBUKO IHORI (2001-2009) تحت عنوان: "تأثير العاب الفيديو على سلوك العدوانى والسلوك الاجتماعى للأطفال"، الذي توصل الباحث فيها إلى أن الذكور يستعملون ألعاب الفيديو أكثر من 4 أيام في الأسبوع، كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون العاب الفيديو كل يوم في الأسبوع، في حين تقضي الإناث اقل من ساعة. في حين نجدها لا تتوافق مع دراسة أحمد فلاق (2008\_2009م) تحت عنوان: "الطفل الجزائري والعب الفيديو دراسة في القيم والمتغيرات" حيث توصل الباحث إلى كون العطل والمناسبات هي أكثر الفترات لممارسة العاب الفيديو، حيث تؤكد هذه النتيجة وجود نوع من الرقابة الوالدية على فترات اللعب حتى لا ينشغل الأبناء عن الدراسة.

- 40% من أفراد العينة أكدوا أن المدة التي يقضونها في اللعب تتراوح بين ساعة إلى ساعتين في اليوم ويرجع ذلك إلى أن الأطفال يقضون ساعات طويلة في اللعب دون أن يشعروا بمرور الوقت، كما قد ترتبط هذه الظاهرة بالخصائص الجذابة التي تتميز بها الألعاب الإلكترونية والتي تلفت انتباه الأطفال وتبهرهم، وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (20).

- 58,57% من أفراد العينة أكدوا أن الأوقات المفضلة لديهم للعب خلال اليوم تكون ليلا بسبب توفر وقت فراغ أكبر في تلك الفترة، ويفضل اللعب في الليل لأنه أكثر خصوصية واستقلالية حيث يشعر فيه الأطفال بأنهم بعيدين عن مراقبة الوالدين وبالتالي يشعرون بالحرية في القيام بما يرغبون فيه، وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (21). الملاحظ أن هذه النتيجة تختلف مع دراسة أحمد فلاق (2008-2009) تحت عنوان: "الطفل الجزائري وألعاب الفيديو دراسة في القيم والمتغيرات"، حيث توصل الباحث إلى ان الذين يقضون ساعة واحدة فقط في اليوم الواحد عند ممارسة العاب الفيديو هم الأكثرية، يليهم من يمارسها لمدة ساعتين،

ثم من يلعب لمدة ثلاث ساعات، تليهم أصحاب أكثر من أربع ساعات، وتعد ممارسة اللعب لساعة أو ساعتين معقولة بالنسبة لهذه الفئة، بالنظر إلى الالتزامات الدراسية من جهة وأيضاً ما قد تشكله الرقابة العائلية من عائق لزيادة الفترات، وأن هناك اختلاف طفيف بين أفراد العينة من الولايات الأربع حول أوقات الممارسة. وتمس الفروق بالدرجة الأولى الفترة المسائية، حيث تعد الفترة المفضلة لدى أفراد العينة من ولاية سطيف.

ومنه نستنتج عدم تحقق وثبوت الفرضية التي مفادها أن: **يمارس الطفل الألعاب الإلكترونية أكثر من ساعتين في اليوم.** حيث توصلنا من خلال دراستنا وإجابة أفراد العينة أن الأطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية من ساعة إلى ساعتين في اليوم فقط.

## 2-5- نتائج فرضية الخامسة: "تؤثر الألعاب الإلكترونية إيجاباً على سلوك الطفل".

- 27,55% من أفراد العينة أكدوا أن المساعدات التي تحققها الألعاب الإلكترونية من بينها حب التحدي وهذا راجع إلى تنوع الألعاب الإلكترونية باختلاف تصميماتها ومحتوياتها فهي تشمل العديد من الفوائد خاصة فتح آفاق المعرفة الإلكترونية وتسهيل التعامل معها، حيث تخلق لديهم روح التحدي والرغبة في تحقيق النجاح، وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (26).
- 64,28% من أفراد العينة أكدوا أن شعور الطفل عند التوقف عن اللعب بأنه شعور عادي أي شعور طبيعي في نفس الطفل، وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (27).
- 31,42% من أفراد العينة أكدوا أنه من بين الفوائد المتحصل عليها من الألعاب الإلكترونية المتعة والتسلية وذلك لكونه يساهم في ملء أوقات الفراغ ويساعدهم على الترفيه عن أنفسهم ويمكنهم من اكتساب مهارات جديدة، وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (30).

ومنه نستنتج تحقق وثبوت الفرضية ويمكننا القول: **"أن الألعاب الإلكترونية تؤثر إيجاباً على سلوك الطفل".**

## 2-6- نتائج الفرضية السادسة: "تؤثر الألعاب الإلكترونية سلباً على سلوك الطفل".

- 50% من أفراد العينة أكدوا أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على النتائج الدراسية وقد تسببت في تراجع العلامات 45,71%، مما يعني أن لها تأثير سلبي على الطفل من الناحية الدراسية فعندما يغمس الطفل في اللعب الإلكتروني بشكل مفرط، فإنه قد يهمل واجباته المدرسية ودروسه، مما يؤثر على تركيزه وقدراته على فهم المواد الدراسية في القسم، وهذا يدل عليه الجدول رقم (23).

- 64,28% من أفراد العينة أكدوا أن من الانعكاسات الصحية عند المبالغة في استخدام الألعاب الالكترونية ضعف النظر. كما تؤثر على صحتهم النفسية هذا راجع إلى نوعية الألعاب التي تجذب الأطفال والمراهقين بشكل يجعلهم يندمجون بشكل مبالغ فيه مع الألعاب والتجارب المحدثه للانفعالات نفسية والاضطرابات، مما تؤثر على نظامهم الغذائي والصحي وينعكس هذا الافراط سلبا على صحة الطفل نتيجة الإدمان المبالغ في اللعب، وفق ما جاء في الجدول رقم (29). وهذا ما يتوافق مع دراسة عبد العزيز الهدلق (2012) تحت عنوان: "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام"، حيث توصل الباحث إلى أن ممارسة الألعاب الالكترونية ينتج عنها آثار سلبية من مشاكل صحية مثل قصر النظر.
- 36,47% من أفراد العينة أكدوا أن نتائج قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي بهم إلى السهر لوقت طويل في الليل، وهذا ناتج عن عدم مراقبة الأولياء لأبنائهم وبالتالي إهمالهم لواجباتهم الدراسية، كما يؤدي إلى عدم القدرة على النهوض باكرا وبالتالي يستيقظون متأخرين عن الدوام الدراسي، وهذا ما يدل عليه الجدول رقم (28).

ومنه نستنتج تحقق وثبوت الفرضية ويمكننا القول: " أن الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على سلوك الطفل".

### 3- النتائج العامة للدراسة:

- بعد الدراسة النظرية والميدانية المعمقة والمتمثلة في "تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل" وبعد عرض محتوى الجداول الإحصائية وتفسير وتحليل النتائج توصلت دراستنا إلى مجموعة من النتائج العامة التي تمثلت في:
- أن الذكور هم الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية.
  - أن الإقبال الكبير على استخدام الألعاب الالكترونية يكون من قبل الفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم بين 12 سنة و 13 سنة أي فئة المراهقين.
  - يعتبر الهاتف الذكي أكثر الأجهزة استخداما من قبل الطفل في استعمال هذه الألعاب الالكترونية، وهذا ما يثبت أنه الوسيلة التي تلبى احتياجاتهم ورغباتهم، انطلاقا من سهولة الاستخدام والقدرة على الولوج إلى الأنترنت للعب على الخط أو تحميل العاب الكترونية.
  - معظم الألعاب الالكترونية مرتبطة بالأنترنت وهي الأكثر انتشارا وتأثيرا وأكثر جذبا للأطفال والمراهقين.

- تأتي الألعاب القتالية أو الحربية في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى المبحوثين.
- تعتبر الفري فاير اللعبة المفضلة لدى الاطفال.
- معظم الأطفال يشاركون لعبتهم المفضلة مع الأصدقاء.
- غالبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع الترفيه والتسلية.
- أبدى أغلبية أفراد العينة رغبتهم في تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها، وهذا ما يثبت التفاعل الكبير لمفردات العينة مع الألعاب الإلكترونية وشخصيات أبطالها.
- تلعب الألعاب الإلكترونية دورا هاما في اكتساب الطفل ثقافة عامة.
- أغلبية الأطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية كل يوم.
- معظم أفراد العينة يستغرقون من ساعة إلى ساعتين في استخدام الألعاب الإلكترونية، ويفضلون الفترة الليلية ويرجع ذلك إلى تفرغهم من الارتباطات المدرسية.
- يفضل الطفل قضاء عطلة نهاية الأسبوع في المنزل مع الإخوة.
- تؤثر الألعاب الإلكترونية على النتائج الدراسية لطفل.
- ردة فعل الطفل عند خسارته في اللعب أنه يكررها إلى غاية أن يفوز بها.
- من المساعدات التي تحققها الألعاب الإلكترونية لدى الطفل حب التحدي.
- شعور الطفل عند التوقف عن اللعب هو شعور عادي.
- تؤثر الألعاب الإلكترونية على أفراد العينة بالسهر لوقت طويل من الليل بحكم أن الفترة الليلية هي الفترة المفضلة لدى الأطفال لاستخدامهم للألعاب الإلكترونية.
- من انعكاسات استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية هي ضعف الرؤية.
- من الفوائد المتحصل عليها في اللعب بالألعاب الإلكترونية المتعة والتسلية.
- ما يجذب الطفل في الألعاب الإلكترونية هو متعة الفوز.

#### 4-الاقتراحات والتوصيات:

- من خلال دراستنا المتعلقة " بتأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل " نقترح مجموعة من التوصيات التي نأمل ان تساهم في التقليل من ظاهرة الانتشار الهائل لهذه الألعاب وهي كالآتي:
- ✓ ضرورة انتباه ومراقبة الأولياء لنوع الألعاب الإلكترونية الموجودة في أجهزة أولادهم.
  - ✓ ضرورة مصاحبة الأولياء لأبنائهم وتبني أسلوب الحوار الأسري والتحلي بروح المسؤولية اتجاههم.



- ✓ تقديم النصائح والتوجيهات المناسبة والأنفع مثل الألعاب الإلكترونية التعليمية.
- ✓ تقسيم الوقت بصفة منتظمة بين الدراسة والألعاب الإلكترونية.
- ✓ توفير جو من التسلية والترفيه لإبعاد الأطفال عن الألعاب الإلكترونية.
- ✓ توعية الأطفال وإرشادهم إلى معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية.
- ✓ دعم وتحفيز الأطفال من أجل تنمية هواياتهم وذلك بأن يقضوا أوقاتهم في القيام بما هو مفيد.
- ✓ تشجيع الأطفال على الأنشطة الأخرى مثل التنقيف المطالعة.
- ✓ ممارسة الأطفال لألعاب أخرى مثل الرياضة أو الدخول في نادي الكرة والسباحة وركوب الخيل...الخ.
- ✓ حرص الوالدين على قضاء وقت طويل مع أبنائهم والحديث معهم.

**خلاصة المبحث:**

تناولنا في هذا المبحث تفرغ البيانات وتحليل الجداول وتفسير النتائج المتحصل عليها من دراسة في ضوء الفرضيات والدراسات السابقة وذلك بالرجوع إلى إجابات المبحوثين للوصول إلى إثبات صحة الفرضيات، كما نوقشت النتائج أيضا في ضوء الدراسات السابقة وذلك بمقارنة نتائج دراستنا بالدراسات السابقة، كما توصلنا إلى أهم النتائج العامة، مع ذكر أهم التوصيات والاقتراحات المقدمة من خلال الدراسة.

يعد اللعب نزعة عامة يشترك فيها الإنسان والحيوان، ولكن الاختلاف في لعب أي منهما يكمن في النوعية والطريقة التي يمارس بها اللعب، وبذلك فاللعب يعتبر نشاط طبيعي يمارسه الأطفال بشكل عفوي لإشباع مختلف رغباتهم وإشباعاتهم البيولوجية، كما أنه يساهم في تربية الطفل تربية صحيحة خالية من أي مشاكل أو اضطرابات. فقد سمح التطور التكنولوجي بالانتقال من الألعاب التقليدية وظهور الكثير من الأجهزة الالكترونية، ساعدت في ظهور العديد من الألعاب الجديدة الإلكترونية التي غزت البيوت الجزائرية وأصبحت محل إقبال الكثير من الأطفال. فأصبح الطفل شبه مدمن عليها وصارت الألعاب الالكترونية وسيلة جديدة تواكب العصر، من خلالها يستطيع الطفل البحث والاكتشاف عن كل ما هو جديد. هذه الألعاب التي لها مميزات وإيجابيات تحظى بها، حيث أصبحت تحقق لهم المتعة والترفيه والتسلية وذلك بملء وقت فراغهم. لكن رغم مختلف الإيجابيات التي تمتاز بها الألعاب الالكترونية، إلا أن لها جانب سلبي لا يمكن تجاهله يتمثل في التأثير على قدرات التفكير لديهم وكذا تركيزهم، نتيجة انغماسهم العميق في هذه الألعاب. كما أصبحت تؤثر على نتائجهم الدراسية نتيجة إهمالهم لها واهتمامهم بالألعاب، مما ينجر عنها الكثير من المساوئ سواء من الناحية الجسمية أو السلوكية.

وهذا ما حاولنا التطرق إليه ومعالجته في دراستنا التي يدور موضوعها حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل وذلك من وجهة نظر الأطفال من سن 10 إلى 15 سنة، إذ حاولنا على مدار الفصول النظرية والميدانية لهذه المذكرة أن نجد إجابة واضحة على التساؤل الرئيسي الذي قمنا بطرحه والذي كان يتمحور حول ما هو واقع استخدام الطفل الجزائري للألعاب الالكترونية؟ وبعد معالجة معمقة توصلنا من خلال هذه الدراسة إلى أن الألعاب الالكترونية لها تأثيرات سواء من الناحية الإيجابية والسلبية على سلوك الطفل.

## قائمة المراجع:

أولاً: المراجع باللغة العربية:

أ- السور القرآنية:

1. سورة يوسف، الآية 12.
2. سورة الأنعام، الآية 70.

ب\_ الكتب:

3. أحمد بن مرسلې مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ط2، 2005م.
4. أحمد عبد اللطيف، تعديل السلوك الإنساني-النظرية والتطبيق-، دار المسيرة، عمان، 2017م.
5. أنيتا وولفوك، نانسي بييري، نمو الطفل والمراهق، ت: معاوية محمود أبو غزال الفرحاتي السيد محمود، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، 2015م.
6. حامد عبد السلام زهوان، علم نفس النمو الطفولة\_ والمراهقة، دار المعارف، د ب، 1986م.
7. حسن عماد مكاي، ليلي حسن السيد، الاتصال ونظرياته المعاصرة، الدار المصرية اللبنانية، 1998م.
8. حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، 2014م.
9. حنان عبد الغني البكاتوشي، أساليب تربية الطفل، دار الجامعة الجديدة، الإسكندرية، 2014م.
10. روبرت واطسون، هنري كلاي ليند جرين وآخرون، سيكولوجية الطفل والمراهق، مكتبة الجوهرة، القاهرة، 2015م.
11. عباس محمد معوص، علم نفس النمو الطفولة-المراهقة-الشيخوخة، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، ب ت.
12. عبد الرحمان بدوي، مناهج البحث العلمي، وكالة المطبوعات، الكويت، ط3، 1977م.
13. عبد الغاني عماد، منهجية البحث في علم الاجتماع\_ الإشكاليات، تقنيات، المقاربات، دار الطليعة للطباعة والنشر، بيروت، لبنان، 2007م.
14. عبد الهادي محمد والي، المدخل إلى علم الاجتماع، دار المصطفى للنشر والتوزيع، مصر، 2003م.
15. علي القائمي، دور الأب في التربية، دار النبلاء، بيروت لبنان، 1994م.

16. علي السيد سليمان، سيكولوجية النمو والنمو النفسي للعاديين وذوي الاحتياجات الخاصة، دار الجوهرة، القاهرة، 2015م.
17. كامل محمد محمد عويضة، علم نفس النمو، دار الكتب العلمية، بيروت، لبنان، 1996م.
18. كمال الحاج، تدقيق: بارعة شقير، محمد العمر، أمل دكاك، نظرية الاعلام والاتصال، الجامعة الافتراضية السورية، 2020م.
19. مجموعة من الباحثين، الألعاب الالكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل، دار الخيال للنشر والترجمة، الجزائر، 2021م.
20. محمد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، دار الكتب، الجمهورية اليمنية، صنعاء، ط3، 2019م.
21. محمد سعيد مرسي، فن تربية الأولاد في الإسلام، دار الطباعة والنشر الإسلامية، القاهرة، 1998م.
22. محمد عبيدات، محمد أبو نصار، عقلة مبيضن، منهجية البحث العلمي\_ القواعد والمراحل والتطبيقات، دار وائل للنشر، عمان، 1999م.
23. محمد محمد قاسم، المدخل إلى مناهج البحث العلمي، دار النهضة العربية، بيروت، 1999.
24. محمد محمود الحلية، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجه، سيكولوجيا وتعليميا وعلميا، دار المسيرة، عمان، 2002.

#### ج-القواميس والمعاجم:

25. إبراهيم وحيد محمود، المراهقة خصائصها ومشكلاتها، دار المعارف، الإسكندرية، 1981م.
26. أبي الحسن علي بن الحسن الهنائي، المنجد في اللغة، ط2، عالم الكتب، القاهرة، 1988م.
27. أحمد مختار عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة، دار الكتب، القاهرة المجلد 1، 2008م.
28. بسام عبد الرحمان المشاقفة، معجم مصطلحات العلاقات العامة، دار أسامة للنشر والتوزيع، الأردن، عمان، 2014م.
29. جميل صليبا، المعجم الفلسفي، دار الكتاب اللبناني، بيروت، لبنان، 1982م.
30. فرح عبد القادر طه، وآخرون، معجم علم النفس والتحليل النفسي، دار النهضة العربية، بيروت، ب ت.
31. مجمع اللغة العربية، معجم الوجيز-المسير-المعاصرة، دار الكتاب الحديث، الكويت، 1989م.

32. إبراهيم جناد، ظاهرة الألعاب الالكترونية وآثارها على مرتاديه من الأطفال، مجلة الحوار الثقافي، المجلد 10، العدد (01)، 2021م.
33. أندي محمد حجازي، دور 2010م، الألعاب الالكترونية في نمو الطفل وتعلمه، مجلة الطفولة العربية العدد 43، 2010م.
34. بن فرج الله بختة، نبار ربيحة، الإدمان على الألعاب الالكترونية وأثره على صحة الأطفال، مجلة المجتمع والرياضة المجلد 3، العدد (1)، 2020م.
35. تتيو فاطمة الزهراء، طابير مفيدة، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين، المجلة الجزائرية للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 5 العدد (1)، 27\_44، 2021م.
36. تينة كريمة، بن غليسي سعاد، بن لقريشي نور الدين، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال مستقبلا - لعبة الحوت الأزرق نموذجاً-، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية المجلد 4، العدد (1)، 2022م.
37. جلاب مصباح، بعايري حسان، أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية والاجتماعية (مقاربة نظرية)، مجلة الراصد لدراسات العلوم الاجتماعية، المجلد 1، العدد (1)، 2021م.
38. جميلة قادم، لامية طالة، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري- لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجاً-، المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات المجلد 5، العدد (2)، 2022م.
39. رتيمي أسماء، تراس عبد الرحمان، الألعاب الالكترونية والسلوك العنيف عند التلاميذ في المؤسسات التربوية، مجلة التنمية وإدارة الموارد البشرية، المجلد 9، العدد (1)، 2022م.
40. زكريا غماز، تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل الثقافة لدى الطفل، مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية، المجلد 7، العدد 1، 2022م.
41. سليمة بوسعيد، حنان عوادي، مخاطر تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 1، 2019/06/06.
42. سناء مسعي، توفيق زروقي، الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني للطفل، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية المجلد 10، العدد (02)، 2022م.

43. كريمة بطير، أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل، مجلة ضياء للبحوث النفسية والتربوية، المجلد 3، العدد(1)، 2022م.
44. نبيل السيد حسن، بيئة الطفل الاجتماعية والنفسية، مجلة خطورة، العدد 18، مصر، 2002م.
45. نورا طلعت إسماعيل رمضان، العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الالكترونية عبر الانترنت\_ لعبة البو بجي نموذجا (bubg)، المجلة العربية للنشر والتوزيع، العدد14، 2019\_2020م.
- ج-الرسائل والمذكرات:
46. أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام والاتصال، الجزائر، 2008-2009م.
47. بلغازي نسيم، تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع، دراسة ميدانية حول الطفل والمراهق، مذكرة لنيل شهادة الماستر، تخصص وسائل الاعلام والمجتمع، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، 2015\_2016م.
48. بوراس وداد، تأثير الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو على سلوك الطفل، دراسة ميدانية ببلدية النشماية، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم اجتماع الاتصال، جامعة \_ ماي 1945 \_قالمة \_، 2020\_2021م.
49. خديجة نمر محمد النمر، أثر استخدام استراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن، رسالة مكملة لنيل درجة الماجستير في المناهج والتدريس الرياضيات، جامعة آل البيت، الأردن، 2016-2017م.
50. دلال عبد العزيز الحشاش، أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، رسالة استكمالية لمنح شهادة الماجستير في التربية، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي جامعة عمان العربية للدراسات العليا، 2008م.
51. دلال واعر، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أولياء بمدينة عين مليلة، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال، تخصص صحافة واعلام إلكتروني، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، 2017\_2018م.
52. سعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليلة، أطروحة دكتوراه، منشورة، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2005-2006م.

53. سعيداني مريوحة منال، عوالي شهيناز، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الواقع الاجتماعي للمراهق لعبة البو بجي نموذجاً، دراسة ميدانية على طالبة ثانوية أوكراف أحمد بولاية مستغانم، مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر علوم الاعلام والاتصال، تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، 2020م.
54. شذى حسون، إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس لدى طلاب بالصف الثالث متوسط بمدينة الرياض، رسالة مقدمة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير، تخصص الرعاية والصحة النفسية قسم علم النفس، كلية الدراسات العليا، جامعة نايف العربية، الرياض، 2014م.
55. عقيب بسمة، لراري فريدة، أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال في علوم الاعلام والاتصال، تخصص سمعي بصري، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيجل، 2018\_2019م.
56. فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2011/2012م.
57. ليليا يسعد، وحيدة بوشبوط، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، دراسة ميدانية على تلاميذ السنة الأولى متوسط \_ متوسطة بلهوان محمد بلدية زيامة منصورية \_ جيجل \_، مذكرة مكملة لمتطلبات نيل شهادة ماستر في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية، قسم علم الاجتماع، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيجل، 2020\_2021م.
58. مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر\_3\_، 2011\_2012م.
59. ميرة بلقاسم، خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري، دراسة على عينة من اللاعبين للعبة ساحة الهواة المعركة BATTLEFIELD V، مذكرة لنيل شهادة الماستر في العلوم الإنسانية والاجتماعية، تخصص اتصال وعلاقات عامة، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2018\_2019م.



60. ميساء بخوش، نهاد بن نخلة، تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل، مذكرة لنيل شهادة الماستر، جامعة 8 ماي 1994م، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع الاتصال، 2021\_2022م.
61. نصر سلمان، منهجية إعداد البحث العلمي في العلوم الإنسانية والإسلامية، دراسة مدعمة بملاحق حول طرق تنظيم مسابقة الالتحاق بالتكوين لنيل شهادة الماجستير والنصوص المتعلقة بتنظيم الدراسات العليا والبحث العلمي وكيفيات تطبيق التأهيل الجامعي، دار السلام، ب ت.
62. وردة بوقادوم، فائزة بركة، أثر الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية والإنسانية، تخصص اتصال، 2018\_2019م.

#### د-المراجع باللغة الأجنبية:

63. Claudia salceanu, the influence of computer Gameson
64. Children's development exploratory study on the attitudes of parents, procedia social and behavioral sciences, 2014, available online at [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com).
65. Nobuko thori, Effects of video games on children's aggressive Behavior and pro\_social Behavior: situated play, proceeding of digra, 2007, conference.

#### هـ-البحوث:

66. ديمة الشاعير، التأثير بالآخرين والعلاقات العامة، بحث مقدم لنيل درجة دبلوم في العلاقات العامة، الجمعية الدولية للعلاقات العامة، 2009م.

#### و-الدروس:

67. كوردالي، علم نفس النمو والفروقات الفردية، الدروس عن بعد، أعمال موجهة، ماستر 1، 2019\_2020م.

#### ي-المواقع الإلكترونية:

68. إسلام نجار، أشهر الألعاب الإلكترونية في العالم.... عالم الاثارة والمتعة، نشر بتاريخ 2021، من [www.rowadalaamal.com.cdn.ampproject](http://www.rowadalaamal.com.cdn.ampproject) تم التصفح في: 2023/03/10، (15:46).

69. آية الطير، تعريف التأثير لغة واصطلاحاً، 2022، في [www.mawdo3.com](http://www.mawdo3.com)، تم التصفح في: 15:19، 2023م.
70. حنان عتوم، البيئة وأثرها في تربية الطفل، نشر بتاريخ 03 أكتوبر 2020م، في [E3arabi.com](http://E3arabi.com).  
www تم التصفح في: (09:36، 2023/06/06/م).
71. حقوق الطفل الإنسانية في: [ar.m.wikipedia.com](http://ar.m.wikipedia.com) تم التصفح في: (09:51، 2023/06/06/م).
72. صادق محمد العماري، الألعاب الإلكترونية تهدد قدرات الأطفال وعقول الشباب، 2019، في: [www.mal.sharq.com](http://www.mal.sharq.com) تم التصفح في: 27:19، 2022/12/21م.
73. عبد الفتاح ناجي، خصائص مرحلة المراهقة، نشر في 19 ديسمبر 2021م من: [www.treyah.com](http://www.treyah.com) تم التصفح في: 01:12، 2023/05/25م.
74. عدنان عبد طلاك الخفاجي، الوظيفة الاجتماعية للعب عند الأطفال، نشر بتاريخ مارس 2018 من: [www.Edu-girls.uokufq.edu.qi](http://www.Edu-girls.uokufq.edu.qi) تم التصفح في: 06/04/2023م (51:21).
75. لعزازقة حمزة، حماية الطفولة والمنظمات الدولية، 2020، [www.cet.univ-setif2.dz](http://www.cet.univ-setif2.dz)، 2023/01/03م، (15:38).
76. محمد مصطفى حميدة، الألعاب الإلكترونية، نشر بتاريخ 29/01/2023م من: [www.alukah.net](http://www.alukah.net) تم التصفح في: 26/01/2023م (14:13).
77. ميرفت عوف، بين سلبياتها وإيجابياتها، تعرف على كل ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية، 2014، في [www.sasapost.com](http://www.sasapost.com) تم التصفح في: 19:00 (1/12/2022م).

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة 8ماي 1945 قالمة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع

استمارة استبيان

## تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل دراسة ميدانية بولاية

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم اجتماع الاتصال

إشراف الأستاذة :

بن فرحات غزالة

-إعداد الطالبتين :

دويس شيماء

فرقاني أسماء

ملاحظة:

هذه الاستمارة معدة لإنجاز مذكرة لنيل شهادة الماستر، لذا يرجى الإجابة بكل صدق وصراحة على هذه الأسئلة من خلال وضع علامة (x) أمام الإجابة المناسبة، مع العلم أن هذه المعلومات تبقى سرية ولا تستخدم إلا لغرض البحث العلمي.

### البيانات الشخصية:

- 1-السن:  سنة  
2-الجنس: ذكر  أنثى   
3-المستوى الدراسي: .....

### المحور الأول: بيانات تتعلق بوسائل لعب الأطفال.

- 4-هل تتوفر أسرتكم أجهزة إلكترونية؟ نعم  لا   
إذا كانت الإجابة بنعم ما هي:  
حاسوب  ألواح إلكترونية  بلاي Play   
أخرى تذكر: .....
- 5-هل تملك جهاز إلكتروني خاص بك؟  
نعم  لا   
في حالة الإجابة بنعم ما هو هذا الجهاز: .....
- 6-هل الهاتف الذي تستخدمه؟  
غير مزود بالإنترنت  مزود بالإنترنت   
7-هل تستخدم هاتفك النقال للألعاب الإلكترونية؟  
نعم  لا   
في حالة الإجابة بنعم هل هذه الألعاب:  
مثبتة على الهاتف  تقوم بتحميلها من الإنترنت  الإثنين معا
- 8-هل تستخدم الهواتف الذكية الخاصة بالعائلة؟  
نعم  لا   
في حالة الإجابة بنعم هل تفضل لعب بهاتف:  
الأم  الأب  الإخوة
- 9-أي الأجهزة الإلكترونية تفضل اللعب بها؟  
التلفزيون  الحاسوب  الهاتف النقال  اللوحات الإلكترونية

أخرى تذكر: .....

### المحور الثاني: بيانات تتعلق بالألعاب الإلكترونية الأكثر استقطاباً للطفل.

10- ماهي الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك؟

- |                          |                |                          |                  |
|--------------------------|----------------|--------------------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> | ألعاب قتالية   | <input type="checkbox"/> | ألعاب استراتيجية |
| <input type="checkbox"/> | ألعاب الألغاز  | <input type="checkbox"/> | ألعاب تعليمية    |
| <input type="checkbox"/> | ألعاب المحاكاة | <input type="checkbox"/> | ألعاب المغامرات  |

أخرى تذكر: .....

11- كيف تفضل اللعب بهذه الألعاب؟

- |                          |        |                          |             |                          |            |                          |            |
|--------------------------|--------|--------------------------|-------------|--------------------------|------------|--------------------------|------------|
| <input type="checkbox"/> | منفردا | <input type="checkbox"/> | مع الأصدقاء | <input type="checkbox"/> | مع العائلة | <input type="checkbox"/> | مع الزملاء |
|--------------------------|--------|--------------------------|-------------|--------------------------|------------|--------------------------|------------|

12- أذكر اسم اللعبة التي تفضلها؟

.....

13- هل تشارك أصدقائك اللعبة المفضلة لديك؟

- |                          |     |                          |    |
|--------------------------|-----|--------------------------|----|
| <input type="checkbox"/> | نعم | <input type="checkbox"/> | لا |
|--------------------------|-----|--------------------------|----|

14- هل ترى بأنك تستطيع أن تبتعد عن الألعاب الإلكترونية؟

- |                          |     |                          |    |
|--------------------------|-----|--------------------------|----|
| <input type="checkbox"/> | نعم | <input type="checkbox"/> | لا |
|--------------------------|-----|--------------------------|----|

في حالة الإجابة بنعم هل:

- |                          |                 |                          |                 |
|--------------------------|-----------------|--------------------------|-----------------|
| <input type="checkbox"/> | لديك بدائل أخرى | <input type="checkbox"/> | ليس من أولوياتك |
|--------------------------|-----------------|--------------------------|-----------------|

أخرى تذكر: .....

### المحور الثالث: بيانات تحدد دوافع اللعب لدى الطفل.

15- هل الدافع إلى هذه الألعاب يعود إلى:

- |                          |             |                          |                  |
|--------------------------|-------------|--------------------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> | حب المغامرة | <input type="checkbox"/> | ملئ أوقات الفراغ |
|--------------------------|-------------|--------------------------|------------------|

- |                          |                    |                          |                      |                          |                  |
|--------------------------|--------------------|--------------------------|----------------------|--------------------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> | حب الخيال والإثارة | <input type="checkbox"/> | الفضول وحب الاستطلاع | <input type="checkbox"/> | الترفيه والتسلية |
|--------------------------|--------------------|--------------------------|----------------------|--------------------------|------------------|

- |                          |              |                          |               |
|--------------------------|--------------|--------------------------|---------------|
| <input type="checkbox"/> | تنمية الذكاء | <input type="checkbox"/> | تطوير المواهب |
|--------------------------|--------------|--------------------------|---------------|

أخرى تذكر.....

16- ما الذي يعجبك في الألعاب الإلكترونية؟

- بطل القصة الأحداث  الموجودة في القصة  الرسوم  الألوان ونوعية الصورة  الموسيقى  متعة الفوز

أخرى تذكر.....

17- هل تقلد سلوكيات بطل القصة؟

- نعم  لا

إذا كانت الإجابة بنعم ماهي اللقطات التي تقلدها؟

.....

18- هل للألعاب الإلكترونية دور في تنمية قدراتك من حيث؟

- اكتساب لغات أجنبية  القدرة في التركيز  اكتساب ثقافة عامة

**المحور الرابع: بيانات تتعلق بممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.**

19- ما هي الأوقات المفضلة لديك للعب؟

- كل يوم  مرة في الأسبوع  مرتين في الأسبوع  مرة في الشهر  في العطل

أخرى تذكر.....

20- ما هي المدة التي تقضيها مع الألعاب الإلكترونية في اليوم؟

- أقل من ساعة  من ساعة إلى ساعتين  ثلاث ساعات فما فوق

أخرى تذكر: .....

21- ماهي الأوقات المفضلة لديك في اللعب بالألعاب الإلكترونية خلال اليوم؟

- صباحاً  مساءً  ليلاً

22- أين تقضي عطلة نهاية الاسبوع؟

- في قاعات اللعب  في المنزل مع الإخوة

## المحور الخامس: بيانات توضح آثار الألعاب الإلكترونية في سلوك الطفل.

23- هل ترى بأن استخدامك للألعاب الإلكترونية يؤثر على دراستك؟

نعم  لا

في حالة الإجابة بنعم ما هو هذا التأثير؟

تراجع العلامات الدراسية  صعوبة فهم الدرس

عدم تفاعل داخل القسم

24- كيف يكون رد فعلك عندما تخسر في اللعبة؟

تتوقف عن اللعب  استخدام ألعاب أخرى

تكرار اللعب

أخرى تذكر.....

25- هل يشغلك اللعب عن الجلوس مع أفراد أسرتك؟

نعم  لا

26- هل ساعدتك الألعاب الإلكترونية في؟:

استعمال الحاسوب  الولوج إلى الأنترنت

اكتساب لغات متعددة  حب التحدي

تطوير المهارات التعليمية  حب الإثارة والحماس

أخرى تذكر.....

27- بماذا تشعر عند التوقف عن اللعب؟

شعور عادي  القلق

التعب  الملل

أخرى تذكر: .....

28- هل قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي بك إلى؟

إهمال الواجبات الدراسية  سهر لوقت طويل في الليل

عدم القدرة على النهوض باكرا  عدم القدرة على المشاركة أثناء الدراسة

.....أخرى تذكر.

29-ماهي الانعكاسات الصحية عند المبالغة في استخدام الألعاب الإلكترونية؟

ضعف النظر  البدانة  نقص الشهية

.....أخرى تذكر.

30-ما هي في رأيك الفوائد المتحصل عليها من الألعاب الإلكترونية؟

.....  
.....  
.....



## ملخص:

رغم التطور التكنولوجي الواسع في مجال التسلية والترفيه، يعتبر موضوع الألعاب الإلكترونية من أهم القضايا المطروحة والمنتشرة بكثرة في الآونة الأخيرة في الأوساط الاجتماعية بشكل عام وبين الأطفال بشكل خاص، بحيث يمتزجون بالخفة والسرعة والقدرة على الاستيعاب والذكاء والنشاط والمهارة التي تساعدهم على اكتشاف كل ما هو جديد على الألعاب الإلكترونية.

فقد حاولنا من خلال دراستنا هذه إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل من خلال طرحنا للتساؤل الرئيسي التالي: ما هو واقع استخدام الطفل الجزائري للألعاب الإلكترونية؟ وللإجابة على هذا الاشكال افترضنا عدة فرضيات مفادها:

- من أكثر الوسائل استخداما عند الطفل هي الهواتف الذكية.
- أكثر أنواع اللعب استقطابا للطفل هي ألعاب القتال والحربية.
- الرغبات التي تشبعها عملية استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية هي التسلية والترفيه.
- يمارس الطفل الألعاب الإلكترونية أكثر من ساعتين في اليوم.
- تؤثر الألعاب الإلكترونية إيجابا على سلوك الطفل.
- تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على سلوك الطفل.

وانطلاقا من هذا حاولنا تسليط الضوء على الألعاب الإلكترونية ومعرفة مختلف تأثيراتها على سلوك الطفل، من خلال دراستنا التي أجريناها على عينة من أطفال بلدية عين رقادة ولاية قالمة، حيث تطرقنا من خلال دراستنا إلى أربع مباحث طرحنا فيها كل ما يخص الألعاب الإلكترونية وعلاقتهم للطفل وتأثير الذي تحدثه، حيث توصلنا إلى النتائج التالية:

- تلعب الألعاب الإلكترونية دورا هاما في اكتساب الطفل ثقافة عامة.
- من المساعدات التي تحققها الألعاب الإلكترونية لدى الطفل حب التحدي.
- تؤثر الألعاب الإلكترونية على النتائج الدراسية للطفل.
- من انعكاسات استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية هي ضعف الرؤية.

## Summary:

Despite the extensive technological development in the field of entertainment and entertainment, the topic of electronic games is one of the most important and widespread issues in recent times in social circles in general and among children in particular, so that they are characterized by lightness, speed, ability to absorb, intelligence, activity and skill that help them to discover everything new on electronic games.

Through this study, we have identified the impact of electronic toys on the child's behaviour by asking the following main question : What is the reality of Algerian child's use of electronic toys? To answer these forms, we have assumed several hypothèses :

- One of the most commonly used means in a child is smartphones.
- The most polarizing types of play for a child are combat and war games.
- The desires of children's use of electronic toys are amusement and entertainment.
- The child plays electronic games more than two hours a day.
- Electronic games positively affect the child's behaviour.
- Electronic toys negatively affect the child's behaviour.

From this, we sought to highlight electronic games and to learn about their various effects on the behaviour of the child, through our study of a sample of children of the municipality of Ain Raggada Qalma mandate Province. Through our study, we discussed four investigations in which we put forward all aspects of electronic toys and their relationship with the child and the impact they are having:

- Electronic games play an important role in children's acquisition of a public culture.
- One of the benefits of electronic toys is the love of the challenge.
- Electronic games affect a child's school outcomes.
- One of the repercussions of children's use of electronic toys is poor visibility.

## Résumé :

Malgré le développement technologique important dans le domaine du divertissement et du jeu, le thème des jeux électroniques est l'un des enjeux les plus importants et les plus répandus ces derniers temps dans les milieux sociaux en général et chez les enfants en particulier, afin qu'ils soient caractérisés par la légèreté, la vitesse, la capacité d'absorption, l'intelligence, l'activité et les compétences qui les aident à découvrir tout ce qui est nouveau sur les jeux électroniques.

Grâce à cette étude, nous avons identifié l'impact des jouets électroniques sur le comportement de l'enfant en posant la question principale suivante : Quelle est la réalité de l'utilisation des jouets électroniques par les enfants algériens ? Pour répondre à ces questionnaires, nous avons supposé plusieurs hypothèses :

- Un des moyens les plus couramment utilisés chez un enfant est les smartphones.
- Les types de jeux les plus polarisants pour un enfant sont les jeux de combat et de guerre.
- Les désirs des enfants d'utiliser des jouets électroniques sont amusement et divertissement.
- L'enfant joue à des jeux électroniques plus de deux heures par jour.
- Les jeux électroniques influent positivement sur le comportement de l'enfant.
- Les jouets électroniques nuisent au comportement de l'enfant.

A partir de là, nous avons cherché à mettre en valeur les jeux électroniques et à connaître leurs différents effets sur le comportement de l'enfant, à travers notre étude d'un échantillon d'enfants de la municipalité de la province d'Ain Raggada de la wilaya de Guelma. Grâce à notre étude, nous avons discuté de quatre enquêtes dans le cadre desquelles nous avons présenté tous les aspects des jouets électroniques et de leur relation avec l'enfant et de l'impact qu'ils ont :

- Les jeux électroniques jouent un rôle important dans l'acquisition par les enfants d'une culture publique.
- L'un des avantages des jouets électroniques est l'amour du défi.
- Les jeux électroniques affectent les résultats scolaires d'un enfant.
- L'une des répercussions de l'utilisation de jouets électroniques par les enfants est la mauvaise visibilité.