الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي – تبسة–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع

UNIVERSITÉ

ECHAHID CHEIKH LARBI

TEBESSI – TEBESSA-

المرافقة الأسرية ودورها في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

دراسة ميدانية بابتدائيات تبسة المقاطعة إدارية 02.

- تلاميذ السنة الخامسة أنموذجا -

أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه ل. م. د في علم الاجتماع

تخصص: علم اجتماع التربية

جامعة العربي التبسي - تبسة
Université Larbi Tebessi - Tebessa

إعداد الطالبة:

سناء مسعي

إشراف الأستاذ الدكتور

توفيق زروقي

لجنة المناقشة:

اسم ولقب الخبير	الرتبة	الصفة	الجامعة
نوار بورزق	أستاذ التعليم العالي	رئيسا	جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي – تبسة
توفيق زروقي	أستاذ محاضر أ	مشرفا ومقررا	جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي – تبسة
ربيع مطلاوي	أستاذ محاضر أ	عضوا ممتحنا	جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي – تبسة
كريمة حاتي	أستاذ محاضر أ	عضوا ممتحنا	جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي – تبسة
ليلى ناجي	أستاذ محاضر أ	عضوا ممتحنا	جامعة جيجل
إبراهيم الذهبي	أستاذ محاضر أ	عضوا ممتحنا	جامعة الوادي

السنة الجامعية: **2023–2024**

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

الأول الذي أشكره في الليل والنهار هو الله العلي العظيم الذي وفقني لما أنا عليه الآن وعلى نعمه التي لا تحصى ولا تعد أغدق علينا برزقه الذي لا يفنى.

قال رسول الله "صلى الله عليه وسل": "مَنْ صَنَعَ إِلَيْكُمْ مَعْرُوفًا فَكَافِئُوهُ، فَإِنْ لَمْ تَجِدُوا مَا تُكَافِئُونَهُ فَادْعُوا لَهُ حَتَّى تَرَوْا أَنَّكُمْ قَدْ كَافَأْتُمُوهُ". "رواه أبو داود".

كل الشكر موصول إلى الأستاذ المشرف زروقي توفيق على كل ما قدمه لي من توجيهات ومعلومات قيمة ساهمت في إثراء موضوع دراستي في جوانبها المختلفة فلك مني أسمى عبارات التقدير والثناء فأنت مثال للأستاذ الطيب الذي لا يبخل بالعطاء على طلابه فبورك في صحتك وجعل عملك هذا في ميزان حسناتك.

إليك أستاذ الحمزة منير يامن تعلمت منه أن للنجاح قيمة ومعنى ومنك تعلمت كيف يكون التفاني والإخلاص في العمل وآمنت ألا مستحيل في سبيل الإبداع والرقي أتقدم لك بأندى عبارات الشكر والعرفان على ما قدمته لي من دعم وتشجيع وتوجيه، كما أتقدم بجزيل الشكر والعرفان إلى الأستاذ سالم يعقوب الذي كان له الفضل الكبير في الوصول إلى هذا النجاح من خلال دعمه وتوجيهه لي فلك مني كل عبارات الثناء والتقدير.

كما لا يسعني إلا أن أتقدم بعبارات الشكر والعرفان للزميل العزيز خليل سعيدي لكل ما قدمه لي من دعم ونصح وأتمنى له مشوار علميا زاهرا .

كما أشكر كل أعضاء لجنة المناقشة كل باسمه ومقامه على تفضلهم بمناقشتي هذا العمل العلمي المتواضع. كما أتقدم بجزيل الشكر والعرفان لكل من ساهم في مساعدتي في إتمام أطروحتي سواء من بعيد أو من قريب.

اهـــــــداء

تتسابق الكلمات وتتزاحم العبارات ويعجز اللسان عن شكرك يا من شاءت روحه أن تعانق عنان السماء وترحل إلى الرفيق الأعلى، إليك يا من كان له كل الفضل فيما أنا عليه الآن إلى من كان له سبق الركب في مجال العلم والتعليم أبي الغالي دعامتي الأولى لقد حققت حلمك بنجاحي هذا فهو لك ولروحك الطاهرة رحمك الله وأسكنك فسيح جناته يا من تشع المجالس بذكره حيا وميتا.

إليك يا نبع الحنان يا أغلى ما أملك أشكرك أمي الغالية جزيل الشكر على كل قطرة عرق نزلت من جبينك وعلى كل دعوة لهج بها قلبك وعلى كل لحظة تعب وسهر قضيتها من أجل مستقبلي وصحتي ونجاحي دمتِ ذخرا لي وأدام الله وجودك في حياتي يا من تضيء الكون بنورها أهدي لك عملي هذا فأنتِ تستحقين كل الثناء ولا شيء يجزيك حقَّك.

إلى كل إخوتي وأخواتي الذين هم سندي في الحياة وأخص بالذكر أخي إبراهيم الذي هو بمثابة أبٍ لي وأختي زينة التي هي أمٌ لي وإلى كل من أنا خالةٌ أو عمةٌ له، إلى كل صديقاتي وزميلاتي وزملائي في العمل والدراسة وكل من دعمني ولو بالكلمة الطيبة.

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات I
فهرس الجداول V
فهرس الأشكال VII
فهرس الملاحق IX
مقدمة 11
الفصل الأول الإطار التصوري والمفاهيمي للدراسة 16
تمهيد **18**
1. إشكالية الدراسة **19**
2. فرضيات الدراسة **22**
3. أسباب اختيار موضوع الدراسة **23**
4. أهمية الدراسة **24**
5. أهداف الدراسة **24**
6. مفاهيم ومصطلحات الدراسة **25**
7. الخلفية النظرية للدراسة **44**
8. الدراسات السابقة **50**
خلاصة الفصل **62**
الفصل الثاني دور الأسرة في مرافقة الأطفال 64
تمهيد **65**
1. وظائف الأسرة **66**
2. دور الأسرة في تنشئة الطفل **68**
3. العوامل المؤثرة في تربية الأطفال **77**
4. أساليب المرافقة الأسرية **80**
5. الأدوات التي تفعل الاتصال بين الأسرة والمدرسة **83**
6. النظريات المفسرة للأسرة **86**

7. دور الأسرة في التعامل مع ألعاب الأطفال الإلكترونية **89**
خلاصة الفصل **92**
الفصل الثالث ماهية الألعاب الإلكترونية..... **94**
تمهيد..... **95**
1. نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية..... **96**
2. أنواع الألعاب الإلكترونية..... **98**
3. أسباب انتشار وممارسة الألعاب الإلكترونية **103**
أولا: أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية..... **103**
ثانيا: أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية..... **104**
4. مجالات الألعاب الإلكترونية **105**
5. الألعاب الإلكترونية بين الإيجابيات والسلبيات **107**
6. مخاطر الألعاب الإلكترونية..... **114**
خلاصة الفصل..... **126**
الفصل الرابع تلميذ المرحلة الابتدائية والألعاب الإلكترونية 127
تمهيد..... **129**
1. وظائف المدرسة الابتدائية **130**
2. أهداف المرحلة الابتدائية..... **132**
3. أهمية المرحلة الابتدائية..... **133**
4. دور التلميذ **135**
5. خصائص تلميذ المرحلة الابتدائية..... **136**
6. الألعاب الإلكترونية والطفل **138**
7. أثر الألعاب الإلكترونية على تفكير الطفل..... **140**
8. انعكاسات تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية على تفكير الطفل..... **143**
9. الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على التوافق النفسي والاجتماعي للطفل والأسرة **146**
خلاصة الفصل..... **154**

الفصل الخامس الإجراءات المنهجية للدراسة.....156
تمهيد..... **157**
1. مجالات الدراسة..... **158**
2. مجتمع وعينة الدراسة..... **162**
3. منهج الدراسة..... **166**
4. أدوات جمع البيانات..... **168**
خلاصة الفصل..... **172**
الفصل السادس استخلاص النتائج ومناقشتها.....174
تمهيد..... **175**
1. عرض وتحليل البيانات الشخصية..... **176**
2. عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى..... **180**
3. عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية..... **191**
4. عرض وتحليل نتائج الفرضية الثالثة..... **201**
5. عرض وتحليل نتائج الفرضية الرابعة..... **207**
6. عرض نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات..... **217**
أ. بناء وتحليل نتائج الفرضية الأولى..... **217**
ب. بناء وتحليل نتائج الفرضية الثانية..... **218**
ج. بناء وتحليل نتائج الفرضية الثالثة..... **220**
د. بناء وتحليل نتائج الفرضية الرابعة..... **221**
هـ. بناء وتحليل نتائج فرضية التساؤل الرئيسي..... **223**
خلاصة الفصل..... **231**
الخاتمة.....232
قائمة المراجع.....235
قائمة الملاحق.....249
ملخص الدراسة.....303

فهرس الجداول

الجدول رقم 1: جدول سكاران لاختيار العينة 166
الجدول رقم 2: يمثل توزيع أفراد العينة حسب الجنس 176
الجدول رقم 3: يمثل توزيع أفراد العينة حسب السن 177
الجدول رقم 4: يمثل توزيع أفراد العينة حسب التحصيل الدراسي 178
الجدول رقم 5: يمثل توزيع أفراد العينة حسب دخل الأسرة..... 179
الجدول رقم 6: يمثل امتلاك التلميذ للهاتف النقال 180
الجدول رقم 7: يمثل مدى لعب التلميذ بالألعاب الإلكترونية 181
الجدول رقم 8: يمثل دوافع لعب التلاميذ للألعاب الإلكترونية 182
الجدول رقم 9: يمثل نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلاميذ 184
الجدول رقم 10: يمثل مع من يلعب التلاميذ الألعاب الإلكترونية 185
الجدول رقم 11: يمثل الأشياء التي تجذب التلاميذ أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية 186
الجدول رقم 12: يبين الأشياء التي تعجب التلاميذ في بطل اللعبة 187
الجدول رقم 13: يمثل الفعل الذي يقوم به التلاميذ إذا انهزموا في اللعبة 188
الجدول رقم 14: يبين ما يشعر به التلميذ أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية..... 189
الجدول رقم 15: يمثل الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلاميذ حسب متغير الجنس 190
الجدول رقم 16: يمثل أمام من يلعب التلميذ الألعاب الإلكترونية 191
الجدول رقم 17: يمثل ما إذا كان الأولياء يمنعون أبنائهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية أم لا . 192
الجدول رقم 18: يمثل مراقبة الأولياء لأبنائهم أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية 193
الجدول رقم 19: يمثل مدى مشاركة الأولياء في اختيار الألعاب الإلكترونية لأبنائهم 195
الجدول رقم 20: يمثل مدى تقديم الأولياء النصح لأبنائهم أثناء ممارسة اللعب بالألعاب الإلكترونية 196
الجدول رقم 21: يمثل مشاركة الأولياء لأبنائهم في اللعب بالألعاب الإلكترونية 197
الجدول رقم 22: يمثل مدى منح الأولياء الحرية لأبنائهم لممارسة كل ما يريدون 198
الجدول رقم 23: يبين مساهمة الأولياء في تنظيم وقت أبنائهم بين الدراسة واللعب 199
الجدول رقم 24: يمثل مدى استغراق التلاميذ للوقت أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية 200
الجدول رقم 25: يبين منح الأولياء المصروف اليومي لأبنائهم 201
الجدول رقم 26: يمثل مراقبة الأولياء لأبنائهم حول إنفاق المصروف الممنوح لهم 202

الجدول رقم 27: يمثل مدى منح الأولياء المكافآت لأبنائهم 203
الجدول رقم 28: يمثل منح الأولياء أبنائهم حرية اللعب بالألعاب الإلكترونية شرط اجتهادهم في دراستهم 204
الجدول رقم 29: يمثل مدى توفير الأولياء لأبنائهم كل ما يحتاجونه 205
الجدول رقم 30: يمثل مساعدة الأولياء أبنائهم في شراء الوسائل الخاصة بالألعاب الإلكترونية... 206
الجدول رقم 31: يبين ما إذا كان التلاميذ مدمنين على الألعاب الإلكترونية 207
الجدول رقم 32: يمثل الألعاب المفضلة لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية حسب متغير الجنس 208
الجدول رقم 33: يبين ما إذا كان الطفل يقلد الألعاب الإلكترونية 210
الجدول رقم 34: يبين ما إذا كان التلميذ يشعر بالقلق عند هزيمته أثناء اللعب 211
الجدول رقم 35: يبين ما إذا كان التلاميذ يشتكون من ألم في عيونهم أثناء اللعب..... 212
الجدول رقم 36: يبين ما إذا كان يتكلم مع زملائه داخل القسم عن الألعاب الإلكترونية 213
الجدول رقم 37: يبين ما إذا كان التلاميذ يستطيعون قضاء يومهم دون ممارسة اللعب الإلكتروني214
الجدول رقم 38: يبين ما إذا كان التلميذ يشعر بالانزعاج والقلق إذا لم يلعب بالألعاب الإلكترونية 215
الجدول رقم 39: يبين المدة التي يقضيها الطفل في اللعب حسب متغير الجنس..... 216
الجدول رقم 40: يبين نتائج اختبار نموذج الانحدار البسيط..... 226
الجدول رقم 41: يبين تأثير نوع الجنس على التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية..... 228
الجدول رقم 42: تأثير امتلاك هاتف نقال من عدمه على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية 229

فهرس الأشكال

الشكل رقم 1: يمثل توزيع أفراد العينة حسب الجنس 176
الشكل رقم 2: يمثل توزيع أفراد العينة حسب السن 177
الشكل رقم 3: يمثل توزيع أفراد العينة حسب التحصيل الدراسي 178
الشكل رقم 4: يمثل توزيع أفراد العينة حسب دخل الأسرة..... 179
الشكل رقم 5: يمثل امتلاك التلميذ للهاتف النقال 180
الشكل رقم 6: يمثل مدى لعب التلميذ بالألعاب الإلكترونية 181
الشكل رقم 7: يمثل دوافع لعب التلاميذ للألعاب الإلكترونية..... 183
الشكل رقم 8: يمثل نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلاميذ 184
الشكل رقم 9: يمثل مع من يلعب التلاميذ الألعاب الإلكترونية..... 185
الشكل رقم 10: يمثل الأشياء التي تجذب التلاميذ أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية 186
الشكل رقم 11: يبين الأشياء التي تعجب التلاميذ في بطل اللعبة 187
الشكل رقم 12: يمثل الفعل الذي يقوم به التلاميذ إذا انهزموا في اللعبة..... 188
الشكل رقم 13: يبين ما يشعر به التلميذ أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية..... 189
الشكل رقم 14: يمثل الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلاميذ حسب متغير الجنس 190
الشكل رقم 15: يمثل أمام من يلعب التلميذ الألعاب الإلكترونية 191
الشكل رقم 16: يمثل ما إذا كان الأولياء يمنعون أبنائهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية أم لا .. 192
الشكل رقم 17: يمثل مراقبة الأولياء لأبنائهم أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية 194
الشكل رقم 18: يمثل مدى تقديم الأولياء النصح لأبنائهم أثناء ممارسة اللعب بالألعاب الإلكترونية
..... 196
الشكل رقم 19: يمثل مشاركة الأولياء لأبنائهم في اللعب بالألعاب الإلكترونية 197
الشكل رقم 20: يمثل مدى منح الأولياء الحرية لأبنائهم لممارسة كل ما يريدون..... 198
الشكل رقم 21: يبين مساهمة الأولياء في تنظيم وقت أبنائهم بين الدراسة واللعب 199
الشكل رقم 22: يمثل مدى استغراق التلاميذ للوقت أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية 200
الشكل رقم 23: يبين منح الأولياء المصروف اليومي لأبنائهم 201
الشكل رقم 24: يمثل مراقبة الأولياء لأبنائهم حول إنفاق المصروف الممنوح لهم..... 202
الشكل رقم 25: يمثل مدى منح الأولياء المكافآت لأبنائهم 203

الشكل رقم 26: يمثل منح الأولياء أبنائهم حرية اللعب بالألعاب الإلكترونية شرط اجتهادهم في دراستهم **204**
الشكل رقم 27: يمثل مدى توفير الأولياء لأبنائهم كل ما يحتاجونه..... **205**
الشكل رقم 28: يمثل مساعدة الأولياء أبنائهم في شراء الوسائل الخاصة بالألعاب الإلكترونية ... **206**
الشكل رقم 29: يبين ما إذا كان التلاميذ مدمنين على الألعاب الإلكترونية..... **207**
الشكل رقم 30: يمثل الألعاب المفضلة لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية حسب متغير الجنس..... **209**
الشكل رقم 31: يبين ما إذا كان الطفل يقلد الألعاب الإلكترونية..... **210**
الشكل رقم 32: يبين ما إذا كان التلميذ يشعر بالقلق عند هزيمته أثناء اللعب **211**
الشكل رقم 33: يبين ما إذا كان التلاميذ يشتكون من ألم في عيونهم أثناء اللعب..... **212**
الشكل رقم 34: يبين ما إذا كان يتكلم مع زملائه داخل القسم عن الألعاب الإلكترونية **213**
الشكل رقم 35: يبين ما إذا كان التلاميذ يستطيعون قضاء يومهم دون ممارسة اللعب الإلكتروني **214**
الشكل رقم 36: يبين ما إذا كان التلميذ يشعر بالانزعاج والقلق إذا لم يلعب بالألعاب الإلكترونية. **215**
الشكل رقم 37: يبين المدة التي يقضيها الطفل في اللعب حسب متغير الجنس..... **216**

فهرس الملاحق

الملحق رقم 1: قائمة المحكمين **249**

الملحق رقم 2: استمارة التحكيم **250**

الملحق رقم 3: استمارة الدراسة..... **258**

الملحق رقم4 : مخرجات برنامج SPSS..... **265**

الملحق رقم 5: طلب إجراء دراسة مدنية..... **286**

الملحق رقم 6: إذن بالدخول **287**

الملحق رقم 7: معلومات السنة 5 ابتدائي للمقاطعة التفتيشية 02 تبسة 2023/2022 ..... **288**

الملحق رقم 8: الابتدائيات التي تم إجراء الدراسة الميدانية بها **289**

الملحق رقم 9: استمارة مشاركة في المسابقة الجهوية للتجارة – 2023 التي أجريت في ابتدائية أفاق سكانسكا **295**

الملحق رقم 10: المقاطعات الإدارية للمدارس الابتدائية ولاية تبسة **297**

الملحق رقم 11: صور لأكثر الألعاب الالكترونية المستخدمة من طرف التلاميذ **298**

مقدمة

مقدمة

تُعتبر مرحلة الطفولة من أهم وأخطر المراحل العمرية في حياة الإنسان، حيث تترك بصمات عميقة وبالغة الأثر على شخصية الفرد وسلوكياته المستقبلية. فخلال هذه الفترة الحساسة من العمر، يكون الطفل كالصفحة البيضاء القابلة للتشكيل والصقل بسهولة وفقًا للمؤثرات المحيطة به، تتميز هذه المرحلة بقابلية الطفل الكبيرة للتعلم والاكتساب، حيث يكون أكثر استعدادًا لتطوير مهاراته المختلفة واستحداث سلوكيات وعادات جديدة. كما تتسم بمرونة الطفل وقدرته على التكيف مع الأنماط الجديدة والتخلص من الثوابت المألوفة بسهولة، لذلك، تشكل هذه الفترة فرصة ثمينة لتعزيز النمو السوي للطفل وتوجيهه الوجهة الصحيحة.

وفي عصرنا الحالي، أصبحت التكنولوجيا الرقمية والإنترنت جزءًا لا يتجزأ من حياتنا اليومية على جميع الأصعدة الاقتصادية والاجتماعية والتعليمية. وباعتبار الأسرة اللبنة الأساسية للمجتمع، فقد أثر هذا التطور التكنولوجي الهائل على طبيعة العلاقات الأسرية وتوافقها النفسي والاجتماعي، ولقد أشارت العديد من الدراسات إلى المخاطر المحتملة لانتشار الإنترنت وتأثيرها السلبي على الأسرة، خاصة مع ظهور "جيل الإنترنت" الذي يفتقر إلى مهارات التواصل الإنساني المباشر ويقتصر تعامله على الأجهزة الإلكترونية فقط، مما قد يفقده حسه الاجتماعي تدريجيًا، حيث أن يُمثل الأطفال في عصرنا الحالي جيلاً واعياً بالتطورات التكنولوجية المتسارعة، فهم ينشؤون في بيئة تجمع بين التقاليد الأسرية القائمة على العلاقات الإنسانية الطبيعية وأنماط اللعب التقليدية من جهة، وبين الثورة الرقمية التي غزت جميع نواحي الحياة بما فيها ألعاب الأطفال من جهة أخرى و لقد اهتمت شركات تطوير الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بإنشاء عوالم افتراضية موازية للواقع، تستهوي الأطفال وتستحوذ على اهتماماتهم منذ السنوات الأولى من عمرهم. فاللعب يُعتبر أولى مراحل تفاعل الطفل مع بيئته المحيطة، ويشكل جزءاً محورياً في حياته اليومية، إذ يساهم بشكل كبير في نموه المعرفي والانفعالي والجسدي والاجتماعي.

ومنذ القدم، مارس الأطفال الألعاب الشعبية التقليدية بكل حرية وعفوية في الساحات المفتوحة. وهي ألعاب بسيطة تنتقل عبر الأجيال كتراث ثقافي، يستخدم فيها الأطفال أدوات بدائية مثل الكرة والحبل والحجر، وتخضع لقواعد غير معقدة تتيح لجميع الأطفال المشاركة فيها، غير أن العصر الحالي شهد انفجاراً معرفياً وتكنولوجياً هائلاً، انعكس بشكل طبيعي على أنماط لعب الأطفال أيضاً. فقد انتشرت الألعاب الإلكترونية وتطورت بوتيرة سريعة، حيث باتوا يستخدمون الأجهزة الرقمية المتاحة كالهواتف الذكية والحواسيب والأجهزة اللوحية في ممارسة هذه الألعاب، الأمر الذي يدفعنا لمحاولة فهم طبيعة هذه الألعاب ودوافع استخدامها المفرط، فضلاً عن تنوعها وتجددها المستمر ثم أنه و تزامناً مع هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، ازدهرت في السنوات الأخيرة محلات بيع هذه الألعاب بمختلف أنواعها وأشكالها، لتلبية الطلب المتزايد من قبل الأطفال على اقتنائها، ولقد اكتسبت هذه الألعاب شهرة كبيرة وقدرة فائقة على جذب ممارسيها، إذ أصبحت بمثابة هواية تستحوذ على معظم أوقات فراغ الأطفال بفضل جاذبيتها البصرية والصوتية والخيالية والمغامرة، ويعزى هذا النجاح إلى ما تتضمنه من مؤثرات سمعية وبصرية قوية وتوظيفها لنخبة من المهنيين والفنانين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة للاهتمام.

وفي ظل هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وإقبال الأطفال عليها بشكل ملحوظ تثور العديد من التساؤلات حول تأثيراتها المحتملة على شخصيات الأطفال وسلوكياتهم وقيمهم ولغتهم وصحتهم النفسية والجسدية، فهذه الألعاب كسلاح ذي حدين، لها إيجابياتها وسلبياتها في آن واحد لذا أجريت الكثير من الأبحاث والدراسات للوقوف على مزاياها ومساوئها وتداعياتها على الأطفال، خاصة في ظل التطورات التكنولوجية المتسارعة والتغيرات الاجتماعية والثقافية المصاحبة لها خلال السنوات الأخيرة.

كما أن الألعاب الإلكترونية شهدت انتشارًا واسعًا على نطاق واسع، حتى غزت معظم البيوت وأصبحت جزءًا لا يتجزأ من غرف الأطفال، يصطحبونها معهم أينما ذهبوا، مما أدى إلى إدمانهم عليها بشكل كبير،

واستحواذها على عقولهم واهتماماتهم، ودخولها في منافسة حادة مع الأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية للأبناء، وإذا كان ميل الأطفال نحو هذه الألعاب يحمل في طياته بعض الجوانب الإيجابية، فإنه لا يخلو أيضًا من مخاطر صحية ونفسية واجتماعية وسلوكية وثقافية عديدة، فقد أشارت دراسات إلى أن هذه الألعاب قد تعزز العلاقات بين الآباء والأبناء، واقترحت الترويج لها كأداة لترابط الأسرة كما كشف بحث أن ثلث الآباء يشاركون أبناءهم في ممارسة هذه الألعاب ويعتقدون أنها ساهمت في توطيد الروابط العائلية لديهم.

وهذا ما يفسر قيامنا بهذه الدراسة، والتي أردنا من خلالها الكشف عن الدور الذي تلعبه المرافقة الأسرية في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وعليه، تم تقسيم دراستنا هذه إلى ستة (06) فصول، على النحو الآتي:

الفصل الأول: الإطار التصوري والمفاهيمي للدراسة، يستهل هذا الفصل بتمهيد يلقي الضوء على أهمية الموضوع قيد الدراسة. ثم يتطرق إلى طرح إشكالية الدراسة المتمثلة في التساؤل الرئيسي وهو ما دور المرافقة الأسرية في الحد من إدمان تلاميذ المرحلة الابتدائية على الألعاب الإلكترونية؟ ويضع الباحث فرضيات لهذه الدراسة يحاول إثباتها أو نفيها. بعد ذلك، يسرد الأسباب التي دفعته لاختيار هذا الموضوع من أهمها ندرة الدراسات السابقة المتناولة لهذا الموضوع. كما يبرز أهمية هذه الدراسة النظرية والتطبيقية، ويحدد أهدافها الرامية إلى الكشف عن دور الأسرة في مرافقة أبنائها وتوجيههم نحو استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل سليم. ثم يقوم بتعريف المفاهيم والمصطلحات الرئيسية للدراسة. بعدها، يستعرض الخلفية النظرية للموضوع متطرقا إلى مفاهيم الأسرة ووظائفها، والمرافقة الأسرية، والألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال. وفي الأخير، يلقي نظرة على أبرز الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع بحثه.

الفصل الثاني: دور الأسرة في مرافقة التلاميذ، يتناول هذا الفصل بالتفصيل دور الأسرة في مرافقة ومتابعة أبنائها التلاميذ. يبدأ بتعريف الأسرة واستعراض وظائفها المختلفة مع التركيز على وظيفتها التربوية والنفسية. ثم يعرّف مفهوم المرافقة الأسرية ويبين أهميتها في تربية وتوجيه الأبناء. بعد ذلك، يتطرق إلى دور الأسرة في تنشئة التلميذ من الناحية الجسمية والعقلية والنفسية والاجتماعية والخلقية، والعوامل المؤثرة في هذه العملية. كما يستعرض أساليب المرافقة الأسرية كالحوار والتواصل والقدوة الحسنة. ويتحدث عن أهمية التواصل بين الأسرة والمدرسة للمساهمة في تربية الأبناء. أخيرًا، يذكر أبرز النظريات المفسرة لدور الأسرة، ودورها في التعامل مع ألعاب التلاميذ الإلكترونية.

الفصل الثالث: ماهية الألعاب الإلكترونية، يركز هذا الفصل على تقديم لمحة شاملة عن الألعاب الإلكترونية. يتناول في البداية نشأتها وتطورها التاريخي، ثم يعرّف مفهومها ويميزها عن الألعاب التقليدية. بعد ذلك، يصنف أنواع الألعاب الإلكترونية المختلفة كألعاب المغامرات والاستراتيجية والمحاكاة وغيرها. ثم يبحث في أسباب انتشارها وشيوع ممارستها بين التلاميذ والشباب. كما يسلط الضوء على المجالات المختلفة التي تستخدم فيها كالتعليم والتسلية والعلاج. ولا يغفل الفصل الإيجابيات التي قد تجلبها هذه الألعاب كتطوير بعض المهارات، والسلبيات المحتملة كإدمانها والعزلة الاجتماعية والعنف. وفي النهاية، يفصّل في المخاطر الجسدية والنفسية والاجتماعية المرتبطة بإدمان الألعاب الإلكترونية.

الفصل الرابع: تلميذ المرحلة الابتدائية والألعاب الإلكترونية، يركز هذا الفصل على العلاقة بين تلاميذ المرحلة الابتدائية والألعاب الإلكترونية. يبدأ بتعريف المرحلة الابتدائية والتعليم الابتدائي، ويستعرض وظائف المدرسة الابتدائية وأهدافها وأهميتها في تربية وتنشئة التلاميذ. ثم يعرف التلميذ ويحدد أدواره وخصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية الجسمية والعقلية والنفسية والاجتماعية. بعد ذلك، يتطرق إلى علاقة التلاميذ بالألعاب الإلكترونية وأثرها على تفكيرهم وقدراتهم العقلية والإدراكية. كما يناقش انعكاسات تكنولوجيا

هذه الألعاب على عقول وتفكير التلاميذ. وفي النهاية، يدرس ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية على التوافق النفسي والاجتماعي التلميذ والأسرة.

الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية للدراسة، يغطي هذا الفصل الجوانب المنهجية للدراسة الميدانية. يحدد مجالاتها المكانية والزمانية والبشرية، ويصف مجتمع الدراسة المتمثل في تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي بمدينة تبسة، ويوضح كيفية اختيار العينة وخصائصها. كما يشرح المنهج المتبع في الدراسة وهو المنهج الوصفي التحليلي. ثم يقدم أدوات جمع البيانات المستخدمة وهي الاستبيان والمقابلة والملاحظة، ويصف خطوات إعدادها وتطبيقها.

الفصل السادس: استخلاص النتائج ومناقشتها، يخصص هذا الفصل لعرض وتحليل نتائج الدراسة الميدانية واستخلاص النتائج في ضوء الفرضيات المطروحة. يبدأ بعرض وتحليل البيانات الشخصية للعينة، ثم يقوم بعرض وتحليل النتائج المتعلقة بكل فرضية على حدة. بعد ذلك، يجري مناقشة شاملة لهذه النتائج في ضوء الفرضيات، ويحلل نتائج الفرضية الرئيسية للدراسة المتعلقة بدور المرافقة الأسرية في الحد من إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية. وفي الأخير، يستخلص النتائج العامة للدراسة ويقدم توصيات واقتراحات تطبيقية مستفادة منها.

الفصل الأول

الإطار التصوري والمفاهيمي للدراسة

خطة الفصل الأول

1. إشكالية الدراسة
2. فرضيات الدراسة
3. أسباب اختيار موضوع الدراسة
4. أهمية الدراسة
5. أهداف الدراسة
6. مفاهيم ومصطلحات الدراسة
7. الخلفية النظرية للدراسة
8. الدراسات السابقة

تمهيد

تسعى الدراسة الحالية إلى الكشف عن دور المرافقة الأسرية في الحد من إدمان التلاميذ على الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال مراجعة الإطار النظري والمفاهيمي للدراسة، بما في ذلك تحديد إشكالية البحث وأهميته وأهدافه والمفاهيم ذات الصلة بالموضوع قيد الدراسة، بالإضافة إلى صياغة فرضيات البحث واستعراض الدراسات السابقة.

1- إشكالية الدراسة

في عصر التكنولوجيا الحديثة شهدت صناعة الألعاب الإلكترونية انتشاراً واسعاً وقبولاً كبيراً بين مختلف فئات المجتمع ولا سيما التلاميذ الصغار في المرحلة الابتدائية فقد نجحت هذه الألعاب في استقطاب التلاميذ بفضل جاذبيتها الفنية وسهولة اللعب بها، حيث لم يعد الفرد بحاجة إلى معرفة بالحاسوب ليتمكن من اللعب، كما أن استخدام الحواسيب الشخصية أصبح أكثر يسراً وسهولة وتعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة ترفيهية تتيح للتلميذ الاكتشاف والتجريب دون المخاطرة بالمسؤولية أو الخوف من العقاب، فقد أصبح بإمكان التلاميذ اختبار مخاوفهم واستكشاف الفشل في إنجاز أشياء معينة من خلال لعبة الفيديو دون الخوف من العواقب الحقيقية وفي ظل التغيرات السريعة التي شهدها العالم في مجال التكنولوجيا ووسائل الاتصال الحديثة والتي برزت في أعقاب ثورة الاتصالات العالمية في الربع الأخير من القرن العشرين شهد مفهوم اللعب لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية تحولاً جذرياً فبعد أن كان لعب التلاميذ مرتبطاً بصيحاتهم وضحكاتهم المرتفعة في ساحات المنازل والحدائق أو حتى أمام البيوت سواء بشكل فردي أو جماعي، وبعد أن كان التلاميذ يصنعون ألعابهم بأنفسهم من أشياء بسيطة إلى جانب الألعاب البسيطة المصنعة، ظهرت الألعاب الإلكترونية كنتيجة حتمية للثورة المعلوماتية التي دخلت حياتنا من كل الجوانب، مما أدى إلى انتقال اهتمام التلميذ نحو هذه الألعاب الإلكترونية بشكل كبير.

ومع الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات التي يقضيها التلاميذ في اللعب بدأ هذا الموضوع يثير جدلاً من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية أو الاجتماعية، وأصبح محل نقاش قائم بين العلماء فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها فاللعبة الإلكترونية ليست مجرد تسلية بريئة، بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة، يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، وتكمن الخطورة في هذه الألعاب في إمكانية تقريب التلميذ بين الخيال والواقع إلى درجة أنه قد يحاول تطبيق مضامينها في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك

على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب، حيث تفرض قواعد اللعبة على التلميذ الانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية، مما قد يؤثر على تصوراته وسلوكياته.

في هذا السياق، تبرز أهمية المرافقة الأسرية الفاعلة للتلاميذ، والتي يمكن أن تلعب دورًا محوريًا في الحد من إدمانهم على الألعاب الإلكترونية فالأسرة هي البيئة الأولى التي ينشأ فيها التلميذ ولها تأثير كبير على سلوكياته وعاداته وقيمه فهي النواة الأساسية في بناء المجتمع واستقراره من خلال تأثيرها في تنشئة التلاميذ وتوجيههم وتوعيتهم حيث أنها مصدر الأخلاق والدعامة الأولى لضبط السلوك والاطار الذي يتلقى فيه التلميذ أولى دروس الحياة الاجتماعية لكي يتم ذلك فلابد لها أن تأخذ دورها الإيجابي في هذه المواجهة الجادة وذلك من خلال تركيز كل الجهود على تفعيل دورها في توعية توجيه التلاميذ وتذكيرهم بمخاطر الألعاب الالكترونية التي يجب عدم التعرض لها خاصة بعد دخول الأنترنت الى أغلب البيوت لذا يجدر بنا دراسة المرافقة الأسرية من خلال دورها وتأثيرها على منظومة التفاعل والعلاقات الاجتماعية والحد من ادمان التلاميذ على مثل هذه الألعاب وتتمثل إحدى مهام المرافقة الأسرية في توجيه التلاميذ نحو استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل معتدل ومتوازن مع الأنشطة الأخرى من خلال وضع قواعد وحدود زمنية معينة لاستخدامها، ومراقبة المحتوى الذي يتعرضون له، وتوفير بدائل ترفيهية وهوايات أخرى مفيدة لهم.

كما يمكن للأسرة من خلال المرافقة الفاعلة متابعة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات التلاميذ وتحصيلهم الدراسي والتدخل في الوقت المناسب للحد من أي اثار سلبية محتملة، بالإضافة إلى ذلك يمكن للمرافقة الأسرية للوالدين تشجيع التلاميذ على ممارسة هوايات وأنشطة أخرى مفيدة، مثل القراءة، والرياضة، والأنشطة الفنية والثقافية، والتي تساهم في تنمية مهاراتهم وقدراتهم بشكل متوازن.

لذلك، تسعى هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على أهمية المرافقة الأسرية ودورها الفاعل في الحد من إدمان تلاميذ المرحلة الابتدائية على الألعاب الإلكترونية من خلال تقديم توصيات وإرشادات للأسر

لمساعدتهم في ذلك، فالمرافقة الأسرية الجيدة تساهم في ضمان نمو سليم للتلاميذ وتجنب الآثار السلبية المحتملة لإدمان هذه الألعاب، مما يعزز صحتهم النفسية والجسدية ويحافظ على تفوقهم الدراسي وعلاقاتهم الاجتماعية.

وتأسيسا على ما سبق، ونظرا للانتشار الواسع لهذه الظاهرة يمكن طرح التساؤل المركزي لدراستنا على النحو التالي:

ما مدى مساهمة المرافقة الأسرية في الحدّ من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلميذ المرحلة الابتدائية؟

ومن أجل الإحاطة بمختلف جوانب الإشكالية، تم وضع مجموعة من التساؤلات الفرعية:

- **ماهي دوافع اقبال تلاميذ المدرسة الابتدائية على اللعب بالألعاب الالكترونية؟**
- **هل للمرافقة المعنوية للأسرة دور في توجيه أبنائهم التلاميذ نحو استخدام الألعاب الالكترونية؟**
- **هل للمرافقة المادية للأسرة دور في توجيه أبنائهم التلاميذ نحو استخدام الألعاب الالكترونية؟**
- **وماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية؟**

2- فرضيات الدراسة

أ. الفرضية الرئيسية:

"يؤدي إدمان الألعاب الإلكترونية عند تلاميذ المرحلة الابتدائية إلى تغيير نمط سلوكهم والانعزال والعدوانية".

ب الفرضيات الفرعية:

* **الفرضية 01:** لانعدام المرافقة الأسرية دور في اقبال التلاميذ على الإدمان على الألعاب الالكترونية.

* **الفرضية 02:** للمرافقة المعنوية للأسرة أثر إيجابي في توجيه التلاميذ نجو استخدام الألعاب الالكترونية.

* **الفرضية 03:** للمرافقة المادية للأسرة أثر إيجابي في توجيه التلاميذ نحو استخدام الألعاب الإلكترونية.

* **الفرضية 04:** تعتبر الألعاب الإلكترونية العدوانية سببا في التأثير على الصحة النفسية والجسدية لتلميذ المرحلة الابتدائية.

3- أسباب اختيار موضوع الدراسة

لكل موضوع بحث، قيمة جوهرية، تحفز الباحث على تلبية حاجاته المعرفية، والتطلع لمستجدات ميدان العلوم الاجتماعية، من اجل الإلمام بكل المعطيات التي تمكنه من إنجاز بحث علمي منظم، كما تتيح له فرصة مواصلة تكوينه الأكاديمي وعليه فمن أسباب اختيارنا لهذا الموضوع كدراسة مكملة لنيل شهادة الدكتوراه ما يلي:

أ. أسباب ذاتية:

- محاولة معرفة مدى تأثير المرافقة الأسرية على سلوك تلميذ المرحلة الابتدائية.
- محاولة إثراء معلوماتي الخاصة حول موضوع الأسرة بصفة عامة.

ب. أسباب موضوعية:

* موضوع المرافقة الأسرية من المواضيع الهامة في حياة التلميذ خاصة في المرحلة الابتدائية.
* محاولة الإسهام في تجسيد الوعي عن مخاطر الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والعقلية لدى الأسرة الجزائرية.
* الاهتمام بهذا الموضوع لأن له صلة بالمجال التربوي وبتخصص علم الاجتماع التربوي خاصة.
* محاولة تطبيق نتائج مثل هذه الدراسات على أرض الواقع بهدف توطيد العلاقة بين التلميذ والأسرة من جهة واندماج التلميذ مع محيطه من جهة أخرى.
* دراسة وملاحظة مدى وقوف الأسرة الجزائرية ومواكبة التطور التكنولوجي الحاصل ومدى تأثيره وانعكاسه على تربية الأبناء وسلوكهم بصفة عامة وعلى تحصيلهم الدراسي بصفة خاصة.

4- أهمية الدراسة

على المستوى الواقعي الاجتماعي، أصبحت الألعاب الإلكترونية وشيوعها بين التلاميذ ظاهرة متكررة ومنتشرة في المجتمع والأسر الجزائرية، حيث بدأ الآباء يتذمرون من قضاء أطفالهم فترات طويلة من الوقت المتواصل على الهواتف الذكية أو الأجهزة اللوحية الإلكترونية للألعاب الإلكترونية وإهمالهم. العمل المدرسي والحياة اليومية، ويتم تقليل الوقت الذي يقضيه في اللعب مع أقرانه أو قضاء الوقت مع العائلة. ومن ناحية أخرى فإن تأثير هذه الألعاب يمتد إلى الجوانب الصحية والنفسية والاجتماعية، ولهذا كان لا بد من دراسة هذه المواضيع من أجل تسليط الضوء على هذا النوع من الظواهر والتعرف عليها في الواقع المعيش.

ومن الناحية الأكاديمية، تساهم هذه الدراسة في إغناء المعرفة حول الألعاب الإلكترونية واستخدامها من قبل التلاميذ الجزائريين ودور الأسرة في محاولة السيطرة على الإدمان عليها بهدف التحكم في هذه الظاهرة والتخفيف من حدتها وانتشارها بين التلاميذ. إنه لا يمكن تجاهل حقيقة أن هذه الدراسة تكشف عن الأهداف الغربية لتوسيع هذه الألعاب ومحتواها الذي استحوذ على عقول العديد من التلاميذ، من خلال ذلك يمكننا تفادي إدمان التلاميذ الجزائريين على هذه الألعاب الإلكترونية الغربية وعدم الانجذاب لها بلا تفكير، خاصة إذا كان التلميذ غير مدرك لخلفيات هذه الألعاب وتأثيرها على سلوكه وعاداته.

5- أهداف الدراسة

- التعرف على المكانة التي تحتلها الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي.
- الكشف عن عادات ممارسة تلميذ المرحلة الابتدائية الجزائري للألعاب الإلكترونية.
- التعرف على التأثيرات المنعكسة لممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك التلميذ.
- رصد أهم أساليب المرافقة الأسرية لوقاية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- التعرف على بعض مخاطر الألعاب الإلكترونية على تلاميذ المرحلة الابتدائية.

- التعرف على الأساليب الوقائية لبعض مخاطر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- التعرف على فعالية المرافقة الأسرية في مراقبة التلاميذ أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

6- مفاهيم ومصطلحات الدراسة

1 - تعريف الأسرة

تعتبر الأسرة بالنسبة للطفل البيئة الاجتماعية الأولى والأهم التي تتشكل فيها شخصيته ويكتسب فيها قيمه ومبادئه الأولى، فالأسرة السليمة هي التي تنشئ أطفالاً قادرين على التفاعل الإيجابي مع المجتمع، وتغرس فيهم حب الخير والعمل والإنتاج، ولذلك يجب على الأسرة أن تولي أهمية كبيرة للتربية السليمة للأبناء، على أساس التوجيه والقدوة الحسنة، والابتعاد عن أساليب العنف والإهمال التي لها نتائج سلبية.

أ. الأُسرة لغةً

"أُسرة الرجل هي عشيرته ورهطه الأدنون؛ لأنّه يتقوى بهم (ابن منظور، قم 1405 هـ، ص 20.).

والأسرة هي أهل الرجل وعشيرته، والجماعة يربطها أمر مشترك" (مجمع اللغة العربية، قم 1411 هـ، ص16).

"والأسرة هي أهل بيت الإنسان وعشيرته، وأصل الأسرة الدرع الحصينة، وأطلقت على أهل بيت الرجل؛ لأنّه يتقوى بهم". (محمد فريد وجدي، ص277.)

"تُعرَّف الأسرة في اللغة على ثلاثة أوجه، فكلمة الأُسرة تعني أهل الرّجل وعشيرته، وهي هُنا تدل على أفراد الأسرة، كما تُعرَّف بأنها الدِّرع الحصينة، ومفهوم الأُسْرة يُطلق على الجماعة التي يربطها أَمْر مُشْتَرَك إذ توجد روابط تجمع أفراد الأسرة الواحدة، والأسرة هي عشيرة الرجل وأهل بيته". (ابن منظور، ج 4، ، ص 20.)

ولذلك فإن التعريف اللغوي للأسرة يشمل القرابة والعشيرة، فضلا عن مفهوم الحماية والانتماء، وهو ما يعكس أهمية الأسرة في المجتمع.

ب. الأسرة اصطلاحا:

"هي رابطة الزواج التي تصحبها ذُرّية". (محمد عاطف غيث، 2000، ص92.)

"وهي رابطة اجتماعية تتكون من زوج وزوجة وأطفالهما، وتشمل الجدود والأحفاد وبعض الأقارب على أن يكونوا في معيشة واحدة". (علي عبدالواحد وافي، ص: 15.)

تعريف برجس لوك Burgis Luk: " الأسرة هي مجموعة من الأشخاص يرتبطون معا بروابط الزواج أو الدم، ويعيشون تحت سقف بيت واحد، يتفاعلون معا وفقا لأدوار اجتماعية محددة، ويحافظون على نمط ثقافي عام". (العكايلة محمد سند، 2006، ص7)

إذن الأسرة تلعب دورا محوريا في المجتمع. فهي تتكون عادة من الآباء والأمهات والأبناء، وقد تمتد لتشمل الأجداد وغيرهم من الأقارب. وتقوم الأسرة بوظائف مهمة مثل التنشئة الاجتماعية للأبناء ونقل التراث الثقافي وتوفير الدعم العاطفي والمادي. كما تساعد الأسرة على تماسك المجتمع واستقراره. وبالتالي فهي تشكل اللبنة الأساسية في بناء المجتمع.

تعريف بوجاردوس Bogardus: "الأسرة هي جماعة اجتماعية صغيرة يتبادلون الحب ويتقاسمون المسؤولية، تقوم بتَّربية الأطفال، وتوجيههم وضبطهم، ليصبحوا أفرادا مؤهلين يتصرفون بطريقة اجتماعية"

(الكندري 1992، ص: 23.).

تعريف دومينيك Dominique: "الأسرة مجموعة مكونة من أب وأم وولد، ينضبط بعضهما على بعض في نسق من الروابط المتبادلة، يكون لكل واحد حقوق وواجبات عليه القيام بها" (بن غذفة شريفة والقص صليحة،2018، ص، 35)

يعرفها حسن شحاته وزينب النجار:" على أنها مجموعة من الأفراد تربط بينهم صلة الدم أو الزواج تضم عادة الأب والأم والأبناء، وقد تضم أفراد آخرين من المقربين، وأسري لفظ يطلق على الصفات التي تشيع في أفراد الأسرة سواء كانت هذه الصفات موروثة أو مكتسبة من تقاليد الأسرة". (شحاتة حسن والنجار زينب، 2003، ص4.)

تعريف أوجبرن Ogburan: "الأسرة هي علاقة مستمرة ودائمة بتُ الزوج والزوجة بغض النظر عن وجود أولاد لهم، تعد الناحية الجنسية من أهم عناصرها، وقد تتضمن الأسرة أفراد غير الزوجين والأولاد ينتمون إليهم بصلة القرابة". (الكندري, 24ص)

يختلف لفظ الأسرة عن لفظ الزواج رغم ما يوجد من تداخل بين المعنين فالأسرة عبارة عن مجموعة من الأفراد اثنين أو أكثر تربط بينهم علاقة بواسطة عملية قانونية معترف بها أو بواسطة علاقات الدم أو كليهما. (غسَيري ثمينة، 2013، ص13.)

"فالزواج هو تلك العلاقة الاجتماعية الوحيدة الدائمة بين الرجل والمرأة التي يباركها الله سبحانه وتعالى لأنها الأساس الشرعي السليم لتكوين الأسرة". (بلميهوب كلثوم، 2006، ص39)

"وهو عبارة عن تزاوج منظم بين الرجال والنساء، بينما يجمع معنى الأسرة بين الزواج والإنجاب فالأسرة نوع من التجمع والتنظيم، في حين أن الزواج هو علاقة، هكذا نجد الزواج شرطا أوليا لقيام الأسرة واعتبارها نتاجا للتفاعل الزواجي". (غسَيري،ص15.)

ذكر في "القرآن الكريم" لفظ "الأهل" بدلا عن الأسرة، هنا نجد العناية الربانية حتى في اللفظ ذلك أن مصطلح الأسرة لو وقع ثقيل على الإنسان يدل على الضيق، أما مصطلح الأهل فإنه يعني القدرة والاستحقاق فديننا الحنيف عندما يعدل مسار الأسرة على هذا النحو يجعلها مسؤولية من مسؤوليات الإنسان فيتقبل هذه المسؤولية عن رضا باحثا عن الراحة السكينة (العكايلة، ص70.)

يمكن اعتبار الأسرة الوحدة الاجتماعية الأولى التي تهدف إلى الحفاظ على بقاء النوع البشري واستدامته. فهو جوهر المجتمع وأساس سائر الأنظمة الأخرى، وفيها يتعلم الطفل حب الوطن الذي يتجلى في شكل الولاء للأسرة بغض النظر عن المجتمع الذي يوجد فيه. (العيسوي عبد الرحمن، ص156.، 2009،)

ولذلك فإن الأسرة تلعب في الواقع دورا أساسيا في بناء المجتمع، وهي الخلية الأولى التي ينشأ فيها الإنسان ويتشكل فيها وعيه وانتمائه، وهو أيضًا المكان الذي يتلقى فيه الأطفال تعليمهم الأول ويتعلمون القيم الأساسية مثل التعاون والمسؤولية واحترام الآخرين، ولذلك فإن بناء أسرة سليمة ومتماسكة أمر ضروري لبناء مجتمع صالح.

"الأسرة في المجتمع الإسلامي تختلف عن الأسرة في المجتمعات الأخرى ففي الإسلام هي مجموعة التشريعات والتوجيهات التي تضبطها في كافة مراحلها قصدا لسعادتها في الدنيا والآخرة هي مصدر كل خير، وأصل كل شيء فقوة الأسرة تعتمد على متانة العلاقة بين الزوجين وبنائها على أسس هدى الدين وتوجيهاته". (رحال علاء الدين حسين والقيسي مروان إبراهيم،ص10، 2010)

ج. مفهوم الأسرة في علم الاجتماع

"لقد جاء في معاجم علم الاجتماع في تعريفاتهم للأسرة، أو بعبارة أخرى في تعريفهم لما يُسمّى مفهوم الأسرة في علم الاجتماع أنّها عبارة عن مجموعة من الأفراد يرتبطون معًا برابطة الدم أو رابطة الزواج أو القرابة حيث يتفاعلون معًا على ذلك الأساس، وقالوا كذلك في مفهوم الأسرة في علم الاجتماع إنّها رجل وامرأة – أو أكثر – يرتبطون معًا برابطة القرابة أو علاقات وثيقة أخرى؛ إذ يشعر الأفراد البالغين فيها بمسؤوليتهم نحو الأطفال سواء كان هؤلاء الأطفال أبناءهم بالتبني أم أبناءهم البيولوجيين". (د. نبيل حليلو،ص: 1.)

وقال "بعض الباحثين في علم الاجتماع كذلك إنّ الأسرة هي أوّل وسطٍ طبيعيٍّ واجتماعيٍّ للفرد، فتقوم على مصطلحات يرتضيها العقل الجماعي، وقواعد تختارها المجتمعات، وهذا بالنسبة للباحثين العرب في علم الاجتماع، وأمّا الغرب فلهم تعريفات كثيرة منها أنّ الأسرة هي جماعة تتصف بالاستمرارية تتكون من الزوج والزوجة مع وجود أطفال أو بدونهم، أو بوجود رجل منفردا أو امرأة بمفردها مع وجود أطفال، بينما يعرّفها المعجم النقدي لعلم الاجتماع بأنّها "الهيئة التي تميز الحياة الإنسانية التي لا يمكن تفسير أيّ هيئة أخرى بدون الرجوع إليها؛ كونها تمثل نواة المجتمع، وتتألف من مجموعة أفراد يتقاسمون الأدوار فيما بينهم"، وممّا سبق يمكن القول إنّ للأسرة شروطًا يجب أن تتوفّر فيها لتحمل اسم الأسرة، ومن تلك الشروط: (www.alukah.net، 2013)

* وجود رابطة الزواج بين أفرادها.

* وجود سكن مشترك يجمع أفراد الأسرة.

* وجود علاقات يقرّها المجتمع بين أفرادها سواء كانت اجتماعيّة أم جنسيّة.

* **التعريف الاجرائي للأسرة:** الأسرة هي الوحدة الاجتماعية الأساسية المكونة من الوالدين والأبناء، والتي تلعب دورًا محوريًا في عملية التنشئة الاجتماعية للطفل وإكسابه القيم والعادات والتقاليد السائدة في المجتمع من خلال التفاعلات اليومية خل الأسرة.

2- اللعب:

"يعرف بياجيه اللعب بأنه عبارة عن عملية تمثل أو تعلم على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، واللعب كما جاء في موسوعة علم النفس هو ضرب من النشاط الجسدي ينطوي على هدف رئيس هو اللذة والمتعة الناجمة عن ذلك النشاط". (حنان عبد الحميد العناني، 2014، ص15.)

ويمكن تعريف اللعب بأنه نشاط يقوم به الفرد سواءً كان صغيرًا أو كبيرًا، سواءً كان ذهنيًا أو بدنيًا، بهدف تلبية رغباته واحتياجاته المختلفة. يشمل ذلك التسلية والترويح عن النفس والتعليم والمتعة وحب البحث وتفريغ الطاقة الزائدة، بالإضافة إلى حاجات أخرى تختلف تبعًا للفئة العمرية. بالنسبة للأطفال، اللعب ضرورة أساسية في حياتهم، تشبه حاجاتهم الأساسية مثل الأكل والنوم والأمان، ولا يجب أن يُعتبر مجرد وسيلة لقضاء الوقت الفراغ فحسب، ولكنه أيضًا ذو فائدة كبيرة بالنسبة للطفل، خاصةً عندما يتم اختيار الألعاب التي يشارك فيها بعناية وبناءً على دراسة واختيار من قبل الوالدين.

- **التعريف الاجرائي للعب:** اللعب هو نشاط يمارسه الطفل بهدف الترفيه والمتعة، ويساعده على تفريغ طاقاته الزائدة وإشباع حاجاته النفسية والاجتماعية المختلفة. ويشمل ذلك الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على الأجهزة الرقمية.

3- تعريف المرحلة الابتدائية والتعليم الابتدائي

أ- تعريف المرحلة الابتدائية:

"هناك تعريف مختصر ودقيق للمرحلة الابتدائية قدمه **الشبلي**، وهو أنها المستوى الأول من مرحلة التعليم الأساسي التي تهدف إلى جعل التلميذ عضوا فاعلا في مجتمعه".

ب-"فحسبه تُعد المرحلة الابتدائية المستوى الأول من مراحل التعليم الأساسي، لأنها تهدف إلى جعل التلميذ عضواً فاعلاً ومنتجاً في مجتمعه من خلال إكسابه المهارات والمعارف الأساسية في مختلف المواد الدراسية، فالمرحلة الابتدائية بحسب تعريف **الشبلي** تركز على بناء شخصية التلميذ وصقل مواهبه وقدراته بما يمكنه من المساهمة الإيجابية في بيئته وواقعه الاجتماعي، فهي بذلك تؤسس لمراحل التعليم اللاحقة". (الشبلي ابراهيم مهدي ، 2000)

ت-" وتعرف أيضا المرحلة الابتدائية بانها توفر قدرًا كافيًا من التعليم لجميع أبناء الشعب دون تمييز، مما يتيح لهم مواصلة الدراسة في المرحلة الإعدادية إذا رغبوا في ذلك، أو الانخراط في الحياة العملية بقدر معقول من الكفاءة التي تُمكنهم من المساهمة في الأنشطة الاقتصادية والاجتماعية للمجتمع و تؤمن المرحلة الابتدائية برأي أبو لبدة قدرًا كافيًا من التعليم لجميع التلاميذ دون تفرقة، بحيث يتسنى لهم إما مواصلة تعليمهم في المرحلة الإعدادية أو الاندماج في سوق العمل مسلحين بالمعرفة والمهارات التي تؤهلهم للمساهمة الإيجابية في المجتمع".

ج- ويعرفها " عبد الرحمان بانها القاعدة التي يرتكز عليها أعداد الناشئين للمراحل التالية من حياتهم وهي مرحلة عامة تشمل أبناء الأمة جميعا وتزودهم بالأساسيات من العقيدة الصحيحة والاتجاهات السليمة والخبرات والمعلومات والمهارات". (أحمد عبد الرحمان عبد الامير ، 2002، صفحة 25)

ح- " كما تعرفها وزارة التربية الوطنية بأنها الدورة الأولى من التعليم الابتدائي الإلزامي، مدتها خمس سنوات، يكتسب خلالها التلميذ المعارف الأساسية وينمي المهارات الأساسية في مجالات التعبير الكتابي والشفهي، والقراءة، والرياضيات، والأخلاق، والتربية المدنية، والإسلامية فالتعليم الابتدائي للتلاميذ أيضًا الحصول على التدريب المناسب وتنمية الوعي بأجسادهم، ولذلك يمثل التعليم الابتدائي الفرصة الأولى للطفل لتلقي التعليم الرسمي على يد مربيين متخصصين، حيث يمثل المستوى الابتدائي ما اكتسبه الطفل من الأسرة من لغة وسلوك" (خديجة بن فليس ، 2014، صفحة 45)

خ- إذن يمكن القول إن المرحلة الابتدائية تعد أول مرحلة تعليمية منظمة وإلزامية في مسيرة الطفل التعليمية، إذ تمثل هذه المرحلة المؤسسة الاجتماعية التي أنشأها المجتمع لتشارك الأسرة في تحمل مسؤولية التنشئة الاجتماعية للأبناء وفقاً لفلسفته ونظمه وأهدافه، وتعد المدرسة في هذه المرحلة بمثابة البيئة الاجتماعية المصغرة التي يمارس الطفل من خلالها حياته الاجتماعية بشكل واقعي، وليست مجرد مكان مخصص لاكتساب المعارف فحسب.

ب- تعريف التعليم الابتدائي:

"يعرف التعليم الابتدائي بانه ذلك التعليم الرسمي الذي يتناول التلميذ من سن السادسة الى سن الثانية عشر فيتعهده بالرغبة الروحية والجسمية والفكرية والانفعالية والاجتماعية على نحو يتفق مع طبيعته كطفل ومع أهداف المجتمع الذي يعيش فيه". (فلاته ابراهيم محمود، 1405)

د- كما " عرفه محمد زيدان بانه مرحلة التعليم الإجباري التي تكفل التعلم العام لجميع أبناء الشعب باعتبارها القاعدة الأساسية للفرد التي يجب أن تتوفر فيها الحد الكافي من المستوى الثقافي والمواطنة المستنيرة".

ذ- " ويعرف أيضا بانه ذلك التعليم الموجه للأطفال الذين أكملوا ست سنوات من عمرهم، حيث يزود الأطفال في التعليم الابتدائي بالمهارات الأساسية في بعض العلوم" (فيلة فاروق عبده، والزكي ، و احمد عبد الفتاح ، صفحة 108)

ر- إذن تتفق جميع التعاريف على أن التعليم الابتدائي هو مرحلة إلزامية تشكل الأساس الأساسي للتعليم الرسمي وتتم في المدارس الابتدائية التي يتم فيها رعاية الأطفال في مرحلة تنمية شخصيتهم وقدراتهم ومواهبهم، والتي يتم فيها تعليم التلاميذ اكتساب معارف علمية معينة من أجل تنمية قدراتهم العقلية والبدنية وتعويدهم على ممارسة العادات الاجتماعية الصحيحة.

- **التعريف الاجرائي للمرحلة الابتدائية:** حسب الدراسة البحثية لهذا الموضوع والتي اختارت تلاميذ السنة الخامسة أنموذجا لها فان المرحلة الابتدائية هي الفترة التي يدرس فيه التلاميذ في الصف الخامس من التعليم الابتدائي والذين تتراوح أعمارهم مابين 10 الى 11 سنة.

4 - مفهوم المرافقة الأسرية

أ- **لغة:**

"الرفق ضد العنف –لطف الرفق بالرجل–الرفقة الصحبة–دعم

رافق يرافق مرافقة أي مصاحبة". (ابن منظور، ص34،87.)

ب-اصطلاحا:

"مصطلح تتفرع منه عدة مصطلحات حسب الاستعمال لهذه المفردة (يتتبع، يرشد، يشرف، يصغي، يراقب، يقود، يصلح، يحرس، يقترن)"

يتضح من خلال ذلك أن مجال المرافقة واسع ومتنوع. (ناتالي سيقوبتي وآخرون، ص15، 2009)

وعليه المرافقة تعني السير معا وفق قيمة رمزية تتمثل في التقاسم وهي تدحض أولويات وأسبقيات المرافق، بل تجعله ثانويا أمام الشخص المرافق إذن فهي تعني السير جنبا إلى جنب مع شخص آخر دون أي أولويات أو أسبقيات، بل بروح التكافؤ والتقاسم فالمرافقة الحقيقية تجعل المرافق ثانويا وتركز على الشخص المرافق باحترام وتقدير.

*** تعريف المرافقة الأسرية:**

"تعني جميع الأساليب المادية والمعنوية التي تقدمها الأسر للأبناء من أجل توعيتهم وتوجيههم وتحفيزهم على تحسين مستواهم التعليمي".

"هي تلك العلاقات التي تربط بين الوالدين والمربين لدعم التعاون بين البيت والمدرسة لإيجاد الحلول المشتركة لبعض المشكلات التي قد لا يتسنى لأحدهما مواجهتها لمفرده، والتي تساهم في نجاح العملية التعليمية". (صياد نعيمة، ص80.، 2010/2009،)

" تعرف المرافقة الأسرية بمفهوم المساندة الاجتماعية، بأنه مقدار ما يدركه الفرد وما يحصل عليه من اقتراحات ونصح وإرشاد وقت الحاجة من الأسرة والمعلمين والأقران ومدى شعور الفرد بأنه محبوب ومحل رعاية وتقدير منهم وإشباع حاجاتهم من خلال التفاعل". (منيرة بن سلمان بنت حمد التويجري، ص09.، 2005)

ومنه فالمرافقة الأسرية ترتبط ارتباطا وثيقا بمفهوم الدعم الاجتماعي ويشير مفهوم الدعم الاجتماعي إلى المساندة والمساعدة التي يتلقاها الفرد من الآخرين، وخاصة الأسرة، والأصدقاء، والمعلمين.

والمرافقة الأسرية تعني بالتحديد الدعم والمساندة التي يتلقاها الفرد من أفراد أسرته، من حيث تلقي النصح والإرشاد والتوجيه عند الحاجة، والشعور بالمحبة والرعاية من الأسرة. كما تشمل المرافقة الأسرية إشباع الفرد لاحتياجاته النفسية والاجتماعية من خلال التفاعل مع أفراد أسرته.

من خلال تطرقنا للمرافقة الأسرية للأبناء نخلص إلى أنها ترمي إلى: (صياد نعيمة، ص81)

* إحداث تكامل بين المدرسة والبيت والعمل على رسم سياسة تربوية موحدة للتعامل مع التلميذ، بحيث لا يكون تعارض أو تضارب بين ما تقوم به الأسرة والمدرسة.

* تبادل الرأي والمشورة في الأمور التربوية والتعليمية التي تأثر على التحصيل المدرسي للطفل.

* تحسين مستوى الوعي للأولياء.

* الشراكة بين والمدرسة والأسرة لابد أن تكون قوية وتسير في مسار واحد، وليس في مسارين متضادين وذلك لمساعدة التلميذ في حياته الدراسية.

*** التعريف الاجرائي للمرافقة الأسرية:**

هي مجموعة الممارسات والأساليب التي تتبعها الأسرة في متابعة سلوكيات التلاميذ في المرحلة الابتدائية، والاشراف على أنشطتهم المختلفة بما في ذلك اللعب بالألعاب الالكترونية وتوجيههم وارشادهم بهدف تجنب السلوكيات الضارة والمخاطر المحتملة للألعاب الالكترونية كالإدمان عليها وضمان نموهم السليم جسديا ونفسيا واجتماعيا.

5-- مفهوم الألعاب الإلكترونية

"يعد اللعب في نشأة الطفل ضرورة حياتية وحق من حقوقه، فهو ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته وليس لتحقيق أي هدف عملي" (تعريف الادمان ، 2019)، فهو يساعده في النمو النفسي والاجتماعي السليم، كما أنه من خلاله يعبر عن ذاته وحاجاته من خلال أنشطة تعبيرات حركية ورمزية إيحائية عن ذاته.

فضلا عن كون اللعب ترفيه وتسلية للنفس من أعباء الحياة، بل لأهمية اللعب في حياة الطفل أقرت "الباحثة "سوزان ايزاكس" إلى أن اللعب ليس هو السبيل الوحيد للطفل لكي يكتشف عالمه، بل إنه يعتبر أكثر الأنشطة التي تجعل الطفل متوازنا من الناحية النفسية في سنواته الأولى". (محمد عماد الدين اسماعيل ص 281.282)

" إن التطور التكنولوجي في مجال ألعاب الفيديو قد أدى إلى ظهور عالم افتراضي موازي للعالم الحقيقي، وبالفعل فإن انتشار ألعاب الفيديو منذ عام 1981 وحتى الآن كان سريعا وكبيرا، مما سمح للصغار والكبار بالاستمتاع بلحظات منفصلة عن الواقع ومع ذلك، فإن لهذا الانفصال عن الواقع آثارا إيجابية وسلبية. فمن ناحية، قد توفر ألعاب الفيديو نوعا من الترفيه والتسلية المفيدة، ولكن من ناحية أخرى يجب الحذر من الإدمان عليها أو الانعزال التام عن الحياة الاجتماعية والواقع، لذا ينبغي تشجيع استخدام ألعاب الفيديو باعتدال ووعي لتفادي أي آثار سلبية محتملة". (نيفل بنيت وليز وود- وسو روجرز ص10، 2009)

" الألعاب الإلكترونية هي ألعاب تستخدم التقنيات الإلكترونية لإنشاء بيئة تفاعلية يستطيع اللاعب من خلالها اللعب. علمًا أن الشكل الأكثر شيوعًا في هذه الأيام من الألعاب الإلكترونية هو ألعاب الفيديو. وتشتمل الأنواع الأخرى الشائعة من الألعاب الإلكترونية على سبيل المثال لا الحصر على المنتجات المرئية

مثل الألعاب الإلكترونية المحمولة أو الأجهزة المستقلة الإلكترونية المحمولة أو الأجهزة المستقلة "مثل الكرة والدبابيس أو آلات السلوت أو الألعاب الأركيدة" والكهروميكانيكية "وعلى وجه الخصوص المنتجات غير المرئية"، وهناك مجموعة من الألعاب الإلكترونية مثل الشطرنج. وكما أنها ليست جميعًا مخصصة لجميع الفئات العمرية فمثلاً لعبة الداما والسفن الحربية موجهة للأطفال ما فوق الثلاث سنوات. (فوزية رمضان أيوب 1985 ص 42). وهي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب " ألعاب الحاسوب" أو على شاشة التلفاز " ألعاب الفيديو" والتي تزوّد الفرد بالمتعة من خلال تحدّ استخدام اليد مع العين بشكل متوازي (التآزر البصري/الحركي) أو تحدّ الإمكانيات الذهنية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (مها الشحروري ،2008، 31)

وهناك تعريف أخر "هو وسيلة من وسائل التكنولوجية المستخدمة في مجال الإعلام والاتصال، وللفيديو مزايا متعدّدة في مختلف مجالات التعميم" (علواش ،2006، 34)

وعرفها" (الهدلق، 2013) بأنّها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل ومحكوم بقواعد معينة بشكل يؤدّي إلى نتائج قابلة للقياس الكمّي، ويطلق على لعبة ما بأنّها لعبة الكرتونية من خلال توفرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها على التلفاز وجهاز الحاسوب والفيديو والهواتف النقالة والأجهزة الكيفّية الممولة".

أما" (قويدر، 2016، ص116) فقد عرفها على أنّها "نوع من الألعاب الحديثة الأكثر انتشارا في العالم، والتي تعرض على شاشات التلفاز " ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب " ألعاب الحاسوب".

وقد تلعب أيضا على حوامل التحكّم الخاصّة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصّصة لها، يمكن للألعاب الإلكترونية أن تكون وسيلة ممتعة لتحدي المهارات الحركية والعقلية، فهي تتطلب تنسيق حركة اليد مع الرؤية، وكذلك حل المشكلات واتخاذ القرارات السريعة، ومع تطور البرامج والأجهزة، أصبحت

الألعاب أكثر تعقيداً وتتطلب مهارات أعلى. لكن يجب التأكد من توازن استخدام الألعاب مع الأنشطة الأخرى، وعدم الإفراط فيها لتجنب الآثار السلبية المحتملة.

ويرى "(نمرود، 2008، ص83.) أنّ الألعاب الإلكترونية هي: "عبارة عن نشاط ترفيهي وهو الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، والعنصر الأساسي فيها هو الإحساس بالصورة التي تصدرها وتنتجها مختلف أجهزة النظام الإعلامي الآلي التي يستعملها الفرد الملقّب باللاعب ".

إذن فالألعاب الإلكترونية حسبه هي: " نشاط ترفيهي واسع الانتشار في مجال الألعاب المختلفة، عنصره الأساسي هو إدراك الصورة الصادرة والمولدة من مختلف أجهزة نظام المعلومات الآلي الذي يستخدمه شخص يسمى اللاعب".

"وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنّها لعبة تعليمية يتمّ اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني رقمي وتمتاز غالبا باستخدام المؤثرات المضافة الصوتية والبصرية كالتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمّة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقا لأهداف تعليمية محدّدة". (مندور،2006 ص52.)

فهي ألعاب تعليمية يتم لعبها عبر جهاز إلكتروني رقمي، وتتميز غالباً باستخدام مؤثرات صوتية ومرئية إضافية، من خلال التركيز على كسب النقاط أو إكمال مهمة ما والانتقال إلى المستوى التالي لتحقيق أهداف تعليمية معينة.

"والألعاب الإلكترونية تعرف أيضا على أنها نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى ويشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكومبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وهو برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة مغايرة عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك أجهزة الحواسيب والهواتف

النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، وقد تمارس بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج معالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من مدخلات "أوامر التشغيل واللعب عن طريق أزرار التشغيل، لوحة المفاتيح...، برامج اللعب، المخرجات، شاشة الهاتف، شاشة الحاسب، النظارات الإلكترونية." (بشير نمرود ص 35، 2008)، وهذه الأخيرة هي لعبة حاسوبية أو إلكترونية تلعب بواسطة التلاعب بالصور على الشاشة (عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم ص7، 2011)

"فقد بدأ العمل في صناعة وتطوير الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر من القرن العشرين لكن على نطاق محدود إلا تداول شبكة الأنترنت وتقدم أجهزة التكنولوجيا ساعدت على انتشار هذه الألعاب الإلكترونية حيث أن بحلول "عام 1981م" انتشرت هذه الألعاب في المقاهي الإلكترونية والمنازل نتيجة لتنوع الألعاب وسهولة استخدامها بواسطة جهاز التلفاز والكمبيوتر وأصبحت الألعاب الشغل الشاغل للأطفال والشباب وتحولت من هوايات إلى حالات الإدمان كما تشير الدراسات في هذا المجال إلى إشباع الرغبة في مواجهة المخاطر وحب المغامرة وقبول التحدي".

تتكون اللعبة من عنصرين: "جهاز كمبيوتر" أو "جهاز متصل بشاشة أو تلفزيون"، والعنصر الثاني، "البرنامج المخزن على قرص مضغوط" ويمكن دمج العنصرين في جهاز واحد، والألعاب الإلكترونية الرئيسية هي: كرة القدم، سباق السيارات، القتال، الملاكمة والحرب بأسلحة مختلفة، كالأسلحة الخفيفة الثقيلة، المشاجرة، النار، حرب النجوم أو غزو الفضاء، وتقوم بعض الألعاب الإلكترونية بإنشاء بيئة افتراضية على شكل محاكاة للواقع تتيح للاعب التفاعل مع اللعبة على مراحل متتالية قد تستمر عدة أيام، (عباس سبتي ص23، 2013) وهي "عبارة عن برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، فهي تفاعل بين

الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، فالألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر وتضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومات بيسر ومتعة" (الحمصي معاذ، ص25).

أوضح " الهدلق (2013)" وجود عدة تصنيفات للألعاب الإلكترونية وفقا لطبيعتها نذكر منها ما يلي: (سارة محمود حمدان، 2016، ص3)

- **النوع الأول: الغازي (المقاتل، المحارب) conqueror:**

" تقوم فكرة هذا النوع على أن اللاعب يجب أن يفوز مهما كانت الخسائر التي سوف يتكبدها أو يرتكبها، ويتنافس اللاعبون هنا لتحقيق أهداف محددة من قبل، حيث تظهر المتعة التي يحس بها اللاعب عندما يشعر بأنه مسيطر ومتحكم على مجرى سير اللعبة".

- **النوع الثاني: المدير Manager:**

"يطمح هذا الصنف للحصول على التطور لبعض المهارات إلى درجة عالية تصل إلى حد الإتقان، ويعمل أيضا على تطوير طرق العمليات لتمكنهم من اجتياز المراحل والعقبات التي تعترضهم في اللعبة وتدربهم على أنواع أخرى من المهارات التي تفيدهم خلال اللعب".

- **النوع الثالث المتعجب(المستغرب) Wanderer:**

" في هذا النوع تقوم اللعبة على عرض تجارب وخبرات ممتعة وجديدة، يعد مستوى التحدي هنا أقل درجة من الصنفين الأول والثاني، ويكون الاسترخاء والمتعة هما غاية اللاعب".

- **النوع الرابع المشارك participant:**

" يقوم هذا النوع على قدرة اللاعبين على مشاركة اللعبة مع لاعبين آخرين في عوالم افتراضية، وهي أماكن ليس لها حدود على أرض الواقع، ولكن يقدر أن يجتمعوا هناك بأرواحهم بعيدا عن حياتهم وظروفهم، ليلعبوا لعبة واحدة في آن واحد".

"وقد لخّص (مندور فتح الله 2013) أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية":

- **عامل الجذب:**

"الألعاب الإلكترونية بأنواعها تجذب الأطفال من خلال اقتراح معارك حقيقية في الأدغال والغابات أو أخذها إلى عصور ما قبل التاريخ، مثل قتال الديناصورات وغزو الفضاء. وكما ذكرنا سابقًا، فإن الرسومات والألوان والخيال والمغامرة هي عوامل الجذب الرئيسية للأطفال".

- **نقطة التركيز:**

" أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية مختلفة ومتنوعة، إذ يقدمون أحياناً سباقاً للسيارات، يتعود الطفل من خلاله على التركيز، وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط "السوبرمان" يحارب الأشرار، ويتغلب على المصاعب بذكاء".

- **التماثل مع الأبطال:**

"بالنسبة للطفل، توفر الألعاب الإلكترونية بيئة يتم فيها تقديم البطل الذي يتحرك ويغير سلوكه، ويتواصل الطفل مع البطل. إن التقاطع والتكامل الذي توفره لعبة الفيديو يساهم في تعلق الأطفال بهذه

الألعاب ويتيح له فرصة التعرف على الشخصيات أثناء مواجهة العقبات مثل الألغام والمتفجرات والعقبات الطبيعية التي يواجهها بطل اللعبة".

- **عالم وهمي:**

" الألعاب الإلكترونية للأطفال تخلق عالما خياليا بعيدا عن عالم الطبيعة الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعا فيزيائيا وأحداثا مما يتيح له فرصة تقديم نفسه في سياق محدد من خلال تقديم نفسه ببطل معين. والتي يتم تحقيقها من خلال محاولة السيطرة على العالم الافتراضي".

- **السيطرة على الذات:**

" أن الأسباب التي تجذب الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو هي نفسها التي تدفعهم لممارسة أي لعبة، حيث إن إعداد اللعبة هو جزء من النشاط الاجتماعي الذي يحاول الطفل من خلاله فهم نفسه والتحقق من العالم".

وعليه ومن خلال ما سبق تعدّ الألعاب الإلكترونية مصدرا مهمّا لتعليم وتثقيف الأطفال، إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أنّ الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاط، وأسهل انخراطا في المجتمع، كما أنّ هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل للتعامل مع التقنية الحديثة والتدرب عليها مثل الأنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنّها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

- **التعريف الاجرائي للألعاب الالكترونية:**

هي الألعاب التي يمارسها تلاميذ المدرسة الابتدائية من خلال أجهزة متنوعة كالهاتف والحاسوب وغيرهما ويحسون من خلال استخدامهم بالمتعة مما يجعلهم يلعبونها لساعات طويلة.

6- تعريف التلميذ:

"يشير مفهوم التلميذ الى التتلمذ والتلمذة أي يتتلمذ لغيره والتلاميذ هم مجموعه من الأفراد الذين يختارون من اختيار المربين، ومن ورائهم المجتمع لنموهم من معارف ومهارات وميول خلال التربية، ويستعمل هذا اللفظ في المراحل الابتدائية والإعدادية والثانوية، والتلميذ بهذا المعنى هو خادم الأستاذ من أهل العلم، أو الفن، أو الحرفة، أو هو طالب العلم".

ويعرفه" تركي رابح" (رابح تركي ، 1990، صفحة 235)

بأنه: " هو الهدف الأول في العملية التربوية، فنحن نبني المدارس من أجل تعليم تلاميذنا لخدمة المجتمع، وان هذا التعليم مجهزا بكل الوسائل والإمكانات الضرورية التي تساعد التلميذ على الاستيعاب وتحقيق تحصيل أفضل في الفصل الدراسي".

وبذلك فالتلميذ هو الأساس في عملية التربية والتعليم، حيث يتصل دور المتعلم أو التلميذ بأداء أو القيام بأنشطة صفية وغير صفية حسب مستواه العقلي أو الجسمي والمعرفي من خلالها يتمكن من اكتساب مهارات ومعارف وقيم واتجاهات دينية واجتماعية علمية، والتي تساعده في إشباع حاجاته النفسية المختلفة وتحقيق ذاته.

- **التعريف الاجرائي للتلميذ:**

هو الطفل المنتظم في الدراسة بالمرحلة الابتدائية والذي يتراوح عمره ما بين 6 الى 12 سنة ويخضع لنظام تعليمي محدد ومنهاج دراسي معين.

7- الخلفية النظرية للدراسة:

أ. نظرية أدلر حول اللعب:

وفقًا "لأدلر، يعتبر اللعب عند الأطفال وسيلة لتلبية احتياجاتهم من خلال النشاط الجسمي أو التخيل. فالطفل يُظهر من خلال طريقة لعبه وأنواع الألعاب التي يختارها، مدى اهتمامه وحاجته لها، وهذا يكشف عن اتجاهات الطفل نحو بيئته وعلاقته مع الآخرين سواء كانت إيجابية أم سلبية. كما أن اللعب يعكس اتجاهات الطفل نحو الحياة بشكل عام من خلال ملاحظة تصرفاته أثناء اللعب، ويرى أدلر أن النظريات السابقة لم توضّح بشكل كامل دور اللعب، فاللعب كأي نشاط آخر له دوافعه ويظهر بأشكال مختلفة من السلوكيات والتصرفات، سواء كان نشاطًا جسميًا أو عقليًا". (بشير نمرود،2008، ص 82، 83)

ب. نظرية الغرس الثقافي:

تتناول هذه النظرية استخدام التلفزيون كوسيلة لدراسة تأثيره على الفرد الأمريكي، وقد نشأت في الستينات والسبعينات على يد مجموعة من العلماء، ولكن المؤسس الرئيسي لها،" جورج جرنبر"،" يعتقد أن الأفراد في المجتمعات الغربية هم أسرى لواقع صنعوه، فإنهم يتصرفون ويعيشون في واقع غير حقيقي"

(ملفين ديفلير وساندرا بول روكيتش، 1992، ص: 30.)

قام "جرنبر" و"كروس في عام 1976 بتنفيذ عملية الغرس الثقافي بهدف تعليم الجمهور بطريقة غير مقصودة، حيث يستوعب المشاهدين الأفكار والمعلومات التي تقدمها الدراما التلفزيونية بدون أن يكونوا على علم بها. وهذه المعلومات تصبح أساسًا للقيم والصور الذهنية لديهم حول العالم المحيط بهم". (محمود أحمد مزيد، 2008، ص114.)

يستند الافتراض الأساسي لهذا على فكرة أن الأشخاص الذين يشاهدون كميات كبيرة من البرامج التلفزيونية ويُشار إليهم بأنهم مشاهدين متكررين، سيكون لديهم فهم أعمق للواقع بطريقة متسقة مع الصور الذهنية التي ينقلها التلفزيون. (حسن عماد مكاوي وليلى حسن السيد، 1998، ص300.)

يمكن القول بأن عملية غرس الثقافة للأطفال تبدأ بالتركيز على المحتويات التلفزيونية، ثم يأتي مرحلة التعلم من خلال الاستذكار والقدرة على ربط المعلومات ببعضها البعض، بعدها يتم الوصول إلى مرحلة الإدراك للواقع الاجتماعي الذي يؤثر على سلوكهم ويوجه تصرفاتهم وتفكيرهم.

عندما ننظر إلى نظرية الغرس الثقافي وتطبيقها على الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال، نجد أن تعرض الأطفال لهذه الألعاب بشكل مكثف وتكرار ممارستهم لها يؤدي إلى تأثيرهم وإدمانهم عليها. وبالتالي، تشكل هذه الألعاب سُلوكيات إيجابية وسلبية وتغرسها داخلهم. لذلك، من المهم أن يكون الأولياء على دراية بتأثيراتها لتجنب المخاطر التي قد تُهدد الأبناء.

ج. نظرية التعلم الاجتماعي:

إن المؤلف لهذه النظرية "باندورا يشرح كيفية اكتساب الأفراد أنماط سلوك جديدة من خلال التعرض لوسائل الإعلام، وقد وصفت هذه الظاهرة بالتعلم الاجتماعي، حيث تتمحور حول قدرة الفرد على ملاحظة تصرفات من حوله واستخدام تلك الملاحظات في تكوين نماذج سلوكية ستكون في المستقبل مرجعا لمواجهة المشكلات والظروف ،ويرى المؤلف أن الأفراد يكتسبون أنماطًا سلوكية جديدة من خلال التعرض لوسائل الإعلام، حيث يقوم الفرد بملاحظة ما حوله واستخدام تلك الملاحظات في تشكيل نماذج سلوكية تصبح مرجعًا له في المستقبل لمواجهة المشكلات والظروف، وقد وصفت هذه الظاهرة بالتعلم الاجتماعي".

تعتمد نظرية التعلم الاجتماعي على "ست خطوات" لاكتساب سلوك جديد بعد التعرض لوسائل الاتصال نذكرها كالتالي: (أماني عمر حسيني، 2005، ص 63.).

- يلاحظ أحد الأطفال من جمهور المستمعين أو المشاهدين أو القراء شخصا آخر يشترك في نموذج سلوكي في محتوى إعلامي.
- يدرك هذا الطفل النموذج ويبدأ في التماثل معه، أي يعتقد أنه يشبه النموذج أو يرى أن ذلك النموذج جذاب ويستحق التّقليد.
- يدرك الطفل الملاحظ بوعي أو دون وعي أن الشّخص الّذي يلاحظه أو أن السلوك الموصوف سيكون مفيدا له، أي أنّ الطفل يدرك أن التّصرف سينتج عنه نتائج مرغوب فيها إذا قام بتقليده في موقف ما.
- يتذكر الطفل سلوك النموذج عندما يقابله موقف مشابه لموقف سابق مرّ به ثم يقوم بالسلوك الذّي اقتنع به كطريقة للاستجابة لهذا الموقف.

وتحدث عملية التّعلم وفقا لهذه النظرية كما يلي: (ملفين ديفلير وساندرا بول روكيتش، ص302، 303.)

- **التعلم بالملاحظة:** عندما يلاحظ الشخص شيئًا يحدث حوله، في ذلك الوقت يقوم بتشكيل صورة عقلية لما لاحظه، ثم يسترجع تلك الصورة لاحقًا، وبالتالي، يتعلم الشخص من خلال الملاحظة ليس الأمر الذي حدث بالضبط، ولكنه يتحول إلى صور عقلية محفوظة.
- **التعلم بالتقليد:** إذا لاحظ شخص ما آخر يتصرف بنجاح في حل مشكلة مشابهة لمشكلته، قد يقوم بنسخ نفس السلوك لحل مشكلته الخاصة، وإذا نجح في ذلك، فإنه سيستخدم نفس السلوك مرة أخرى في مواجهة مشكلة مماثلة، وبذلك يتعزز الارتباط بين المشكلة والسلوك الذي يساعد في حلها.

عند تطبيق النظرية على مجال الدراسة، نجد أنه يتم تعلم الأطفال من خلال محاكاة شخصيات ألعاب الفيديو. يظهرون اهتمامًا متزايدًا في تقليد النموذج الموجود في شاشات ألعاب الفيديو. يمكن أن يكون هذا التقليد سطحيًا في المظهر والملابس، وقد يكون أعمق في السلوكيات التي يمكن أن تكون سلبية، عدوانية أو حتى إجرامية عندما يتم تكرارها من خلال هذه الألعاب، مما يدل على رغبة في التقليد، خاصة عندما تكون الرقابة الأسرية غير موجودة وتتبع طرق ووسائل أخرى للتعلم.

د. نظرية التأثير المباشر

قد يكون لوسائل الإعلام تأثير كبير على الجمهور في عدة مجالات، ونتيجة لتنوع الموضوعات والمشكلات البحثية والدراسات في هذا المجال، ظهرت نظريات متنوعة حول التأثير الإعلامي. فقد تناولت البحوث تأثير الإعلام على سلوك الجمهور في المجالات الاجتماعية والسياسية، والاقتصادية، والثقافية، وغيرها. وقد تناولت أيضاً تأثير الإعلام على الجمهور من خلال دراسة فئات مختلفة مثل الأطفال والكبار، الذكور والإناث، ومتغيرات ديمغرافية أخرى. ومن خلال هذه الدراسات المتنوعة التي تأخذ بعين الاعتبار المتغيرات الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والسياسية وغيرها، تطورت نظريات التأثير الإعلامي ومنها نظرية التأثير المباشر (البشير، 2014، صفحة 101، 102)

وتُشير "نظريّة التأثير المباشر" أيضًا بالاشتهار ب "نظرية الحَقَنَة تحت الجلد" أو "نظرية الرَصَاصَة السِحرِيّة". إنّها واحدة من أقدم نظريات الإعلام والتأثير، حيث تُفتَرَضُ هاتان النظريتان أن وسائل الإعلام والاتصال تؤثران على الجمهور مباشرًا وفورًا، وأن استجابة الجمهور للرسائل تكون مؤثِّرةً فورًا ومباشرًا فور إطلاق تلك الرسائل، وقد تبَيّنَتْ هذه النظرية لأول مرة بواسطة "هارولد لازويل" خلال الحرب العالمية الأولى، وقد نشأت النظرية نتيجة الاعتقاد بأنّ الدعاية في وسائل الإعلام تُستَخدَمُ كأداة للتأثير في أفكار ومواقف الجمهور وسلوكهم. يَرون صاحبُو هاتين النظريتين أن وسائل الإعلام لها تأثير مباشر على

الجمهور بطريقة فوريَّة، ويَرون هؤُلاءَ أيضًا أَنَّ الرسالة الإعلامية تشكُلُ عنصرًا قويًّا في التأثير على الجمهور، ولذا جَاءَتْ تسميَةُ هذه النظرية "الحَقَنَة تحت الجلد". (مكاوي و السيد، 1998، صفحة 221، 224)

هـ. نظرية الاستخدامات والإشباعات:

يعد "إلياهوكاتز" أول من وضع اللبنة الأولى في بناء مدخل الاستخدامات والإشباعات، عندما كتب مقالا عن هذا المدخل "عام 1959"، ويمثل المدخل تحولا للرؤية في مجال الدراسات الإعلامية حيث تحول الانتباه من الرسالة الإعلامية إلى الجمهور الذي يستقبل هذه الرسالة، وبذلك انتقى مفهوم قوة وسائل الإعلام الطاغية التي كانت تنادي به النظريات المبكرة مثل نظرية الرصاصة السرية والتي تقوم على فكرة أن سلوك الأفراد يتحدد وفقا للآلية البيولوجية الموروثة، ونتيجة لأن الطبيعة الأساسية للكائن الحي متشابهة، خاصة مع الاعتقاد بأن أفراد الجمهور لوسائل الإعلام تتم وفقا للتعود وليس لأسباب منطقية، لكن مدخل الاستخدامات والإشباعات له رؤية مختلفة تكمن في إدراك أهمية الفروق الفردية والتباين الاجتماعي على إدراك السلوك المرتبط بوسائل الإعلام". (عاطف العبد و عاطف العبد، 2011، صفحة 297)

وتعد نظرية الاستخدامات والإشباعات بمثابة نقلة فكرية في مجال دراسة تأثير وسائل الاتصال، حيث تعد النموذج البديل لنموذج التأثيرات التقليدية الذي يركز على كيفية تأثير وسائل الاتصال على تغيير المعرفة، الاتجاه والسلوك.

بينما يركز" مدخل الاستخدامات والإشباعات على كيفية استجابة وسائل الاتصال لدوافع واحتياجات الجمهور الإنسانية، ويتميز الجمهور في إطار مدخل الاستخدامات والإشباعات بالنشاط والإيجابية، القدرة على الاختيار الواعي، والتفكير، وبذلك يتغير المفهوم التقليدي التأثير، والذي يعني بما تفعله وسائل الإعلام بالجمهور، إلى دراسة ما يفعل الجمهور بالوسيلة". (أمين، 2007، صفحة 65)

تعتبر عملية استخدام أفراد الجمهور لوسائل الإعلام عملية معقدة، وتعود إلى عدة عوامل مترابطة بينها: خلفيات ثقافية لأفراد الجمهور، الأذواق الشخصية، سياسات وتوجهات وسائل الإعلام، والعوامل الشخصية مثل نمط الحياة، العمر، الدخل، مستوى التعليم، الجنس، ونوع الإشباع المرغوب الذي يرغب الفرد فيه من خلال تعرضه للوسائل الإعلامية والوضع الاقتصادي والاجتماعي للشخص. كل هذه المتغيرات أو بعضها لها تأثير على اختيارات الأفراد للمحتوى الإعلامي الذي يودون متابعته ولاحظ "**وولف وفسك**" أن هناك ثلاث وظائف لكوميديا الأطفال، هذه الوظائف تشمل التجول في عوالم غريبة أو خيالية، تقديم صورة البطل الذي لا يقهر، وتقديم المعلومات حول العالم الحقيقي.

تفترض "كاتز" أن قيم الأفراد واهتماماتهم ومشاكلهم وأدوارهم الاجتماعية تؤثر في عملية التعرض وتوجه الأفراد نحو ما يرونه ويشاهدونه. ووجد ""ماكويل أن هناك توافقًا بين الباحثين فيما يتعلق بطبيعة ومستويات التعرض والاحتياجات التي يجلبها استخدام وسائل الإعلام للأفراد، مثل اكتساب الأخبار والمعلومات حول البيئة المحيطة بالفرد.

في هذا الصدد، نجد أن نظرية الاستخدامات والاشباعات قامت على عدد من الفروض العلمية التي أخضعتها دراسات المتخصصين في البحث والتحليل، ولعل الفروض الخمسة التي ذكرها "كاتز وزملائه" هي أفضل ما ذكر في التراكم النظري ويمكن تلخيصها على النحو التالي:

*أن الجمهور لوسائل الإعلام مشاركون فاعلون في عملية الاتصال الجماهيري ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم.

*يعبر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يبحث عنها الجمهور ويتحكم في تلك عوامل الفروق الفردية وعوامل التفاعل الاجتماعي، وتنوع الحاجات باختلاف الأفراد.

* التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الوسائل التي تشبع تلك الحاجات أو يختار المضمون الذي يشبع حاجاته، فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الاتصال وليس العكس.

8- الدراسات السابقة

تعتبر الدراسات السابقة مرشدا للباحث فهي تعينه على ضبط عناصر بحثه، فالاطلاع عليها يساعده على الإلمام بالجانب النظري فهي بمثابة قاعدة معرفية توضح له الجوانب التي لم يتطرق إليها الباحثون قبله.

أ. الدراسات المحلية

الدراسة الأولى: "الطفل الجزائري وألعاب الفيديو دراسة في القيم والتأثيرات"

للباحث "**أحمد فلاق**" أجريت هذه الدراسة عام 2008-2009."

"تتناول الدراسة الألعاب الإلكترونية من حيث المضمون والجمهور، كما تقوم بتحليل محتوى عينة بحثية من الألعاب الإلكترونية الأكثر تقديرا لدى الأطفال الجزائريين من أجل فهم خصائص هذه الألعاب من حيث الشكل والمضمون، استخدمت الدراسة المنهج المسحي لفحص محتوى ألعاب الفيديو المتوفرة في السوق الجزائري، ودراسة الفئة المستهدفة من هذه الألعاب بين الأطفال وأسلوب تحليل المحتوى لفحص محتوى ألعاب الفيديو. وفيما يتعلق بتفاعل العينة مع محتوى لعبة الفيديو، فقد اعتمد الباحث على استخدام استمارة استبانة إذ توصل في دراسته إلى مجموعة من الاستنتاجات من خلال الجانبين النظري والميداني وهي كما يلي":

ممارسة ألعاب الفيديو تكون في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة، وهي تتقاسم ذات المرتبة مع اللعب مع الأصدقاء، يليها ممارسة الرياضة.

- تأتي ألعاب المغامرة في مقدمة ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة، تلينا لعبة المحاكاة الواقعية ثم ألعاب المحاكاة الرياضية وتقل نسبة الإقبال بعدها على بقية أنواع الألعاب مقارنة بالألعاب الأولى.
- تحتوي ألعاب الفيديو على عوامل تجذب وتبهر اللاعب مما قد يؤدي إلى الإدمان في حال عدم وجود رقابة عائلية ولأن الطفل في هذا العمر يريد التعبير عن نفسه، فهو يحاول دائمًا إثبات قدرته على التغلب على أي صعوبات تعترض طريقه، ولهذا لا يتوقف عن اللعب عندما يخسر حتى يحقق النصر.
- فرحة النصر وبطل القصة هما أكثر شيئين يحبهما البطل في ألعاب الفيديو، تليها أحداث القصة، ثم الرسومات والموسيقى، وأخيرًا الألوان، وتتفق هذه النتائج مع الخصائص النفسية والعقلية للطفل.
- يعد الذكور أكثر اهتماما ببطل القصة وأحداثها من الإناث.
- تعد الإناث أكثر من عبر عن عدم معرفتهن بأمكنة الحصول على أحداث ألعاب الفيديو، ويعود ذلك إلى أنهن أقل اهتماما بالتفاصيل من الذكور.

-لوحظ تفاعل العينة مع القيم التي تم تضمينها في ألعاب الفيديو بحيث تم التركيز على مفردات العينة وتعلمها في مقدمة الأشياء.

-تطرأ القدرات الحركية (المهارة والسرعة) على رأس القدرات التي تؤدي إلى فوز اللاعب في ألعاب الفيديو وفقًا للعينة.

وفقًا للدراسة، تُظهِر الألعاب الفيديو أنها ليست مجرد ترفيه بريء، إذ تُسبب ظواهر مُكشوفة وأخرى مُخفية. (فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو – دراسة في القيم والتأثيرات، 2009، صفحة 28)

الدراسة الثانية: "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال"

للباحثة: "مريم قويدر"، أجريت الدراسة سنة 2011 بالجزائر على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة تتراوح أعمارهم ما بين 07 إلى 12 سنة".

في هذه الدراسة، بدأت الباحثة بمسألة تتساءل عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال وواقعها، وسبب انتشارها بشكل مذهل. هذه الألعاب أصبحت مصدرًا للترفيه والتسلية لهذه الفئة، حيث يقضون الكثير من وقتهم في اللعب.

"واعتمدت الباحثة أيضًا على مجموعة من الأسئلة الفرعية حول عادات ونمط الاعتماد على الألعاب الإلكترونية. بعد وضعها للخطة التي تتضمن الإطار المنهجي والإطار النظري والإطار التطبيقي، قامت بتصنيف دراستها كبحث وصفي تحليلي يهدف إلى جمع أكبر قدر من المعلومات عن الحقائق والظواهر من خلال التوجه الميداني. استخدمت المنهج المسحي كونه مناسبًا للدراسة، واستخدمت أدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها، مثل الاستبانة والمقابلة والملاحظة. اتبعت عينة الدراسة نموذج العينة المستهدفة واشتملت على 200 طفلاً لاعبًا في الألعاب الإلكترونية."

وأهم النتائج التي توصلت إليها الباحثة ما يلي:

- تحتل الألعاب الإلكترونية مكانة بارزة بين الأنشطة الترفيهية التي يستمتع بها الأطفال الذين شملهم الاستطلاع ويستمتعون بشرائها واقتنائها.
- يمارس معظم الأطفال الألعاب الإلكترونية في أيام العطل والمناسبات الأخرى مع إشراف الوالدين وتوجيههم على أطفالهم، مما يقلل الضرر على أدائهم الدراسي.
- يفضل الذكور في العينة ممارسة ألعاب الفيديو أكثر من الإناث وهذا يرجع إلى طبيعة هذا النوع.

- يفضل الذكور ممارسة الألعاب الإلكترونية والرياضة، بينما تفضل الإناث اللعب بالدمى.
- تحتل ممارسة الألعاب الإلكترونية من قِبَلْ فرد واحد صدارة القائمة، تليها ممارسة الألعاب الإلكترونية برفقة الأصدقاء في المرتبة الثانية، ومن ثم ممارسة الألعاب مع الأسرة كالأخ والأخت تأتي في المرتبة الثالثة، أما ممارسة الألعاب مع الزملاء فتحتل المركز الرابع.
- معظم المفردات في العينة يشعرون بالسعادة والفرح أثناء ممارستهم لألعاب الفيديو، تليهم من يشعرون بالحماس والنشاط في المرتبة الثانية ومن يشعرون بالقوة والشجاعة أثناء اللعب في المرتبة الثالثة، وبعدهم من يشعرون بالاطمئنان والراحة في المرتبة الرابعة.
- يقوم معظم المبحوثين بتكرار اللعب بدون توقف حتى الفوز، عندما يخسرون في الألعاب الإلكترونية. وهذا يشير إلى أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عناصر جاذبية وإغراء للأطفال، حيث يصبحون معتادين على اللعب بها حتى الإدمان، لولا الرقابة العائلية التي تمارس عليهم. وفي هذه المرحلة العمرية، يشعر الطفل بالرغبة في التعبير عن ذاته، حيث يحاول دائماً إثبات قدرته على تجاوز التحديات والصعاب التي تواجهه.
- وأبدى معظم أفراد العينة رغبتهم في تقليد أدوار البطلات في الألعاب الإلكترونية التي مارسوها، وهو ما يؤكد رد الفعل القوي من أفراد العينة تجاه عناصر الألعاب الإلكترونية والشخصيات البطلة التي تظهر فيها.

الدراسة الثالثة: "الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي"

للباحثة: "برتيمة سميحة، أجريت الدراسة سنة 2016/2017 بالوادي على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر".

تهدف هذه الدراسة إلى فهم مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال في الجزائر ومحاولة تسليط الضوء على الجوانب المختلفة لهذه الظاهرة والحد منها. وبناء على ذلك قامت الباحثة بصياغة السؤال الرئيسي للدراسة وتقسيمه إلى أسئلة فرعية.

ونلاحظ أن الباحثة اعتمدت في بحثها على المنهج الوصفي التحليلي الذي اعتمدت فيه على أداة الملاحظة والاستبانة لجمع البيانات ثم قامت باختيار عينة قصدية مكونة من 100 مبحوث.

ومن خلال دراستها توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج وهي كالآتي:

هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي الذم يتجلى من خلال إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات مثل: الضرب والحرق.

* أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما جعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه.

* إن هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف غير المادي الذي يتجلى في إلحاق الضرر من الناحية النفسية مثل: جرح المشاعر والتحقير والإهانة.

* علاقة ارتباطية والتي تتجلى من خلال قيامه بأنواع وأساليب الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف للوسط المدرسي من تكسير وتخريب الممتلكات المدرسية. (برتيمة، 2017/2016)

ب. الدراسات العربية

الدراسة الأولى: "علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة".

للباحث" الصوالحة عمي سليمان مفلح وآخرون، أجريت الدراسة سنة 2014/2013، على عينة من جميع أولياء أمور أطفال الروضة، بعمان".

بدأ الباحث في تعريف مشكلة الدراسة وتحديدها كنتيجة لصياغة الفرضيات، حيث تهدف الدراسة إلى استكشاف العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لأطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

استخدم الباحث في هذه الدراسة المنهج الوصفي المسحي لأنه يتناسب مع طبيعة الدراسة المقصودة. وقد اختار الباحث عينة الدراسة من عينة مسحية تتألف من 100 ولي أمر. تم اختيار الأفراد في العينة باستخدام طريقة عشوائية طبقية، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات المتعلقة بالدراسة

وفي الأخير توصل الباحث لمجموعة من النتائج نذكر منها:

- يشعر الطفل بأنه من أوائل اللاعبين في اللعبة.
- يتصرف الطفل بعدوانية وسلوك غير لائق اتجاه والديه.
- من وجهة نظر أولياء الأمور أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الارتباط بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة.
- كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وتعزيز السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر الوالدين. (صوالح علي سليمان مفلح، 2016)

الدراسة الثانية: "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة".

للباحث "ماجد محمد الزيودي"، أجريت هذه الدراسة سنة 2014/2013 على عينة من معلمي المدارس الابتدائية وأولياء أمور الطالب بالمدينة المنورة.

بدأ الباحث دراسته بمشكلة تتمثل في التعرف على التأثيرات التربوية لاستخدام الأطفال للعب الألعاب الإلكترونية في ظل التقدم التكنولوجي والإلكتروني الحديث وتزداد انتشار الألعاب والساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب.

تعتمد الدراسة على المنهج الوصفي المسحي لتتناسب مع طبيعة الدراسة الحالية. وتستند جمع البيانات والمعلومات حول الظاهرة إلى استخدام الاستبانة، حيث تم استخدام استبيانان للمعلمين وأولياء الأمور في مدارس البنين الابتدائية. كما يشمل مجتمع البحث للدراسة المعلمين وأولياء الأمور في مدارس البنين الابتدائية. تم تحديد العينة من خلال اختيار مدارس البنين الابتدائية في مديرية التربية والتعليم بالمدينة المنورة، حيث تم اختيار عينة الدراسة التي تتكون من 336 معلمًا من معلمي المدارس الابتدائية في المدينة المنورة بطريقة عشوائية بسيطة، وعينة أولياء الأمور التي تتكون من 500 ولي أمر طالب تم اختيارهم بنفس الطريقة.

وتوصل الباحث من خلال دراسته إلى مجموعة من النتائج وهي كالآتي:

- أن هناك إدراك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.
- إدراك المعلمين لحجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع.

- على صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية أو مهارة اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائدها في هذا الجانب.
- بالنسبة لوجهة نظر أولياء الأمور، يواجه الأولياء معاناة حقيقية بسبب انشغال الأطفال في لعب الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر على أدائهم الدراسي، بالإضافة إلى استحواذ تلك الألعاب على وقت وتركيز أطفالهم، مما يتسبب في مشاكل عديدة داخل الأسرة مثل انخفاض التواصل بين أفراد العائلة وظهور الانغماس في الذات لدى الأطفال.
- عبر أفراد العينة من الأهالي عن قلقهم بشأن المحتوى العنيف واللقطات الجنسية الموجودة في هذه الألعاب

* أظهرت النتائج أيضًا اتفاقًا بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلاب في تقييد الآثار السلبية للعاب الكرتونية.

ج. الدراسات الأجنبية

الدراسة الأولى: "تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي للأطفال".

للباحث "**NOBUKO IHORI**"، أجريت هذه الدارسة سنة 2002/2001 باليابان، على عينة من طلاب الصف الخامس من مدارس ابتدائية في اليابان".

تناولت هذه الدراسة ليس فقط السلوك العدواني، وإنما قامت بإضافة السلوك الاجتماعي كمتغير غير مستقل من خلال العلاقة السلبية بين ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك الاجتماعي. حيث قام الباحث باختيار عينة الدراسة والتي تألفت من 900 طالب المشاركين في المسح الأول و903 طالب المشاركين في المسح الثاني بعد استبعاد الاستجابات غير الكاملة، وتم جمع البيانات من 780 طالب (384 ذكور و396 إناث).

أجرت الدراسة تحليلًا لكميات ألعاب الفيديو المستعملة وقياس المشاهد المختلفة مثل المشاهد العنيفة والمشاهد الاجتماعية والمشاهد الجنسية. كما قامت الدراسة بقياس الألعاب الخاصة والألعاب المفضلة لدى المشاركين وقياس السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي.

وقد توصلت الدراسة اليابانية إلى مجموعة من النتائج تمثلت فيما يلي:

- **الاستعمال الكثير لألعاب الفيديو:** حيث يستعمل الذكور ألعاب الفيديو أكثر من 04 أيام في الأسبوع، كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون ألعاب الفيديو كل يوم في الأسبوع في حين تقضي الإناث أقل من ساعة.
- **مشاهد العنف:** بينت الدراسة أن 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:** بيّنت الدراسة لجوء الأطفال إلى اختيار الألعاب التي تحتوي على العنف متمثلة خاصة في ألعاب ضرب الخصم، وهذا دليل على أن الأطفال من 06 إلى 12 سنة يحبون ويفضلون العنف على ألعاب اللاعنف.

وقدمت الدراسة معالجة نوعية على أساس متغير الجنس والعمر لأنماط تفضيل أنواع الألعاب وأسس التفضيل في المشاهد والنوع، ومعالجتها من ناحية سلبيتها بالنسبة لأطفال العينة وهذا يساعدنا في دراستنا من جانب الآثار المترتبة عن هذه الألعاب على الطفل، والدراسة اختصت بالجانب السلبي دون التطرق للإيجابيات. (Nobuko.Thori., 2007 conference)

الدراسة الثانية: "الأطفال الممارسون لألعاب الفيديو"

"دراسة أمريكية حديثة قام بها باحثون وأخصائيون وأطباء، أجريت سنة 2010 بمدينة شيكاغو".

عرضت هذه الدراسة العنف الذي يمكن أن يزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأثارت الدراسة إلى أنّ هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية والسينمائية لأنّها تتصف بالتفاعلية بينهما وبين الطفل، حيث تتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، لذا فإن الكثير من الأخصائيين اجتماعيين والأطباء النفسانيين يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنّها السبب الأساسي في زيادة العنف في المجتمع وتنمي العنف بثكل غير هادف وإشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين على سواء، وذلك من خلال انتشار الألعاب الإلكترونية التي تدعو إلى الرذيلة والترويح للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين، تلك يتم جلبها عن طريق الأنترنت ومن ثم ترويجها، وأكدت الدراسة أن الإدمان على لعب الألعاب الإلكترونية أدى ببعض الأطفال والمراهقين إلى حدّ الإدمان المفرط، مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذي يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن المخصصة مثل: واشنطن، شيكاغو، لندن، وبريطانيا.

الدراسة الثالثة: "آثار ألعاب الفيديو القائمة على الكمبيوتر على الأطفال"

للباحث: "**Chuang T. y and chen. w. F**" أجريت هذه الدراسة سنة 2009 بمدينة تاينان، تايوان على عينة أطفال مدرسة ذات معايير اجتماعية".

- بحثت هذه الدارسة فيما إذا كان اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو يسهل الأداء التنظيمي لديهم حيث طرحت الإشكالية التالية: **هل اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو والكمبيوتر يمكن أن يكون أداة تعليمية أثناء طفولتهم المبكرة؟**
- واختارت عينة الدارسة لفئة أطفال اختيروا من مدينة تايوان وكان عددهم مقدر ب 115 مشترك (61 طالبا، 54 طالبة) طلاب الصف الثالث للدراسة الأولية.

- وقد اعتمدت الدراسة على تقسيم العينة إلى مجموعتين بشكل عشوائي، المجموعة الأولى 58 طفل والثانية 57 طفل، بحيث كانت المجموعة الأولى ضابطة والمجموعة الثانية التجريبية.
- توصلت الدراسة إلى نتيجة مفادها أن المشتركين في المجموعة التجريبية يملكون معلومات كافية لتحليل ومقارنة الاختلافات، كما أن المشتركين يواجهون بعض الغموض في وضع الاختيارات الصحيحة.
- حاولت هذه الدراسة تغطية جانب دوافع استخدام واعتماد الأطفال لألعاب الفيديو في الناحية التعليمية ومساهمة ذلك في زيادة تعلمهم، أثناء فترة الطفولة المبكرة، مع عدم تطرقها لبقية مراحل الطفولة وارتباطها بألعاب الفيديو مع جميع النواحي النفسية والاجتماعية وليس التعليمية وفقط. (Chuang Ty , 2009).

-تعقيب عام على الدارسات السابقة

ويظهر من عرض الدراسات اختلافها في كيفية تناولها لموضوع بحثها في مجال الألعاب الإلكترونية بشكل عام، والسلوك العدواني لدى الأطفال بشكل خاص. وقد ركزت العديد من هذه الأبحاث على استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية أو ألعاب الفيديو، وآثار هذا الاستخدام، حيث أثبتت بعض الدراسات أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل الطفل يؤدي إلى العدوانية والوحدة.

لطالما كان هناك جدل حول آثار الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال لذلك كان من المهم أن ننظر إلى هذه القضية بشكل متوازن وموضوع.

في الحقيقة، هناك آثار إيجابية وسلبية محتملة للألعاب، فمن الآثار الإيجابية تنمية مهارات حل المشكلات والتنسيق اليدوي والبصري، وتحسين القدرات المعرفية. أما الآثار السلبية المحتملة فتشمل الإدمان وقلة النشاط البدني وزيادة الوزن لكن لا يمكن تعميم هذه الآثار على جميع الألعاب، فهناك ألعاب تركز

على الإبداع وحل المشكلات والتعاون، كما أن هناك ألعاب عنيفة، لذا من الضروري مراقبة وتوجيه الأطفال أثناء اللعب وتشجيع الألعاب المناسبة لعمر ومرحلة نمو الطفل، كما ينبغي تقييد وقت اللعب وتشجيع النشاطات الأخرى المفيدة وفي النهاية التوازن والتنويع في الأنشطة، ومراقبة نوعية الألعاب ووقت اللعب هو الحل الأمثل للحد من الآثار السلبية المحتملة.

خلاصة الفصل

من خلال الإطار التصوري والمفاهيمي الذي تم عرضه، أصبح موضوع الدراسة أكثر وضوحاً، حيث استطعت تكوين نظرة شاملة له والإحاطة بحدوده وأبعاده، هذا سيساعدني لاحقاً على الالتزام بمجموعة من الإجراءات المنهجية المناسبة للدراسة الميدانية، بهدف التوصل إلى نتائج علمية دقيقة حول الظاهرة موضوع الدراسة.

الفصل الثاني

دور الأسرة في مرافقة الأطفال

خطة الفصل الثاني

1. وظائف الأسرة
2. دور الأسرة في تنشئة الطفل
3. العوامل المؤثرة في تربية الأطفال
4. أساليب المرافقة الأسرية
5. الأدوات التي تفعل الاتصال بين الأسرة والمدرسة
6. النظريات المفسرة للأسرة
7. دور الأسرة في التعامل مع ألعاب الأطفال الإلكترونية

تمهيد

تلعب المرافقة الأسرية دوراً مهماً في تربية الأطفال ونموهم السليم، فالأسرة هي المدرسة الأولى للطفل، والوالدان هما أول مربين له، ومن خلال المرافقة الأسرية المستمرة يكتسب الطفل القيم والمبادئ والسلوكيات التي تشكل شخصيته وتحدد مسار حياته، كما توفر للطفل الأمان والطمأنينة، وتعزز ثقته بنفسه، وتنمي مواهبه وقدراته. لذا على الوالدين أن يوليا اهتماماً كبيراً لمرافقة أطفالهم ومتابعتهم بحنان وحكمة لينشئوا نشأة سليمة وسنعرض كل هذه التفاصيل في مجموعة من العناصر.

1- وظائف الأسرة

تقوم الأسرة بوظائف أساسية في حياة الفرد، وإن اختلفت هذه الوظائف أو اختلف شكل الأسرة باختلاف المجتمعات تبقى الأسرة هي المصدر الأول الذي يزود الفرد بكل ما يحتاجه لتحقيق التوافق النفسي له، فاستقرار المجتمع وضمان أمنه وسلامته يتوقف إلى حد كبير على دور الأسرة في الرعاية السليمة لأفرادها تتمثل الوظائف الرئيسية للأسرة فيما يلي:

- العمل على تأمين الحاجات الأساسية لأفرادها كالغذاء والدواء واللباس.
- غرس العادات والقيم الإيجابية في نفوس الأبناء كاحتَرام الآخرين، وبث روح التعاون والانتماء والصدق والإخلاص والمحبة والتضحية، كذا ترسيخ القيم الدينية الصحيحة والأخلاقية. (العكايلة، ص 77.)
- الرعاية الأدبية للأبناء من حيث تقويم وتهذيب سلوكياتهم مع إتباع القيم التَربوية في تشكيل البناء الشخصي ضمن إطار المرجعية الإيمانية. (سعيد سعاد جبر، ص70، 2007)

"فالطفل يستقي عاداته وطباعه من أفراد أسرته لتصبح جزءا من أبجديات شخصيته كالاحتَرام والإحساس بالمسؤولية الفردية والجماعية وأداء الواجب كذا العطف والود. (بني جابر، ص106.)، فالأسرة تستطيع أن تقوّم سلوك أفرادها منذ البداية وتعودهم على النمط الجيد في التنشئة عن طريق إشعار الابن بما يرضي الوالدين وما يغضبهما، وأن يعرف طرق الوالدين في الشكر، وطرقهم في الرفض وعدم الرضا، كما يجب على الأسرة أن تعلم أفرادها مبادئ الدين الإسلامي ومكارم الأخلاق والقيم المثلى". (العكايلة، ص108)

ومن هذا يمكننا أن نستنتج أن الأسرة لها دور أساسي في تربية الأبناء وغرس السلوك الجيد منذ الصغر، ومن المهم جداً أن تغرس الأسرة فيهم قيم الدين الإسلامي السمحة والأخلاق الحميدة، لأن الأسرة هي المدرسة الأولى للطفل، لذا يجب على الوالدين أن يكونوا قدوة حسنة لأبنائهم في التزامهم بالتعاليم الدينية

والأخلاقية، لأن الأبناء يقلدون والديهم في كثير من الأحيان أكثر من الاستماع إليهم، بالإضافة إلى ذلك، يعد تعليم الأطفال معرفة ما يحبه آباؤهم وما لا يحبونه جزءًا مهمًا من التربية السليمة، والعناصر الثقافية والموروث القيمي والمعياري الاجتماعي عن طريق حلقات الذكر وتجمعات الحكايات والقصص الشعبية، (غسيري، ص18.) وتشجيع الطفل على الحركة واكتشاف المجهول، مع عدم تقييد حريته أو قمع أو كبح حاجته ذلك أن الحركة المستمرة لا تدل على الشذوذ في السلوك، وإن كثرة إصدار الأوامر للابن بوجود مبرر أو بدونه تجعل منه فردا خائفا غير قادر على اتخاذ أي قرار، فيكون غير قادر على التمييز بين الصح والخطأ. (العكايلة، ص78.) فالأسرة مسؤولة عن حماية أفرادها في كل جوانب الحماية فالأب لا يمنح لأسرته الحماية الجسدية فحسب، إنما يمنحهم الحماية الاقتصادية والنفسية، وكذلك يفعل الأبناء لآبائهم عندما يتقدم بهم السن، كما توفر الأسرة جو من الاستمتاع بوقت الفراغ بينهم أو بين عدة أسر وليس في مراكز خارجية كالنوادي وغيرها. (غسيري ،2013, ص19.) فالأسرة تكسب الابن اللغة وتنمي حصيلته منها حسب ما توفره من خبرات، فأول ما يستمع إليه هو اللغة الدارجة حيث تميز الكلام الذي يسمعه فيصبح قادر على تقليده وكذا استخدامه في التعبير عن حاجاته ومتطلباته.

ولا يتوقف تأثير الأسرة في سياق اللغة على المفردات والتَّراكيب إنما يتعداه إلى العادات الكلامية وأسلوب استخدام اللغة في المواقف الحياتية المختلفة كألفاظ الشكر والثناء أو السخرية فإنماء المثيرات اللغوية للطفل يلعب دورا كبيرا في تطوير نموه العقلي والمعرفي.

"وتعد الأسرة الابن للتغير ولتوقع التغير، هذا ما يلزمها بأن تربي أبنائها تربية استقلالية تحليلية ناقدة، حتى يتمكنوا في قادم الأيام من الوقوف أمام ما يمكن أن يقع من تيارات الغزو الثقافي، كذلك لزوم بناء الهوية الوطنية حتى تكون المرجع أو المحك في التأثر بالتيارات الخارجية، (مختار، وفيق صفوت، ص :54-55. ، 2001) وتعتبر القدوة أو المثل الأعلى في حياة المراهق وأقوى عامل في تحديد سلوكه فبدون

المثل الأعلى يصبح تحت سيطرة العوامل المؤثرة التي تثير الدوافع المتعارضة المتصارعة" (عبد الفتاح كاميليا، ص94. ، 1998،) فللأسرة دور هام في الانتقاء والاختيار في مرحلة، ثم المساهمة في الاختيار في مرحلة أخرى لاحقة، ثم التوعية بالاختيار فيما يلحق إذ تستطيع أن تزرع حسن الاختيار بالتوعية الدائمة. (مختار، ص57.)

2- دور الأسرة في تنشئة الطفل

الأسرة هي الخلية الأولى للطفل، والمنزل هو المصنع الأول أو هو المشتلة الأولى التي ينشأ فيها الطفل، والبيت مجتمع محدود بعلاقات عائلية تسودها الرعاية والحنان والأمن، والأخذ بيد الطفل في كل ناحية من نواحي شخصيته، والطفل بجانب ما يأخذه من رعاية وعطف وإشباع لحاجاته المتنوعة فهو بحاجة أيضاً إلى سلطة ضابطة تتمثل في الأبوين.

إذن فالأسرة هي الخلية الأولى والأهم في تنشئة الطفل وتشكيل شخصيته. فالمنزل بما فيه من علاقات عاطفية ورعاية وحنان يوفر للطفل الأمان والاستقرار اللازمين لنموه السليم. كما أن دور الوالدين أساسي في تقديم الحب والرعاية مع وضع حدود وضوابط تربوية لازمة لتنشئة طفل متزن وقادر على التفاعل الإيجابي مع مجتمعه. الأسرة بهذا المعنى هي مدرسة الطفل الأولى التي تؤثر بلا شك في مستقبله فهي بذلك تمنحه ما يلي:

- **القدوة الحسنة:**

القدوة في التربية هي من أفضل الوسائل المؤثرة في إعداد الولد خلقياً .وتكوينه نفسياً واجتماعياً ذلك لأن المربي هو المثل الأعلى في نظر الطفل، والأسوة الصالحة في عين الولد، يقلده سلوكياً ويحاكيه خُلقياً من حيث يشعر أو لا يشعر .بل تنطبع في نفسه وإحساسه صورته القولية والفعلية والحسية والمعنوية من

حيث يدري أو لا يدري !ومن هنا كانت للقدوة دور كبيراً في صلاح الولد أو فساده. (الغزالي، ، 2، ص: 127.)

فالقدوة الحسنة في التربية أمر ضروري لتنشئة الأبناء تنشئة صالحة. فالأبناء يميلون بطبعهم إلى تقليد من يحبونهم ويقتدون بهم، لذلك ينبغي أن يكون الآباء والمربون قدوة حسنة لهم في القول والفعل والسلوك، لينشأ الأبناء على الأخلاق الفاضلة والسلوك القويم. والقدوة الحسنة تؤثر في الأبناء، حتى لو لم يشعروا بذلك، فالصورة الإيجابية للوالدين تنطبع في نفوسهم وتصبح جزءا من شخصيتهم. لذا على الآباء أن يحرصوا على تقديم القدوة الحسنة لأبنائهم في جميع مناحي الحياة.

ففي شخصية "الرسول صلى الله عليه وسلم" وسيرته يجد المرء الأسوة الحسنة في حياته كلها :فهو الشاب "الأمين قبل البعثة، والتاجر الصادق، وهو الباذل لكل طاقته في تبليغ دعوة ربه، وهو الداعية الصبور على الأذية، والأب الرحيم والزوج المثالي، والقائد الفذ والصديق المخلص، والمربي المرشد والسياسي الناجح والحاكم العادل، كما أنه "صلى الله عليه وسلم "ضرب المثل الأعلى في تربية الذات من جميع النواحي سواء في عبادته أو زهده في الدنيا أو خلقه الكريم أو غير ذلك، والمتأمل لسيرته يجد الحل والصواب لكل المعضلات التي تقف حائلا دون إشعاع الروح وبلوغ صفائها ونقائها .ولذلك فإن الاقتداء" بالمصطفى صلى الله عليه وسلم " فيه تربية للروح؛ كي تصل إلى مرتبة الكمال البشري والسمو الإنساني المتمثل في شخصه الكريم.

وعندما ينشأ الطفل يترعرع في بيت أقيم على تقوى من الله ورغبة في إقامة حدود" الله" ، وتحكيم شريعته، فيتعلم، بل يقتدي، بذلك من غير كبير جهد أو عناء، إذ يتأثر بما وجده من عادات أبويه بالتقليد، ويقتنع بعقيدتهما الإسلامية حين يصبح واعياً، (علوان، ، 2، 633.) فسلوك الطفل يصطبغ في باكورة

حياته بسلوك الوالدين، وكلما كان سلوك الآباء منضبط بالضوابط الشرعية، اقتدى بهم الأبناء، وكانوا تبعاً لما جاء به آبائهم.

- **سلوك الوالدين الخلقي:**

عندما أوجد "الله تعالى" الإنسان، واسكنه فسيح جناته، وضح له معالم الطريق الاقتصادي المتوازن وكان آدم الأب الأول وقد وضعه الله في نموذج للاختيار والتجربة وإن تلك التجربة الحياتية مرسومة بخطوط من نور والموقف الذي وُجد فيه آدم وزوجته كان متكاملاً في الأسباب والنتائج، ولكن الخلل والخطأ الذي حصل هو بعد الخروج عن الدائرة المثالية المتوازنة، "إِنَّ لَكَ أَلَّا تَجُوعَ فِيهَا وَلَا تَعْرَى * وَأَنَّكَ لَا تَظْمَأُ فِيهَا وَلَا تَضْحَى" [طه 118، 119].

ومن العجب العجاب أن السالكين في طريق الإسراف والتطرف، في أي عصر من العصور، كان مصيرهم الزوال والخزي والسقوط، إذن الخطيئة الكبرى في التعامل المادي الحياتي وحال الخروج من الدائرة الاقتصادية المتوازنة المعتدلة، ففي الالتزام بالنصوص والحدود، والنجاة والفوز والخروج عن ذلك يكمن فيه الخلل والإفراط والإسراف. (النحلاوي، عبد الرحمن ، 123، 1399هـ/ 1979م)

إن خير رادع يردع الإنسان عن ممارسة الانحراف حين الإنفاق والصرف هو الرادع الديني الذي ينمي الضمير القوي أو الأخلاقي، ولو فحص المرء نفسه على المستوى المادي، لوجد أن ظروف الحياة الحالية تختلف عما هي عليه الآن، لأن هم الإنسان أصبح هو السعي وراء الأشياء المادية والمال وتحقيق أهدافه منها سواء كانت الوسائل مشروعة أم غير مشروعة، وهذا بلا شك قطيعة مع الأسس والمبادئ التي وضعها القران الكريم "للأمة الإسلامية من دخل ونفقات"، ثم إن السلوك الأخلاقي للوالدين هو سلوك أخلاقي طوعي للأطفال، ويجب أن يكون هذا السلوك متوافقًا مع روح الإسلام، فقلوب أطفالنا هي وعاء يمكننا أن نملأه بالأفعال التي نتخذها تجاههم بأقوالنا وأفعالنا، فالاتجاهات الوالدية تتحدد بأساليب الآباء والأمهات

نحو تنشئة الطفل في المواقف اليومية، والأساليب التربوية هي ما يمارسه أحد الوالدين بهدف إحداث تغيير أو تعديل في سلوك الطفل وإكسابه سلوكاً جديداً يتماشى مع معايير الراشدين فالأخلاق هي جوهر الإسلام (قعدان، زيدان عبد الفتاح، 17.)

- **سلوك الوالدين المادي:**

إن احترام وطاعة "وصايا الخالق" في العمل، وكذلك الجهد والالتزام والاعتدال والتوازن في جوانب الحياة العامة، هي سلوكيات يجب على الآباء الاقتداء بها ليكونوا قدوة لأبنائهم ويعد الجانب المادي من أهم الجوانب التي يجب على الوالدين مراعاتها في حياتهم اليومية، لذا يجب على الآباء الانتباه إلى سلوكهم الإنفاقي والاستهلاكي فهم المرجعية الدينية والسلوكية والمالية لأبنائهم، لذلك نرى في بعض الأسر الحرص الزائد والخوف من نفاذ السلعة أو المواد، فخوف الإنسان المتواصل من نفاذ السلع والمواد في الأسواق جعله يلهث ويلهث من أجل اقتنائها وتخزينها، وهذا الحرص الزائد ساهم في خلق المشكلة وزاد من تعقيد الأمور لأن الإقبال على الاستهلاك بهذا الشكل يبدد أكثر الموارد وحتى على المستوى الدولي، وإن أخذ حاجات الآخرين وتخزينها حتى ترتفع أسعارها قد أربك الاقتصاد وخلق مشاكل جمة من حيث ندرة السلع وقلة المواد في بلد ما ووفرتها في بلد أخرى.

أما في النظام الاقتصادي الإسلامي فإن الأمر يختلف تماماً إذا التزم الإنسان المسلم أو المجتمع المسلم، وتمسك بأسس الفكر الاقتصادي الإسلامي فمسألة الندرة لا وجود لها اذن المواد متوفرة والعالم بألف خير، ولكن الإنسان يكفر بأنعام "الله "ولا يشكر فبالشكر تُحفَظ النعم، وبينا سابقاً أهمية الشكر في حياة المسلم، ويجب على الوالدين الإنفاق على أولادهم كما أمر" الله تعالى"، فبعض الآباء يُقَتِّر على أولاده أكثر من اللازم، مما يجعلهم يشعرون بالنقص، ويحسون بالحاجة، وربما قادهم ذلك إلى البحث عن المال بطريقة أو بأخرى، إما بالسرقة أو بسؤال الناس أو بالارتماء في أحضان رفقة السوء وأهل الإجرام، وبعض الآباء

أغدقوا على أبنائهم من كل شيء أكثر مما يحتاجون، فنشئوا محرومين من الشعور بالمسؤولية عن أي شيء. (الرشدان، عبد الله زاهي، 106.، 1425، 2005م)

"وهناك من يفرق بين أولاده في العطايا والهدايا والهبات، وهناك من يفرق بينهم بالملاطفة والمزاح، وغير ذلك، مما يحرك صدور بعضهم على بعض بشكل سلبي، ويتسبب في شيوع البغضاء بينهم، ويبعث على نفورهم وحقدهم على بعضهم البعض. ومن حسن التدبير أن تضع المرأة مال زوجها في أحسن موضع، فلا تسرف في الزينة والكماليات وتخل بالضروريات على حساب نفقات البيت ومصروف الأولاد، ومن حسن التدبير أن ينفق الأب وفق ميزانية مضبوطة، لا يطغى فيها جانب على الآخر فتكون بذلك متوازنة، ولا تدخل الأسرة في ضائقة مادية لا أخر لها. فلن ينال رتبة الاقتصاد من لم يلازم في طلب المعيشة منهج السداد". (بكار، عبد الكريم ، ص81.)

فسلوك الوالدين المادي هو دليل الأبناء ومرشدهم في المستقبل إلى حياة يحضنها الأمان، ويسودها الاستقرار، وتظلها الرفاهية.

ويفترض العلماء أن تأثير رؤية الآخرين، أو تخيلهم، يمارسون سلوكاً معيناً يصبح كبيراً وخاصة إذا كانوا هؤلاء من ذوي الأهمية، والمقام المرموق لدى الفرد، وممن يوثق بهم، ويحترم شخصهم. ومن ثم فإنه نظراً لكثافة التفاعل في أقطارنا بين الأفراد بعضهم البعض فمن المتوقع أن يستخدم أسلوب الاقتداء بالنماذج الإيجابية المحيطة، حين يمارسون سلوكيات ذات طابع اقتصادي، في عملية التنشئة الاقتصادية على نطاق واسع، فنحن نرتدي ملابس ترمز للوطنية حين نرى زعماء الأمة، أو كبار أفراد العائلة، أو الأصدقاء المقربين يرتدونها، ويدخر الأطفال حين يروا لدى أقرانهم حصالات أو دفاتر توفير في البنك، ولا تلقي ربة الأسرة بقايا الخبز في سلة المهملات حين ترى جارتها تقطع رغيف الخبز إلى أربع قطع حتى يأخذ الفرد إلا قدر ما يحتاج فقط، وبذا لا يتبقى فضلات لإلقائها في تلك السلة، وهكذا، ويمكن بالطبع أن تمتد تلك

الدائرة الاقتدائية إلى كافة القطاعات فحين يغلق بطل المسلسل أنوار حجرته حين الخروج منها فهذا يشجع الأفراد العاديين على ترشيد استهلاك الكهرباء، وهكذا الحال مع صنبور المياه، وبنفس المنطق سيتعامل التلاميذ بصورة رشيدة مع الأدوات المدرسية اقتداء بالمدرس، والعمال في المصانع تأسياً بالمشرف. (فرج، طريف شرقي،ص 7.)

وجانب أخر مهم في حياة الأسر يجب أن يراعيه الوالدين، ألا وهو كيفية التعامل مع الأجهزة الكهربائية، والأدوات المنزلية، فالكثير من الأسر ترهق الجهاز بالعمل، بحجة أنه آلة! وكأن الآلة لا تتعب أو تتعرض للعطب والتلف، فالمصابيح مضاءة ليلاً ونهاراً، والتلفاز والحاسب الإلكتروني لا يتوقف، وفي حال تعرض الجهاز للأعطال، تم رميه بدلاً من إصلاحه.

إذن فالاعتناء بالأجهزة الكهربائية والإلكترونية في المنزل أمر مهم للغاية، وينبغي على الآباء تعليم أبنائهم كيفية التعامل مع هذه الأجهزة بشكل صحيح ومسؤول.

فالاستخدام المفرط وعدم الالتزام بفترات الراحة اللازمة للأجهزة قد يؤدي إلى تلفها وتقصير عمرها الافتراضي. كما أن هدر الطاقة الكهربائية بترك الأجهزة مضاءة دون داعٍ يمثل إهداراً للمال والموارد.

لذا ينبغي تعويد الأبناء على إطفاء الأجهزة عند الانتهاء من استخدامها، وعدم تشغيلها لفترات طويلة دون فائدة، وكذلك إجراء الصيانة الدورية لها وعدم التخلي عنها عند أول عطل. فهذه العادات السليمة توفر المال والطاقة، وتطيل عمر الأجهزة، مما يعود بالنفع على الأسرة والمجتمع.

- **سلوك الوالدين التربوي:**

ليس من التوازن أن تكون معظم التوجيهات والتطبيقات العملية تجريدية مثالية، تأخذ الجانب الوعظي أو التربوي دون أن يكون هناك مقومات وأساليب وسلوكيات، يسلكها الآباء ليكونوا قدوة لأبنائه فلا شيء بعد القدوة الصالحة، تتقبله له النفس، أو تحّوم حوله الرغبة.

من المهم جداً أن تكون التوجيهات والنصائح العملية للآباء والأمهات متوازنة مع الجوانب التربوية والأخلاقية. فالأبناء بحاجة لقدوة حسنة من آبائهم وأمهاتهم قبل أي شيء آخر. الكلمات وحدها لا تكفي، بل يجب أن تترجم إلى أفعال وسلوكيات إيجابية يمكن للأبناء مشاهدتها والاقتداء بها. فالقدوة الصالحة هي أقوى طرق التربية والتوجيه. فالآباء مدعوون ليكونوا قدوة حسنة أولاً قبل محاولة توجيه أبنائهم.

نحن نحتاج إلى التوازن في اتخاذ قراراتنا داخل الأسرة؛ حيث إن من المشاهدة بكثرة مماطلة بعض الآباء والأمهات في اتخاذ قرارات كثيرة، يلحّ عليها الأبناء؛ ... أبناء يطالبون أباهم بتخصيص مصروف شهري لكل واحد منهم، بنت تُطالب أباها بشراء جهاز حاسب آلي ... والموقف دائماً هو التأجيل والقول إن شاء الله ... في المقابل نجد آباء عطوفين مشفقين لا يكاد الولد يطلب شيئاً حتى يسارعوا إلى إحضاره، وهم يُعدون ذلك من كرمهم ومروءتهم ومن شديد اهتمامهم بأبنائهم، لكن كثيراً ما يكتشفون بعد مدة أنهم تسرعوا في ذلك، وفتحوا شهية الأبناء على مزيد من الطلبات اللامتناهية.

"الموقف المتوازن لا يتجسد في الاستعجال، ولا في التسويف، ولكن في دراسة الطلب على نحو جاد على انفراد، أو مع الأسرة ولا بأس بأن يكون الجواب بعد شهرٍ من الآن ستسمعون ما الذي سنفعله. والمهم ألا يشعر الأولاد بإهمال أبويهم لهم ولطلباتهم وأنهم غير مهتمين بهم والمهم أيضاً الوفاء بالوعد الذي سمعوه وأخذوه". (بكار، عبد الكريم، ص75.)

وتربية الأبناء تربيةٌ ميدانية وليست نظريةً فهي حقيقة واقعية. لأننا مطالبون بمواجهة التحديات بتربيةٍ مُتوازنةٍ سليمة لذا فما يمتاز به الوالدان من صفاتٍ، لها أبعدُ الأثر على الأبناء كالتفاؤل والثقة بالنفس. فسلوك الوالدين يجب أن يكون وسطاً معتدلاً في كل شيء.

"التربية عملية تفاعلية لا ينفع فيها مجرد التلقين أو تقبل طرف من الأطراف لما يلقى عليه ويؤمر به دون فهم ورضا وقناعة؛ ووعي وذكاء، إنما هي عملية إلى الترويض أقرب، ولا يكون نتاجها شخصيات إنسانية ذكية واعية متكاملة، والمتربي لا يتفاعل فقط مع مربيه وإنما يتفاعل أيضاً مع بيئته وما فيها، ويتفاعل مع بيئته الاجتماعية والطبيعية والاقتصادية وما إلى ذلك من أنواع البيئات؛ وصفة التفاعل هذه صفة لازمة مزاحمة للأحياء، فالمخلوق الحي هو الذي يتفاعل مع ما يأخذ ما تحدر إليه من معارف وتراث وطرائق عمل فيفهمه ويهذبه ويضيف من شروط العملية التربوية. أما حين يكون المُتربي منفعلاً غير فاعل فإنه في الأغلب لا تنمو شخصيته، ولا تسع آفاقه العقلية ولا تتهذب عاطفته ولا تصلح أعماله". (عاقل، فاخر، ص 49 و50.)

"من الجدير بالذكر أن سلوك الآباء مع أطفالهم ومع الآخرين يشكل نموذجاً يقتدى به بالنسبة للصغار، كما أن فترة الطفولة المبكرة تتطلب من الآباء الصبر والفهم وسعة الصدر تجاه أبنائهم ومنحهم فرصة للقيام ببعض المهام السهلة لخدمة أنفسهم وتقديم يد العون لهم عند الصعاب". (الفاعوري خليل، ص: 31.، 1994م)

فالسلوك الإنساني كله عبارة عن مزج كل من العوامل الوراثية الحيوية والعوامل البيئية والعوامل الخاصة بالعمر الزمني للإنسان، أي أن النشاط النفسي الذي يتجلى في صورة سلوك هو نتاج للتفاعل بين الوراثة والبيئة وكل ما يمكن أن ينتقل من الوالدين إلى الأبناء هو المحددات الوراثية البيولوجية التي تحدد الشكل الذي سيكون عليه السمة أو الصفة في الأبناء فيما بعد. (سليمان، علي، ص:37.)

إن سلوك أطفالنا يرتبط بالحالة اليومية التي نعيشها في بيوتنا، ولذلك تتغير تصرفات الطفل حسب الأحوال المحيطة به سلباً أو إيجاباً. (سليمان علي، ص41.)

إن معظم الأمهات في علاقتهن مع أطفالهن الرضع وما بعد ذلك لا يقمن بما يفترض فيهن أن يعلمنه للأطفال بهدف تعليمهم أو تدريب عقولهم على صقل إمكاناتهم الكامنة وبلورتها. بل تقوم بذلك بشكل روتيني رتيب على اعتبار أنه من واجبات الأمومة التي يقمن بها دون إعمال فكر، وصحيح أن الأم تتلذذ بأداء هذه الواجبات لأنها تشبع بذلك حس الأمومة فيها. إلاّ أن من الضروري أن تفهم أن المسألة أهم من مجرد تلبية احتياجات الطفل، وإسكات بكائه، ويجب أن تفهم كل حركة تقوم بها مع الطفل الرضيع وكل كلمة تتفوه أو نغمة ترددها لها أثر معين في طفلها وحتى حس الشم والذوق واللمس لها آثار كحس البصر والسمع. فإن كانت الأم تفهم أن المؤثرات التي توصلها إلى حواس الطفل لها فائدة في تدريب عقله وصقل قدراته الكامنة فإن طفلها سيستفيد من فترة رضاعه كثيراً. (الكرمي، زهير محمود، ص:225.، 1408هـ/ 1988م،)

والإنسان يسعى دائماً لخلق توازن فكري عن طريق الملائمة بين معلوماته واتجاهاته وسلوكه، وبين ما يرى على أرض الواقع من تطبيق لهذا السلوك، فكيف لطفل يُنهر ويُقال له عيب إذا تلفظ بكلمات نابية أو عبارات بذيئة، وهو يسمع هذه الكلمات من والده عندما يغضب أو عندما يضربه أو يوبخه لأي سبب كان، سواء استوجب هذا السبب العقاب والشتم أم لم يستوجب. وكيف لفتاة تعتاد العفاف والحشمة، وهي ترى أمها مواكبة لآخر صيحات الموضة، وتشتري لكل مناسبة فستان جديدا وقد يكون غير محتشم، وتسرف في التبرج، وترمي ببقايا الطعام بكل إسراف، والألعاب والألبسة والمفارش وما شابه من أشياء منزلية لا تزال صالحة للاستعمال ربما لأنها لا تزال جديدة بعد، وربما لأنه كان بالإمكان الاستفادة من كل شيء يمكن أن يستغل قبل طرحه ونبذه، ليتعلم الأولاد المحافظة على ما لديهم من ممتلكات، ويسلموا من التبذير والإسراف.

إذاً علينا أولاً نحن الآباء تربية أنفسنا، وتهذيب أخلاقنا، وتصحيح مسارنا، وتثقيف عقولنا، وفتح قلوبنا وصدورنا لنسيم عليل قادم من صحراء باتت رياض غناء، عبر أثير قرآني رحيم، بسلوكٍ محمدي رشيد، يحلق بنا في صفاء ملكوت الكون الشاسع، ويسمو بنا برقي العفاف والغنى، ولنأخذ بيد أبنائنا، فلا يدٌ تحنو على طفل كيدي والديه .ولنرمِ بالمظاهر الخداعة، ولنكن قدوة لأبنائنا، يكونون لنا طوعاً وذخراً، وطريقاً إلى الجنة.

3- العوامل المؤثرة في تربية الأطفال

أ. الأسرة:

"للعلاقات الأسرية أثر في عملية التربية الاجتماعية في الأسرة يمكن أن نلخصها فيما يلي": (محمد أحمد بيومي، عفاف عبد الحليم ناصر، ص20، 2003)

- **العلاقة بين الوالدين** وتظهر من خلال ما يلي: (حنان عبد الحميد العناني، ص55، 2000)
  - السعادة الزوجية تؤدي إلى تماسك الأسرة.
  - الوفاق والعلاقات السوية بين الزوجين تجعل الطفل يشعر بالأمن النفسي وسط الأسرة.
  - الخلافات بين الوالدين تؤدي إلى تفكك وتصدع الأسرة.
- **العلاقة بين الوالدين والطفل** وتتجلى فيما يلي: (أحمد هاشمي، ص35، 2004)
  - أن تقوم العلاقات بينهما على المحبة والقبول والثقة المتبادلة لأن ذلك يساعد الطفل على حب الآخرين وتقبلهم والثقة بهم.
  - أما العلاقات السيئة كالحماية الزائدة أو الإهمال والتسلط فهي تؤثر تأثيرا سيئا على نمو الفرد وصحته النفسية.

- **العلاقات بين الإخوة:** خلو العلاقات بين الإخوة من التمييز والتنافس يؤدي إلى النمو النفسي والاجتماعي السليم للطفل.

- **اتجاهات الوالدين نحو الأطفال** والاهتمام بهم وتنشئتهم تنشئة قويمة.
- **ترتيب الأولاد حسب الولادة وحجم الأسرة:** ضرورة مراعاة ترتيب الطفل ومكانته بين إخوته، إذ لا يمكن الاهتمام بالصغير وإهمال بقية إخوته (الأوسط والأكبر)، مما يؤدي إلى الغيرة أو إلى نظرة غير سوية من قبلهم اتجاهه.
- **جهل الوالدين بالتربية السليمة:** إذ يمكن في هذا المجال أن نقول بأنه على الوالدين أن يكونا على دراية ووعي بالأساليب التربوية السليمة مسبقا التي يجب إتباعها في التعامل مع الأبناء، فهم في طور التربية والتكوين.
- **المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة:** يمكن أن يظهر في إكسابه نماذج سلوكية راقية أو عكس ذلك. (سميح أبو مغلي، عبد الحفيظ سلامة، ص184، 2013)

ب. المدرسة:

"إن المدرسة تقوم بمجموعة من الواجبات في عملية التنشئة منها": (سميح أبو مغلي، عبد الحفيظ سلامة، ص185، 186.)

- تعلمه كيف يسعى لتحقيق أهدافه بطريقة تلائم المعايير الاجتماعية بعيدا عن كل أشكال الانحراف.
- مراعاة قدرات الشاب الذاتية ونموه النفسي والاجتماعي.
- الاهتمام بالتوجيه والإرشاد.
- الاهتمام بعملية التنشئة من خلال التعاون مع الأسرة.

ج. جماعة الرفاق:

"جماعة الرفاق تؤثر في المعايير الاجتماعية وتمكنه من القيام بأدوار اجتماعية مختلفة لا تتيسر له خارج نطاقها، ويتوقف مدى تأثر الفرد بجماعة الرفاق ونوع التفاعل القائم بين أفرادها". (محمد نعيمة، ص:27، 2002)

إذن فجماعة الرفاق تؤثر على المعايير الاجتماعية وتمكّن الفرد من أداء أدوار اجتماعية مختلفة التي لا يمكن له القيام بها خارج نطاق هذه الجماعة. ويعتمد مدى تأثير الفرد بواسطة جماعة الرفاق ونوع التفاعل الذي يجري بين أعضائها.

د. وسائل الإعلام:

"يؤدي الإعلام وظيفة تنظيم التفاعل بين الناس، وتربية الأفراد وتوجيههم إلى إتباع الأصول والعادات والأعراف الاجتماعية، كما تعمل على تثبيت القيم والمبادئ بالإضافة إلى تثقيف الناس وتزويدهم بالمعلومة والترفيه عنهم، وهي أيضا تنمي العلاقات الاجتماعية، وتعمل على تربية وتعليم الأفراد من خلال البرامج التربوية". (هدى محمود الناشف، ص:59، 60، 2011)

فوسائل الإعلام تقوم بوظائف تنظيم التفاعل بين الناس، وتثقيف الأفراد، وتوجيه الناس للالتزام بالأعراف والعادات الاجتماعية، وتثقيف الناس، وتوفير المعلومات، والترفيه.

هـ. المؤسسات الدينية:

"من وظائفها ما يلي": (هدى محمود الناشف،ص:54)

* تعلم الفرد والجماعة والضوابط الشرعية لضمان السعادة في الدنيا والارتقاء في الحياة الأخرى.

* إمداد الفرد بإطار سلوكي قويم نابع من تعاليم دينه.

* إثراء المعاملات إيجابا، كما أنها تقوم بتنمية الضمير الخلقي لأنه الحارس الأمين للإنسان.

* توحيد السلوك الاجتماعي إيجابا والتقريب بين مختلف الطبقات.

4- أساليب المرافقة الأسرية

ومن المعروف أن أسلوب التربية الأسرية له تأثير كبير على الجوانب العقلية والنفسية والاجتماعية لنمو الطفل، وترتبط أساليب التربية السليمة مثل القبول والتسامح والعطف واللطف وعدم القسوة والديمقراطية بالخصائص الإيجابية للطفل وبالتالي تشكل شعور الطفل بالأمان النفسي والثقة بالنفس والإنجاز، فيما يتعلق بتقدير الذات من جهة والعلاقات الاجتماعية من جهة أخرى، مع الحفاظ على النموذج الصحيح والأساليب التربوية المبنية على الضغط النفسي والصرامة والسيطرة والشعور بالذنب والقسوة والهجر والحماية المفرطة ترتبط بالخصائص السلبية للطفل، وضعف التوافق النفسي وتكوين ثقته بنفسه ووعيه يؤدي إلى هذه الأساليب. لمخاوف الأطفال وتراجع أمنهم وثقتهم بأنفسهم ومشاكل في العلاقات الاجتماعية.

وقد بات من المعروف أن أساليب الموافقة الأسرية تختلف من مجتمع لأخر ومن أسرة لأخرى ومن الأساليب المتبعة نذكر:

أ. الإثابة المعنوية والمادية:

لتنمية اعتماد الأبناء على أنفسهم والمشاركة في حل مشكلاتهم واتخاذ قرارات تصريف شؤون حياتهم وتعزيز إتباعهم لأسس ثقافة مجتمعهم، يندرج الآباء في توجيه أبنائهم وتلقينهم المعايير الاجتماعية بلطف ولين. ليتمكنوا من إتقان ثقافة مجتمعهم ويستطيعون أداء أدوراهم بشكل إيجابي، من خلال حثهم ودفعهم برفق على اتباع السلوك المقبول اجتماعياً ونبذ السلوك غير المقبول، عن طريق تعزيز السلوك السوي

وحثهم على الاستمرار فيه. إذن، لتنمية استقلالية الأطفال والمشاركة في حل مشكلاتهم واتخاذ القرارات المتعلقة بتنظيم حياتهم وتعزيز تمسكهم بأسس ثقافة المجتمع، يقوم الآباء بتوجيه أطفالهم تدريجيًا وتعليمهم الأعراف الاجتماعية حتى يتمكنوا من إتقان ثقافة التنشئة الاجتماعية ورفض السلوك غير المقبول، من خلال تشجيع السلوك الطبيعي والإصرار على الاستمرار في ذلك. ويرتبط هذا الأسلوب بالنصح والإرشاد لتوجيه الأبناء بتوضيح أساليب السلوك الخاطئ والإرشاد إلى الصواب، والذي من شأنه أن يعزز الضبط الذاتي للسلوك، وبالتالي يتمكنون من تعديل سلوكهم غير السوي لتوافق مع السلوك المقبول. ومن إيجابيات هذا الأسلوب: (ربيع بن طاموس القحطاني ، صفحة 32)

- اكتساب المهارات والخبرات والمعايير الأخلاقية التي يقرها المجتمع.
- تشجيع الأبناء على الإنجاز وامتداح الأفعال المقبولة حيث يخضع الطفل لكثير من القيود والرعاية الزائدة والخوف عليه وتوقع تعرضه للأخطاء من أي نشاط قد يقوم به ومن نتائج ذلك:
  - عدم الاعتماد على الذات.
  - الخوف من الأماكن والمواقف الجديدة.

وهو ضرورة مراعاة مبدأ المساواة والعدل في المعاملة ويتجلى ذلك في منح الحب والحنان والعطاء والاهتمام وفرض القيود والتسامح ومن نتائجه:

- الغيرة بين الأبناء والكراهية والإحساس بالدونية.
- الإحساس بالظلم وحب الانتقام.

حيث يتربى الطفل على الاعتماد على غيره في قضاء حاجاته وإشباعها ومن نتائج هذا الأسلوب:

- عدم الاعتماد على النفس.

- العجز عن مواجهة مواقف الحياة. (عبد الرجمان العسوي ، 2009، الصفحات 101-104)

ب. الدلال:

"وهو الإذعان لمطالب الطفل مهما كانت شاذة أو غريبة وإصراره على تلبيتها دون مراعاة للظروف الواقعية والإمكانيات المتوفرة ومن نتائج هذا الأسلوب":

- عدم تحمل الطفل للمسؤولية والاعتماد دائما على غيره.
- عدم تحمل مواقف الفشل والإحباط في حياته خارج الأسرة.
- نمو نزعات الإنسانية وحب التملك.

ج. التنمر:

هو معاملة الطفل بالشدة والصراحة وإنزال العقاب فيه بصورة مستمرة وصده ونهره كلما أراد التعبير عن نفسه ومن نتائج ذلك:

- انطواء الطفل وانزوائه وانسحابه من معترك الحياة الاجتماعية.
- شعور الطفل بالنقص وعدم الثقة في النفس.
- صعوبة تكوين شخصية مستقيمة نتيجة قمع التعبير عن النفس.

حيث يعاقب الطفل مرة في موقف ويثاب مرة أخرى في الموقف نفه مثلا ومن نتائجه:

- صعوبة في معرفة الخطأ من الصواب.
- التردد الدائم وعدم الحسم في الأمور.
- الكف عن التعبير الصريح من الآراء والمشاعر الزائدة حيث يبالغ الآباء والأمهات في إعجابهم بالطفل ومدحه والمباهاة به ومن نتائج هذا الأسلوب: (ربيع بن طاموس القحطاني ، صفحة 34)

- شعور الطفل بالثقة الزائدة بالنفس وكثرة مطالبه.

د. أسلوب الثواب والعقاب:

"هو من أكثر الأساليب شيوعًا بين المربين في تربية النشء، ودلالته ينشد إلى ما فطر الله عليه الإنسان من الرغبة في اللذة والنعيم والرفاهية والرهبة من الألم والشقاء، والثواب والترغيب وعد بصحبة تحبب وإغراء بمصلحة أو منفعة آجلة مؤكدة ترتب على القيام بسلوك مرغوب فيه، أما العقاب أو الترهيب فوعيد وتمديد بعقوبة مؤكدة ترتب على القيام بسلوك غير مرغوب فيه. فالعقاب يؤدي دورًا هامًا إذ أسيء استخدامه، وليس كل خطأ يقع فإنه لن يصبح له تأثير فيه بعد ذلك، ويشير العلماء إلى جدوى العقوبات النفسية والإهمال والتوبيخ بالنسبة للعقاب البدني. وفي المقابل ينادي المربون باستخدام التشجيع المادي في بداية الأمر إلى أن يصبح المديح والشكر أثرًا يفوق الهدايا، وما يمكن قوله أن الوسيلة المجدية والأكثر تأثيرًا هي أسلوب الثواب لأن العقاب قد يؤدي بالطفل إلى الكف عن العمل السيئ لكن لن يؤدي إلا منه لغير المطلوب، ومن ثم سيعاود الطفل ما منعه من إثبات ذاته وإغضاب الآخرين. فضلا على أنه يعوده على البلادة والوقاحة. فأسلوب الثواب عمومًا أفضل من أسلوب العقاب، والاعتدال هو الميزان". (محمد محمود ، 1980، صفحة 249)

5- الأدوات التي تفعل الاتصال بين الأسرة والمدرسة

تساهم العديد من المنظمات والوثائق الرسمية وغير الرسمية في تعزيز العلاقة بين الأسرة والمدرسة، ومنع كل ما من شأنه أن يعرقل أو يعوق هذه الشراكة الاجتماعية الضرورية، ليس فقط للمؤسس، بل للمجتمع ككل. ولعل من أهم هذه القنوات:

أ. أولياء التلاميذ:

"هي جمعية من جمعيات الثقافية والرياضية المنظمة. وقانون الجمعيات الثقافية والرياضية التي يجب أن تكون معتمدة من طرف وزارة الداخلية طبقا للقانون 90 المؤرخ في 12.04.1990 يتعلق بالجمعيات المتكونة كما يدل اسمها من أولياء التلاميذ الذين يزاول أبناءهم دراستهم بصفة منتظمة في المؤسسة التعليمية والتكوينية التابعة لوصاية وزارة التربية الوطنية. جمعية أولياء التلاميذ كما هو مبين في قانونها الأساسي ومحدد خاصة في مجال المساعدة المادية والمعنوية والتربية أخرى مثل المجال البيداغوجي أو الإداري. يمكن أن تعقد الجمعيات اجتماعاتها بالمدرسة خارج أوقات المدرسة مدير المدرسة وعلاقة مدير أولياء التلاميذ. تؤكد المادتين 15 و16 من القرار الوزاري 778 الخاص بالتربوية عن اجتماعات جمعية أولياء التلاميذ المعتمدة رسميًا في المؤسسة. لا يكون إلا بموافقة المدير عليها العمل، ويجب عليها أن تحافظ على التجهيزات."

ولذلك، تلعب الجمعية دورًا شاملاً في ربط الأسرة بالمدرسة، وغالبًا ما تساعد في دعم المدرسة في المجالات الاجتماعية والترفيهية، فضلاً عن المساهمة في حل مشاكل المدرسة وتعليم الطلاب وسلوكهم.

ب. دفتر المراسلة:

"هو مستند مخصص للتلميذ يشبه وثيقة الهوية. ولا يجوز له الدخول إلى حرم المؤسسة التعليمية إلا إذا أثبت ذلك وكان التلاميذ مسجلين هناك في إطار اللائحة الداخلية لمدرسته. كما أنه ينشئ العلاقة بين الأستاذ وولي التلميذ بناءً على أداء الطالب وغياباته".

لتناول موضوعاتهم التلاميذ وأولياء الأمور ويحضرها الأولياء بشكل عام ومن الموضوعات التي يتم تناولها المناهج، مشكلات الطلبة الإرشاد النفسي والتربوي والاجتماعي:

البحث في المشكلات التي يواجهها التلاميذ ولزيادة التعاون بين المدرسة والبيت من أجل تحقيق النمو المتكامل للتلاميذ. مصدر المعلومات عن التلميذ: البيت هو المكان الذي فيه الطفل وينتقل منه بعد ذلك إلى المدرسة. ونظرًا لكون حاضره متعلقًا بماضيه، فإن المعلومات التي يمكن أن يحتاج إليها المدرس عن تلميذه لا يمكن الحصول عليها إلا من عند الأولياء. (ادهم عدنان طبيل ، صفحة فقرة 2)

وهناك وسائل أخرى تفعل اتصال الأسرة بالمدرسة. الطفل يقضي في المدرسة وقتًا قصيرًا مقارنة بالوقت الذي يقضيه بالمنزل، ولذلك وجب أن تكون الصلة بين المنزل والمدرسة قوية حيث يتعاونان في تربية الطفل على أحسن وجه، وحتى لا يتعرض التربية فيها لأن يهدم إحداهما ما بنى الآخر. ومن هذا نستطيع أن نعرف مقدار الخطأ الذي يقع فيه بعض الآباء الذين يهملون تربية أبنائهم متكلين في ذلك على المدرسة. فالمدرسة لوحدها من غير تعاون البيت معها لا تستطيع أن تربي الطفل، بل لا يكون من مجهودها أي فائدة إذ لم تعتمد على الوسائل التالية:

- دعوة أولياء التلاميذ ومشاهدة المعارض والحفلات التي تقيمها المدرسة.
- إرسال التقارير الشهرية لأولياء التلاميذ مبينة لدرجة تقدمهم في المواد المختلفة وسلوكهم وحالاتهم الصحية وعلاقاتهم بالتلاميذ وعن نشاطهم الاجتماعي.
- إعطاء الآباء عن طريق المحاضرات بعض المبادئ الحديثة.
- على الوالدين مراقبة الطفل والإسراف عليه بالبيت وحثه على الواجبات المنزلية ومرجعة دروسه.
- تهيئة الجو المناسب للتلميذ في المنزل.
- يجب أن يتحقق للطفل في المدرسة قسط من الحرية التي يضبطها ويوجهها الإرشاد والانتماء والمسؤولية الاجتماعية والإحساس بها.
- تجنب كل ما يحيط من شأن المدرسة أمام الطفل فلا يجوز مطلقا أن تنتقد المدرسة أمامه.

هناك طرق أخرى للحفاظ على التواصل للحفاظ على تنظيم العلاقات. إذ يرحب الآباء بالتعليقات الودية التي تعوقهم في جوانب معينة من أداء أطفالهم، والواجبات المنزلية هي في الواقع رسالة إلى الآباء تقول: "هذا ما نقوم به، وهذه هي الطريقة التي يمكنك بها القيام بذلك." (فرحان حسن بريخ، 2012، صفحة 69)

6- النظريات المفسرة للأسرة

النظريات التي تناولت الأسرة وهي

1-البنائية الوظيفية:

"إحدى النظريات الأكثر انتشارًا، وأشهرها "تالكوت" فان ماينز وروبرت، وتكمن جذورها في الاتحاد الوظيفي لعلم النفس، وخاصة النظرية والوضعية الأنثروبولوجية، كما يظهر في أعمال "موني ورايت، كلايف براون"، والسيارات الوظيفية القديمة والجديدة في علم الاجتماع، ومن الواضح أننا عندما ندرس النماذج الاجتماعية لكروزر نقدم لك النموذج الاجتماعي الذي يثير اهتمامك. والقضايا الأساسية للبناء الوظيفي في دراسته ستروى في المسلمات الآتية: كل مجتمع ينظر إليه على أنه كل أي نسق واحد، كل جزء من الأنساق يؤثر على الأجزاء الأخرى. لذلك فإن أي تغيير في أحد أجزاء المجتمع قد يؤدي بالضرورة إلى تغير في الأجزاء الأخرى. المجتمع في حالة من التوازن الديناميكي المستمر. التي تتعلق بدراسة الأسرة يمكن عرضها بالطرق التي استخدمها" ماكنتاير"". (احمد الوحيشي ديبري ، 1998، صفحة 374)

يبقى المجتمع ويستمر على مستوى معين ويجب إشباع بعض المتطلبات الوظيفية:

وهناك أنساق فرعية تؤدي هذه المتطلبات نذكر منها:

- تؤدي الأسرة في كل المجتمعات إحدى هذه الوظائف على الفرد.
- الأسرة كنسق اجتماعي لها متطلبات وظيفية متشابهة للتي في الأنساق الاجتماعية الأكبر.
- الأسرة كجماعة صغيرة لها خصائص تميزها عن الجماعات الصغيرة الأخرى.
- إن الأنساق الاجتماعية بما فيها الأسرة تؤدي وظائف تخدم الفرد وكذلك المجتمع.

كما يمكننا إسقاط مفهومي البناء والوظيفة على الأسرة بحيث يشير البناء الاجتماعي للأسرة إلى الطريقة التي تتكلم بها الوحدات الاجتماعية والعلاقات المتبادلة بين الأفراد.

"الوظيفة هي الدور الذي يلعبه البناء الفرعي في البنية الاجتماعية الشاملة. ونرى أن "رادكليف براون" يجمع بين مفهومي البنية والوظيفة بقوله: "إذا أردنا استخدام مفهوم الوظيفة هنا، فسوف نعتمد على فرضية أن حياة الكائن العضوي تستمر بفضل وظائف بنيته، ويضمن بقاءه من خلال الاستمرار في أداء واجباته." (صبحي محمد قنوص ، 2000، صفحة 263)

"ومن يحلل تعريف الوظيفتين بدقة سيلاحظ اختلافا في تعريف الوظائف التي تؤديها الأسرة. ويرى ميردوك أن عالمية الأسرة النووية ترجع إلى أنها تؤدي وظائف مهمة: التنشئة الاجتماعية والتعاون الاقتصادي والإنجاب والروابط الجينية، بينما يرى ويليام إجدون أن الأسرة تقليدية. وهي تؤدي وظيفة أساسية للمجتمع: الإنجابية، والاقتصادية، والتعليمية، والترفيهية، والدينية، والنفسية، والاجتماعية. يعتقد "بارسوتر وبيلز" أن وظائف الأسرة التقليدية قد تم تقليصها إلى وظيفتين: التنشئة الاجتماعية الأولية للأطفال واستقرار

الناس البالغين وللحفاظ على نقاء المجتمع وتوازنه وجب على الأسرة للقيام بوظائفها المختلفة وقد أوجد "بارسوتر" المتطلبات الوظيفية في":

- **التكيف:** يعني تأقلم الأسرة والوسط الاجتماعي والطبيعي الذي يعيش فيه:

يعني الغرض الذي تسعى الأسرة للوصول إليه جميع الأنساق الاجتماعية بما فيها الأسرة تسعى للوصول إلى الأهداف سواء كانت فردية أو جماعية باستخدام الوسائل اللازمة لتحقيق ويرى" سل فومل" أن تحقيق الهدف يكون في مسؤولية الحكومة.

- **الدولة:** يشير التكامل إلى العلاقة بين الأجزاء داخل النسق أي يرتبط بالنسق داخليا ويبرز ذلك في المشاركة الأسرة في الانتخابات الاجتماعية والدينية ولتأثير المتبادل بينهم وبين للمجتمع. (الخولي، 1999، صفحة 158)

- **المحافظة على بقاء النمط:** أي أن الأسرة أصغر وحدة اجتماعية للمحافظة على نسق القيم وامتصاص توتر الأفراد.

2- التفاعلية الزمرية:

من المحاور الأساسية التي تعتمد عليها النظرية الاجتماعية في تحليل أنساقها بحيث تبدأ بمستوى الوحدات الصغرى، كالانطلاقة لفهم الوحدات الكبرى أي دراسة أفعال الأفراد وسلوكهم كمدخل لفهم النسق الاجتماعي ومن أشهر رواده "جورج هربت ميد" و"هربت بلومر" "وأرهنج كوفمان" وهي تبحث في مسألتين هامتين بالنسبة للأسرة وهما:

- **التنشئة الاجتماعية ونمو الشخصية:** "ووفقا لهذا المدخل فالأسرة هي وحدة من الشخصيات المتفاعلة في بيئة رمزية خاصة هي الأسرة وبيئته رمزية عامة هي المجتمع أيضا يدرس أنماط التوقع والاعتماد والتوافق المبني بين الزوجين واتخاذ الأدوار وتأديتها وتوقع ودراسة المشاكل الأسرية ووظيفة العلاقات الأسرية في استغلال أوقات الفراغ وتكيف المسنين" أي إن هذا المدخل النظري يركز على العلاقات الشخصية بين الزوجين والعلاقات بين الوالدين والأبناء. (الخولي، 1999، صفحة 407)

كما أنها تقوم على الفروض الآتية:

* يجب دراسة الاستبيان وفق مستواه الخاص كدراسة السلوك بين البشر فإنه يتم مفارقته وفق مجال إنساني متوافق معه وليس مجال إنسان.

* الكائن الإنساني يكون لا إنسانيا عند المولد لكن المجتمع والميل الاجتماعي هما اللذان يحددان أي نمط من السلوك الاجتماعي أو اللاجتماعي.

* الكائن الاجتماعي المهيأ اجتماعيا يستطيع الاتصال رمزياً والمشاركة بالمعاني والتفاعل والانفعال. (الخولي، 1999، صفحة 153)

7- دور الأسرة في التعامل مع ألعاب الأطفال الإلكترونية

وهذا هو الإجراء الأول لحماية الأطفال من الآثار السلبية لاستخدام التكنولوجيا. يجب على الوالدين أن يدركوا المخاطر والمساوئ التي يجلبها امتلاك بعض الألعاب الإلكترونية على أطفالهم، وأن يفحصوا محتواها ويتحكموا في طريقة عرضها، وقبل كل شيء، إدخال القيم والمبادئ في نفوس وعقول أطفالهم من خلال تعليمهم ومراقبتهم وعلى الوالدين أيضا أن ينتبهوا إلى ما يشاهده أطفالهم في التلفاز، وخاصة البرامج

الإخبارية التي تعرض مشاهد العنف التي تخيفهم. أكثر من أي برامج أخرى. (نحو مجتمع المعرفة، 2012،ص35).

إن أساس المشكلة يتمثل في أننا ليست لدينا خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا، مما يُحمّل الأسرة العبء الأكبر في تلافي أضرار هذه الألعاب الإلكترونية، فهي لا تستطيع أن تحدد للطفل ما يمارسه من هذه الألعاب وما لا يمارسه، وبهذا فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسبا للطفل على حسب عمره، ولا يحتوي على محتوى يخل بدينه وصحته البدنية والنفسية والاجتماعية، كما أنه لا بد من تحديد زمن معين للعب مع مراعاة الأولويات مثل بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية (مريم قويدر، 2012، ص124).

من المؤكد أن الطفل لا يدرك مخاطر الألعاب الإلكترونية وعواقبها، لكن المسؤولية تقع على عاتق الكبار وقبل كل شيء على الوالدين، لأنه من واجبهم أن يغرسوا في الأطفال حب القراءة وقراءة الكتب بأنواعها وممارستها وتعليم الهوايات في المنزل وخارج المنزل والمشاركة في الأنشطة الرياضية المنظمة، ولذلك فإن دور الأسرة مهم في إدارة وترشيد وقت فراغ الأطفال بحيث يكون محددا ومتوازنا، بما في ذلك تخصيص الوقت المخصص للعب (نمرود بشيرن 2008، ص75).

تواجه الأسرة في العالم الحديث " عصر العولمة وتكنولوجيا المعلومات وثورة المعلومات والاتصالات" وضعا معقدا من التغيرات الخطيرة والمتسارعة، وسيل مستمر من التحديات الصعبة التي تؤدي إلى صعوبات وتحديات في أداء مهام التعليم وما يرتبط به من دور فعال في القيادة والتوعية وفي الاتصال بالتكنولوجيا الحديثة. (مجدي الزيودي، 2015، ص18).

وقد وضع بركات، وتوفيق مجموعة من الأسس التي يمكن أن تسترشد بها الأسرة المعاصرة للقيام بدورها في التعامل مع آمال وأخطار العوالم الافتراضية على أطفالهم، وأهمها: (وجدي بركات وعبد المنعم توفيق، 2009)

- مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع الحقيقي والخيال المزيف، وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع الحقيقي.
- مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر، والإنترنت، (الألعاب الإلكترونية)، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف.
- متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم للإنترنت، ووضع الكومبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة من أجل مراقبة مستمرة لهم.
- تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للإنترنت، أو الألعاب الإلكترونية والتي ينبغي ألا تزيد على الساعة يوميا قدر الإمكان، وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة المتعارف عليها بعيدا عن الجلوس أمام جهاز الكومبيوتر.
- استخدام الأسرة البرامج المخصصة للحماية من التعرض للمواد غير المناسبة أو منع الدخول للمواقع الإباحية، أو أوامر التحكم في ذلك المتوافرة ببرامج تصفح الإنترنت (جهاز اللعب).
- مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه، أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية فيما يشاهدونه، أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله.

خلاصة الفصل

ومن خلال عرض العناصر السابقة يمكن القول أن المرافقة الأسرية تلعب دوراً مهماً جداً في تربية الأبناء، حيث أن وجود الوالدين بجانب الأبناء ومتابعتهم وتوجيههم باستمرار يساعد على بناء شخصية سوية ومتوازنة لهم، فهي توفر الدعم المعنوي والعاطفي، وتسمح بنقل القيم والمبادئ الأخلاقية، كما تساعد على تكوين علاقات أسرية صحية قائمة على المحبة والثقة والاحترام فتعتبر من المواضيع الحساسة والدقيقة في العلوم الاجتماعية.

الفصل الثالث

ماهية الألعاب الإلكترونية

خطة الفصل الثالث

1. نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية
2. أنواع الألعاب الإلكترونية
3. أسباب انتشار وممارسة الألعاب الإلكترونية
4. مجالات الألعاب الإلكترونية
5. الألعاب الإلكترونية بين الإيجابيات والسلبيات
6. مخاطر الألعاب الإلكترونية

تمهيد

يتناول هذا الفصل الألعاب الإلكترونية التي عرفت انتشارا واسعا في الآونة الأخيرة في جميع أنحاء العالم حيث أصبحت تشكل تحدياً كبيراً أمام أولياء الأمور في المحافظة على سلامة أبنائهم. فبالرغم من الجوانب الترفيهية والتعليمية لهذه الألعاب، إلا أن الإفراط في استخدامها قد يؤدي إلى آثار سلبية على صحة الطفل النفسية والجسدية. وفي هذا الفصل سنحاول التطرق إلى هذا الموضوع من خلال جملة من العناصر.

1- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

"ترجع بداية الألعاب الإلكترونية إلى العام 1953 عندما تمكن بعض المختصين. في إظهار القملة على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم بلغت كلفته ملايين الدولارات تلتها بعد ذلك محاكاة مبسطة من الألعاب مثل الشطرنج".

"وفي عام 1960 لاقت لعبة حرب الفضاء التي صممها ثلاث طلاب من معهد ماساشوستس التقني" Massachusetts institute of technology" نجاحا جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية مع الحاسوب وفي هذه الأثناء صمم" رالف باير" أول جهاز بيتي للألعاب أسماه "مانيا فوكس اوديسي" وكان يحتوي ثلاثة عشرة لعبة محملة مع ستة أشرطة، وشهد "عام 1972 "حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الإلكترونية الحافل الذي ما يزال في تطور وتقدم حتى الآن فقد أسس كل من "نولان بشنيل" و"وتيد دابني" شركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية وطرحا لعبة "بوتغ" التي سرعان ما لقت نجاحا منقطع النظير، وكانت هذه اللعبة محاكاة مبسطة لرياضة كرة الطاولة وأقبل العامة على هذه اللعبة لدى اختبارها لأول مرة في مقهى، واستطاعت الشركة في مدة وجيزة تحقيق نجاح كبير بتسويق أكثر من مئة الف نسخة" . (شرين انور ابو عودة ، 2010-2011، صفحة 27)

"وفي عام 1976 قامت مؤسسة "وارتر" بشراء مؤسسة الألعاب الإلكترونية "أتاري" مقابل 28 مليون دولار، في حين كانت مؤسسة "أبل" تستعد لطرح أجهزة الحاسوب أبل 2 للأسواق وهذا ما سمح بظهور عارضة التحكم 2600 والتي تعتبر أول عارضة تحكم متعددة الألعاب لاحتوائها على قواعد جديدة وسلم ألعاب، وتعد "باك مان" اللعبة الأبرز في هذه الفترة التي اخترعت في اليابان "تورو ليوتاني" ، وقد اشترت "أتاري" أجهزة "في سي أس" التي تباع لاحقا ب 22 مليون دولار ،مما أدى الى جذب أنظار رجال الأعمال وبالتالي تضخم في إنتاج الألعاب والذي وصف معظمها بالرديء، وانهارت المبيعات ابتداء من عام 1983

وذلك لتصاعد إنتاج أجهزة الكومبيوتر وقلة الإبداع في عارضات التحكم ، فقامت مؤسسة "وارن" بيع "أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الحاسوب "كومدور" وفرع الألعاب "الأقواس" المؤسسة اليابانية "نانكو" ، وفي ذلك الوقت بدأت الحافة بإعلان نهاية ألعاب الفيديو ولكن في هذه الفترة قامت مؤسسة "نينتندو" المختصة بصناعة الألعاب المختلفة بالإعلان أنها على وشك اطلاق عارضة التحكم "نيس" ،وبهذا الحدث سجل دخول اليابانيين لعالم ألعاب الفيديو في فترة قياسية" (سارة محمود عبد الرحمان حمدان ، 2015-2016، الصفحات 29-30)

"وفي عام 1995 صرحت شركة يابانية عملاقة عن جهاز محطة الألعاب "بلاي ستايشن" المزود بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانات عالية من الصوت والصورة والسرعة، وظهرت ألعاب إلكترونية مستقلة عن الحاسوب والروبوت مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب الإلكترونية شهرة وتنوعا واسعا في التقنيات وسمح باشتغال حواس عدة كالبصر والسمع وأسس بإتقان أكثر".

وفي "مطلع 21 ق أصبحت "حرب" وحدات التحكم وأجهزة ألعاب الفيديو اكثر تنافسا من أي وقت مضى بين عمالقة صناعة ألعاب الفيديو وحداتها بين الشركات الولايات المتحدة الأمريكية "مايكروسفت" و"اكس بوكس" والشركات اليابانية ، و "بلايستيشن" و"جيم بوي" و"دريم كاس"، وخاصة صناعة الفيديو لأنها أصبحت تولد المزيد من الأرباح اكثر من الصناعة السينمائية، أما أواخر 2005 فقد تم تسويق وحدة التحكم 360 "اكس بوكس" لشركة مايكروسفت ، وذلك لأنها تعد مجرد لعبة فيديو عادية بل أصبحت ذات امتيازات خاصة كالاتصال بشبكة الإنترنت واللعب على الإنترنت مع لاعبين آخرين ومشاهدة الأفلام والاستماع للموسيقى حتى توصيل الكاميرا الرقمية والأجهزة المحمولة الأخرى".

ومنه يمكن القول أن نشأة الألعاب الإلكترونية تعود إلى أوائل الستينيات من القرن الماضي، حيث بدأ ظهور الألعاب الإلكترونية البسيطة مثل لعبة" Spacewar " التي طورت في معهد "ماساتشوستس للتكنولوجيا عام 1962م".

وفي "عام 1971م ظهرت شركة أتاري التي قامت بإنتاج وتسويق أول جهاز ألعاب فيديو يوصل بالتلفزيون وحقق نجاحاً كبيراً، وتلا ذلك إنتاج شركة "أتاري لعبة بونج عام 1972م "والتي اعتبرت أول لعبة فيديو تحقق نجاحاً تجارياً، وفي عام 1985م أطلقت شركة "نينتندو" جهاز" نينتندو إنترتينمنت سيستم" (NES)"والذي يعد أحد أهم الذي ساهم في إنعاش صناعة ألعاب الفيديو بعد أزمة ال 1983، كما أطلقت شركة سيجا جهازها "سيجا ماستر سيستم" عام 1986."

ومع تطور التكنولوجيا، برزت العديد من الأجهزة الأخرى مثل" بلاي ستيشن "و"إكس بوكس" وغيرها. وأصبحت صناعة ألعاب الفيديو من أهم الصناعات الترفيهية وأسرعها نمواً على مستوى العالم.

2- أنواع الألعاب الإلكترونية

على غرار كل عمليات التصنيف، يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا من التناقض فتعدد الحوال "supports" وتضاعف المنتجات الهجينية التي تتموقع في حدود الأنواع، تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنطوية تحت أنواع أهم، مما يؤدي إلى نوع من الخلط والالتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها ويتوحد هدفها، وهذه الأنواع هي:

- **ألعاب الحركة:**

"يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات "Plate-Form" أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهورها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم فلعبة "بونغ Pong" التي اخترعت "عام 1972 "تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل: "أركانويد Arkanoid": التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية "أتاري Atari"، وجاءت بعدها لعبة "تيتريس Tetris"، وحديثا سلسلة "باكمان Pacman"، وسلسلة "ماريو Mario"، وترتكز هذه الألعاب الأربعة على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتولى المستويات (الجداول) لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما يقضي ذلك سرعة في التجاوز أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات؛ سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة التحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض، وقد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق".

وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهور شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجالات الرسوم.

وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها تعرفها.

- وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح "سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم"، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب

القتال وألعاب الرمي، واذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبياً مع ألعاب الاستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب الحركة؛ فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي: فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي، لتتابع المهمات بإيقاع كبير، تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة، أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته ومواجهة كل الأخطار ولم لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه.

"ومن بين أشهر هذه الألعاب "تومب رايدر tomb Raider" التي حققت نجاحاً باهراً لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطل "لارا كروفت Lara Croft"، فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا". (Lenhard, 1999, p. 53)

أ. ألعاب الذكاء:

وبدورها تنقسم إلى أربعة أنواع فرعية وهي:

- **ألعاب المغامرات والتفكير:**

"من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات، حيث إن اللاعب فيها يمثل الدور الرئيسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة، كما أن اللاعب يمثل فبيها دور المحقق يجري تحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة، مع تمييز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم، التمثيل للأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثة تضفي عليها طابع التشويق". (علواش، 2006-2007، صفحة 138)

- **الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية:**

" نجدها تشابه ألعاب التدريب حين يهتم كلاهما "بميكانيزمات" سير المدن وإنشائها، في حين أنّها تستدعي التفكير وقدر التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، حيث إن الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان المدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، تجارة صناعة...إلخ".

" والهدف هو الاستخدام الأمثل لجميع هذه الموارد، لأن المال والصناعة والتقلبات الاجتماعية تساهم في ازدهار المدينة بشكل متوازن، وفي هذه الحالة توفر الألعاب الاقتصادية الإستراتيجية أيضًا فرصة لاختبار الاستجابة للتطور غير العقلاني للصناعات من خلال الجمع المفرط للجباية. إذ أن الهدف الأساسي هو الحفاظ على هذه المدينة، كما أن اللاعب حرّ في اختيار مراحل النّمو أو تغير قواعد اللعبة أو بإجراء مختلف التعديلات المسموحة من هذا النوع نجد لعبة تحت تسمية حضارة 1-2-3 و"سيم سيتي 2000 (Sim City" و3000)".

- **ألعاب استراتيجية الحرب:** "من أشهرها لعبة "Urban Assault" من إنتاج شركة "ميكروسوفت Microsoft"، "ستار كرافت Star Craft" من إنتاج أنظمة" بليزار"".

كل هذه الألعاب تعطي اللاعب الشعور بأنه خليفة نابليون للفوز، حيث يجب استخدام الوسائل المتوفرة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية قادرة على الدفاع والهجوم على أي هجوم باستراتيجيات عسكرية مختلفة، يجب أن يكون هنا كمستوى مختلفًا متاحًا وممتعًا، ومزودًا بذكاء غير عادي، كما يجب أن يكون أكثر صحة مما هو عليه في الاقتصاد، حيث يتعامل مع الخيارات، ويتخذ القرارات في الوقت المناسب حيث تكون سرعة الفهم عاملاً داعمًا للمستخدم (اللاعب).

- **الألعاب التقليدية:**

" نجدها غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للإعلام الآلي مثل: لعبة الأوراق، لعبة المحرف (Démineur) البعض منها نجده في نظام الويندوز windows" حيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين". (علواش، صفحة 139)

ب. ألعاب التدريب:

"هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كألعاب مباراة كرة القدم، السلة، التنس، سباق السيارات، ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات، لعبة "Fly simulation" مثلا، هي لعبة من إنتاج شركة "ميكروسوفت Microsoft "ومن أشهر وأقدم ألعابها، حيث أنّ الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة، كما هو الحال في الحقيقية أمامه عدة أجهزة للتحكم والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة تتطلب معرفة خاصة أساس نظرية لتحديد دور كل منها في لوح المراقبة من خزان الوقود، العلو، سرعة الرياح، الاتجاه، وجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني".

"هذه الألعاب تجد مصغاها لدى اللاعبين الراغبين في التعلم مثل ألعاب قيادة السيارات، قيادة الطائرات، كما تجدر الإشارة إلى استعمال هذه الألعاب مع إدخال تعديلات خاصة لإضفاء الطابع العسكري المخصص لتدرب الطيارين لكن الهدف يختلف حيث إن دور هذه الأخيرة لا علاقة مع التأثير سواء إيجابياً أو سلبياً عمى مستعمليه". (علواش، صفحة 140)

3- أسباب انتشار وممارسة الألعاب الإلكترونية

أولا: أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية

" لقت الألعاب الإلكترونية رواجا كبيرا وازدهار سواء على الصعيد المالي من خلال عائدات الاشتراك والحصول على الألعاب عبر العالم، أو من ناحية أنها أصبحت عبارة عن ثقافة اتصالية تكنولوجية حديثة من منطلق التفاعلية العالية التي تتميز بها العوالم الافتراضية للألعاب الإلكترونية ومن أسباب ازدهار وانتشار الألعاب الإلكترونية في العالم ما يلي":

- تساهم الألعاب الإلكترونية في النّمو العقلي وتطوير العمليات العقلية من خلال تحفيزها وتنشيطها عبر التعرض لمختلف المؤثرات البصرية والصوتية والحسية.
- توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.
- قدرتها على تنمية الإدراك الحسي.
- تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة.
- زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.
- تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي خاصة لدى الأطفال والشباب.
- التدريب على التركيز والانتباه.
- توظيفها وقت الفراغ واستثماره في مجالات مفيدة، خاصة وانّ المعلومات التي تحتويها بعض الألعاب حقيقية وتثري رصيد الفرد المعرفي.
- التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.
- قدرتها على تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.

- تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل المشكلات وإيجاد الحلول اللازمة أو البديلة.
- تعتبر الألعاب الإلكترونية محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين كما أنّها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

ثانيا: أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية

هناك العديد من الأسباب التي تدعو الأفراد على استخدام الألعاب الإلكترونية ومن أهمها:

- عدم الرضا عن الحياة الشخصية التي يعيش بها الفرد.
- الظروف الأكاديمية أو المهنية الصعبة والتي تؤدي بو إلى اللجوء الألعاب الإلكترونية هروبا من الظروف التي يعيشها.
- التأثيرات الخارجية من البيئة المدرسية وتأثيرات الزملاء.
- العلاقات غير الجيدة مع أفراد الأسرة.
- الأزمات المالية والاجتماعية التي يمكن أن يتعرض لها الفرد.
- الصحة النفسية السيئة التي ينتج عنها لجوء الفرد إلى الألعاب الإلكترونية كملاذ من المشكلات النفسية.
- جاذبية الألعاب وسهولة استخدامها.
- ملء، وقت الفراغ، والتسلية، والترفيه.
- الاتصال والتواصل مع الآخرين من حولهم.
- زيادة الوعي والمعرفة لديهم.
- تفريغ الفرد لطاقاته الإيجابية والسلبية بحسب نوع الألعاب التي يمارسها.

* الهروب من روتين الحياة وما فيها من التزامات وقيود.

4- مجالات الألعاب الإلكترونية

توجد خمس مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها اللعب بالألعاب الإلكترونية خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد. كبير من الألعاب تتمثل في:

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

- **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:** إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكومبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي، يتم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ومن بين هذه الإمكانية، يمكن أن ندخل الثنائية " لوحة الكتابة والفأرة"

- **الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت:** إن محاولات الناشئين الاقتحام الإنترنت ليست كبيرة جدا، بسبب لا يتمثل في أن الإنترنت ليست مهمة، لكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية، أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث فالنشاطات غير المثمرة، تم التخلي عنها من طرف الناشئين، لكن في السنوات الأخيرة عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:"

* تطوير بوابات بمثابة توجيهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.

* تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر، ثم على عرضات التحكم الموصولة بالإنترنت.

* تسير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة، أو الخدمات التجارية، عبر الخط.

* تطوير نشر وتوزيع وتسيير البلاد الإلكترونية المتعددة اللاعبين بكثافة". (سعاد وهناء بن مرزوق نوال ، 2015-2016، الصفحات 25-26)

- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز هو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج مثل معالجات 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 وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها، متبوعة بمراقب موجه للإنتاج الصوتي والصورة ووسائل تقنية للدخول إلى محتويات اللعبة، و أكثر فأكثر، أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه مراقبة اللعبة.

وتوصل أجهزة اللعب غالبا الى شاشة التلفاز، كما يمكن للاعب أيضا استخدام "عصي القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري" ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد "اكس بوكس" والجهاز التابع لشركة "مايكروسفت" وله عدة أنواع ونماذج كما نجد أجهزة شركة "سوني" مثل "بلاي ستايشن" وغيرها.

- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة الانتشار، وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيس المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقدية. شاشة إخراج الصورة، جهاز تحكم مكون

من لوحة القيادة، التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة، في مبادئ عملها ووظيفتها. بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل مسدس الرشاش. كرسي دراجة نارية.

ونميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعدة:

* **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.

* **أجهزة متعددة اللعب:** والتي ظهرت في بداية الثمانينيات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام "جاما" الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

في يومنا هذا، معظم الألعاب تستخدم في محيطها، ومتوفرة للمحيطات الأخرى، سواء على جهاز كمبيوتر أو غيره من الأجهزة، حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة العمومية، على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة وربح سريع.

5- الألعاب الإلكترونية بين الإيجابيات والسلبيات

أ. إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

"وهي فوائد ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في الترفيه عن النفس، وتنمية التفكير، وزيادة سرعة رد الفعل، وتحديد الهدف، وتحفيز الانتباه، وتنشيط التآزر البصري الحركي، وتطوير التخطيط والتفكير المنطقي، وتعمل على تدريب الأطفال على مسايرة أجهزة التكنولوجيا الحديثة واستعمالها" (سارة حمدان، 2016 ، ص8).

وفيما يتعلق بإيجابيات هذه الألعاب على الأطفال، كما تناولته بعض الأبحاث المتخصصة في هذا المجال، فيمكن استعراض أهمها فيما يلي:

- **من الناحية الصحية:**

" أما بالنسبة للجوانب الإيجابية لهذه الألعاب الإلكترونية على الصحة الفرد، فقد عملت الكثير من الأجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير السليم لصحة الكثير من اللاعبين، وذلك بفعل أن هذه الألعاب تلعب عن طريق حركات افتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد، وقد أظهرت دراسة حديثة أجرتها كلية الطب بجامعة إنديانا "بولاية بنسلفانيا الأمريكية أن إدمان ألعاب الكمبيوتر والفيديو ربما يمثل شكلا أكثر إمتاعا وتقبلا للعلاج الطبيعي في أمراض مستعصية مثل حالات الشلل الدماغي والتصلب العصبي المتعدد والمصابين بالجلطات، التي تحتاج إلى كثير من جلسات العلاج التحسين حالاتهم الصحية". (مريم قويدر، 2012، ص 143).

" ومن ناحية أخرى أكدت الدراسة التي أجراها باحثون أمريكيون في "جامعة روشيستر (Rochester)" أن الأطفال الذين مارسوا هذه الألعاب لساعات قليلة يوميا على مدار شهر كامل ظهرت، لديهم بوادر تحسن في قدرتهم على الإبصار "بنسبة 20% " لكونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية وتجاوبه معها، وأفادت أستاذة الدماغ والعلوم المعرفية بالجامعة الدكتورة "دافين بافيلير Daphne Bavelier " أن الأطفال الذين تم إجراء الدراسة عليهم أظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الألعاب، حيث تمكنوا من تعريف الرموز والحروف في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة". (ماجد محمد الزيودي، 2015، ص 16).

- **من الناحية الاجتماعية:**

" ومن النواحي الاجتماعية، فقد أكدت بعض الدراسات أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء في حالة مشاركتهم اللعب، وتقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة. وكشف البحث الذي أجرته "جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية" أن 35% من الذين شملهم البحث، أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور، لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب، وأن 80% منهم يشاطرون الأبناء اللعب، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت العلاقة بين أفراد العائلة" (ماجد محمد الزيودي، 2015، ص 16).

- **من الناحية التعليمية:**

" وضع علماء التربية أساليب حديثة في تدريس المواد المختلفة، ومن هذه الأساليب أسلوب ألعاب الكمبيوتر التعليمية. وبرامج ألعاب الكمبيوتر التعليمية كونها إحدى مستحدثات تكنولوجيا التعليم يمكن أن تسهم في التغلب على بعض الصعوبات التي تواجه تدريس البرامج التعليمية وحل بعض المشكلات التي نعاني منها في الواقع التربوي" (عاطف عبد العالي، 2014، ص640).

" ومن أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية قيام التربويين بإدراج الألعاب الإلكترونية في مجال التعليم لتحل محل الألعاب التقليدية والشعبية، وأصبح مصطلح الألعاب التعليمية المحوسبة مصطلحا شائعا في مؤسساتنا التعليمية، لما لها من أثر إيجابي في إثراء ودعم البيئة التعليمية التعلمية ... ومن أهم ميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية إثارة دافعية المتعلم للدراسة وتزيد من استيعابه للمادة الدراسية ومن ناحية أخرى، تعمل على جذب المتعلم لما لها من مؤثرات صوتية وبصرية متنوعة، كفيلة بإبعاد الملل والروتين الممل عن الدروس اليومية" (سارة حمدان ، 2016، ص3).

"وحول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية، أسفرت الدراسات عن نتائج متباينة ومتفاوتة، حيث أشار "بيو PEW (2006)" إلى بعض النتائج الإيجابية، منها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر " الإنترنت (Online Games)" تطور من المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط". (ماجد الزيودي، 2015، ص 16)

تركز الكثير من الأبحاث على أثر استخدام التكنولوجيا في التعليم على تنمية الجوانب المنطقية والرياضية والاجتماعية واللغوية لدى الأطفال فيمكن للأطفال الاستفادة من مجموعة متنوعة من برامج اللعب الإبداعية التي تساعد على تعزيز التعلم وتطوير مهارات حل المشكلات والمحادثة، فيتحكم الأطفال في سرعة البرنامج وسلوكه ويمكنهم تكرار الإجراءات بقدر ما يريدون، كما يمكن للأطفال أيضًا التعاون والمشاركة مع الآخرين من خلال هذه التطبيقات من خلال مشاركة المعلومات وإجراء الاكتشافات واتخاذ القرارات. (نحو مجتمع المعرفة، 2012، صفحة 24)

ب. سلبيات الألعاب الإلكترونية:

" وهي مضار ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في قلة النشاط الحركي، وآلام أسفل الظهر، وتعب العينين، والانطواء والعزلة، وغرس السلوك العدواني والعنف، وزيادة خطر البدانة، وإدمان ممارستها، وأداء أكاديمي علمي متراجع" (سارة حمدان، 2016، ص 9).

لقد أشارت العديد من الدراسات الخاصة بالألعاب الإلكترونية مجموعة من الآثار السلبية التي لها انعكاساتها على الجوانب الصحية والنفسية والاجتماعية والثقافية للطفل، وهي كالتالي:

- **الأضرار الصحية والبدنية:**

" وبخصوص الأضرار الصحية البدنية فقد أشارت "منسي (2012) "أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالقدرة البصرية للعين، فضلا عن التراجع في السلوك الاجتماعي للطفل." (ماجد الزيودي، 2015، ص17)

"ووفقا للدراسة التي أجراها مركز مكافحة الأمراض والوقاية بالولايات المتحدة الأمريكية في "عام 2004، وجد أن 16 %" من الأطفال " أكثر من 9 ملايين نسمة بالولايات المتحدة الأمريكية " الذين تتراوح أعمارهم بين" 19 –6 عاما"، يعانون من زيادة الوزن أو السمنة، وقد بلغ هذا المعدل ثلاثة أضعاف منذ "عام 1980 غالبا بسبب استخدام الإلكترونيات"، ويتسبب الوزن الزائد في مشاكل صحية كثيرة. وقد يكون الكثير من هؤلاء الأطفال أكثر عرضة للإصابة بالدرجة الثانية من مرض السكري، والربو، وضيق التنفس أثناء النوم، وارتفاع كلا من معدل الكولسترول عن المعدل الطبيعي وضغط الدم، بالإضافة إلى معاملتهم معاملة خاصة". (نحو مجتمع المعرفة، 2012، ص 32)

- **الأضرار الأسرية:**

" ذكرت قويدر (2011) عددا من السلبيات التي تترافق مع ممارسة الألعاب الإلكترونية ومن أبرزها قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، يقلل من معرفة الآباء والأمهات لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم مما يخلف مشاكل أسرية كان من الممكن تفاديها" (سارة حمدان، 2016، ص35).

" وتضر أيضا التكنولوجيا الحديثة بالأسرة، فقد سئل مجموعة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-6 سنوات أن يختاروا بين مشاهدة التلفاز أو الجلوس مع آبائهم، وكانت النتيجة أن "حوالي 54% " فضلوا مشاهدة التلفاز، ووفقا لإحصائية شركة نيلسين وجد أن الآباء يقضون حوالي ثلاث دقائق ونصف أسبوعيا في محادثات جدية مع أطفالهم، وهذا يرجع لوجود التكنولوجيا الحديثة التي بدورها أدت إلى خلق فجوة كبيرة جعلت الآباء يشعرون بصعوبة في التواصل مع أطفالهم". (نحو مجتمع أفضل، 2012، ص33).

- **الأضرار النفسية والاجتماعية:**

" كما تؤكد السعد (2005) أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي؛ فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعا من أنواع التسلية والمتعة... فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة لعبة الكرتونية، تبين أن (222) لعبة منها تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل" (ماجد الزيودي، 2015، ص17).

"ولعل هذا ما تم ملاحظته في الآونة الأخيرة حيث كشفت الإحصائيات الأخيرة ظاهرة الكرتونية تحمل في ظاهرها لعبة بريئة للأطفال لكن في محتواها أفكار ورسائل سلبية تنتهي بارتكاب جريمة الانتحار لدى لاعبها وفي الأخير الضحية هو الطفل الذي لا يدرك مدى خطورة هذه اللعبة التي عرفت بلعبة "الحوت الأزرق."

كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بالإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين والإخوة والأخوات فيما بينهم" (مريم قويدر، 2012، ص 149).

- **الأضرار التربوية:**

" قدمت العديد من الدراسات أدلة واضحة على أن الأطفال الذين يقضون الكثير من الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وخاصة الألعاب العنيفة، يكون أداؤهم الأكاديمي ضعيفًا في المدرسة، وبالتالي يحصلون على درجات أقل من المعلمين مقارنة بالأطفال الذين يلعبون ألعابًا أقل عنفًا أو لا تلعبون أصلا، وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (حسني، 2002) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل" (ماجد محمد 2015، ص17.)

- **الأضرار الثقافية:**

" ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر... كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الإلكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالاستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى والاستماع للأغاني المحرمة والفيديوهات اللاأخلاقية". (مريم قويدر، 2012 ، ص 149).

" لقد زاد اهتمام الباحثين في مجال الآثار والانعكاسات الناجمة عن التكنولوجيا المعاصرة على ثقافة المجتمعات ومنظوماتها القيمية، إذ يذكر Patel (الوارد في الريماوي، 2010) أن مما زاد من هذا الاهتمام ملاحظات لا تخطئها عين مراقب، ومنها تزايد طول الفترة التي يقضيها الطفل في مشاهدة برامج التلفاز الموجهة للأطفال وللراشدين (ومنها الألعاب الإلكترونية)، وتعرضهم لأفلام حاملة لثقافات الأمم الأخرى تهاجم ثقافة أطفالنا وتدفعهم إلى تذوق ثقافات غريبة عنا" (ماجد الزيودي، 2015، ص18).

6- مخاطر الألعاب الإلكترونية

- السلوك العدواني والعنف:

" يعد العنف أو السلوك العدواني أحد المخاطر الحقيقية لإدمان ألعاب الفيديو، حيث أظهرت دراسة أجرتها الباحثة مريم قويدر أن لألعاب الفيديو تأثيراً على سلوك الأطفال، فهم يعملون وفقًا لخطة المبدعين لغرس السلوك العدواني لدى الطفل، دون الأخذ بعين الاعتبار شخصية الطفل وحجم هذا الخطر، فاللعبة ترتكز على السلوكيات والقيم والتقاليد والدين، فهم يستهلكون كل ما يتكون من الألعاب، بغض النظر عن المخترعين الذين يريدون خلق أجيال تتميز بالعنف والعدوان، خاصة في الدول العربية، ثم إن السلوك العدواني المتزايد لدى الأطفال نتيجة تكرار ممارسة هذه الألعاب يجعلهم عرضة دون وعي للجرائم وجرائم القتل لا شعوريا، علاوة على ذلك فإن هذه الممارسة المستمرة لهذا النوع من الألعاب تبعد سلوك الطفل عن الطفولة الفعلية، مما يجعله يحب البعد عن الآخرين مما يجعله شخص غير متوازن في حياته". (مريم قويدر، 2012، ص277)

" كما توصلت نتائج الدراسة التي أجراها الباحث " **ماجد محمد الزيودي**" إلى أن المعلمون يرّون إلى أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه كما يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء

قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت". (ماجد محمد الزيودي، 2015، ص15).

" بل تذهب الدكتورة " **كلوديا نعمة أبي حرب**" "أخصائية عيادية " إلى أن لألعاب الفيديو تأثيرا على التكوين النفسي للأطفال، إذ أن الدماغ يمتص كل ما يراه، غير أن هذا لا يعني أن مشاهدة الإجرام سيحوله إلى مجرم بالضرورة، ولكنه سيتشبع بالأفكار السلبية حتى ولو لم يقم بالفعل الإجرامي مباشرة، إلا أنه سيتقبل هذا العمل، وسيجد المبررات للأشخاص الذين قاموا بالأعمال الإجرامية " (www.france24.com)

" كما أكدت نتائج الدراسة التي أعدها الدكتور " **علي سليمان الصوالحة وآخرون**" وجود علاقة بين الألعاب الفيديو ونشوء السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر الأولياء بدرجة متوسطة، ويفسر ذلك من خلال ما تتصف به ألعاب الفيديو من تفاعلية بين اللاعب وبين البيئة الافتراضية التي تتصف بها ألعاب الفيديو، إذ تتيح أمامهم الفرصة لممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية شبه واقعية" (علي سليمان الصواحة وآخرون، ص193)

"بالإضافة إلى ذلك؛ أكدت نتائج الدراسة " **أيان هاتشباي** " إلى أن الأمهات يعلن إلى غزو السلوك العدواني لأطفالهن إلى ما بعد استخدام ألعاب الفيديو أكثر من الآباء بنسبة بسيطة، وتملن إلى الشعور بأن الطفل يلعب الألعاب لنسيان مشاكله" (ايان هاتشباي وجو موران اليس2005، ص88).

" وأكدت ذات الدراسة بالرغم من أن كلا المجموعتين "ذكور، إناث" عبرا عن مشاعر معتدلة حول استخدام ألعاب الفيديو، إلاّ أن مشاعر الأولاد الذكور كانت أكثر قوة من مشاعر البنات في كل الحالات وفي أربعة أنواع سجلت نسبا مرتفعة، الغضب أو العصبية عند توقع اللعب، الغضب عند الأمر بتوقف اللعب، التمتع باللعب كثيرا، والشعور بالعدوانية بعد اللعب بسبب اللعب بعد استخدام ألعاب فيديو معينة

وأكثر من (1%) من الأطفال في الدراسة (17 من الأولاد و3 من البنات) عبروا عن شعورهم بالعدوانية بعد استخدام نوع معين من الألعاب" (ايان هاتشباي و جو موران اليس، ص95).

وفي اعتقادي أنه بالإمكان الاستفادة من نتائج التجربة التي " أجراها الدكتور" **فكتور كلاين**" في مختبرات جامعة " يوتا " لمقارنة الاستجابات الانفعالية لمجموعتين من الأولاد بين سن 5 سنوات إلى 14 سنة اتجاه أحد برامج العنف التلفزيوني عن طريق الرسوم البيانية " الاعتماد على الصورة في عرض العنف مثل ألعاب الفيديو" فلم تتعرض أحد المجموعتين إلاّ قليلا لشاشة التلفزيون أو لم تشاهد شيئا بالمرة في العامين السابقين، أما المجموعة الأخرى فقد شاهدت الكثير وبمتوسط (24 ساعة) أسبوعية لمدة عامين على الأقل وبناء على نتائج جهاز القياس، كان الأطفال الذين قضوا وقتا طويلا في المشاهد العنيفة أقل انفعالا بما شاهدوه بصورة واضحة مقارنة بالآخرين، وعليه افترض الباحثون أن تبلد حساسيتهم نتيجة التعرض المستمر لمضامين العنف على شاشة التلفزيون". (ماري وين – عبد الفتاح الصبحي1999، ص119).

من المعروف أن السلوك العدواني يتصف بالثورة والاعتداء على الآخر لفظية أو سلوكية بسبب استجابة تكمن وراء الرغبة في إلحاق الأذى والضرر بالآخرين أو بالذات، من جراء ما يصادفه الطفل من فشل إحباط مستمر أو كبت دائم في حياته، وما يحس به من الكراهية والحقد وحب الانتقام من الأخر (عيسوي،1994.ص87)

"وفي الواقع يقال إن الألعاب الإلكترونية تحرض بشكل غير مباشر على العدوان والعنف الذي يؤدي إلى وفاة الطفل، والدليل على ذلك أن بعض الألعاب الإلكترونية المستحدثة والمبرمجة على ما يسمى بالأقراص المدمجة، تهدف إلى التحريض على العنف وارتكابه، وعندما نقرأ نشرات لشرح كيفية ممارسة

الألعاب مثل "سوبرمان" و"باتمان" وغيرها مترجمة من الإنجليزية إلى العربية، نجد قاموسًا به كلمات وحشية مثل: اقتل، اصرخ، قتال، نفخة الدم، إطلاق النار، الجنون، الموت. والإرهاب. والذعر...الخ".

" كما نجد كذلك هذه العبارات: "«تفجير ما استطعت من الغرباء ...»"، إطلاق النار على أصدقائك، وإرداؤهم في برك فقاعات الدم، أمور مسلية جدا»" "«تكشف كونامي عن احتفال مصاصي الدماء المرتقب بشوق وحب.» إن سفك الدماء من دون تمييز ممتع جدا»".

لذا ظهرت في الآونة الأخيرة عدة دراسات وأبحاث للكشف عن الآثار السلبية التي تتركها مثل هذه الألعاب في نفوس من يمارسها من الأطفال والمراهقين والشباب وفي عقولهم، من أهمها دراسة بعنوان: "طفولة كونترول" أشرفت على وضعها الخبيرة التربوية " بان لفين bane Evin"، وقد كشف رفع النقاب لهذه الدراسة عن حقائق مفزعة عن شحنة العنف التي يتلقاها الطفل الغربي من ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأنها سبب في ارتفاع معدل الشجار الذي يصل في الكثير من الأحيان إلى استخدام الأسلحة المتباينة من السكاكين إلى المسدسات، بين طلاب في المدارس الولايات المتحدة الأمريكية.

" وفي الواقع فإن الطفل الذي يعيش في بيئة عائلية أو مدرسية مليئة بالضغوط والمعاملة القاسية يرى في الألعاب الإلكترونية الوسيلة الوحيدة للتعبير عن عدوانيته وغضبه، وهو ما لا يستطيع توجيهه إلى الأشخاص المعنيين ويحاول التكيف مع ظروف المعاملة القاسية، الموجهة نحوه، وتتفق هذه النتائج مع ما توصل إليه " دمياني(1997)، Damiani " أن الطفل من خلال استخدامه لهذه الآلية يفقد شخصيته وهويته الخاصة به، وغالبا ما ينجر عن المعاملة القاسية للطفل من قبل الآخرين عواقب وخيمة على نموه النفسي المستقبلي، إذ يلجأ هذا الأخير لتقليد السلوك المرتكب ضده، وذلك أن التباهي بالمعتدي هو نموذج يستعمله الطفل للتكيف مع العنف فالطفل ضحية، إذ نجده مندفعا بصفة اضطرارية للسيطرة والإساءة والاعتداء على الآخرين للدفاع عن مشاعر الرعب، والعنف والضعف التي يعاني منها" (borudy,1997,p77).

"ومن النتائج التي توصل إليها " **بيل ماك كيبين وآخرون** " من علماء الاجتماع، بعد إجراء بحث ميداني موسع للوقوف على أبعاد هذه الظاهرة، أن ما تجلبه الألعاب الإلكترونية التي تروج لها منظمات مشبوهة في الغرب، هو تدمير حقيقي للفطرة والبراءة، اللتين يتحلى بهما الطفل السوي".

" لقد أكدوا إذا شرع الإنسان في إنشاء ثقافة مضرة عن عمد بالأطفال، فلن يكون بمقدوره أن يأتي بأخبث مما تفعله هذه الألعاب الإلكترونية، ومن الدراسات المهمة أيضا في هذا المجال التي كشفت عن مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، الدراسة المستفيضة التي أشرفت عليها الباحثة سيسيلابوك Cicilaboke التي تحمل عنوان: "«الأذى المتعمد: العنف كوسيلة شعبية، وعنوانها: «الهجوم على الأبوة»""(عبد الحافظ، 1994).

" كذلك الدراسة التي أعدتها الجمعية النفسانية الأمريكية، بناءا على مسح أجرته على مدى أعوام سابقة، وقد خلصت إلى أن معظم الأطفال في الولايات المتحدة الأمريكية، صاروا محاصرين بثقافة تغتصب براءتهم، وتصيبهم بوابل كثيف من العنف»" (خليل شهرة، 2000).

كما توصلت الدراسة التي قام بها " باندورا Bandura " إلى النتائج الآتية:

- إن الألعاب الإلكترونية تساهم في تشكيل صورة السلوك العدواني ونمطه لدى الأطفال.
- تقلل من قدرة الأطفال على كف الدفاعات العدوانية، أو منعها، وبذلك يتجهون إلى ارتكاب المزيد من العنف.
- يقلد الطفل السلوك العدواني الذي يثاب الشخص الذي يقوم به.

" أما دراسة الباحث أيوجين " بروفيننزو وآخرون Ayoguin Brofinzo & Al" وجد أن من 47 لعبة من ألعاب " النينتندو" ثمة 41 لعبة مشحونة بكل ألوان العنف، بينما الست الباقية تنحصر فيها مشاهد

العنف على مرحلة، أو مرحلتين من مراحل اللعب، وقد أشار الباحث إلى أن «أبطال» هذه الألعاب ليسوا سوى مجموعة من الأشرار الذين يمتصون الدماء، ويقتلون بشذوذ، ويشجعون بقسوة على ممارسة العنصرية". (سليم، عزت طه محمد 1995).

" لذلك فإن الأسر في الدول التي تصمم هذه الألعاب وتصنع أجهزتها قد شكت منها، بسبب ما أحدثته من تدهور سلوك، وانحراف أخلاقي، وترسيخ العنف في عقول أطفالهم، حتى إن استطلاع للرأي أجراه " "جالوب Galobe لمصلحة صحيفة U.S.A today ومحطة S.N.N الإخبارية الأمريكية"، أشار إلى أن تسعا من بين عشر أسر، قالوا: إن ما تحثه مشاهد العنف في عقول أطفالنا جعل من تربيتهم ليكونوا مواطنين صالحين أمر عسيرة، عما كان عليه الحال مند عشرين سنة مضت" (خليل، 2000).

" ولقد أشارت بعض الصحف بخبر فحواه، أن ألعاب الفيديو " المتهم الجديد بترويج العنف " باعت 20 مليون نسخة، جريمة مقتبسة عن بطولة "شقي حاسوبي"، قد كلف مخترعه 100 مليون دولار، اتهمت تلك الصناعة الإلكترونية بجعل العنف سلعة تقوي الأطفال والمراهقين والشباب، وتعظم القتلة والسفاحين، مشيرة إلى أطروحة " مايكل مور Michael Moor " عن تكوين مفهوم (الأمة المدججة) في فلمه الوثائقي " لعبة بولينج من أجل كولومباين" عن مجزرة أتت على 13 إنسانا، كما أشار المخرج "جاس فان سانت Jasse Gane Saint" إلى الطفلين اللذين قاما بمجزرة المدرسة الثانوية الشهيرة في " كولورادو"، وهما يلعبان بينهم معارك فيديو " بلاي ستيشين Play Station" تحت اسم «الهلاك» Doom، وذلك قبل أن يدججا أنفسهما بالسلاح القاتل، ومن ثم فإن الاتهام واقع لا محالة على رؤوس مالكي الصناعات السمعية البصرية التي تعتمد برامجها على العنف، وهذا ما دعا مراهقين أمريكيين " بأكثر 14 سنة " وأخاه غير الشقيق " كريستفور 16 سنة" إلى الاعتراف بقتل سائق سيارة عابرة، وإحداث شلل لامرأة شابة، حيث طبقة ما يحدث في لعبة Grand theft Auto بتقمص شخصية عدوانية شقية مدججة بأربعين نوعا من أسلحة

الجيش الأمريكي، يتصدى للمارة بسيارته الصفراء الشهيرة قات كل من يراه بالرصاص، قال المرهقان: إنهما أحسا بالسأم فسرقا بندقية والدهما، ووجهاها على أول سيارة تمثلا وتوحدا " بالبطل الافتراضي"، وعليه يواجه المراهقان حكما قد يصل إلى السجن مدى الحياة بتهمة القيام بجريمة متهورة، والتسبب باعتداء خطير، وتهديد متهور لحياة آخرين، أما أسرتا الضحيتين فقد رفعتا دعوى على الشركة البريطانية المصممة للعبة، التي صممت أصلا للكبار، وخطورة تلك الألعاب الإلكترونية وتحديدا " **جراند ثافت أوتو**"، هو حجم مبيعاتها الهائل مقارنة بكل ألعاب السوق، وهذا ما أثر في النظامين العائلي والاجتماعي في مجتمعات تؤكد الفردية والعزلة والأنانية وكره الآخر، وصمم هذا البرنامج مهندسون بريطانيون شباب أصدروا منه أربعة أجزاء، باعت الأخيرة 250 ألف نسخة خلال يومين، وهو أكبر رقم مبيعات في تاريخ صناعة ألعاب الفيديو، في حين بلغت أعداد النسخ التي بيعت خلال السنوات من " 1998 إلى 2002" " 20 مليونا ". (عبد الحافظ، 1999).

- **مناهضة القيم والمعتقدات:**

" تتوفر الألعاب الإلكترونية وأغلبها مجانية على بعض المواقع، مما يدل على أنها قد تكون يديرها أو خلفها أشخاص متلاعبون، وأن هذه الألعاب تحتوي على أفكار مضللة ومعتقدات فاسدة، فالألعاب التي يعتمد فيها الطفل أو الشاب على العرافين والسحرة، وألعاب البحث عن الكنوز المفقودة أو الأشخاص المختبئين، والألعاب التي تعزز الإيمان بالأبراج وعجلات الحظ وألعاب الورق كل هذه الألعاب تتنافى تماما مع القيم والأعراف والمعتقدات الدينية". (الطنطاوي، ع242).

- **الاضطرابات الذهنية والعقلية:**

التعرض الطويل للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى اضطرابات التعلم، تقدم ذهني عن التقدم العمري (شكل عشوائي غير مفضل وغير مفيد)، وفقدان القدرة على التفكير.

كما تجدر الإشارة إلى أن الألعاب الإلكترونية تنقسم إلى منبه وردّ فعل، وإلى تنبيه على مساحة إلكترونية واسعة، سنركز هنا في تلك الألعاب التي تنبه وتحدث ردود فعل، والمعروفة باسم Stimulus" Response SR " وهي منتشرة جدا، وشعبية أيضا لها طابع قتالي، وتحتوي في الأغلب على سيناريو متنافس، نشاط منبه قوي يحدث رد فعل أقوى، ومستوى عال من الإدراك العنيف والإثارة الشديدة. (خوري 2004)

ليست هناك تفاصيل مصورة، منبه سمعي بصري شديد، لا يوجد تميز، أو تفريق في الشحنات المرسلة من اللعبة إلى الجهاز العصبي، بمعني آخر لا جهد حسية يحتاج إليه اللاعب، ومن ثم تنتبه المشاعر للنجاح والفوز، أو الإحباط والهزيمة، تنبيه خارجي للعبة لا يتسبب فيه ترتيب، وتنسيق ذهني داخلي من اللاعب، أي أن الأمر جد مختلف عن عمليات التذكر، والقراءة، وسماع كلمات بعينها، وهكذا فمشاعر اللعبة اصطناعية، لا علاقة لها بالواقع الذي نحياه. ولنصفها بأنها مشاعر التحدي وهي إرادة اللاعب المستفزة التي تكون محدودة بإطار اللعبة وحدودها، وتكون حركات مكررة ومحددة مسبقا، مع قليل من التفكير، لا حاجة أيضا إلى الإرادة والتفكير. (مختار، وفيق صفوت 2004).

وفي حال المراهقين، نجد انحسار التفكير الموضوعي، وانتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة للغوص عميقا في عالم تلك الألعاب الإلكترونية، لأنه إذا حكم المراهق عقله وتذكيره، فسيكون بطيئة في اللعبة وهذا قد يؤدي إلى خسارته (خوري 2004)

- **الإباحية الجنسية:**

مما لا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا قد جعل التصوير الجرافيكي أكثر حقيقة ودافعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية. تقدمت تلك الألعاب وتطورت، وتجسدت وارتكزت، واعتمدت، وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة، بل استغلتها، وصارت في قلبها، وقدمت لنا القسوة، دموية مؤلمة،

وجنسية فاضحة ومفضوحة، فبعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على صور إباحية، وأصوات وعبارات بذيئة، وسلوكيات متدنية رديئة، ولشدة الأسف فإن أكثر البشر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا لتلك الإلكترونيات المصورة أطفال، علما أن الطفل العربي مع كل الخطر عليه عرضة أكثر من غيره للتلصص وسرقة الوقت، والمكان، والزمان، لممارسة الألعاب خلسة في البيت، أو مع صديق، دون رقابة، أو في نواد ومقاهي الفيديو جيم، أو الإنترنت كافيه، أو كليهما، حيث المكسب المادي لمالكيها هو الحكم لا غيره، ربما لأن الضغط عليه من الوالدين عال جدا، خصوصا من الأم التي تكاد تلفه في ورق سيلوفان، أو تضعه في صندوق زجاجي، وتتوقع منه أن يكون الأول بامتياز، وألا يخطئ، وألا يرسب، وألا يلعب، وأحيانا ألا يمرح، أو يضحك، أو يخرج (فاضل خليل 2004).

وعليه فنحن بحاجة إلى نظرة بعيدة وخطة مدروسة لمواجهة التحديات المستقبلية المرتبطة بالتكنولوجيا مثل الذكاء الاصطناعي، ويمكن أن تساعدنا لجنة مستقلة من الخبراء في دراسة الآثار المحتملة للتطورات التكنولوجية ووضع خطط وقائية لتجنب المخاطر المحتملة، لكن في النهاية التكنولوجيا هي أداة يمكن أن تُستخدم للخير أو الشر، ويجب أن نحافظ على قيمنا الإنسانية ونوجه استخدام التكنولوجيا نحو تحقيق المصلحة العامة.

- **الاضطرابات الصحية والحركية:**

" إن الألعاب الإلكترونية تؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدى الطفل، فهي تقدم حالة عضوية خاصة " بدءا من جلسة الحاسوب أو Play Station منصة اللعب، أو غيرهما" إلى كل الطقوس المصاحبة لها، فجلوس الطفل لممارسة تلك الألعاب عدة ساعات يفضي إلى هدر الوقت، وحين تستحوذ الألعاب الإلكترونية عليه فترة زمنية طويلة، يتضرر جهازه العصبي، ويتأذى بصره، كما تتأثر صحته العامة من خلال إشغاله باللعب عن تناول وجباته الغذائية، ويحدث أيضا أن يقل الأداء الحركي المرن، مع التهابات

مفصلية. كما أن الألعاب الإلكترونية لا توفر للطفل، أو المراهق ما توفره ألعاب الحركة البدنية من قوة الجسم ولباقته والنمو البدني السليم" (الطنطاوي، ع242).

" كما تجدر الإشارة إلى أوجه الاختلاف بين اللعب على الفيديو واللعب الحقيقي الذي يسهم في تدعيم التنشئة السليمة وفي تنمية مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة، ويزيد من قدرة الطفل على التعبير الخلاق والإبداع، كما أنه يتيح له مسافة من الحرية للتعبير عن نفسه في إطار مقبول اجتماعيا وممتع له وللمحيطين به. وهو استهلاك الطاقات الطفل، وتوجيهها إلى البناء لا الهدم، فلو أتيحت لتلك الطاقات منافذ اللعب، لانطلقت تبني لنا الأبطال ولصار هؤلاء قدوة للنشء، فاللعب هو السبيل، الشخصية المتكاملة للإنسان" (إبراهيم فؤاد 2000).

إذن فاللعب ضروري لنمو الأطفال بشكل سليم. فهو يساعد على تنمية مهاراتهم الحركية والاجتماعية، والعاطفية، والعقلية، واللغوية. واللعب بالنسبة للأطفال ليس مجرد تسلية، بل هو عملية تعلم أساسية، لذلك من المهم تشجيع الأطفال على اللعب وتوفير البيئة المناسبة لذلك، لكي ينموا بشكل صحيح وسليم. (لطف الله عفاف، 1998).

" أما من الناحية العقلية، فاللعب يساعد الطفل على أن يدرك جيدا عالمه الخارجي، وينمي مهاراته اليدوية والعقلية، ويقوم بالاستكشاف فيتعلم ويحصل على المعلومات بنفسه، وتزداد الحصيلة المعرفية واللغوية، ويتدرب على حل المشكلات، وتنمو لديه روح الإبداع والابتكار، ويساعد اللعب على نمو الطفل من الناحية الاجتماعية فيتعلم النظام ويحترم الجماعة، ويدرك قيمة التعاون والمصلحة العامة، ويقيم العلاقات الجيدة مع الآخرين، ويتعاون معهم في حل المشكلات، مما يساعد على التخلص من الخجل والتمركز حول الذات، كما يتعلم السلوك وضبط النفس والصبر والإحساس بشعور الآخرين، ويكون صورة سليمة عنهم وعن الآخرين". (القذافي رمضان 1995، ص42).

وبناء على ما سبق يبدو واضحا أن الألعاب الإلكترونية تهدف إلى تضييق الدائرة المعرفية واستغلال طاقات الأطفال وقدراتهم وتوجيههم إلى العنف والعدوان والانحطاط، كما تعمل على تنمية الحس الحركي وتنمية الفكر الإجرامي له، فالإفراط في اللعب يؤدي إلى عواقب مأساوية.

- **الاضطرابات النفسية والوجدانية:**

" ومن الواضح بل والمؤكد أن التعرض الطويل للألعاب الإلكترونية والإفراط في اللعب له تأثيرات نفسية وعاطفية، أهمها: الإدمان، السلوك القهري، تجريد اللاعب من إنسانيته، فقدان الحساسية والمشاعر، تغيرات مختلفة في شخصيته، قتل البراءة وظهور الاضطرابات النفسية الحركية وفقدان الإرادة، ولسوء الحظ، لا يوجد شكل منهجي لتقويم تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، ذلك أن خطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين والشباب حتى الرجال، يتجلى عندما يتذكرون أحداثا ومشاهد بعينها من تلك الألعاب المرعبة، كما يتذكرون أحداثا حياتية سلبية ومؤلمة، يربكهم هذا ويوترهم ويتركهم مهيئين للتوتر وكرب ما بعد الصدمة، ولنا أن نورد حالات عقلية بعينها، تعود في مجملها إلى تسلسل مشاهد وأحداث وتتابعها، حدثت في الطفولة الأولى وما تلاها. كما يعيش الأطفال الذين تعرضوا لصدمات نفسية في ظروف عنف ورعب شديد كخبرة جذرية تترك آثارا دائمة ومختلفة، ومتفاوتة في شدتها، تتجلى شيئا فشيئا، وتبقى طوال الحياة، وإن وجدت مخارج وظروف حسنة في بعض الأحيان، فالطفل وحده فقط هو الذي يصاب بها وبفظاعتها، وذلك من حيث الانعكاسات السلبية على النمو النفسي السوي له، إذ تؤثر على السير النفسي المستقبلي لديه، وتعقد من مشاكل في السنوات اللاحقة" (borudy,1997,p77).

ومما يبدو واضحا أن هذه الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية تتجسد في انطباع مشاهد العنف – المصورة إلكترونيا في تلك الألعاب الجهنمية على سطح العقل الباقي، أو تقبع في صخب تلك المنطقة

الواقعة بين الشعور واللاشعور وتكون البذرة لما هو آت، يكون هذا عند الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك الاندفاعات من بيئتهم المحيطة (القولي 1999).

ذلك أن الصغار لا يستطيعون، – بل لا يتمكنون – من فهم ذلك الفارق الكبير بين العنف المصور في اللعبة ووحشية ما يحدث في الحياة، إنهم لا يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسياتهم، ولا يدركون شيء فيستمرون في اللعب نهارا وليلاً من دون وعي، وقد يستمر اللعب لأيام من دون كلل أو ملل، لا يقطعه سوى تناول القليل من الطعام الجاهز والمعبأ آليا، غالبا، قليل من النوم، والذهاب إلى الحمام لقضاء الحاجة مع إهمال تام في المظهر. (القذافي رمضان 1995، ص45)

خلاصة الفصل

من خلال ما تم عرضه في العناصر السابقة حول إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية يمكن القول إن إدمان الأطفال على ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية مشكلة متزايدة في المجتمعات الحديثة فهي تتحكم في تفكير الطفل، ولها انعكاسات إيجابية وأخرى سلبية على سلوكه كما تؤثر على التوافق النفسي والاجتماعي له.

الفصل الرابع

تلميذ المرحلة الابتدائية والألعاب الإلكترونية

خطة الفصل الرابع

1. وظائف المدرسة الابتدائية
2. أهداف المرحلة الابتدائية
3. أهمية المرحلة الابتدائية
4. دور التلميذ
5. خصائص تلميذ المرحلة الابتدائية
6. الألعاب الإلكترونية والطفل
7. أثر الألعاب الإلكترونية على تفكير الطفل
8. انعكاسات تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية على تفكير الطفل
9. الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على التوافق النفسي والاجتماعي للطفل والأسرة

تمهيد

تعد المرحلة الابتدائية من أهم المراحل التعليمية في حياة الطالب، إذ تمثل الفرصة الأولى التي يتلقى فيها المتعلم الخبرات والمعارف والمهارات الأساسية بطريقة علمية سليمة، مما يساعده على الاستعداد للحياة وممارسة دوره كمواطن صالح.

كما أن الطفل يميل للعبُ بشكل فطري؛ فهو من الأنشطة المهمّة في حياته التي تكشف عن مكنوناته، وعواطفه وجوانبه الخفية، وباللعب تتكوّن شخصيّة الطفل، وتظهر اتجاهاته وميوله الفكرية والعاطفية والاجتماعية وهنا يبرز دور المدرسة الابتدائية في مراقبة سلوكه وتعديله.

1- وظائف المدرسة الابتدائية

ان المدرسة مؤسسة أوجدها المجتمع لضمان الاستمرار، حيث نظرت لها الدولة على أنها البيئة الصالحة لتربية الناشئة لأنه وجب عليها أن تعد أبناء الجيل الجديد للحياة عن طريق تنمية قواهم ومواهبهم واستعداداتهم الى اقصى حد يمكن أن تصل إليه، إذ لابد أن تتصل المدرسة بالحياة وتألف عالما صغيرا في دائرة العالم الكبير حولها، وقد بين جون ديوي في كتابه الديمقراطية والتربية وظائف المدرسة الابتدائية التي تتمحور حول ما يلي:

- **نقل التراث الاجتماعي:**

أن تعقد التقاليد الاجتماعية يؤدي الى ضرورة تدوين القسم الأعظم من هذا التراث الذي يمثل خبرات الأجيال الماضية ومقوماتها، وذلك لنقل هذه الخبرات الى النشء الجديد حتى يستفيد منها ويزيد عليها ثم يسلمها بعد ذلك الى الأجيال اللاحقة.

- **التبسيط:**

إن الحضارة الحديثة معقدة التركيب ويصعب على النشء الاستفادة منها إلا إذا فهمها فهي متشابكة تجاريو وسياسية وفنية ودينية وعقائد وعادات، فهي غاية في التعقيد ولم تصل الى الحالة التي هي عليها الآن إلا بعد آلاف السنوات، لذلك كان من أولى وظائف المدرسة أن تفكك هده المعلومات الى أجزاء وتبسيطها حتى تأخذ منها النواحي الهامة الموافقة لمستوى الأطفال والتي تتلقى استجابة في نفوسهم.

- **التطهير:**

لابد أن تحوي عادات أو خرافات أو تقاليد بالية، وواجب المدرسة أن تطهر هذه النواحي السيئة، وتثبت في التلاميذ اتجاهاته نفسية وميوله الضروري لدوام حياة الجماعة وتقدمها، ففي المدرسة يجد التلاميذ

زملائهم الصغار يألفونهم ويشاركونهم أفراحهم، ويتعلمون التضحية بمصالحهم الفردية في سبيل المصلحة العامة.

- **إقرار التوازن بين مختلف عناصر البيئة الاجتماعية:**

هي أن تعتمد على إقرار الانسجام بين هؤلاء الأفراد وتوفير الفرص المختلفة، ليتحرر هؤلاء من نطاق جماعاتهم المحدودة، ويتصفون ببيئة على اختلاف عناصرهم وأديانهم وعاداتهم وطرائق تفكيرهم، كما يتم نشر عقائد وأفكار جماعية تعمل على إزالة الفروق الواسعة بين معتقداتهم، مما يخلق تفكير علمي صحيح عندهم.

- **العمل على توفير التوازن والانسجام بشخصية الفرد:**

ويتم ذلك بملاحظة النواحي التالية:

* الكشف عن ميول الفرد واستعداداته ونزاعاته وقدراته مما يساعد كل تلميذ على أن يجد الفرص لتنميتها فيتمشى التعليم مع هذه الميول.

* مساعدة التلاميذ على النمو العقلي بان تغرس فيهم عادات عقلية صحيحة في كيفية حل المشاكل البسيطة وذلك بدراستها.

- **الوظيفة الاجتماعية:**

يجب أن تقوم المدرسة بنشاط اجتماعي ثقافي في المجتمع، سواء كان هذا المجتمع مجتمعا قرويا أو مدنيا والمدرسة يجب أن تكون موجهة ومرشدة أو بكلام اصح يجب أن تكون أداة من أدوات تقدم المجتمع وتعمل على تطوره ورقيه، وكذلك تفتح المدرسة مكتبتها لأفراد المجتمع للمطالعة، وتقود المشاريع الصحيحة

لمكافحة الأوبئة المنتشرة في المنطقة، وبهذه الطريقة يزداد التقارب بينهما وبين الأسرة والمجتمع بشكل عام، فتصبح المدرسة مركز اهتمام المجتمع لا يتأخر الأفراد والأهليون من دعمها ماديا (فخري رشيد خيضر ، 2016، الصفحات 12-13)

2- أهداف المرحلة الابتدائية

إن هدف التعليم بث الثقافة العامة في الجيل الناهض وتنشئة جيل مزود بما تتطلبه الحياة المدنية من معلومات عامة، وتفكير صحيح، وجسم قوي، وأخلاق متينة، وروحيات سامية وذوق سليم، ويد عاملة وإخلاص وتضحية في سبيل الأمة والوطن ويمكن تجديد أهداف المدرسة الابتدائية فيما يلي:

- اكتساب الطفل مهارات الاتصال اللغوي الأساسي فهما وقراءة وتعبيرا مع تحفيظ الجيل للمطالعة.
- اكتساب الطفل القيم الإيجابية اتجاه العلم والعمل، والبيئة، والتقدم، والأخلاق.
- تنمية قدرات الطفل الفنية، والرياضية، والحركية، والحسية.
- اكتساب الطفل لمجموعة من المعارف والمهارات والقيم المتعلقة بمجتمعه من النواحي الجغرافية، والتاريخية، والحضارية، والمكانية.
- اكتساب الطفل المهارات العلمية والرياضية الأساسية وتزويده بالمعارف والمبادئ العلمية والبيئة
- الصحية. (جرجس هشام جرجس ، 2005، صفحة 475)
- ترسيخ القيم العربية والإسلامية والتاريخية في نفوس التلاميذ واتخاذها مبدأ للتربية.
- تنمية الثقافة التكنولوجية والاهتمام بها باعتبارها بعدا من أبعاد التربية العلمية المعاصرة وأساس التطور الحضاري.

* **كما أن المدرسة الابتدائية تعمل على تنشئة:** (حسن الحريري واخرون، 1996، صفحة 61)

– **الفرد السليم:** هناك اهتمام بمجال الصحة الجسمية خاصة في المراحل الأولى من التعليم من حيث النظافة وسلامة الأطفال والتربية البدنية.

– **الفرد الاجتماعي:** ويكون الاهتمام بهذا الجانب خاصة في السنوات الأولى من التعليم من خلال حصص التربية المدنية والدينة والخلقية، وتعزيز مقومات الشخصية القومية والهوية الحضارية للمجتمع.

– **الفرد العارف:** أن اهم جانب معتني به في مجال التربية هو حشو الأذهان بالمعارف النظرية والتقنية التي يحتاجها المتعلم في دراسته وحياته اليومية والمهنية.

– **الفرد الباحث:** من خلال تنمية القدرات العقلية الضرورية كالتحليل والتركيب واستخلاص النتائج والتصور والتنبؤ بالحوادث والمشاكل وإيجاد حلول لها.

– **الشخصية السليمة:** تعتبر الشخصية السليمة بمعارفها وحكمتها وانضباطها واهتمامها بالقيم الإنسانية وبالمصالح العلمية الى جانب المصالح الشخصية مع قيم مجتمعها هي أسمي ما تهدف إليه التربية السليمة.

3- أهمية المرحلة الابتدائية

تتمثل فيما يلي:

أ-اجتماعيا:

- تعتبر المدرسة الابتدائية مرحلة التكوين الوطني للتلميذ وانتمائه للمجتمع المحلي خاصة والمجتمع الدولي بصفة عامة.
- تعتبر المدرسة الابتدائية مرحلة التكوين العاطفي والعلاقات الاجتماعية وكيفية تكوينها وصيانتها وان البيئة التي يعيش فيها ميدان المصالح المشتركة والمواطنة الصالحة.

- تنمية المهارات والاتجاهات اللازمة للإسهام في الحياة الجماعية بصورة فعالة أي أن يصير التلميذ مؤديا لواجباتهم متحملا لمسؤولياته، متعاونا مع غيرهن يشعر بالولاء الاجتماعي لوطنه ولأمته.
- تعويد التلميذ آداب السلوك الاجتماعي وتعليمه العلاقات الاجتماعية وجعله ساعيا الى التقدم الاجتماعي دائما.
- تكوين الضمير الذاتي ومساعدة المتعلم على اكتساب سلوكيات ومواقف حياتية تتمثل في التحاور، والاتصال بالغير، ومعرفة الآخرين، والتعاون.
- نقل التراث الاجتماعي وذلك بنقل التقاليد الاجتماعية التي تمثل خبرات الأجيال الماضية الى النشء الجديد حتى يستفيد منها ويزيد عليها ثم يسلمها الى الأجيال اللاحقة.

كما تتلخص أهميتها حسب العناصر التالية:

ب- عقليا:

* تنمية مهارات التلميذ المختلفة وإكسابه الطرق والأساليب المؤثرة في هذه المعارف كطرق التفكير العقلي السليم وأساليبه وإمكاناته الإبداعية، وتشجيعه على إنتاج أفكار جديدة وابتكارية.

* إكساب التلاميذ معارف في مختلف المجالات والمواد التعليمية وتحكمهم في مختلف أدوات المعرفة الفكرية والمنهجية بما يسهل عملية التعلم. (حربي سميرة ، 2010-2011، الصفحات 149-150)

* إكساب التلاميذ تقنيات التحليل والاستدلال وفهم العالم الحي والجامد.

ج - نفسيا:

* تنمية قدرة التلميذ على الإحساس بالجمال وتذوقه وذلك من خلال مناظر الطبيعة وممارسة بعضا من النشاطات الفنية كالتعبير، والأدب، والموسيقى، والرسم.

* تكوين الصفات الشخصية والطبيعية والاتجاهات النفسية السليمة كأن يثق في نفسه ويحترمها ويتمسك بحرية الرأي، ويحب الحق ويتبعه في كل المواقف والظروف.

* تساهم المدرسة الابتدائية في إيقاظ الأحاسيس الجمالية للمتعلم مما يؤدي الى إبراز المواهب المختلفة والعمل على تشجيع نموها.

د- سلوكيا:

* تنمية الاتجاهات الروحية الخيرية كالأمانة وإتقان العمل وحب الخير للأخرين.

* تساهم المدرسة الابتدائية في توجيه انفعالات التلميذ توجيها صالحا حتى لا يتعرض للكبت والانحراف.

4- دور التلميذ:

- **أدوار التلميذ:**

"يمكن تحديد دور التلميذ وفق ما يلي:

- أن يقوم التلميذ بالتدرج بالمعرفة وفق مستويات من السهل الى الأكثر صعوبة ومن المحسوس الى المجرد ومن العام الى الخاص.
- ينظم التلميذ أفكاره على صورة العدسة التي تضم تكوين صورة أولية شاملة للمحتوى الذي يراد تعلمه.
- يتدرب التلميذ على ممارسة استراتيجية تكوين صورة أولية أو شاملة في المحتوى الذي يعرض له واستخدام المقدمة الشاملة، وبذل الجهد في استيعاب محتوى المعرفة التي يريد التلميذ استيعابها وإدماجها في بنيته المعرفية.

- يتدرب التلميذ على تحديد المتطلبات التعليمية الأساسية لأي خبرة تعلم يريد تحصيلها، إذ أن تحصيل هذه المتطلبات والسعي نحو استيعابها يسهم في إنجاح المتعلم وزيادة ثقته بنفسه والتقدم في مستوى تعلمه.
- يتدرب على بناء مخططات مفاهمية تساعده على تنظيم المعرفة قبل إدخالها وإدماجها في بنيانه المعرفي.
- يتدرب التلميذ على بناء علاقة مفاهمية لتطويره بنية مفاهمية متضمنة علاقات رئيسية ومتوسطة وثانوية ضمن الأفكار التي يتفاعل معها، والتي تقدم له وفق تنظيم محدد.
- يطور التلميذ فهما متدرجا هرميا للخبرات التي يواجهها والتي تقدم له أو تفيده في المواقف التعليمية التي يتفاعل معها.
- يتدرب على بناء ملخصات داخلية وملخصات للأفكار المتضمنة في مجموعه دروس تعكس بوضوح البيئة والعلاقات.

* يتدرب التلميذ على ممارسة الفهم المتعمقة للأفكار المجزأة خلال عمليات المقارنة والمقاربة". (عمار خير الدين ، 1984، الصفحات 14-15)

5- خصائص تلميذ المرحلة الابتدائية

بين سن السادسة والثانية عشر تمتد مرحلة طويلة وغنية بالتطورات يطلق عليها علم النفس أسماء مختلفة، فهي مرحلة الطفولة المتأخرة لأنها آخر مراحل الطفولة التي تسبق مرحلة المراهقة، وتنقسم المرحلة الابتدائية الى قسمين أساسيين هما:

- مرحلة الطفولة الوسطى من (6-9) سنوات مرحلة الصفوف الثلاثة الأولى.
- مرحلة الطفولة المتأخرة من (9-11) سنة مرحلة الصفين الأخيرين.

وتتمثل خصائص طفل المرحلة الابتدائية في العناصر التالية:

أ- **الخصائص الجسمية:** وتتمثل بدورها في:

* تبدأ الفروق الجسمية بين الجنسين بالظهور

* تنمو الفصلات الكبيرة والفصلات الصغيرة

* يستطيع الطفل الاعتماد على نفسه

* ينمو التوافق الحركي، وتزداد الكفاءة والمهارة اليدوية والإدراك الحسي، ونجاحه في إدراك الزمن.

ب- الخصائص العقلية: والتي تمثلت في:

* يستمر النمو العقلي بصفة عامة في نموه السريع ويستمر التفكير المجرد في النمو.

* يزداد مدى الانتباه ومدته وحدته وتزداد القدرة على التعلم ونمو المفاهيم.

* يزداد استعداد الطفل لدراسة المناهج الأكثر تقدما وتعقيدا.

* يزداد لديه حب الاستطلاع.

* يزداد نمو الذكاء وتتغير القدرات الخاصة.

ج- الخصائص الانفعالية: والتي تمثلت في:

* يحاول الطفل التخلص من الطفولة بالشعور بأنه قد كبر، وضبط انفعالاته ومحاولة السيطرة على النفس.

* الميل الى المزح وتقبل مظاهر الثورة الخارجية.

* تقل مخاوف الطفل لكنه قد يحاط ببعض مصادر الصداع.

* يتعلم الأطفال كيف يشبعون حاجاتهم بطريقة بناءة.

د- الخصائص الاجتماعية: والتي تمثلت في:

- يزداد احتكاك الطفل بجماعات الكبار واكتسابه لمعاييرهم واتجاهاتهم.
- تستمر عملية التنشئة الاجتماعية وتتسع دائرة الاتصال الاجتماعي.
- يزداد تأثير جماعة الرفاق ويبدأ تأثير النمط الثقافي العام.
- تنمو فردية الطفل وشعوره بفردية غيره من الناس.
- يزداد الشعور بالشمولية والقدرة على الضبط الذاتي للسلوك ويظهر عنصر المنافسة ذروته. (زهران حامد ، 1972، الصفحات 245-246)

ومن خلال ما سبق نستخلص أن الطفل في المرحلة الابتدائية يمر بعدة تحولات نمائية تشمل عدة جوانب مختلفة، سواء المتعلقة بالجانب الجسمي، العقلي، الانفعالي أو الاجتماعي، فكل جانب يتميز بعدة خصائص يمر بها الطفل وتميزه.

6- الألعاب الإلكترونية والطفل

" يرى بعض الباحثين أن تقسيم مراحل الطفولة يبدأ من السنة الثالثة من عمر الإنسان، لأن الطفل قبل هذا العمر لا يكون قادرا على تلقي الثقافة من خلال وسائط الإعلام، في الثالثة من عمره بتحول مهم وهو ما يسمى بالشخصية الأولية، حيث يدرك فيها الطفل أن له ذات مستقلة يحق له أن يعبر عنها بعدما كانت في السابق مبهمة وغير واضحة المعالم" (البكري، 1999، ص42)

إن اهتمام الطفل بالهواتف المحمولة تجاوز اللعبة البلاستيكية وأتاح له تقليد والديه وإشباع رغبته في اللعب من خلال التحول من الهاتف البلاستيكي إلى الهاتف الحقيقي والبدء بالتجول بحثًا عن هواتف والديه. وما أن يتم وضعه على الطاولة، يأخذه بسرعة ويتراجع إلى زاوية المنزل لينغمس في عالم الألعاب الإلكترونية. ويبدو أن الهاتف هو أداة الاتصال الصحيحة لتعزيز هذه الحاجة إلى الهوية، خاصة لدى الأطفال، لأنه يتيح الوصول إلى علاقة اجتماعية شخصية دون الحاجة إلى استخدام الهاتف الثابت العائلي، الذي لا يزال أداة اجتماعية. (بوخنوفة، 2007، ص77).

يفضل الأطفال بوجه عام اللعب بالألعاب الإلكترونية عبر شبكة الإنترنت أكثر من منضدة اللعب، لأن هذه الأخيرة لا تسمح سوى باللعب الفردي التقليدي، أما اللعب عبر الشبكة فيسمح لهذه الإمكانية، بالإضافة إلى اللعب الجماعي (بوخنوفة، ص74).

" وتعتبر تقنيات الكمبيوتر والبرامج المتقدمة الأساس لتطور الألعاب ثلاثية الأبعاد، التي تنتشر بسرعة، خاصة إذا كانت شخصياتها مشهورة في عالم الرسوم المتحركة أو السينما، مثل "ميكي ماوس"، و" بوكيمون"، و" هاري بوتر". " خاصة الألعاب التي تتحدث عن المحاربين والمصارعين، ومع انتشار أنواع معينة من مواقع الإنترنت، مع الألعاب عبر الإنترنت، من المستحيل التنبؤ بعدد الساعات التي سيقضيها الأطفال في لعب هذه الألعاب، حيث إن هذه المواقع تتمتع بأسلوب مدهش وسهل الاستخدام حيث تتخذ هذه المواقع تصميمات مبهرة مع سهولة الاستخدام مما يسمح لطفل يتجاوز 5 أو 6 سنوات بإتقانها" (همال، ص117، 2012/2011)

ومن المعروف أن صناعة الإعلام على مستوى العالم تستهدف كافة فئات المجتمع، فالطفل واحد منهم ومحتوى المنتجات الإعلامية هو الأكثر سهولة في الاستهلاك والتأثر بها، ولقد أصبح اقتناء المعلومات وأشكال الترفيه والتسلية للأطفال أكثر تطورا، وخاصة الإلكترونية منها، التي وجدت مجالا خصبا في عالم

الأطفال، فجميع منتجاتها التي تقدمها لأغراض تجارية أو مربحة أو عنصرية تماشياً مع مفهوم العولمة المعاصرة، حيث تعتبر هذه الألعاب من الأنشطة الحركية والعقلية التي تساهم في نموه الشامل وتزوده بمعلومات ومهارات جديدة. (زرق أمينة ص 249).

إن استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية يمثل ظاهرة مهمة، فلا يصح أن يكون الطفل بعيدا عن التطور التكنولوجي، ولكن لابد أن يتم ذلك بشكل منظم ومدروس، فهذه الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، والإفراط في اللعب بها يؤثر تأثيرا سلبيا في نفسية الطفل وأعصابه، وكذلك ما ينطوي عليه بعض هذه الألعاب من مخاطر تربوية واجتماعية.(chambart,1979,p15)

كما " يرى شيرلر chirler أن الفكرة القائلة أن الترفيه لا ينطوي على أي سمة تعليمية ينبغي أن ينظر إليها بوصفها أكبر الخدع في التاريخ، وهو ما يصوره" أريك باوند Erick Bowand "مؤرخ التلفزيون الأمريكي على النحو التالي " إن مفهوم الترفيه في تصوري هو مفهوم شديد الخطورة، إذ تتمثل الفكرة الأساسية للترفيه في أنه لا يتصل من بعيد أو قريب بالقضايا الجدية للعالم الذي نعيش فيه، وإنما مجرد شغل أو ملء من الفراغ والحقيقة أن هناك إيديولوجية مغمرة بالفصل في كل أنواع القصص الخيالية فعنصر الخيال يفوق في تصفية العنصر الحقيقي الواقعي في تشكيل آراء الناس" (القولي، محمد عبد الله ، 1999)

7- أثر الألعاب الإلكترونية على تفكير الطفل

أ. أثر الألعاب الإلكترونية على النمو النفسي والانفعالي للطفل:

" بدأت الألعاب الإلكترونية تؤثر على كافة مراحل النمو الجسدي والعقلي للطفل لأنها توفر بيئة مجردة ومحددة مسبقًا تعتمد على تأثير اللعبة، ويحتاج الطفل في سن معينة إلى مشاعر حقيقية وأعراف اجتماعية وأخلاقية محددة ضمن العادات والتقاليد المتعارف عليها، ومع وجود الألعاب الإلكترونية يتراجع التفكير الموضوعي وينتهي النشاط العقلي الواعي بسبب الغموض العميق، في عالم هذه الألعاب الافتراضية

والمشاهد المقدمة إلكترونيا في هذه الألعاب التي تطبع نفسها على سطح العقل الباطن وتشكل بذرة ما سينتج عن ممارسة هذه الصورة بأشكالها المختلفة". (عباس سبتي، 65ص، 2013)، يحدث هذا لدى الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك الاندفاعات لاسيما أن الطفل لا يمكنه التفريق بين الصورة الإلكترونية والواقع ووحشية ما يحدث في الحياة.

إن التعرض لفترات طويلة لهذه الألعاب يؤثر سلبا على الطفل من خلال السلوك الإدماني المستمر، والحركة الزائدة، تغيرات واضطرابات نفسية وحركية، اضطرابات في التعليم وتقدم ذهني عن التقدم العمري بشكل عشوائي غير مفيد، فقدان الحركة على التفكير الحر وتراجع العزيمة والإرادة، ممارسة العنف، القدرة على التواصل الإيجابي مع الآخرين واغتيال براءة الطفل، ولم يكن غريبا انجذاب الأطفال لهذه الألعاب على حساب ألعاب أخرى حيث استطاعت تلك الألعاب في السنوات الأخيرة محاكاة للواقع من أن يشعر اللاعب بأنه يركب سيارة السباق بالفعل أو أنه يسبح في الفضاء الخارجي وهو التطور الذي شكل عامل الجذب للأطفال وهو الارتباط الوثيق الذي يجمع الطفل واللعبة الإلكترونية والذي أصبح جزء من ثقافته (مريم قويدر ، 2012، ص148).

ب. أثر الألعاب الإلكترونية على النسق الاجتماعي للطفل:

" يرى الباحثون أن جلوس الطفل لمدة طويلة مقابل أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب، كما يشتكي العديد من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي داخل الأسرة الواحدة والمجتمع ككل، كما أنهم يتفادون الاجتماعات العامة التي تشعرهم بأنهم في تحدي معها وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدفعهم إلى إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في البعض من الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بالإضافة

إلى عنصر مهم في التأثير الاجتماعي وهو التفكك الاجتماعي الأسري بين الطفل والآباء أو حتى الإخوة فيما بينهم" (مريم قويدر ، 2012، ص148).

ج. أثر الألعاب الإلكترونية على الطبيعة العلمية والتعلمية للطفل:

" يعتقد الباحث "GROS " أن هنالك مجالا آخر غني بإمكانياته الكامنة في مجال التعليم والدافعية والاندماج التام للمتعلمين، هذا المجال هو عالم الألعاب الإلكترونية التي تشكل مصدر معظم الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا المعاصرة الحالية. لقد نجح الأطفال في دخول عالم الثقافة الرقمية من خلال الألعاب الإلكترونية بحيث اكتسبوا الثقافة الرقمية خلال اللعب غير الرسمي، وعليه فلا المدارس ولا المؤسسات التربوية الأخرى قد أولت هذا المجال الأهمية التي يستحقها".

من الأمثلة الجيدة على تعريف الأطفال بعالم التكنولوجيا استخدام الألعاب الإلكترونية. الاتصال بالكمبيوتر هو بداية اتصالهم بالكمبيوتر، ومن خلاله يكتسب الأطفال المهارات اللازمة التي تسهل عليهم الوصول إلى العالم الافتراضي، بالإضافة إلى ذلك تمثل الألعاب الإلكترونية برنامجاً يمكن تعلمها بسهولة من خلال المناهج المدرسية ... استراتيجيات وأساليب فعالة للتدريس، لذلك يقضي الطفل معظم وقته أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية مما يؤثر على نتائجه المدرسية والتعليمية، وبسبب انغماسه في عالم الألعاب الإلكترونية ويؤدي به إلى إهمال الدورات والاقتصار على قراءة الكتب مما يخلق مجتمع بلا عقل بشري كفؤ ويصبح مجتمعاً استهلاكياً وليس مجتمعاً إنتاجياً.

إن استخدام الألعاب الإلكترونية من الأطفال مثال جيد لدخولهم عالم التكنولوجيا، فالتعامل مع الحاسوب يمثل بدايتهم لاتصالهم بالحاسوب ومن خلال لعبهم هذا يتعلمون المهارات الضرورية التي تساعدهم للولوج إلى العالم الافتراضي، إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل تعلمها من خلال المناهج المدرسية بهدف تعليم استراتيجيات وطرائق فاعلة. وبهذا يقضي الطفل معظم وقته أمام

أجهزة الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يؤثر على تحصيلهم الدراسي والعلمي، وبسبب انغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم ويقلل من مطالعتهم للكتب مما يخلق مجتمعا يفتقر للأدمغة البشرية الفعالة ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا (مريم قويدر، ص146، 147).

د. أثر الألعاب الإلكترونية على الطبيعة الثقافية للطفل:

ويتحقق هذا التأثير من خلال تعليم الأطفال في هذه الألعاب العديد من العادات الغريبة الدخيلة عن ثقافتنا العربية مثل المشاهد والصور غير الأخلاقية التي تتعارض مع أخلاقنا الإسلامية، فرؤية هذه الصور بالنسبة لذلك الشخص ويجعلها أيضًا أمرًا طبيعيًا لدى معظم الناس، (مريم قويدر، ص149) وتعمل على تمرير فكرة أخرى وهي أن مصمم اللعبة يدرج موسيقى وأغاني غربية خاصة وذلك لتعويد الطفل على اللعب والتسلية بالاستماع للموسيقى أغلبها صاخبة ومزعجة مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى والاستماع إلى الأغاني وفيديوهات غير أخلاقية وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية ويزيد من تنامي العزلة ومرض التوحد وبهذا يصبح الطفل المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصا ضعيفا فكريا ومعرفيا وعلميا (مريم قويدر، ص149).

8- انعكاسات تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية على تفكير الطفل

وتتمثل فيما يلي:

❖ **الانطواء والعزلة:**

إن الأجهزة الإلكترونية لها أثر بالغ وواضح على كثير من الأطفال، وبالأخص عند استخدامها بشكل يومي ومستمر، حيث تساهم في الانطواء والعزلة الاجتماعية وقلة التواصل مع أفراد الأسرة وبالتالي يؤدي إلى فقدان الكثير من المهارات الاجتماعية، والمعرفية، والوجدانية، والتعليمية.

❖ **تنشأ جيلا عنيفا:**

الألعاب الإلكترونية تخلق طفلاً أنانياً يحب نفسه فقط ويركز على إشباع احتياجاته دون التفكير في الآخرين، على عكس الألعاب الجماعية مثل كرة القدم بأنواعها وغيرها من الألعاب التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب ويتمنى ذلك أيضاً ويغضب إذا لم يرغب في اللعب معه، مما ينمي الجانب الاجتماعي التعاوني لدى الطفل، بالإضافة إلى ضعف البصر الذي يضعف بشكل ملحوظ، في كثير من هذه الألعاب قد يعاني الطفل من ضعف العضلات والأعصاب والعظام خاصة في المراحل المبكرة.

❖ **إجهاد العين:**

أوضح استشاري وأستاذ أمراض القلب وقسطرة الشرايين والتصوير النووي الدكتور خالد النمر أن الهواتف المحمولة تسبب أضرارا كبيرة، فقد يسبب إدمان الأجهزة الإلكترونية آلاما لفقرات الرقبة وإجهاد للعين، وأخطر من ذلك هو الإدمان النفسي، بحيث ينعزل الطفل لساعات متواصلة ويعيش في عالمه الافتراضي، ويفقد مهاراته الاجتماعية وهذا بلا شك سيكون له أثر كبير في المستقبل نفسيا وعضويا (سبق 2014).

" يلتزم مطورو هذه الألعاب بالتأكد من أن مستخدم هذه اللعبة يمكنه التفاعل بشكل كامل مع أحداث اللعبة، فألعاب الفيديو التي تتكون بشكل أساسي من الصور والشخصيات المتحركة، تجذب المستخدم بألوانها وأصواتها، كما تحتوي قصة اللعبة وأحداثها على محتوى من شأنه أن يغري الناس بشراء هذا الترفيه، ويحاكي هذا المحتوى واقعا أو حقائق معينة لأغراض تسويقية لهذه الشركات، ومن الطبيعي أن يكون الجاذبية الخاصة لألعاب الفيديو لدى الطفل فتؤثر بشكل ملحوظ على شخصيته، ويقصد بالأثر التغير الذي يطرأ على سلوك الطفل المشاهد والممارس لألعاب الفيديو، وهذا الأثر هو نتاج التفاعل الواقعي الحيوي بين خصائص ألعاب الفيديو، وخصائص مستخدميه حيث تؤكد دراسة أجريت في الولايات المتحدة الأمريكية أن

ألعاب العنف تؤدي إلى زيادة سلوكيات العنف بشكل مباشر لدى المراهقين بنسبة تتراوح بين 13% إلى 22 % " (عبد الرحمن الغامدي، 2011، ص3-4).

يتأثر الأطفال بمن حولهم وبما يشاهدونه، ولكنهم قد يفتقدون القدرة على التعبير اللفظي عن مشاعرهم خاصة في المراحل الأولى من الطفولة، لذلك يجد الأطفال في الرسوم متنفسا، ولغة تعبيرية تسبق اللغة اللفظية، وهذا الجانب هام جدا للتربويين ويساعدهم في الاكتشاف المبكر للمشكلات قبل تفاقمها (عبد الرحمن الغامدي، 2011، ص4)

"وقد ركزت بعض الدراسات على أن بعض الآباء يشتكون من حالة أبنائهم، حيث أنهم يكونون مهووسين بشراء الألعاب الإلكترونية، ومدمنين عليها لأن أطفالهم يعانون من مشاكل صحية وتربوية مثل الدموع أو مشاكل في الرؤية، والصداع والدوخة وتدهور الأداء المدرسي فضلا عن عزلة الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب عدم ممارسة الرياضة بسبب كثرة الجلوس أمام الشاشات، ويرى العديد من أولياء أمور الأطفال بعض المزايا في وجود هذه الألعاب الإلكترونية كأنهم لم يعودوا مضطرين إلى ترك أطفالهم في المنزل أو أنهم يجيدونها بديلاً عن الذهاب إلى المتنزهات أو الغابات مع أطفالهم لأنه ليس لديهم الوقت لذلك، ويرون فيها بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل والاهتمام بدروسهم أكثر وعدم مخالطة الأطفال" (نمرود بشير، 2008، ص74).

ويؤكد" فلفلان (2008) أن" الطفل منذ حداثة سنه يبدأ في جمع رصيد بصري له، يحتوي على كل ما يراه حوله من أشكال وأحجام وخطوط ومظاهر مرئية في البيئة التي حوله، وهذا المخزون البصري قد ازداد واتسع في عصرنا في ظل وجود وسائل الإعلام المرئية الكثيرة، كما يؤكد " الهيتي 1988 " أن الصورة البصرية تشغل حيزا واضحا في نشاط الطفل الخيالي، خلال فترة الطفولة المبكرة والمتوسطة، ثم يأخذ الاتجاه، نحو الخيال المجرد، الذي يقوم على الرموز وتكوين الأفكار" (عبد الرحمن، 2011، ص5)

9- الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على التوافق النفسي والاجتماعي للطفل والأسرة:

" يعرف الإدمان بأنه الحالة التي تنتج من تكرار تعاطي عقار ما حتى يصبح الاستمرار على تعاطيه لازما وضروريا ويترتب على التوقف عن تعاطيه لازما وضروريا ويترتب على التوقف عن تعاطيه ظهور اضطرابات نفسية أو جسدية وهي ما تعرف بالأعراض الانسحابية " الانقطاع " (عبد المحيي محمود حسين صالح، 2003، ص17).

" إن مشكلة الإدمان على ألعاب الإنترنت أصبحت تطرح نفسها على الساحة العالمية وحسب ما جاء في دراسة " لكيم برلي يونج " أستاذة علم النفس بجامعة بيتسبرغ في براد فورد " بالولايات المتحدة 60% الأمريكية" فان من مستخدمي الإنترنت في العالم هم في عداد المدمنين، حيث يرى بعض العلماء أن الإدمان هو عدم قدرة الإنسان على الاستغناء عن شيء ما بصرف النظر عما هو هذا الشيء طالما استوفى بقية شروط الإدمان من حاجة إلى المزيد من هذا الشيء بشكل مستمر حتى يشبع حاجته حين يحرمه، وبالتالي اقتنع بعض العلماء أن هناك من يُسموّن بمدمني الأنترنت حيث أنه لا خلاف على أن هناك عددا كبيرا من مستخدمي الأنترنت يسرفون في استخدامه حتى يؤثر على حياتهم الشخصية حيث بينت نتائج الدراسات التي أجريت في هذا المجال أن من بين أكثر مجالات استخدام المدمنين للأنترنت هو ألعاب الأنترنت التي تماثل ألعاب الفيديو" (حنان عبد الحميد العناني، 2009 ص15).

يعد التوافق النفسي العام دليلا على الصحة النفسية للذات الفردية في تفاعلها مع المؤثرات الخارجية، وهو مرتبط بمدى قدرتنا على التكيف والانسجام والتقبل لما لدينا (ما هو متاح) وأهدافنا وإمكانية تحقيقها، فسوء التوافق في الحقيقة ينتج عن عجز الفرد على تحقيق أهدافه كلها أو البعض منها، مما يشعره بالانزعاج وعدم الرضا، فيدفع به نحو البحث عما بإمكانه أن يشعره بالطمأنينة والرضا، وقد يكون السبيل لذلك هو الغرق في عالم افتراضي يحقق له اشباعاته وينسيه همومه في هروب مما يزعجه ويقلقه... ليدمن عليه

تدريجيا فيتعزز عند كل عقبة تواجهه، (حيدر محمد الكعبي، 2017، ص92) والطفل ليس بمنأى عن هذا الواقع فهو بنية كلية متكاملة ونفس جسدية اجتماعية، ووجود أي مشكلة على مستوى بنية من هذه البنيات، يحدث خللا واضطرابا على مستوى الكل، ليغرق في عالم الأنترنت عامة وعالم ألعاب الفيديو خاصة، ونحن نعلم أن ما يدركه الطفل يعتمد كلية على ما يجذب انتباهه (محمد عماد الدين اسماعيل، 1986، ص44).

مما لا شك فيه؛ أن لاستخدام الأنترنت تأثيرات كثيرة في السلوك الاجتماعي للطفل بحيث: (المركز التربوي للبحوث والإنماء، ص150.)

- يضعف الروابط الأسرية؛ فيبعد الطفل عن الجوّ العائلي وتكاد تنعدم الحوا ارت والأحاديث المتبادلة ضمن أفراد العائلة.
- يبعده عن الأنشطة الثقافية والرياضية.
- يخسر الطفل الكثير من العلاقات الاجتماعية وسبل تفاعله مع محيطه وبيئته.
- يميل إلى الانعزال عن محيطه العائلي ليضع نفسه في مجتمع وهمي، ما يؤثر سلبا على طرائق التواصل عنده.
- يشوه الصورة الأخلاقية والاجتماعية للطفل عن طرق مشاهدة ضرب، ونمط اجتماعي مخالف للعادات والأعراف الاجتماعية التي تنطلق أساسا من معايير أخلاقية ثابتة.
- يؤدي إلى الوحدة والانفراد والميل إلى التوحد من خلال عدم الكشف عن النوايا أو الأسرار، وعدم النقاش أو التعبير عن الرأي.
- يتأثر بثقافات غريبة وينجذب إلى عاداتها.

وفي هذا السياق يقول " الدكتور عبد الجواد فطاير" في كتابه" الإدمان": "أرى الناس مشدودين للشبكة أقل اهتماما بالانخراط أو الانسجام مع من حولهم في الحياة، فهم أقل اهتماما بذويهم وجيرانهم وزملائهم في

العمل، وأكثر تعلقا بتلك الآلة، ووجدت أن هناك من يهتم ويقضي وقتا أمام الشبكة أكثر مما يهتم أو يعتني بإصلاح علاقة متوترة بينه وبين آخر مهم في حياته، نجد أننا نفقد الإحساس بالزمان والمكان حيث ننفصل عن واقعنا الاجتماعي أحيانا، أرى أن التفاعل الاجتماعي هو بمثابة الأكسجين للعقل." (عبد الجواد فطاير، ص124).

ولعل المشكلة أخف وطأة وتأثيرا بالنسبة لفئة الكبار مقارنة بالصغار؛ حيث إن مستوى إدراكهم لمحتوى ما يتلقونه عبر الأنترنت والأهم عبر ألعاب الفيديو منخفض. فهم يقضون ساعات بين ألعابهم الرقمية؛ في اقتصاص من هذا، وقتل لذاك والقفز على ذلك في حركات خارقة، بألوان زاهية وجذابة وموسيقى حماسية، تزيد من درجة الانسجام والإدمان عليها، كما قد لا يكتف البعض من هؤلاء الأطفال بمتابعة اللعبة عبر اللوح الذكي، بل تتحول إلى ممارسات حقيقية (مدحت عبد الحميد عبد اللطيف، 1999، ص 89).

إن هذه ألعاب الفيديو أضحت بمثابة مدرسة يتزود من خلالها المتعلم (الطفل) بأرقى الفنون القتالية والحيل الإجرامية وتدريجيا يتدرب عليها خاصة في حال وجود المحفزات والمعززات للإتيان بالأفعال العنيفة التي تلقاها في مدرسته الرقمية، وفي هذا السياق يعتبر" **كلارك هل** " أن التكرار لا يعتبر كافيا للتعلم وإنما يجب أن يكون التكرار مصحوبا بحالات تعزيز (توما جورج خوري، 1996، ص152).

وأيضا صاحب نظرية "التعلم بالملاحظة والإدراك المعرفي وعمليات التنظيم الذاتي"، وتدور هذه النظرية حول مناقشة عمليات التعلم بالملاحظة، أي كيف يتعلم الإنسان الاستجابات الجديدة من خلال ملاحظة الآخرين (ألعاب الفيديو قائمة على أساس تسويق تجاري من خلال صورة جذابة وصوت يتناسب والموقف المرئي)، وهنا لابد من التركيز حول القضايا الرئيسية في مجال التعلم بالملاحظة وهي" (توما جورج خوري، ص153):

- اكتساب الاستجابات الجديدة.
- العوامل المؤثرة على الطبيعة الانتقائية للتعلم بالملاحظة.
- العوامل الدافعية المحددة للجوانب الانتقائية في الأداء القائم على المحاكاة.

ولا يفوتنا أن ننوه إلى أنه تم إنشاء علم متخصص يبحث في موضوع ألعاب الفيديو، والذي أكد حقيقتين هما: (حيدر محمد الكعبي، 2017، ص24)

- إن ألعاب الفيديو تحولت من مجرد وسيلة ثانوية إلى ظاهرة أساسية في حياة البشر، وعلى أساس ذلك استحقت أن يكون لها علم خاص بها.
- إن ألعاب الفيديو صارت مصدر تأثير فاعل في المجتمع، فلا بد من تأسيس علم يبحث في طبيعة التأثير لاستثمار فوائده ومعالجة أضرره.

عموما فيما يلي نذكر بعض التأثيرات السلبية لألعاب الفيديو على التوافق النفسي للأطفال:

أ- **الخوف:**

في بعض الأحيان يكابد الطفل ضروبا من مشاعر الخوف، وانعدام الأمن النفسي وهي ذات أثر فعال في تكوين عقد نفسية. ومن الأسباب الرئيسية في تكوين مشاعر الخوف والاضطراب ما يلي: (مصطفى فهمي1995، ص28)

- افتقار الطفل إلى عطف أحد والديه.
- التعاسة والشقاء العائلي.

محاباة طفل في الأسرة، وإيثاره بالحظوة والتدليل مما يؤدي إلى تنامي الغيرة بينهم.

" فبعض هذه الألعاب يروج إلى فكرة الخوف من الإسلام، وعلى سبيل المثال نجد لعبة " Splinter Cell، Call Of Duty " حيث تشرع هذه الألعاب نشر القوات الأمريكية حول العالم من أجل القضاء على

الإرهابيين، حيث تشير إلى جماعة إرهابية من العرب تسعى إلى تدمير أمريكا في وقت محدد، مما يدفع بوكالة الدفاع الأمريكية إلى تعيين فريق دفاعي متخصص من أجل القضاء عليها".

أ. القلق:

" تعتبر الأمراض العصبية أحد المظاهر السيئة للتوافق النفسي الناتج عن عدم القدرة على تحقيق الرضا النفسي، ومن الناحية النفسية فإن كل إنسان يحتاج إلى الظروف النفسية الأساسية التي تضمن له حياته وتمنحه الثقة في سلوكه اليومي، ويحتاج كل شخص إلى احترام الذات، مما يجعله يشعر بأهميته وتقديره من قبل الآخرين. فالجميع يريد أن يحب وأن يكون محبوباً لأن الحب المتبادل يرضي النفس ويربط الفرد بالمجتمع... ويهتم الناس بتحقيق أهدافهم في الحياة، كلما شعر أن هناك عقبات في طريقه، وتغلب عليه المخاوف والشعور بعدم الرضا عن نفسه، فقد تكون أهداف الشخص مرتبطة بالتعليم، والظروف الاقتصادية، والصحة، والفرص المتاحة له. والمحيطة به". (القس صموئيل، ص17-18).

إن المتابع للطفل وهو يمارس ألعاب الفيديو، يجد أنه يتفاعل معها بكل حماسة وانفعالية ومزاجية نحو وقائع اللعبة، كأنها واقعية فيمتزج معها، فيرفع صوته ويتحاور ويتفاعل حركيا في دلالات عن قلقهم من الخسارة.

ب. العزلة الاجتماعية:

" لقد أكدت نتائج دراسة " **مريم قويدر**" إلى أن ألعاب الفيديو تدفع الطفل إلى أن يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على النفس، مما ينعكس سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي. (مريم قويدر. ص277)، وفي ذات السياق أكدت نتائج الدراسة التي أعدها "**ماجد محمد الزيودي**" على أن الآباء يعانون من سهر الأطفال لساعات متأخرة في ممارسة الألعاب، مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية، واستحواذها

على وقت وعقول الأطفال مما يولد مشكلات عائلية كثيرة، أهمها ضعف الروابط التواصلية بين أفراد الأسرة، وبروز الأنانية" (ماجد محمد الزيودي، ص15).

" وفي ذات السياق أشارت " **هالة حماد**" (استشارية الطب النفسي للأطفال والمراهقين) إلى أن لنوعية ألعاب الفيديو تأثيرا على التكوين النفسي للأطفال منها: الخواف " الفوبيا" ، الوسواس والنوم المضطرب وضعف الثقة في النفس والقلق الانطواء والمزج بين الواقع والخيال، أما من الناحية الاجتماعية السلوكية فهي تؤدي إلى الانعزال عن المحيط الاجتماعي وعدم التعاون مع الزملاء والغيرة والريب في سلوك الآخرين، وضعف الشخصية خلال محاورة الغير، (مي مجدي2017،ص21) فنجد أن العزوف أو الافتقار إلى مهارة الدخول في مواقف تفاعل إيجابي مع الآخرين يمثل أحد العناصر الرئيسية في الاكتئاب، ومن ثم يجد المكتئب بسبب عزوفه وافتقاده لمهارة المبادرة في تكوين علاقات اجتماعية ناجحة وفعالة أمامه فرصا محدودة نحو تكوين وتعزيز مهاراته الاجتماعية في التبادل ومجالات ضيقة لاكتساب الخبرة الأزمة لتعميق علاقاته بالآخرين مما يؤدي بدوره إلى مشكلة جديدة عندما يضطر إلى الدخول في التفاعلات الاجتماعية المجدودة المتاحة له إذ سيواجه بسبب قصوره وفقر مهاراته الاجتماعية لكثير من الخبرات غير السارة التي تدفعه لمزيد من العزلة والانزواء وتزايد إحساسه بالكآبة " (عبد الستار ابراهيم،1998، ص135،136).

ج- الانتحار:

" لقد أصبحت ظاهرة الانتحار في المجتمع الجزائري مشكلة واقعية فرضت نفسها، تستوجب التوقف عندها بهدف التعرف على العوامل والمسببات الدافعة نحوها، وبخاصة أنها تستهدف فئات الشباب والمراهقين وحتى الأطفال. ولعل الظاهرة التي برزت في الآونة الأخيرة والمتمثلة في إقدام عدد من المراهقين على الانتحار أو محاولة الانتحار، وذلك بعد اتباع تعليمات لعبة الفيديو "الحوت الأزرق" وفي خضم تزايد عدد المنتحرين تنبه الأولياء إلى ضرورة مراقبة أبنائهم أثناء اللعب " الألعاب الإلكترونية" ، مخافة إقدامهم على

تحميلها وبالتالي التعرض لخطر الانتحار، فلقد تم تسجيل تماني (8) ضحايا بالجزائر حسب المصادر الإعلامية إلى غاية 10 جانفي 2018، فتم العثور على ضحايا لعبة الحوت الأزرق من خلال شنق أنفسهم، وذلك بعد رسم الحوت على أحد اليدين في شكل وشم، فالمتمعن في أعمار ضحايا هذه اللعبة؛ يجد أن البعض منهم أطفالا (محمد الأمين، عبد المؤمن يبلغان 9 سنوات)، وأخرون في بداية المراهقة إن جاز ذلك " هيثم، عبد الرحمن يبلغان 11 سنة " ومراهقون" أيمن 14 سنة، بلال، العمري يبلغان15 سنة، فيروز 18 سنة" (منى غانمي 2018)

د- **إهمال الدارسة:**

لقد أكدت نتائج الدراسة التي " أجرتها **مرح مؤيد حسن** " إلى أن للألعاب الإلكترونية بعض السلبيات التي تترك أثرها على اللاعبين، ومن أبرزها الإسراف في شراء الأجهزة وألعاب الفيديو وإهمال الواجبات المدرسية، وتعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا" (مرح مؤيد حسن2013).

كما أسفرت الدراسة التي أجراها " الباحث **عباس سبتي** " على نتائج هامة نوردها كالآتي: (عباس سبتي 2018)

- ممارسة اللعب من ثلاث ساعات فأكثر باليوم الواحد بنسبة (35.5%)
- عدم رضى الوالدين بانشغال الأولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار بنسبة (3.56%).
- انشغال الطلبة بالحديث عن ألعاب الفيديو بالمدرسة، بدل الحديث بشئون الدراسة (1.78%).
- شرود الطلبة والتفكير بهذه الألعاب خلال تواجدهم بالمدرسة بنسبة (3.35%).
- تأجيل حل الواجبات المنزلية من أجل ممارسة هذه الألعاب بنسبة (48%).
- تفضيل ممارسة الألعاب على عملية المراجعة والاستذكار بنسبة (49%).
- تدني درجات المواد الدراسية بسبب ممارسة هذه الألعاب بنسبة (2.51%).

- تفضيل اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي بنسبة (1.63%).
- الاضطرار إلى أخذ الدروس الخصوصية بسبب انخفاض المستوى التعليمي للطلبة (1.41%).

خلاصة الفصل

يتضح لنا مما سبق عرضه بأن التعلم الابتدائي أهم مرحلة يمر بها التلاميذ فهو القاعدة الأساسية في بناء التعليم ولهذا تولي الدول أهمية كبرى لهذه المرحلة من التعليم، فالمدرسة الابتدائية مؤسسة اجتماعية أهدافها واضحة من خلال تفاعل العناصر المكونة لها، مراعية في ذلك الخصائص المختلفة للتلميذ التي تهدف الى توجيهه وإرشاده وتقويم سلوكه لدمجه في المجتمع وتفادي أضراره.

الفصل الخامس

الإجراءات المنهجية للدراسة

خطة الفصل الخامس

1. مجالات الدراسة

2. مجتمع وعينة الدراسة

3. منهج الدراسة

4. أدوات جمع البيانات

تمهيد

هناك علاقة وثيقة بين موضوع البحث ومنهجه، حيث إن طبيعة الموضوع تحدد إلى حد كبير المنهج المناسب له، والذي يلعب بدوره دوراً كبيراً في توجيه الباحث خلال المراحل المختلفة لبحثه. كما أن اختبار الإجراءات المنهجية المناسبة ضرورة ملحة لتحقيق الترابط العلمي والمنطقي بين الجانبين النظري والميداني في مجال البحث العلمي. ومن هذا المنطلق، سأحاول في هذا الفصل إبراز أهم الخطوات والإجراءات المنهجية التي اعتمدتها في هذه الدراسة.

1- مجالات الدراسة

أ. المجال الزمني:

يقصد بالمجال الزمني للدراسة المدة المستغرقة لإنجاز البحث العلمي والذي كانت مدته 3 سنوات بدءا من اختيار الموضوع وصولا إلى إيداع الأطروحة في شكلها النهائي، ويمكن تقسيم المجال الزمني لدراستنا إلى المراحل التالية:

* **المرحلة الأولى: الدراسة الاستطلاعية**

لقد تم القيام بالدراسة الاستطلاعية وفقا لما هو معمول به منهجيا، حيث أنه بعد اختيار الموضوع في شهر ماي 2021 وبعد ضبطه مع المشرف، قمت بإجراء مقابلات مع بعض تلاميذ السنة الخامسة وأوليائهم في عدة مؤسسات واستعملت في ذلك علاقاتي الخاصة كوني أعمل في محال التربية والتعليم حيث كنت أقوم بطرح بعض الأسئلة التي تمكنت من خلالها بإلمامي بلمحة عن آباء التلاميذ وكذا تطلعاتهم وأوليائهم ومعرفة مدى أهمية موضوع دراستي من خلال إجاباتهم والتفاعل معي حول موضوع الألعاب الإلكترونية ودور المراقبة الأسرية في دعم وتشجيع هذه الظاهرة من عدمها، وبهذا أخذت لمحة حول موضوع دراستي وحددت كيفية العمل فيه.

* **المرحلة الثانية: جمع المادة العلمية وكتابة الفصول النظرية:**

حيث تم جمع المادة العلمية من شهر جوان 2021 إلى غاية نفس الشهر من عام 2022 ، حيث قمت بكتابة فصل الإطار التصوري للدراسة والفصول النظرية والتي تم تصحيحها ومراقبتها بناءا على ملاحظات وتعليمات الأستاذ المشرف وبذلك إخراجها في قالبها النهائي الصحيح .

* **المرحلة الثالثة: الدراسة الميدانية**

بعد المرحلتين السابقتين تم الشروع في الفصل التطبيقي، حيث تم كتابة فصل الإجراءات المنهجية والقيام ببناء استمارة الاستبيان وأسئلة المقابلة التي وجهت للأولياء ، والقيام بتحكيم استمارة الاستبيان من طرف المحكمين، وبعد الانتهاء من ذلك قمن بتعديلها وفقا لملاحظات السادة المحكمين وإخراجها في شكلها النهائي على تلاميذ السنة الخامسة الموزعون عبر 46 مدرسة ابتدائية وكان ذلك في شهر أفريل 2023 وبعد استرجاعها قمت باستكمال بقية مراحل الدراسة التطبيقية حيث قمت بتفريغ البيانات وتصنيفها وتحليلها واستخلاص النتائج في ضوء الفرضيات والدراسات السابقة، وأخيرا استنتاج النتائج العامة للدراسة.

أ. المجال الجغرافي (المكاني):

يقصد به المكان الذي أجريت فيه الدراسة الميدانية وعليه تم اختيار ابتدائيات مدينة تبسة ، وهذه الأخيرة هي إحدى ولايات الجزائر ، أصبحت ولاية سنة 1974 رقمها 12 في التقسيم الإداري، تقع في شرق الجزائر وهي منطقة حدودية ، و تحتوي مدينة تبسة على 85 مدرسة ابتدائية مقسمة إلى مقاطعتين إداريتين، المقاطعة الأولى وبها 38 مدرسة ابتدائية والمقاطعة الثانية 46 مدرسة ابتدائي، ولقد تمت الدراسة في هذه الأخيرة وتم تقسيمهم هكذا مع مراعاة التقارب الجغرافي للمدارس حتى يسهل على السيد المفتش التنقل بينها ويسهل أيضا التواصل بين العاملين في تلك المدارس حتى يتسنى لهم تنظيم الدورات التكوينية والندوات البيداغوجية، وقد تم اختيار دراستنا هذه في المقاطعة الإدارية الثانية التي تحتوي على 46 مدرسة ابتدائية وذلك لقرب بعض هذه المدارس من مكان سكني حتى أتكمن من القيام بالدراسة وزيارة الميدان دائما وبشكل أسهل، كذلك وقع الاختيار عليها لأنها تحتوي أكبر عدد من المدارس مقارنة بالمقاطعة الإدارية الأولى وذلك حتى تكون معبرة وذات نتائج علمية صائبة وهذه المدارس الابتدائية كالتالي:

1. ابتدائية مبارك الميلي

2. ابتدائية حرباوي علي
3. ابتدائية قرفي عبد اللطيف
4. ابتدائية 4مارس 56
5. ابتدائية بوازدية عيسى
6. ابتدائية حسان بن نعمان
7. ابتدائية الشهيد بلغيث إبراهيم
8. ابتدائية الشهيد تريكي لزهاري
9. ابتدائية عبان رمضان
10. ابتدائية يحي فارس
11. ابتدائية طارق بن زياد
12. ابتدائية الهداية
13. ابتدائية محفوظي صالح
14. ابتدائية سعدي سعد
15. ابتدائية بلحسين محمد
16. ابتدائية حميدان الطيب
17. ابتدائية طراد السعيد
18. ابتدائية سعدي موسى
19. ابتدائية رزق الله عبد الله
20. ابتدائية زمولي بوزيان
21. ابتدائية الشهيد حسناوي رابح بن حمودة

22. ابتدائية مبروك محمد

23. ابتدائية دلول طالب

24. ابتدائية عاشور رشيد

25. ابتدائية المجاهد طبيب زينة بنت برحيل

26. ابتدائية بهلول رشيد

27. ابتدائية المجاهد بولعراس محمد لخضر

28. ابتدائية الشهيد رزق الله العربي

29. ابتدائية محفوظي محمد

30. ابتدائية زايدي علي

31. ابتدائية ساكر حسن

32. ابتدائية زارعي بوجمعة

33. ابتدائية المجاهد سماعلي المكي بن محمد

34. ابتدائية الشهيد نويري بشير بن الوردي

35. ابتدائية الشهيد نويري الوردي بن العربي

36. ابتدائية المجاهد رزق الله بلقاسم بن بلخير

37. ابتدائية المجاهد عثمانية محمد

38. ابتدائية عزيزي مسعود

39. ابتدائية الشهيد بن الطيب محمد

40. ابتدائية اليوم الوطني للشهيد 18 فيفري

41. ابتدائية الشهيد عمارة محمد الشريف

42. ابتدائية الشهيد عمراني محمد بن بلقاسم
43. ابتدائية التميز الخاصة
44. ابتدائية عامر أحمد –افاق–
45. ابتدائية الشهيد براهمية الشريف
46. ابتدائية بهلول إبراهيم بن التونسي

ب. المجال البشري:

بما أن الدراسة الراهنة تهدف إلى محاولة معرفة دور المرافقة الأسرية في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، كان من الطبيعي الاعتماد على جمع البيانات والمعلومات من تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي الموزعين عبر 46 مدرسة ابتدائية والبالغ عددهم 2256 تلميذا وتلميذة ، ومن خلال الإجراءات الإحصائية تحصلنا على عدد 329 تلميذا كعينة ممثلة لمجتمع البحث الكلي، فكان عدد الذكور 176 ذكرا وعدد الإناث 153 أنثى (حسب استمارة البحث)، ولقد تم اختيارهم على أسس ومعايير منهجية دقيقة.

2- مجتمع وعينة الدراسة

أ. مجتمع البحث:

" هو المجتمع الأكبر أو المفردات التي يستهدف الباحث دراستها لتحقيق نتائج الدراسة. ويمثل هذا المجتمع الكل أو المجموع الأكبر للمجتمع المستهدف والذي يهدف فيه الباحث إلى دراسته. ويتم تعميم نتائج الدراسة على كل مفرداته إلا أنه يصعب الوصول إلى هذا المجتمع المستهدف بضخامته، فيتم التركيز على المجموع المتاح أو الممكن الوصول إليه والاقتراب منه لجمع البيانات، والذي يعتبر عادة جزء ممثلا

للمجتمع المستهدف. ويلبي حاجات الدراسة وأهدافها، ونختار منه عينة البحث". (محمد، 2000، صفحة 130)

" إن مجتمع البحث يعني جمع مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث، كما أن المقصود بمجتمع الدراسة كل العناصر المراد دراستها، إذ أن سحب جزء من مجموع الدراسة يطلق عليه اسم العينة. والعملية التي تتم بهذا الشكل يطلق عليها اسم المعاينة". (منذر، 2007)

إذن يمكن القول إن هناك مفهومان أساسيان في البحث العلمي يتعلقان بتحديد مجتمع الدراسة وهما المجتمع المستهدف وعينة البحث. .فالمجتمع المستهدف هو المجموعة الكلية من العناصر أو الأفراد التي يسعى الباحث إلى دراستها والتعميم عليها. ويمثل هذا المجتمع الكل الذي تنطبق عليه مشكلة الدراسة. ولكن نظراً لصعوبة دراسة كامل عناصر المجتمع المستهدف، خاصة إذا كان ضخماً، يلجأ الباحث إلى اختيار عينة ممثلة لهذا المجتمع.

كما يمكن القول إن هناك مفهومان أساسيان في البحث العلمي يتعلقان بتحديد مجتمع الدراسة وهما المجتمع المستهدف وعينة البحث.

فالمجتمع المستهدف هو المجموعة الكلية من العناصر أو الأفراد التي يسعى الباحث إلى دراستها والتعميم عليها، ويمثل هذا المجتمع الكل الذي تنطبق عليه مشكلة الدراسة، ولكن نظراً لصعوبة دراسة كامل عناصر المجتمع المستهدف، خاصة إذا كان ضخماً، يلجأ الباحث إلى اختيار عينة ممثلة لهذا المجتمع.

أما عينة البحث فهي المجموعة الجزئية التي يختارها الباحث من المجتمع الكلي ويجمع منها بيانات الدراسة. وتكون هذه العينة ممثلة لمجتمع الدراسة الكلي إذا تم اختيارها بطريقة عشوائية صحيحة، وبذلك يتمكن الباحث من تعميم نتائج دراسة العينة على المجتمع المستهدف ككل.

وبهذا فالمجتمع المستهدف هو المجموعة الكلية وعينة البحث هي الجزء الممثل الذي يختاره الباحث للدراسة الميدانية.

ب. المعاينة:

" ترتكز على كيفية استخدام العينة أو التجمع الصغير من الحالات أو الأنشطة للحصول على معلومات تساعد في فهم أكبر للأمور التربوية والنفسية وغيرها".

ويقصد " بالعينة من أنها تمثل جزء من مجتمع الدراسة من حيث الخصائص والصفات، لذا فلا بد من أن يلجأ الباحث إلى دراسة كل وحدات المجتمع، وهي قد تكون كبيرة جدا، مما يصعب دراستها، فإنه يلجأ إلى دراسة عينة مصغرة للمجتمع تغنيه عن دراسة كافة وحدات المجتمع، وتكون ممثلة تمثيلا حقيقيا لمجتمع البحث. وتعرف العينة أيضا على أنها اختيار مجموعة من الأشخاص من مجموع مجتمع البحث. هؤلاء الأشخاص، يكونون العينة التي يهتم الباحث بفحصها ودراستها، والعينة المختارة من مجتمع البحث يجب أن تكون ممثلة له في جميع خصائصه". (شروخ، 2003، صفحة 23)

إذن تعد " العينة جزءا مصغرا من مجتمع البحث الذي يختاره الباحث لدراسته والتعرف على خصائص وصفات هذا المجتمع، وذلك لأن دراسة كل وحدات وأفراد المجتمع قد يكون صعبا ومستحيلا أحيانا نظرا لكبر حجمه لذا يلجأ الباحث إلى اختيار عينة صغيرة تمثل المجتمع بشكل حقيقي ودقيق من حيث الصفات والخصائص، بحيث تغنيه دراستها عن دراسة كل أفراد المجتمع، والعينة الجيدة هي التي تعكس خصائص مجتمع الدراسة الأصلي تمثيلا حقيقيا ودقيقا".

ج. طريقة اختيار العينة:

لتحديد حجم العينة للبحث، تم استخدام ثلاث مواقع إلكترونية[1] متخصصة في الإحصاء والبحث العلمي. هذه المواقع تستخدم صيغ رياضية مختلفة لحساب حجم العينة بناءً على عدة عوامل، مثل مستوى الثقة، وهامش الخطأ، والنسبة المئوية للمجتمع، وحجم المجتمع. هذه المواقع تتضمن شروحات وأمثلة توضح كيفية استخدام آلات الحاسبة بشكل صحيح. كما تتفق نتائج حساب حجم العينة مع جدول ساكاران لاختيار العينة، والذي يستند إلى نفس المبادئ والصيغ الإحصائية. لذلك، يمكن اعتبار هذه المواقع مصادر ذات مصداقية ومفيدة لأغراض بحثية ولقد تم اختيارها بطريقة عشوائية جيث تم الحصول على عدد التلاميذ وترقيمهم الكترونيا في كل مدرسة ابتدائية وسحبها عن طريق استخدام أساليب الكترونية Exel وتوزيع استمارة الاستبيان من خلاله على الأرقام المختارة حسب كل مدرسة ابتدائية.

تمثل حجم المجتمع الكلي المتمثل في جميع تلاميذ السنة الخامسة والمقدر ب 2256 تلميذ وتلميذة، وعليه وبالاعتماد على المصادر السابقة تم تحديد حجم العينة المناسب، فقد قدر حجمها بـ: 329 تلميذا.

[1] المواقع المستخدمة هي:
- موقعCalculator.net
- موقعSurveyMonkey
- موقعRaosoft

الجدول رقم 1: جدول سكاران لاختيار العينة

	Confidence = 95.0%				Confidence = 99.0%			
	Degree of Accuracy/Margin of Error				Degree of Accuracy/Margin of Error			
Population Size	0.05	0.035	0.025	0.01	0.05	0.035	0.025	0.01
10	10	10	10	10	10	10	10	10
20	19	20	20	20	19	20	20	20
30	28	29	29	30	29	29	30	30
50	44	47	48	50	47	48	49	50
75	63	69	72	74	67	71	73	75
100	80	89	94	99	87	93	96	99
150	108	126	137	148	122	135	142	149
200	132	160	177	196	154	174	186	198
250	152	190	215	244	182	211	229	246
300	169	217	251	291	207	246	270	295
400	196	265	318	384	250	309	348	391
500	217	306	377	475	285	365	421	485
600	234	340	432	565	315	416	490	579
700	248	370	481	653	341	462	554	672
800	260	396	526	739	363	503	615	763
900	269	419	568	823	382	541	672	854
1,000	278	440	606	906	399	575	727	943
1,200	291	474	674	1067	427	636	827	1119
1,500	306	515	759	1297	460	712	959	1376
2,000	322	563	869	1655	498	808	1141	1785
2,500	333	597	952	1984	524	879	1288	2173
3,500	346	641	1068	2565	558	977	1510	2890

وبذلك يكون حجم عينة الكلي المأخوذ من مجتمع البحث 2256 تلميذا وتلميذة وفق خصائص معينة، تستلزم توفر شروط البحث التي أرى أن العينة لا بد أن تحمل نفس خصائص وحدات المجتمع الكلي.

3- منهج الدراسة

" يعتبر المنهج عنصرا أساسيا وضروريا لأي دراسة، لأنه هو الموجه للباحث والذي يساعد على رسم الطريق المناسب والواجب اتباعه في البحث ويتم اختيار المنهج انطلاقا من طبيعة المشكلة المدروسة". (كشرود، 2007، الصفحات 227-228)

وهناك عدة مناهج تحدد طبيعة الظاهرة الاجتماعية المدروسة، ولما كان موضوع دراستنا الحالية يدور حول المراقبة الأسرية ودورها في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية، فإننا نرى أن أنسب منهج لدراسة هذا الموضوع هو المنهج الوصفي التحليلي.

" فالمنهج الوصفي هو أحد أشكال التحليل والتفسير العلمي المنظم لوصف ظاهرة أو مشكلة محددة وتصويرها كميا عن طريق جمع بيانات عن الظاهرة أو مشكلة محددة وتصنيفها وتحليلها تحليلا كافيا ودقيقا، لاستخلاص دلالتها والوصول إلى نتائج أو تعميمات عن الظاهرة أو الموضوع محل البحث". (شفيق، 1985، صفحة 78)

" وقد يتعدى البحوث الوصفية، الوصف إلى التفسير في حدود الإجراءات المنهجية المتبعة وقدرة الباحث على التفسير العلمي المنظم لوصف ظاهرة محددة وتصويرها تصويرا كميا من خلال جمع البيانات والمعلومات المقننة عن الظاهرة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة ". (عطية، 1981، صفحة 138)

" ويعرف أيضا على أنه أسلوب أو طريقة لدراسة الظواهر الاجتماعية بشكل علمي منظم من أجل الوصول إلى أغراض محددة لوضعية معينة اجتماعية أو مشكلة، أو سكان معينين. ويذهب تعريف آخر إلى أن المنهج الوصفي يعتبر طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كميا، عن طريق جمع معلومات معينة عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة ". (سلاطنية و الجيلالي، 2004، صفحة 168)

إذن يمكن القول إن المنهج الوصفي يعتمد على جمع البيانات والمعلومات المتعلقة بالظاهرة موضوع الدراسة، وتصنيف هذه البيانات وتحليلها بطريقة منظمة ودقيقة، بهدف التوصل إلى نتائج واستنتاجات تصف الظاهرة بشكل كامل وشامل ويعتمد الباحث في المنهج الوصفي على أدوات محددة لجمع البيانات

كالملاحظة والمقابلات والاستبانات، ثم يصنف البيانات ويحللها باستخدام الأساليب الإحصائية للوصول إلى نتائج دقيقة حول موضوع الظاهرة، وبذلك يقدم المنهج الوصفي صورة واضحة وتفصيلية للظاهرة موضع الدراسة.

4- أدوات جمع البيانات

استخدم الباحثون على مختلف تخصصاتهم كلمة أداة للإشارة على الوسيلة التي تستعمل في البحوث العلمية سواء كانت هذه الوسائل تتعلق بجمع البيانات والمعطيات والمعلومات المختلفة أو بعمليات الجدولة والتصنيف.

ونظرا لطبيعة بحثي وهدف الدراسة اعتمدت الأدوات التالية:

أ. الملاحظة:

" تعرف الملاحظة العلمية بأنها المشاهدة الدقيقة لظاهرة ما، مع الاستعانة بأساليب البحث والدراسة التي تتلاءم مع طبيعة الظاهرة. (أبراش، 2009، صفحة 261)

" وتعرف أيضا على أنها المشاهدة والمراقبة الدقيقة لسلوك أو ظاهرة معينة، وتسجل الملاحظات أولا بأول، للكشف عن طبيعة ذلك السلوك أو تلك الظاهرة بغية تحقيق أفضل النتائج والحصول على أدق المعلومات". (المحمودي، 2015، صفحة 149)

إذن فالملاحظة العلمية هي مشاهدة دقيقة ومنظمة لظاهرة معينة، باستخدام أساليب وأدوات بحث مناسبة لطبيعة تلك الظاهرة، بهدف فهم الظاهرة وجمع البيانات والمعلومات عنها، وذلك وفق منهجية علمية تتسم بالموضوعية والدقة.

ولقد اعتمدت في دراستي هذه على ملاحظة سلوك التلاميذ الذي يتغير من خلال استخدامه للألعاب الإلكترونية والذي يمكن إدراجه ضمن مؤشرات متغيرات الدراسة من أجل فهم سلوك التلاميذ وبناء الاستمارة الميدانية.

ب. الاستبيان:

"هو مجموعة من الأسئلة المرتبة حول موضوع معين يتم وضعها في استمارة ترسل للأشخاص المعنيين، عن طريق البريد أو يجري تسليمها باليد، تمهيدا للحصول على أجوبة الأسئلة الواردة فيها وبواسطتها يمكن التوصل إلى حقائق جديدة عن الموضوع والتأكد من معلومات متعارف عليها لكنها غير مدعمة بحقائق، والأسلوب المثالي في الاستبيان هو أن يحمله الباحث بنفسه إلى الأشخاص ويسجل بنفسه الأجوبة والملاحظات التي تثري البحث". (عبد الكريم، 1992، صفحة 56، 57)

كما " يعرف **الاستبيان** أيضا على أنه مجموعة من الأسئلة المتنوعة والتي ترتبط في بعضها البعض بشكل يحقق الهدف الذي يسعى إليه الباحث من خلال المشكلة التي يطرحها بحثه، ويرسل الاستبيان بالبريد أو أي طريقة أخرى إلى مجموعة من الأفراد أو المؤسسات التي اختارها الباحث لبحثه لكي يتم تعبئتها وتتم إعادتها للباحث، ويكون عدد الأسئلة التي يحتوي عليها الاستبيان كافية ووافية لتحقيق هدف البحث بصرف النظر عن عددها". (قاسم، 2011)

إذن فالاستبيان هو أداة بحثية تتكون من مجموعة من الأسئلة المترابطة التي يعدّها الباحث بهدف تحقيق أغراض بحثه والإجابة على تساؤلاته، حيث يقوم الباحث بإرسال الاستبيان عبر البريد أو وسائل الاتصال الأخرى إلى عيّنة محدّدة من الأفراد أو المؤسسات، ليتم تعبئته وإعادته مجددًا إلى الباحث، ويضم الاستبيان عددًا كافيًا من الأسئلة الشاملة والمناسبة التي تلبي احتياجات البحث، بغض النظر عن عددها.

وقد تم تقسيم استمارة الاستبيان الخاصة بموضوعنا الى خمس 05 محاور تضم 39 سؤال على النحو التالي:

المحور الأول: البيانات الشخصية؛ والذي ضم 04 أسئلة (من السؤال رقم 01 الى السؤال رقم 04)

المحور الثاني: متعلق بالفرضية الأولى: دوافع إقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية، والذي ضم 10 أسئلة (من السؤال رقم 05 الى السؤال رقم 14)

المحور الثالث: متعلق بالفرضية الثانية: المرافقة المعنوية للأسرة في ودورها في توجيه الأبناء نحو استخدام الألعاب الإلكترونية، والذي ضم 09 أسئلة (من السؤال رقم 15 الى السؤال رقم 22)

المحور الرابع: متعلق بالفرضية الثالثة: المرافقة المادية للأسرة ودورها في توجيه الأبناء نحو استخدام الألعاب الإلكترونية والذي ضم 07 أسئلة (من السؤال رقم 23 الى السؤال رقم 29)

المحور الخامس: متعلق بالفرضية الرابعة: التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية والذي ضم 10 أسئلة (من السؤال رقم 30 الى السؤال رقم 39)

ج. المقابلة:

" وتعتبر من أدوات جمع البيانات المهمة في البحث العلمي نظرا لخصائصها التي تميزها عن غيرها من أدوات جمع البيانات، وتعرف المقابلة على أنها: عملية اتصال مباشر بين الباحث ومساعديه من ناحية وبين المبحوثين أو مفردات عينة مختارة من ناحية أخرى، حيث يوجه الباحث جملة من الأسئلة المقننة أو غير المقننة إلى المبحوثين، وتسجل وتدون الإجابات بهدف مراجعتها وتفريغها ووصفها فيما بعد". (طاهر حسو ، 2011، صفحة 136)

إذن فبالإضافة إلى الملاحظة والاستبيان استعمل الباحث المقابلة الحرة في جمع بعض البيانات الضرورية التي تخدم موضوع الدراسة الراهنة وقد استخدمت المقابلة مع بعض الأولياء أثناء الدراسة الاستطلاعية بغرض الحصول على بعض البيانات المتعلقة بأبنائهم من حيث سلوكياتهم داخل المنزل وكذا معاملتهم لهم ودعمهم في الحصول على ما يريدون وأيضا مراقبتهم أثناء اللعب ومتابعة تحصيلهم الدراسي، ومدى التواصل بين الأسرة والمدرسة وذلك من أجل الإجابة على بعض التساؤلات التي أثارتها الدراسة.

خلاصة الفصل

بعد عرض وتحليل البيانات الميدانية، توصلت الدراسة الراهنة إلى نتائجها، إذ ساهم هذا العرض في فهم البيانات والمعلومات وجعلها أكثر وضوحاً من حيث العلاقة بين المتغيرات، وبعد تصنيف البيانات وترتيبها وتحليلها، أصبحت بمثابة الأدلة والحقائق التي استُخدمت لاستخلاص النتائج التي توصلت إليها الدراسة من خلال اختبار الفرضيات ميدانياً ومناقشتها في ضوء الجانب النظري الذي تناول موضوع الدراسة.

الفصل السادس

استخلاص النتائج ومناقشتها

خطة الفصل السادس

1. عرض وتحليل بيانات الدراسة
2. عرض وتحليل بيانات الفرضية الأولى.
3. عرض وتحليل بيانات الفرضية الثانية.
4. عرض وتحليل بيانات الفرضية الثالثة.
5. عرض وتحليل بيانات الفرضية الرابعة.
6. بناء وتحليل نتائج الفرضيات.

تمهيد

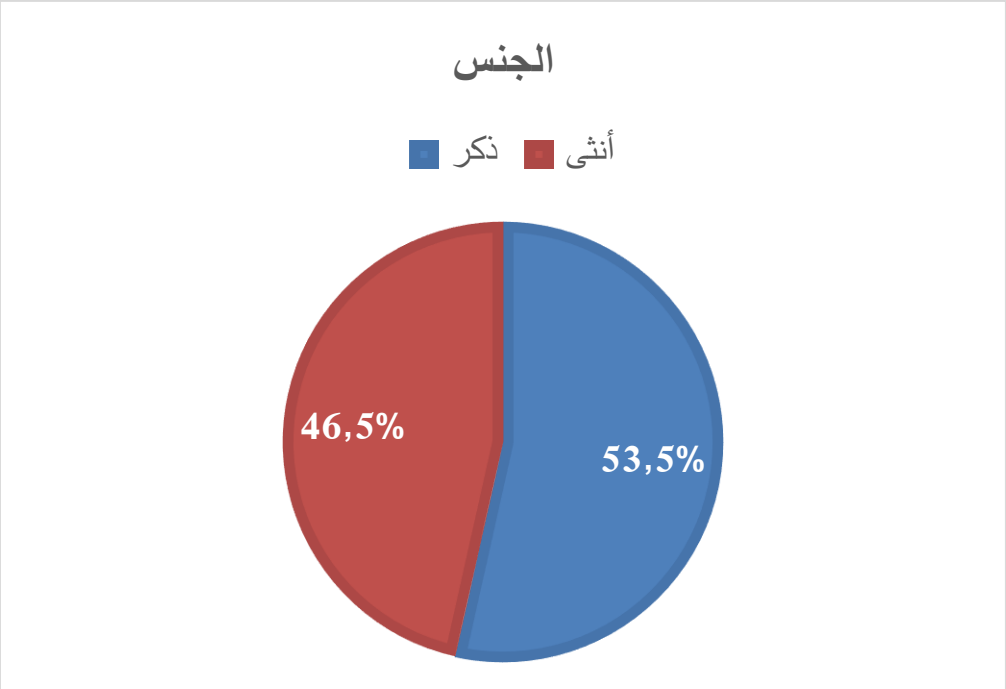
بعد تحليل البيانات التي تم جمعها من مؤسسات ميدان الدراسة، سأحاول في هذا الفصل مناقشة النتائج التي توصلت إليها الدراسة، وتحليلها واستخلاصها، بهدف إضفاء الموضوعية والواقعية على نتائج الدراسة، وفهم العلاقات التي لاحظتها أثناء إجرائها، وتوضيح مدى صحة الفرضيات التي وضعت في بداية الدراسة.

1- عرض وتحليل البيانات الشخصية

الجدول رقم 2: يمثل توزيع أفراد العينة حسب الجنس

	التكرار	النسبة
ذكر	176	53.5%
أنثى	153	46.5%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 1: يمثل توزيع أفراد العينة حسب الجنس

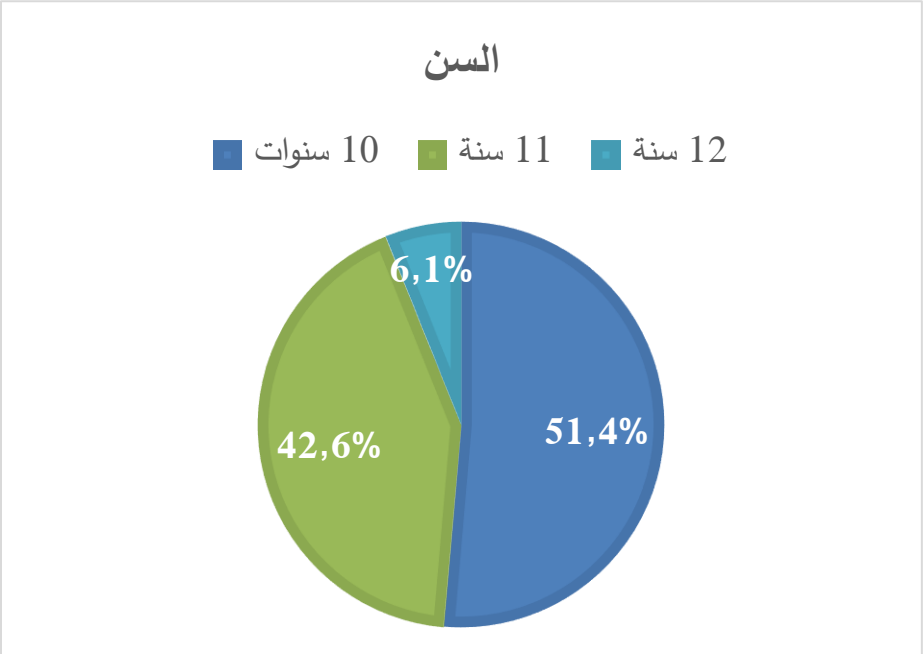


من خلال تحليل نتائج الجدول والشكل أعلاه يتبين لنا أن عدد الذكور يمثل أعلى نسبة 53.5% مقارنة بعدد البنات اللاتي تمثل نسبتهم 46.5% من العدد الإجمالي للعينة، وهذا إن دل على شيء فهو يدل على أن اللعب بالألعاب الإلكترونية يستهوي فئة الذكور أكثر من الإناث، وذلك راجع إلى رغبة الذكور اللعب بالألعاب ذات طابع حركي ذات إثارة وقوة على عكس الفتيات اللواتي يملن إلى اللعب بالدمى أو ألعاب لها علاقة بالزينة والألوان فقط.

الجدول رقم 3: يمثل توزيع أفراد العينة حسب السن

	التكرار	النسبة
10 سنوات	169	51.4%
11 سنة	140	42.6%
12 سنة	20	6.1%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 2: يمثل توزيع أفراد العينة حسب السن

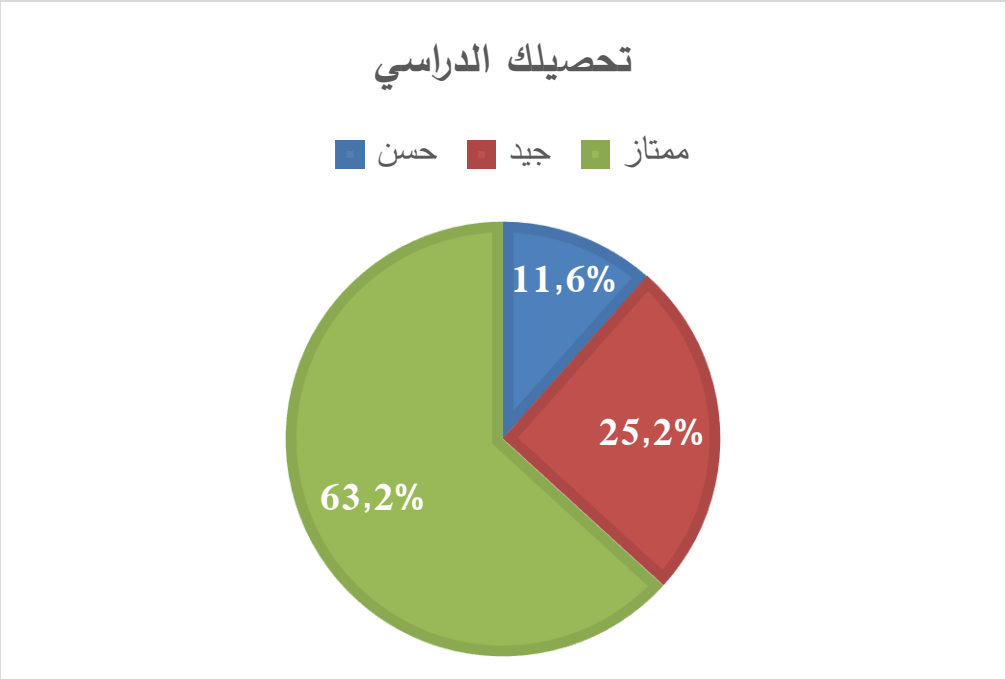


من خلال تحليل نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة يمثلها التلاميذ من ذوي 10 سنوات حيث قدرت ب 51.4% من العينة، تليها فئة التلاميذ ذوي سن 11 سنة بنسبة 42.6% من مجموع العينة، بينما نجد فئة قليلة من التلاميذ الذين كان سنهم 12 سنة حيث تمثلت نسبتهم ب 6.1% مقارنة بمجموع عينة البحث وهذا يدل على صغر سن الفئة التي تهوى اللعب بالألعاب الإلكترونية وقد يكون هذا راجعا إلى تدليلهم من طرف أوليائهم وحبهم لهم مما يجعلهم يقدمون لهم كل ما يريدون فقط من أجل إرضائهم.

الجدول رقم 4: يمثل توزيع أفراد العينة حسب التحصيل الدراسي

	التكرار	النسبة
حسن	38	11.6%
جيد	83	25.2%
ممتاز	208	63.2%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 3: يمثل توزيع أفراد العينة حسب التحصيل الدراسي

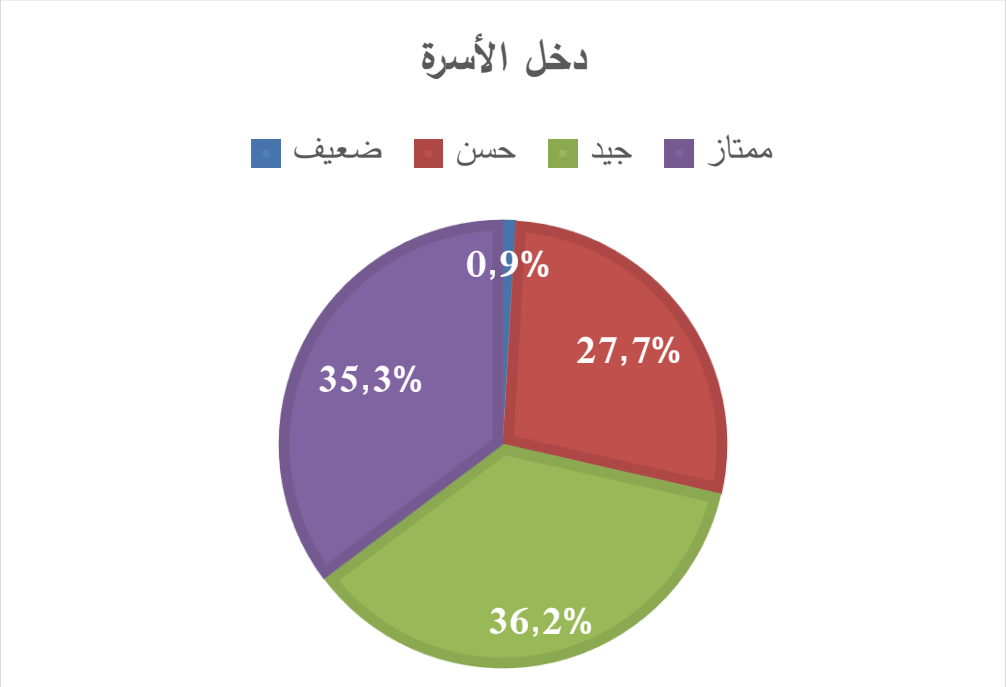


من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يحصلون على تحصيل دراسي ممتاز هي 63.2%، بينما نسبة التلاميذ الذين يحصلون على تحصيل دراسي جيد هي 25.2%، ونسبة التلاميذ الذين يحصلون على تحصيل دراسي حسن هي 11.6%. هذا يعني أن معظم التلاميذ في عينة الدراسة لديهم مستوى دراسي عال، وأن عدد التلاميذ ذوي التحصيل الدراسي المتوسط أو الضعيف قليل جدا.

الجدول رقم 5: يمثل توزيع أفراد العينة حسب دخل الأسرة

	التكرار	النسبة
ضعيف	3	0.9%
حسن	91	27.7%
جيد	119	36.2%
ممتاز	116	35.3%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 4: يمثل توزيع أفراد العينة حسب دخل الأسرة



من خلال تحليل نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن نسبة الأسر ذات الدخل الممتاز أو الجيد هي 71.5%، بينما نسبة الأسر ذات الدخل الحسن هي 27.7%، ونسبة الأسر ذات الدخل الضعيف هي 0.9%. هذا يعني أن معظم أسر التلاميذ في عينة الدراسة لديها دخل مرتفع أو متوسط، وأن عدد الأسر ذات الدخل المنخفض قليل جدا، وهذا إن دل على شيء فإنه يدل على أن أولياء هؤلاء التلاميذ يشغلون مناصب عمل لائقة وأنهم ذوي كفاءات علمية جيدة تنعكس على تربية حسنة وفق قواعد ومبادئ مضبوطة.

2- عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى

لانعدام المرافقة الأسرية دور في اقبال التلاميذ على الإدمان على الألعاب الالكترونية.

الجدول رقم 6: يمثل امتلاك التلميذ للهاتف النقال

	التكرار	النسبة
نعم	92	28.0%
لا	237	72.0%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 5: يمثل امتلاك التلميذ للهاتف النقال

من خلال تحليل نتائج الجدول والشكل أعلاه نجد أن معظم التلاميذ لا يملكون هاتفا نقالا حيث مثلت نسبتهم 72% من العينة في حين نجد أن التلاميذ الذين يملكون هاتفا كانت 28% من إجمالي العينة وهذا راجع إلى أن أولياءهم يعطونهم الهواتف للعب بها بدلا من إزعاجهم، كما أن التلميذ يفضل اللعب بالهاتف لسهولة استعماله والتنقل به أينما يشاء وبالوضعيات التي يفضلها، إما مستلق أو جالس.

الجدول رقم 7: يمثل مدى لعب التلميذ بالألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
نعم	181	55.0%
لا	148	45.0%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 6: يمثل مدى لعب التلميذ بالألعاب الإلكترونية

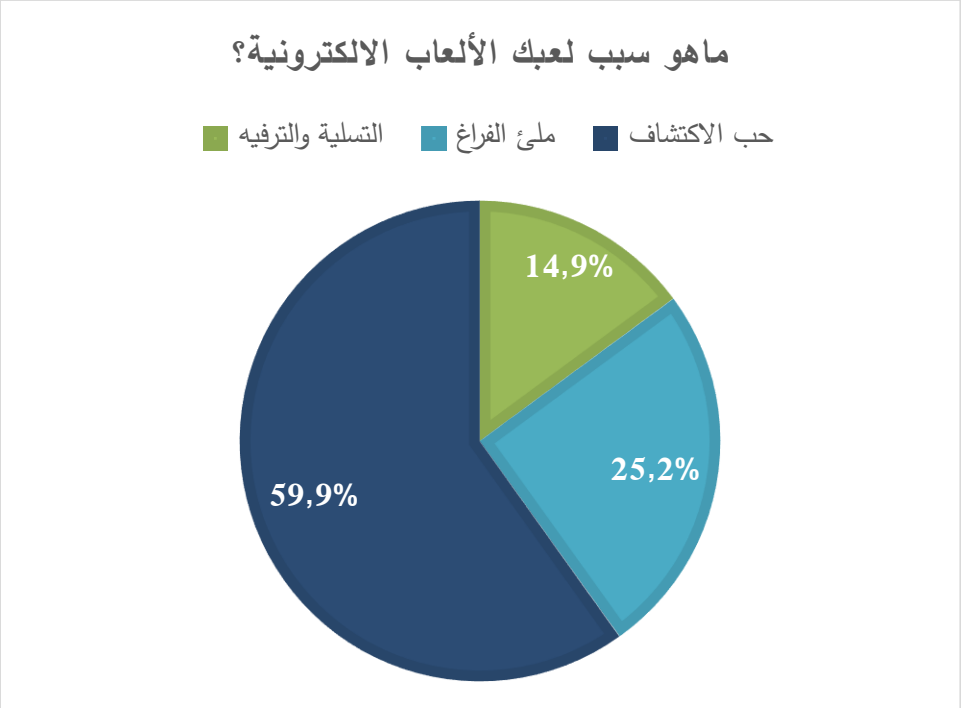
من خلال قراءة نتائج الجدول والشكل أعلاه نجد أن معظم أفراد العينة يقدمون على الألعاب الإلكترونية بنسبة 55%، بينما نجد التلاميذ الذين لا يقدمون على اللعب الإلكتروني هي 45%. وهذا يدل على أن أكثر مظط

ن نصف التلاميذ يمارسون هذه الهواية إن صح التعبير، وهو مؤشر على شعبية وانتشار الألعاب الإلكترونية بينهم، وقد يرجع ذلك إلى غياب مرافق التسلية وكذا انشغال الأولياء بأمورهم مما يجعلهم يشغلون أبنائهم من خلال إعطائهم الهواتف أو اللوحة الذكية حتى لا يزعجوهم، كذلك عدم ترك الطفل يلعب في الشارع حتى لا يكتسب سلوكيات سيئة، كما نفسر عدم لعب الفئة القليلة بالألعاب الإلكترونية باهتمامهم بأشياء أخرى كالدراسة والمطالعة وكذا منع أوليائهم لهم من أخذ الهاتف أو غيره وممارسة اللعب الإلكتروني.

الجدول رقم 8: يمثل دوافع لعب التلاميذ للألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
التسلية والترفيه	49	14.9%
ملئ الفراغ	83	25.2%
حب الاكتشاف	197	59.9%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 7: يمثل دوافع لعب التلاميذ للألعاب الإلكترونية

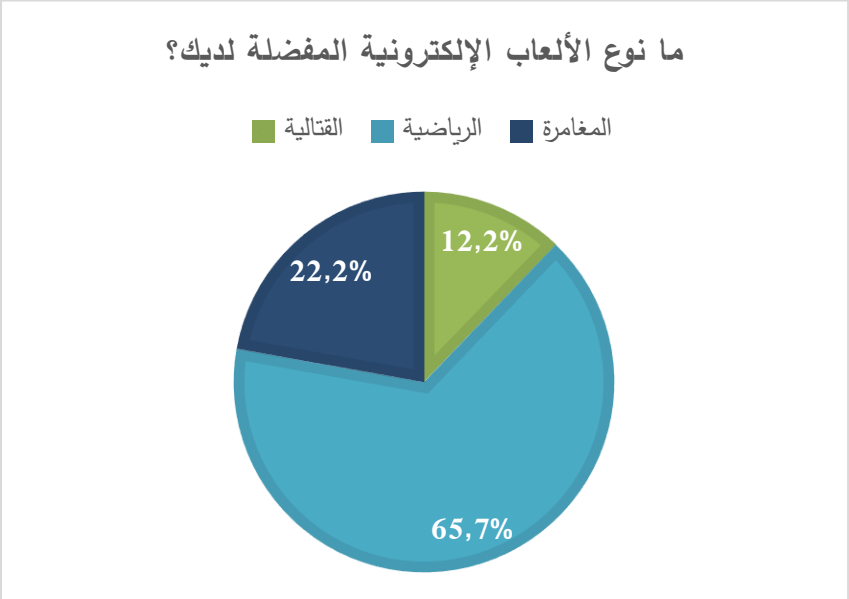


نلاحظ من الجدول والشكل المبينان أعلاه أن التلاميذ يلجؤون إلى ممارسة اللعب بالألعاب الإلكترونية من أجل حب الاكتشاف، حيث مثلت نسبتهم 59.9% من العينة، تليها فئة التلاميذ اللذين يمارسون اللعب من أجل ملء الفراغ حيث كانت نسبتهم 25.2% من إجمالي العينة، في حين نجد باقي التلاميذ يمارسون اللعب بالألعاب الإلكترونية من أجل التسلية والترفيه وكانت نسبتهم 14.9%، ويرجع تفسير هذه النسب إلى أن التلميذ في هذه المرحلة العمرية يلجأ إلى حب الاكتشاف والمغامرة والبحث عن كل ما هو جديد وكذا حبه للتسلية والترفيه بالألعاب الإلكترونية، وذلك لاستبدالها بالألعاب التقليدية نتيجة لتطور التكنولوجيا ومحاولة ملء فراغهم بهذا بعد إنهاء مهامهم الدراسية وإنجاز واجباتهم المنزلية.

الجدول رقم 9: يمثل نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلاميذ

	التكرار	النسبة
القتالية	40	12.2%
الرياضية	216	65.7%
المغامرة	73	22.2%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 8: يمثل نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلاميذ

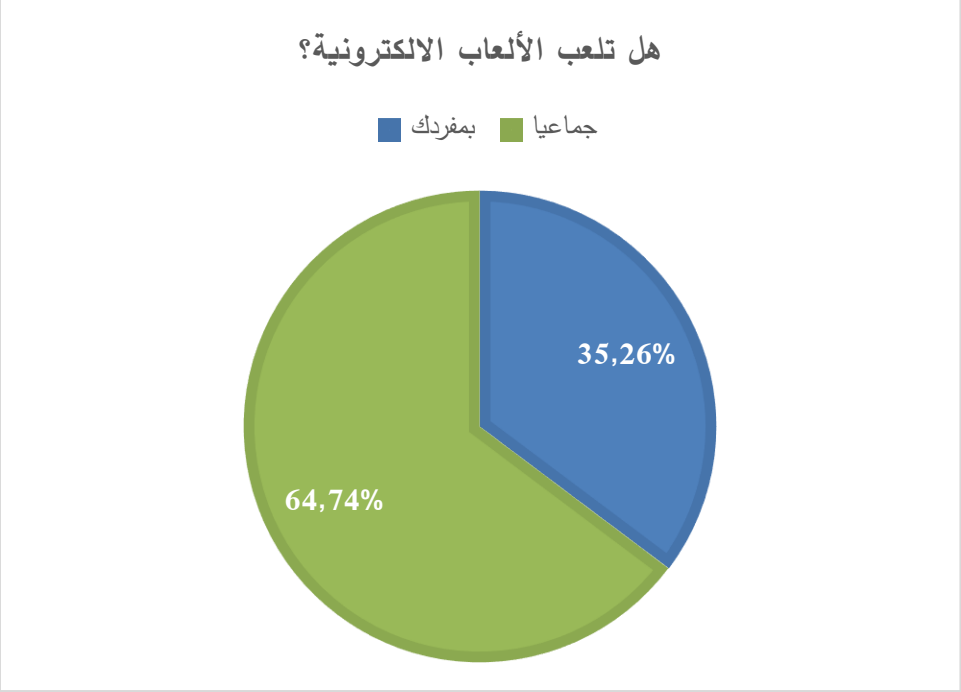


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نجد أن أكثر الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلاميذ هي الرياضية، حيث بلغت نسبتها 65.7%. ثم تأتي الألعاب المغامرة بنسبة 22.2%، وفي المرتبة الأخيرة نجد الألعاب القتالية بنسبة 12.2% من إجمالي العينة، وهذا يعني أن التلاميذ يحبون الألعاب التي تحتوي على حركة ومنافسة وإثارة، وأنهم يرون فيها تحقيقا لطموحاتهم ورغباتهم وتوفر لهم جو المغامرة في العالم الافتراضي.

الجدول رقم 10: يمثل مع من يلعب التلاميذ الألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
بمفردك	116	35.26%
جماعيا	213	64.74%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 9: يمثل مع من يلعب التلاميذ الألعاب الإلكترونية

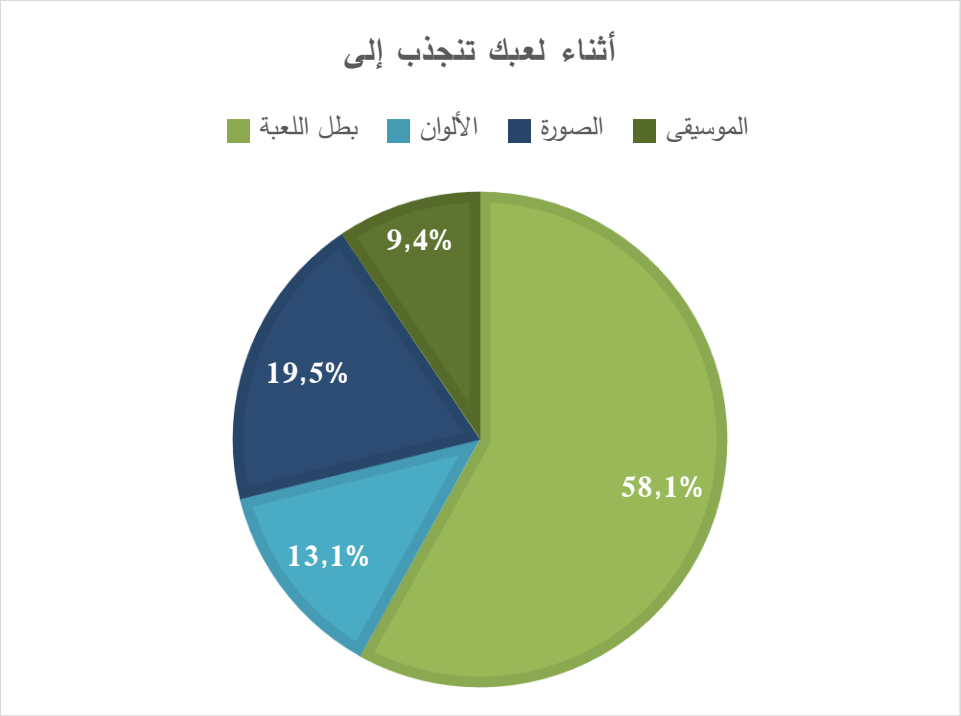


من خلال تحليل نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يفضلون اللعب جماعيا هي 64.74%، وهي أعلى نسبة، بينما نسبة التلاميذ الذين يفضلون اللعب بمفردهم هي 35.26% من إجمالي العينة، ويرجع تفسير مفاضلة التلاميذ للعب الجماعي هو أنهم يستمتعون بممارستها كوسيلة للتواصل والتفاعل مع زملائهم وأصدقائهم، وأنهم يرون فيها فرصة لزيادة شعورهم بالانتماء والاندماج وإبراز قدراتهم ومهاراتهم أمام بعضهم البعض.

الجدول رقم 11: يمثل الأشياء التي تجذب التلاميذ أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
بطل اللعبة	191	58.1%
الألوان	43	13.1%
الصورة	64	19.5%
الموسيقى	31	9.4%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 10: يمثل الأشياء التي تجذب التلاميذ أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية

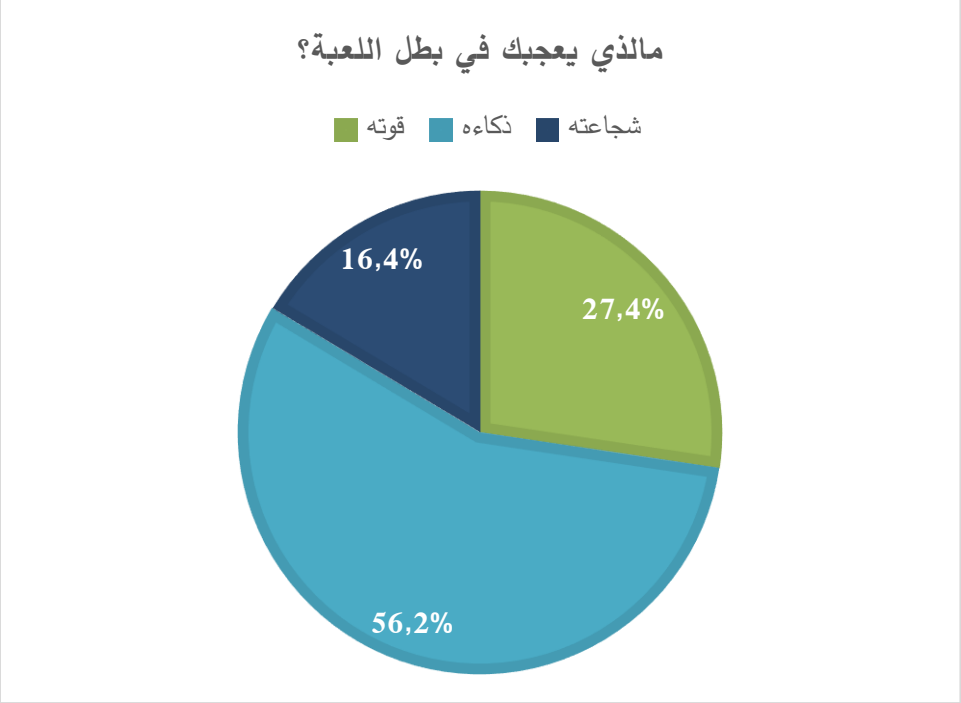


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نجد أن أكثر ما ينجذب إليه التلميذ هو بطل اللعبة، حيث مثلت نسبته 58.1% كأعلى نسبة، تليها الانجذاب إلى الصورة بنسبة 19.5%، كما نجد فئة منهم ينجذبون إلى الألوان بنسبة 13.1%. وآخر اختيار للفئة التي تنجذب إلى الموسيقى بنسبة 9.4% من إجمالي العينة، وهذا يدل على أن معظم التلاميذ يحبون الألعاب التي تحتوي على شخصية مميزة وجذابة ومؤثرة، وأنهم يولون أهمية للجانب البصري للألعاب أكثر من الجانب السمعي.

الجدول رقم 12: يبين الأشياء التي تعجب التلاميذ في بطل اللعبة

	التكرار	النسبة
قوته	90	27.4%
ذكاءه	185	56.2%
شجاعته	54	16.4%

الشكل رقم 11: يبين الأشياء التي تعجب التلاميذ في بطل اللعبة

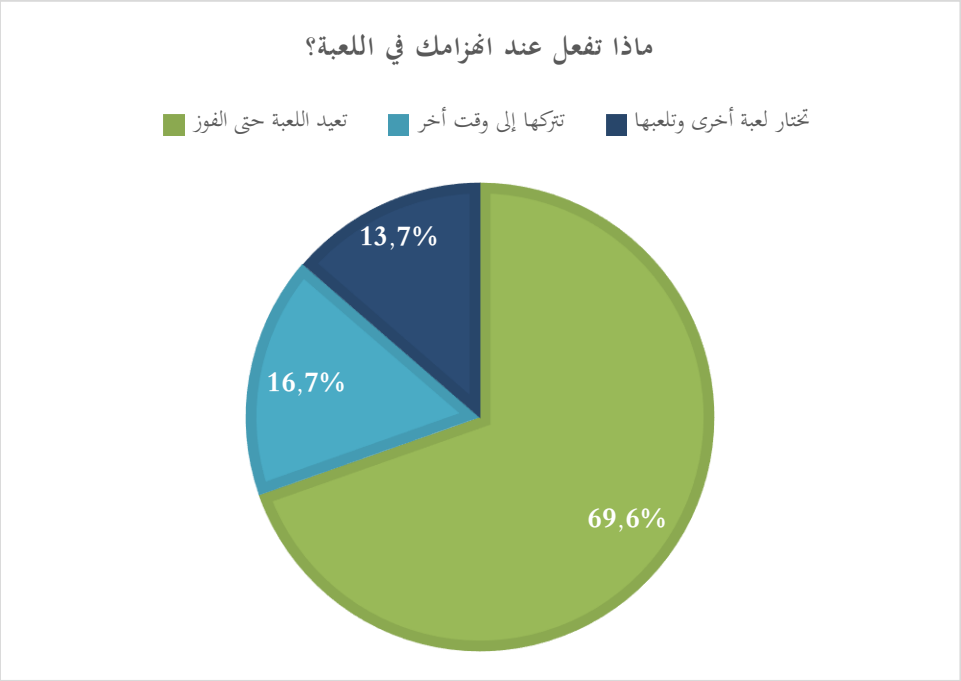


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن أكثر ما يعجب التلاميذ في بطل اللعبة هو ذكاءه، حيث بلغت نسبته 56.2%. ثم يأتي قوته بنسبة 27.4%، وشجاعته بنسبة 16.4%. هذا يعني أن التلاميذ يقدرون الألعاب التي تحتاج إلى استخدام العقل والمنطق، وأنهم يرون في البطل نموذجا للذكاء والقدرة على حل المشكلات. كما يعني أن التلاميذ يحبون الألعاب التي تحتوي على تحديات ومواجهات، وأنهم يرون في البطل نموذجا للقوة والشجاعة.

الجدول رقم 13: يمثل الفعل الذي يقوم به التلاميذ إذا انهزموا في اللعبة

	التكرار	النسبة
تعيد اللعبة حتى الفوز	229	69.6%
تتركها إلى وقت أخر	55	16.7%
تختار لعبة أخرى وتلعبها	45	13.7%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 12: يمثل الفعل الذي يقوم به التلاميذ إذا انهزموا في اللعبة

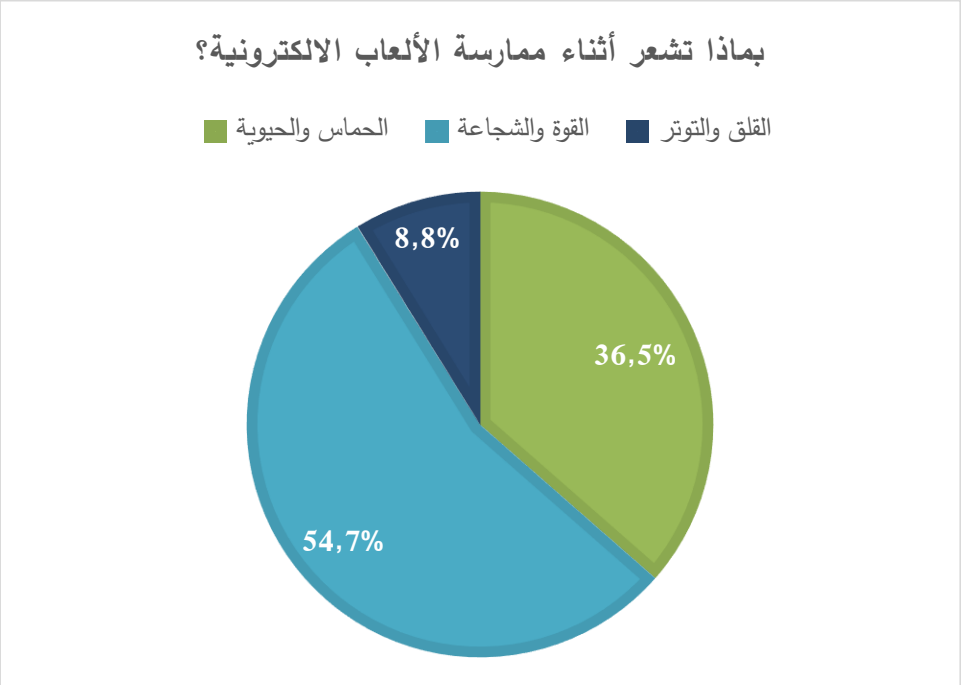


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن أكثر ما يفعله التلاميذ عند انهزامهم في اللعبة هو إعادة اللعبة حتى الفوز، حيث بلغت نسبته 69.6%. ثم يأتي ترك اللعبة إلى وقت آخر بنسبة 16.7%، واختيار لعبة أخرى ولعبها بنسبة 13.7%. هذا يعني أن التلاميذ لديهم إصرار وعزيمة على تحقيق الانتصار في الألعاب الإلكترونية، وأنهم لا يستسلمون بسهولة للهزيمة، ذلك أن التلميذ بطبيعته يتحدى الصعاب ويواجه العقبات ويحاول التغلب عليها، فتنمو لديه شخصية روح التحدي والإصرار على الوصول إلى الهدف المرجو، أما إذا انتابه القلق والملل فإنه حينها سيتوقف عن اللعب أو يتجه إلى لعبة أخرى.

الجدول رقم 14: يبين ما يشعر به التلميذ أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
الحماس والحيوية	120	36.5%
القوة والشجاعة	180	54.7%
القلق والتوتر	29	8.8%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 13: يبين ما يشعر به التلميذ أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية

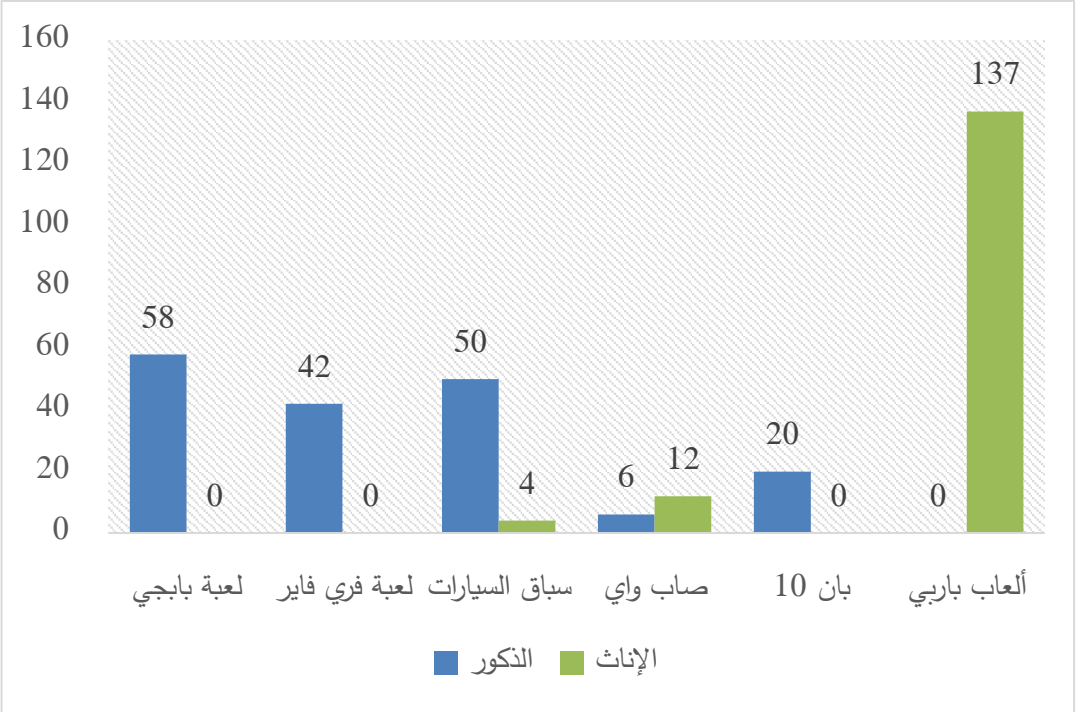


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن أكثر ما يشعر به التلاميذ أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية هو القوة والشجاعة، حيث بلغت نسبته 54.7%. ثم يأتي الحماس والحيوية بنسبة 36.5%، والقلق والتوتر بنسبة 8.8%. هذا يعني أن التلاميذ يجدون في الألعاب الإلكترونية وسيلة لزيادة ثقتهم بأنفسهم وشعورهم بالقدرة على التغلب على المصاعب، وأنهم يستمتعون بالألعاب التي تحفزهم على الحركة والنشاط. كما يعني أن قلة من التلاميذ يشعرون بالقلق والتوتر بسبب الألعاب الإلكترونية، وأنهم يستطيعون التحكم في مشاعرهم.

الجدول رقم 15: يمثل الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلاميذ حسب متغير الجنس

الإجابات	الذكور		الإناث		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
لعبة بابجي	58	32.95%	00	00%	58	17.62%
لعبة فري فاير	42	23.86%	00	00%	42	12.76%
سباق السيارات	50	28.43%	4	2.62%	54	13.67%
صاب واي	06	3.4%	12	7.84%	18	5.47%
بان 10	20	11.36%	00	00%	20	6.7%
ألعاب باربي	00	0%	137	89.54%	137	41.64%
المجموع	176	100%	153	100%	329	100%

الشكل رقم 14: يمثل الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلاميذ حسب متغير الجنس



يوضح الجدول والشكل أعلاه تنوع الألعاب الإلكترونية التي يفضل التلميذ استخدامها من منظور الأولياء، حيث نجد أن نسبة 32.95% كأعلى نسبة من الذكور يفضلون لعبة بابجي تليها نسبة 28.43% لعبة سباق السيارات بالنسبة للذكور، بينما الإناث تمثل نسبتهم 2.62% لنفس اللعبة، وفي المرتبة الموالية

لعبة بان 10 بالنسبة للذكور بنسبة 11.36% ونجدها منعدمة عند الإناث ومثلت لعبة صاب واي نسبة 3.40%للذكور و7.41% للإناث كما نجدهن يفضلن لعبة باربي بنسبة 89.54%. ومن خلال هذه النتائج يمكن القول إن الذكور يفضلون لعبة بابجي وسباق السيارات وفري فاير، بان 10 وصاب واي، ذلك لما تحتويه هذه اللعب من الإثارة والحماس والمغامرة، بينما الإناث يميلون إلى كل ما هو لطيف وجذاب وذات ألوان زاهية وبراقة.

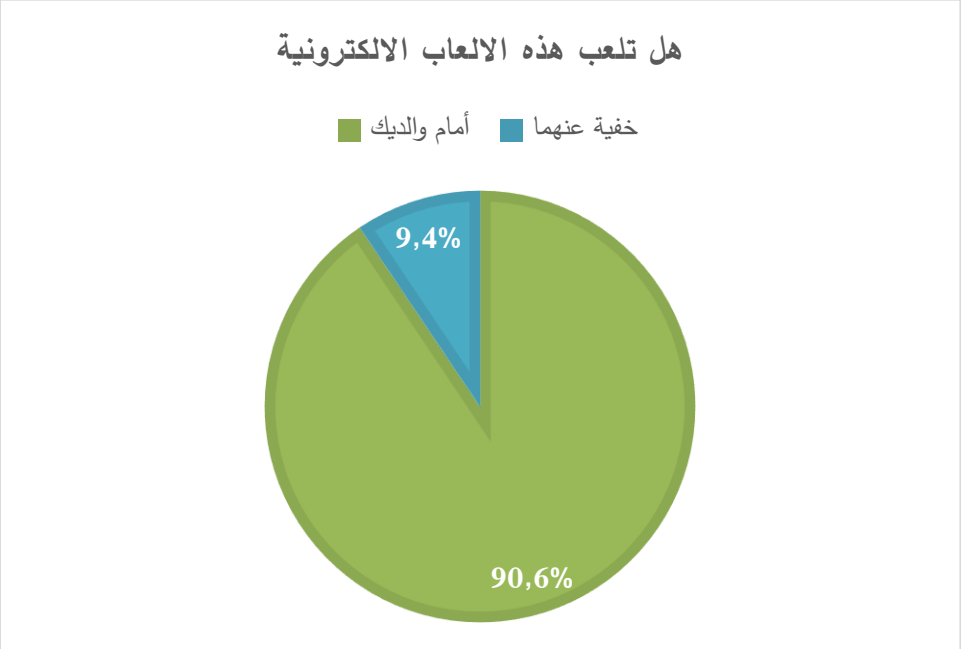
3- عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية

للمرافقة المعنوية للأسرة أثر إيجابي في توجيه التلاميذ نحو استخدام الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم 16: يمثل أمام من يلعب التلميذ الألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
أمام والديك	298	90.6%
خفية عنهما	31	9.4%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 15: يمثل أمام من يلعب التلميذ الألعاب الإلكترونية

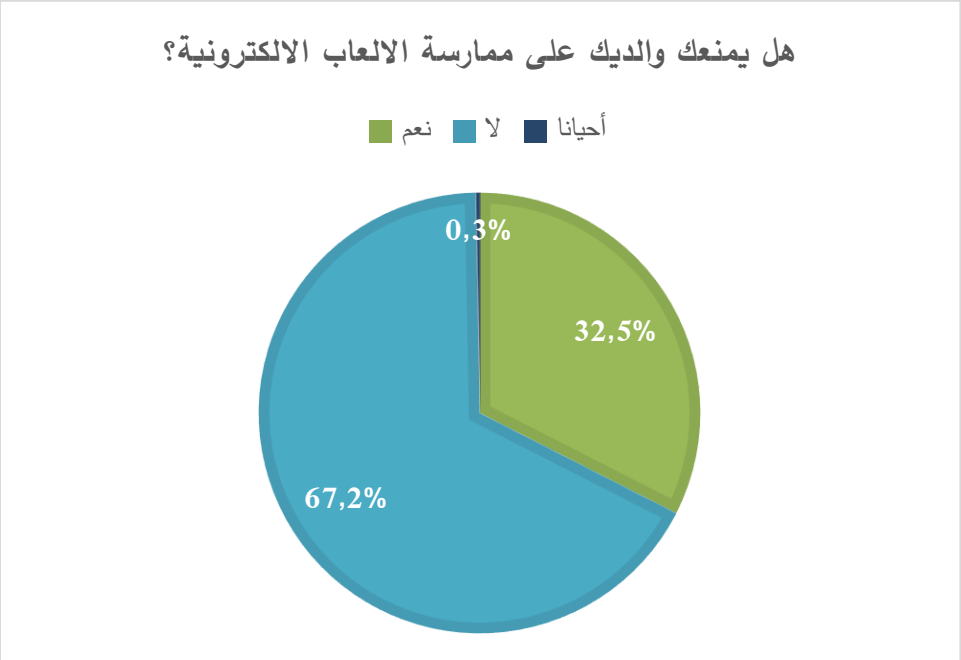


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية أمام والديهم هي 90.6% من إجمالي العينة، في حين نجد باقي التلاميذ يلعبونها خفية، حيث مثلت نسبتهم 9.4%. ويمكن تفسير ذلك أنهم يخافون من آبائهم فيلعبون دون علمهم سواء في الشارع مع جماعة الرفاق أو في دور الألعاب، بينما الفئة التي تلعب أمام والديهم ذلك أن الأولياء يراقبونهم ويمنحونهم مجالا من الحرية ويوصونهم بعدم الكذب، ذلك ما يشعرهم بالراحة والطمأنينة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم 17: يمثل ما إذا كان الأولياء يمنعون أبنائهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية أم لا

	التكرار	النسبة
نعم	107	32.5%
لا	221	67.2%
أحيانا	1	0.3%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 16: يمثل ما إذا كان الأولياء يمنعون أبنائهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية أم لا

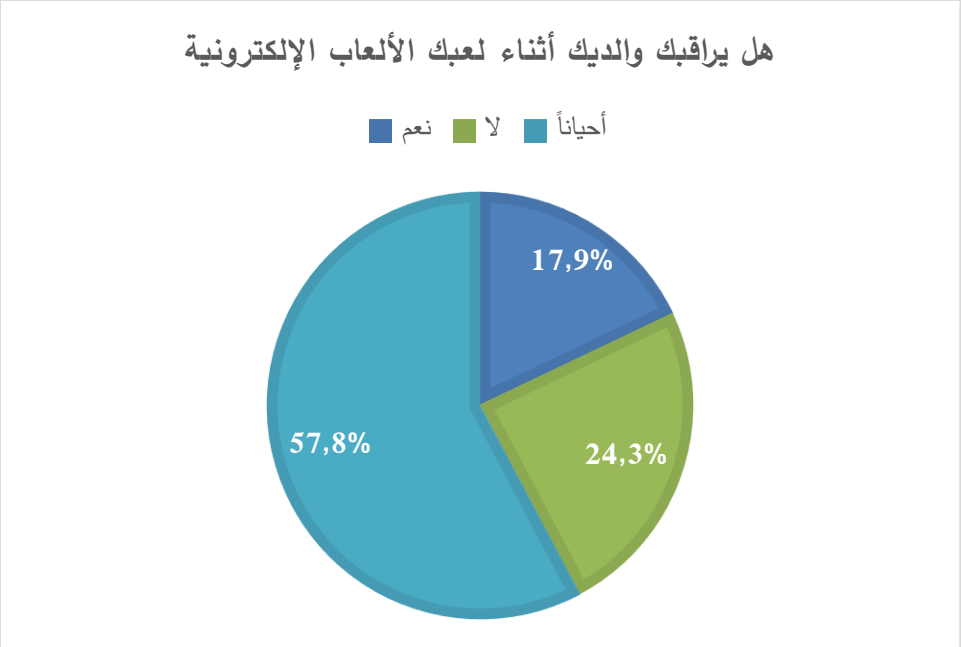


من خلال نتائج الجدول أعلاه يمكن القول أن الأولياء لا يمنعون أبنائهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث كانت نسبتهم 67.2% من إجمالي العينة، ويرجع ذلك حسب أوليائهم إلى إعطائهم الهاتف أو اللوحة الذكية لإشغالهم عنهم حتى يتمكنوا من قضاء أمورهم والأعمال المنزلية بالنسبة للأم دون إزعاج أبنائهم لهم، وقد تم الإشارة لذلك في الجدول رقم (05)، في المقابل نجد فئة من التلاميذ يمنعونهم أوليائهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث مثلت نسبتهم 32.5% ويرجع ذلك إلى حرصهم وخوفهم من الإدمان عليها وانشغالهم لهم بها عن الدراسة وكذا إلحاق الضرر بصحتهم حسب بعض الأولياء، في حين نجد فئة قليلة جدا يمنعون أبنائهم أحيانا من ممارسة اللعب بالألعاب الإلكترونية حيث كانت نسبتهم 0.3%.

الجدول رقم 18: يمثل مراقبة الأولياء لأبنائهم أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
نعم	59	17.9%
لا	80	24.3%
أحياناً	190	57.8%
المجموع	329	100%

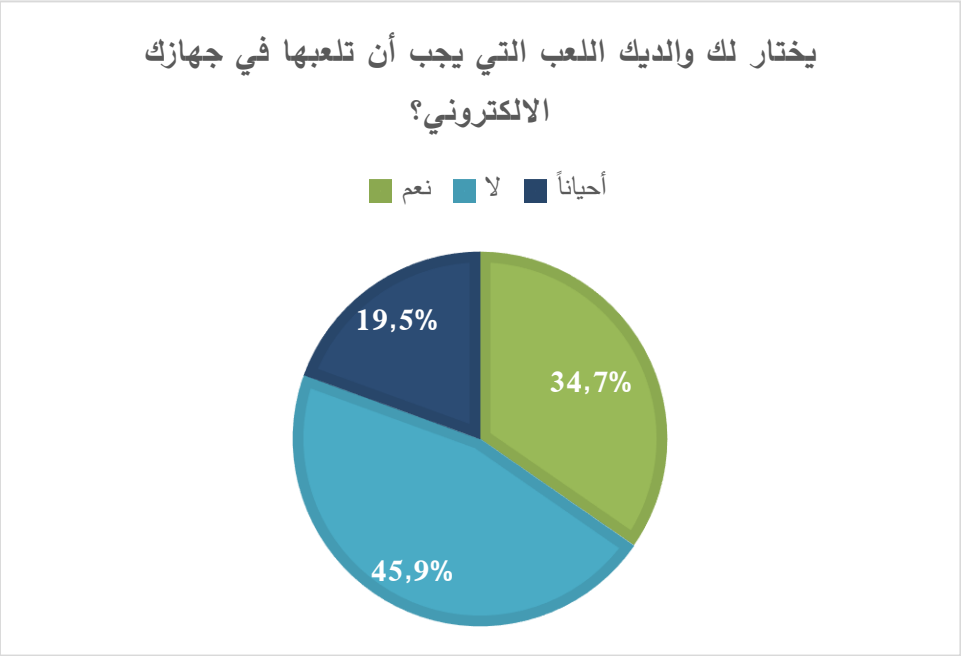
الشكل رقم 17: يمثل مراقبة الأولياء لأبنائهم أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية



من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يراقبهم والديهم أثناء لعبهم الألعاب الإلكترونية هي 17.9%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يراقبهم والديهم هي 24.3%. وأكثر من نصف التلاميذ (57.8%) قالوا إن والديهم يراقبونهم أحيانا. هذا يعني أن الوالدين لديهم اهتمام متفاوت بأداء وسلوك أبنائهم في الألعاب الإلكترونية، وأن بعضهم يحاول تقديم المشورة والإرشاد لهم.

الجدول رقم 19: يمثل مدى مشاركة الأولياء في اختيار الألعاب الإلكترونية لأبنائهم

	التكرار	النسبة
نعم	114	34.7%
لا	151	45.9%
أحياناً	64	19.5%
المجموع	329	100%

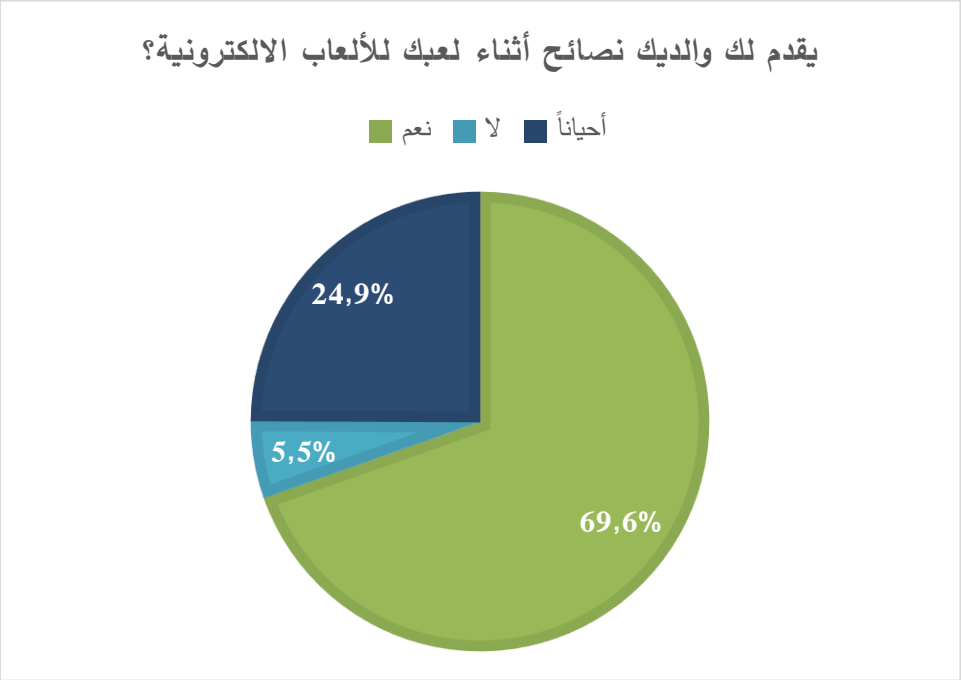


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يختار لهم والديهم الألعاب التي يجب أن يلعبوها في جهازهم الإلكتروني هي 34.7%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يختار لهم والديهم هذه الألعاب هي 45.9%. و19.5% من التلاميذ قالوا إن والديهم يختارون لهم الألعاب أحيانا. هذا يعني أن حرية التلاميذ في اختيار الألعاب التي يحبونها محدودة إلى حد ما، وأن بعض الوالدين يفضِّلون أن يكون لهم دور في تحديد نوعية الألعاب التي تناسب مستوى وقدرات واهتمامات أبنائهم.

الجدول رقم 20: يمثل مدى تقديم الأولياء النصح لأبنائهم أثناء ممارسة اللعب بالألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
نعم	229	69.6%
لا	18	5.5%
أحياناً	82	24.9%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 18: يمثل مدى تقديم الأولياء النصح لأبنائهم أثناء ممارسة اللعب بالألعاب الإلكترونية



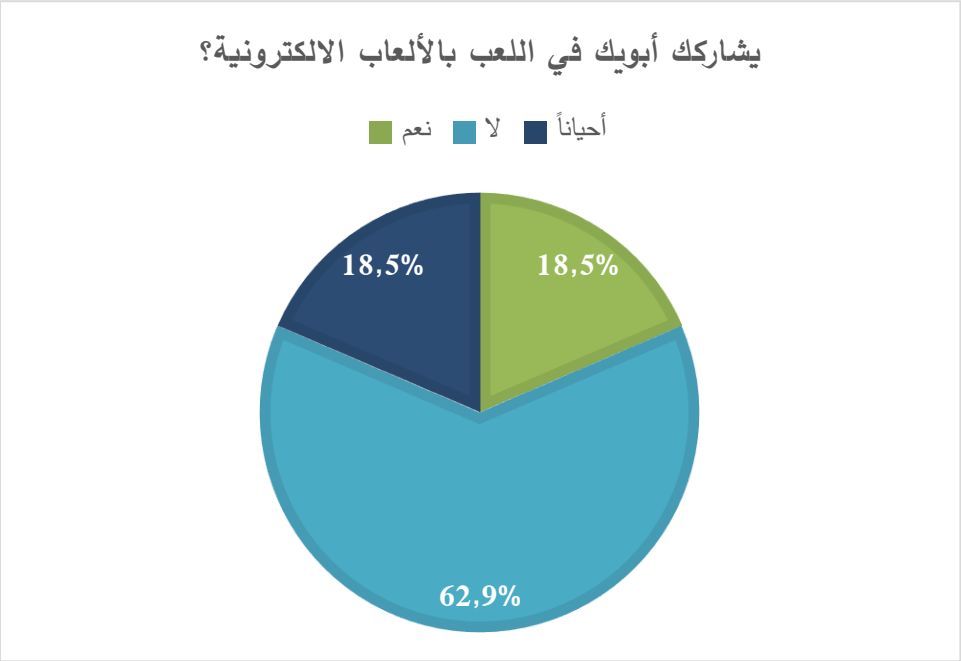
من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن معظم أفراد العينة يقدم لهم أوليائهم النصح والإرشاد حيث مثلت نسبتهم 69.6%، في حين نجد بعض التلاميذ والذين حددت نسبتهم ب 24.9% يقدم لهم آبائهم النصح أحيانا، وقد يرجع ذلك إلى انشغالهم عن أبنائهم، بينما نجد فئة قليلة جدا مقارنة بالفئات السابقة لا يقدم لهم أوليائهم النصح، وذلك ربما لانشغالهم بأعمال أخرى وقد كانت نسبتهم 5.5% من إجمالي العينة، ومن هنا يمكن القول أن جل الأولياء يقدمون النصح والإرشاد لأبنائهم وذلك خوفا عليهم من المخاطر التي تحدثها تلك الألعاب والتي تؤدي في كثير من الأحيان إلى الضرر الكثير في صحتهم

وحتى إلى الانتحار، كما حدث عام 2016 بروسيا من جراء لعبة الحوت الأزرق التي أودت بحياة الكثير، لهذا فالأولياء على وعي بأضرار ومخاطر هذه الألعاب حسبهم.

الجدول رقم 21: يمثل مشاركة الأولياء لأبنائهم في اللعب بالألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
نعم	61	18.5%
لا	207	62.9%
أحياناً	61	18.5%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 19: يمثل مشاركة الأولياء لأبنائهم في اللعب بالألعاب الإلكترونية



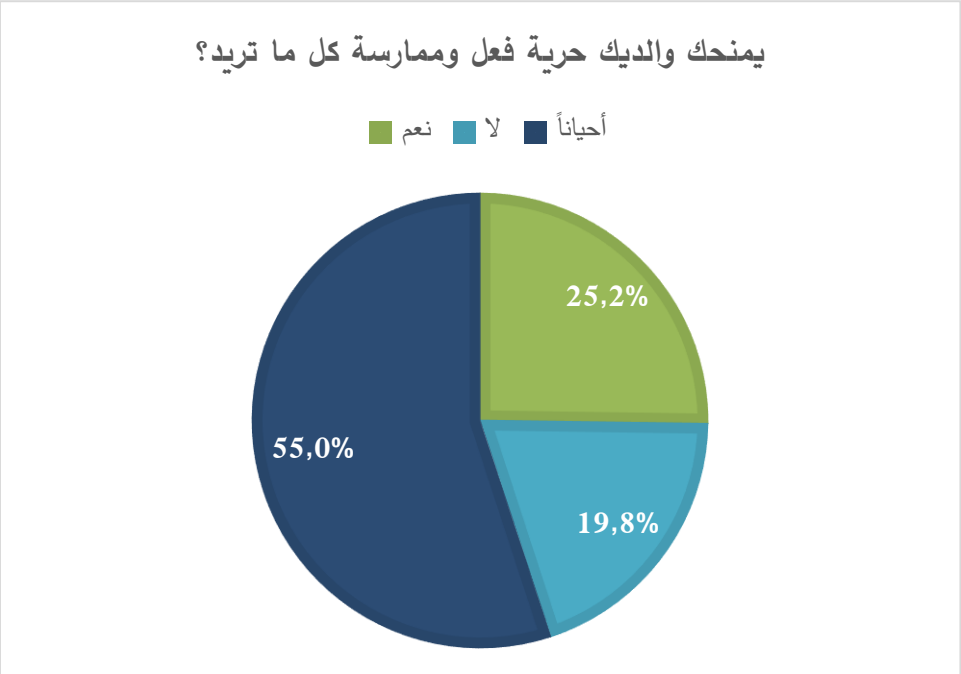
من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يشاركهم أبويهم في اللعب بالألعاب الإلكترونية هي 18.5%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يشاركهم أبويهم في ذلك هي 62.9%. و18.5% من التلاميذ قالوا إن أبويهم يشاركونهم في اللعب أحيانا. هذا يعني أن قلة من الوالدين يشاركون

أبناءهم في هوايتهم المفضلة، وأنهم يفضِّلون مراقبتهم عن بُعد أو تركهم حرّيَة في اختياراتهم، ويمكن تفسير ذلك أيضا بكثرة انشغالات الوالدين والعمل طوال اليوم وكذا وثوقهم في أبنائهم وفي تربيتهم لهم تربية حسنة.

الجدول رقم 22: يمثل مدى منح الأولياء الحرية لأبنائهم لممارسة كل ما يريدون

	التكرار	النسبة
نعم	83	25.2%
لا	65	19.8%
أحياناً	181	55.0%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 20: يمثل مدى منح الأولياء الحرية لأبنائهم لممارسة كل ما يريدون

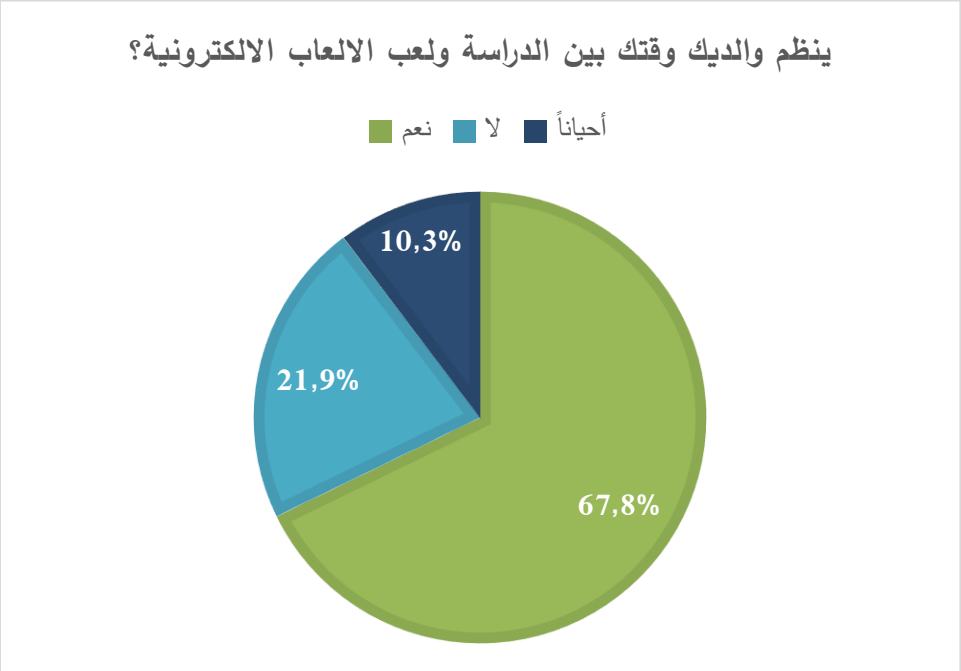


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يمنحهم والديهم حرية فعل وممارسة كل ما يريدون هي 25.2%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يمنحهم والديهم هذه الحرية هي 19.8%. و55% من التلاميذ قالوا إن والديهم يمنحونهم هذه الحرية أحيانا. هذا يعني أن أغلبية الوالدين يحترمون رغبات واختيارات أبنائهم، ولكن بشروط وضوابط تضمن سلامتهم وصلاحهم.

الجدول رقم 23: يبين مساهمة الأولياء في تنظيم وقت أبنائهم بين الدراسة واللعب

	التكرار	النسبة
نعم	223	67.8%
لا	72	21.9%
أحياناً	34	10.3%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 21: يبين مساهمة الأولياء في تنظيم وقت أبنائهم بين الدراسة واللعب

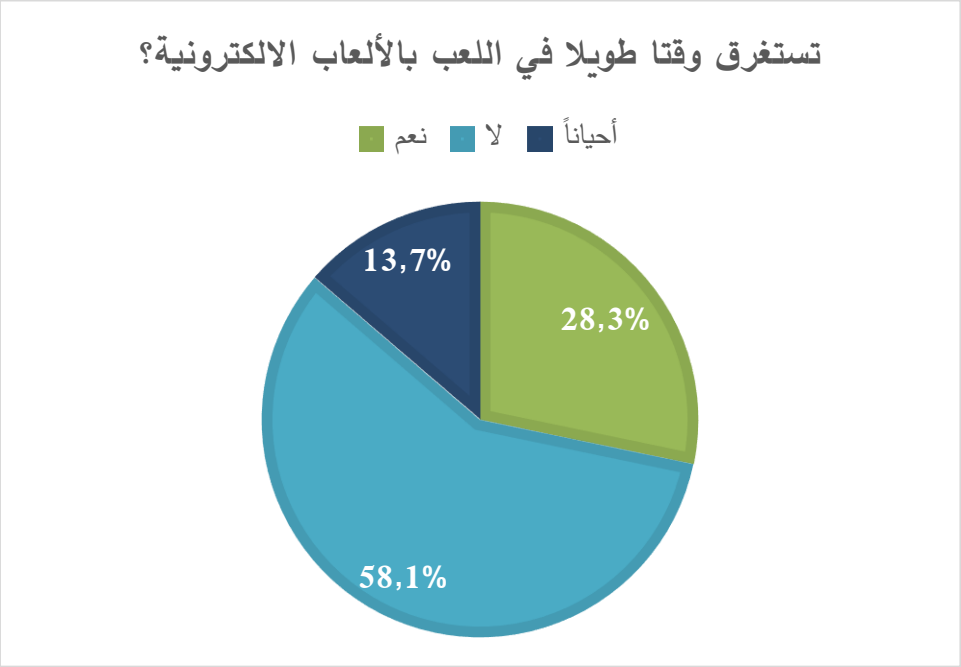


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين ينظم لهم والديهم وقتهم بين الدراسة ولعب الألعاب الإلكترونية هي 67.8%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا ينظم لهم والديهم هذا الوقت هي 21.9%. و10.3% من التلاميذ قالوا إن والديهم ينظمون لهم هذا الوقت أحيانا. هذا يعني أن معظم الوالدين يولون اهتماما كبيرا بتوزيع وقت أبنائهم بطريقة متوازنة، وألا يدعوهم الألعاب الإلكترونية تشغلهم عن دراستهم أو نشاطاتهم الأخرى.

الجدول رقم 24: يمثل مدى استغراق التلاميذ للوقت أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
نعم	93	28.3%
لا	191	58.1%
أحياناً	45	13.7%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 22: يمثل مدى استغراق التلاميذ للوقت أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية



من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يستغرقون وقتا طويلا في اللعب بالألعاب الإلكترونية هي 28.3%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يستغرقون وقتا طويلا في ذلك هي 58.1%. و13.7% من التلاميذ قالوا إنهم يستغرقون وقتا طويلا في اللعب أحيانا. هذا يعني أن معظم التلاميذ لديهم وعي بضرورة تخصيص وقت محدود للألعاب الإلكترونية، وألا يدعوها تؤثر على دراستهم أو صحتهم.

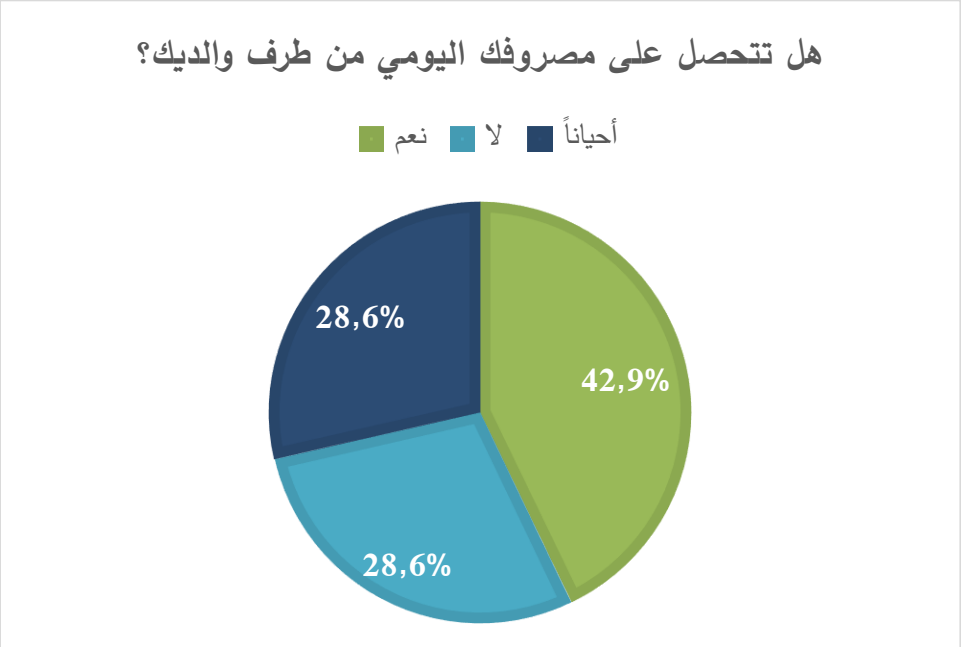
4- عرض وتحليل نتائج الفرضية الثالثة

للمرافقة المادية للأسرة أثر إيجابي في توجيه التلاميذ نحو استخدام الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم 25: يبين منح الأولياء المصروف اليومي لأبنائهم

	التكرار	النسبة
نعم	141	42.9%
لا	94	28.6%
أحياناً	94	28.6%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 23: يبين منح الأولياء المصروف اليومي لأبنائهم



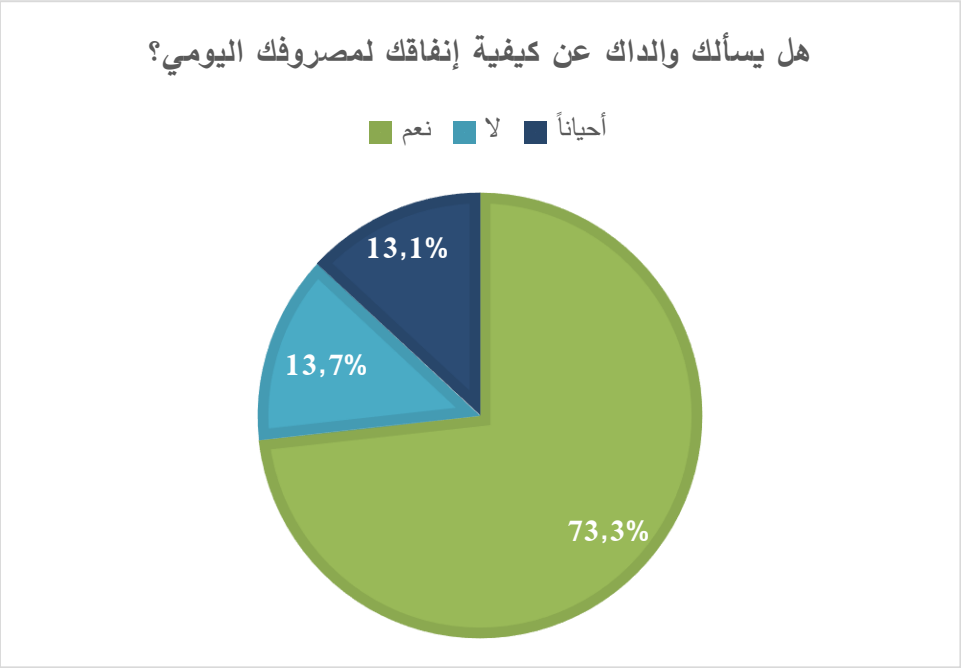
من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يتحصلون على مصروفهم اليومي من طرف والديهم هي 42.9%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يتحصلون على مصروفهم اليومي من طرف والديهم هي 28.6%. و28.6% من التلاميذ قالوا إنهم يتحصلون على مصروفهم اليومي من طرف

والديهم أحيانا. هذا يعني أن معظم الوالدين يقدمون لأبنائهم دعما ماديا مستمرا، وأنهم يحترمون حقهم في التصرف في مالهم.

الجدول رقم 26: يمثل مراقبة الأولياء لأبنائهم حول إنفاق المصروف الممنوح لهم

	التكرار	النسبة
نعم	241	73.3%
لا	45	13.7%
أحياناً	43	13.1%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 24: يمثل مراقبة الأولياء لأبنائهم حول إنفاق المصروف الممنوح لهم



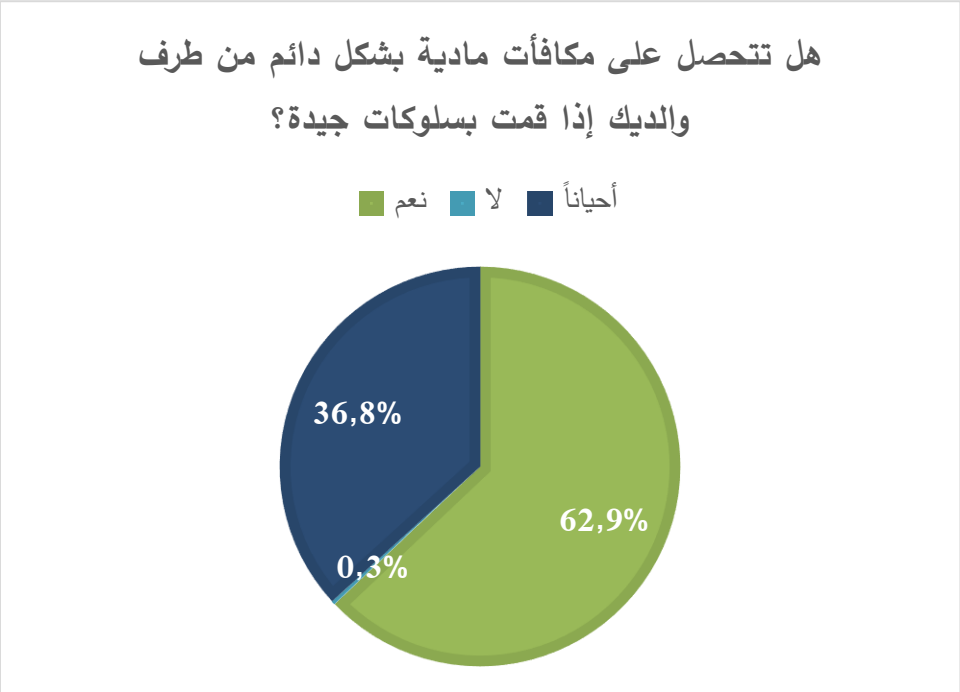
من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يسألهم والداهم عن كيفية إنفاقهم لمصروفهم اليومي هي 73.3%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يسألهم والداهم عن ذلك هي 13.7%. و13.1% من التلاميذ قالوا إن والداهم يسألونهم عن كيفية إنفاقهم لمصروفهم اليومي أحيانا. هذا يعني أن

معظم الوالدين يولون اهتماما كبيرا بإدارة المال لدى أبنائهم، وأنهم يحاولون تعليمهم قيمة المال وكيفية استخدامه بشكل صحيح.

الجدول رقم 27: يمثل مدى منح الأولياء المكافآت لأبنائهم

	التكرار	النسبة
نعم	207	62.9%
لا	1	0.3%
أحياناً	121	36.8%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 25: يمثل مدى منح الأولياء المكافآت لأبنائهم



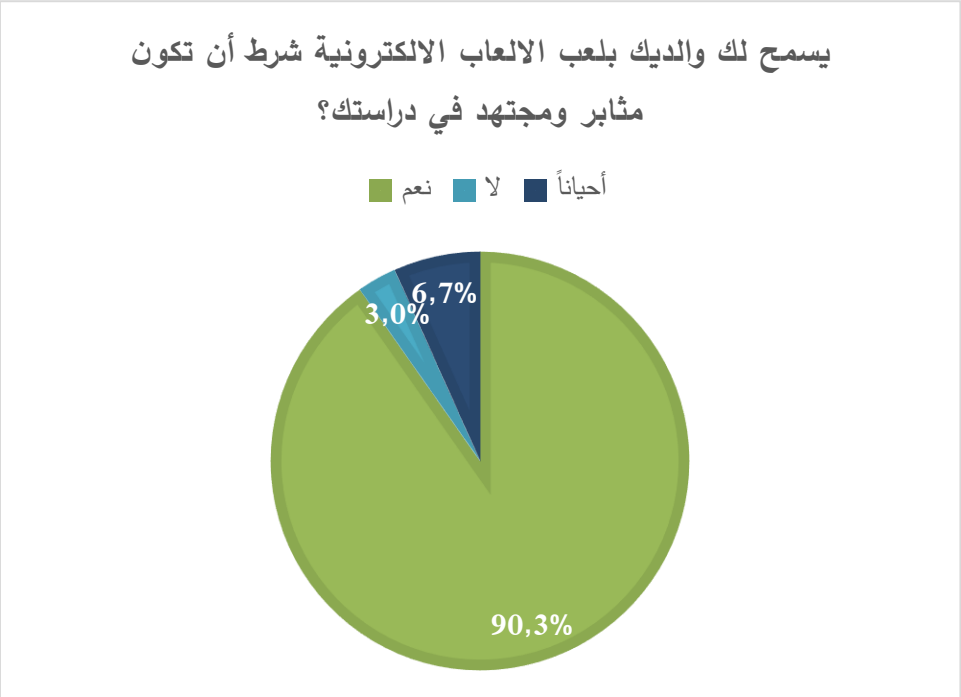
من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يتحصلون على مكافآت مادية بشكل دائم من طرف والديهم إذا قاموا بسلوكيات جيدة هي 62.9%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يتحصلون على مكافآت مادية بشكل دائم من طرف والديهم هي 0.3%. و36.8% من التلاميذ قالوا إنهم يتحصلون

على مكافآت مادية بشكل دائم من طرف والديهم أحيانا. هذا يعني أن معظم الوالدين يستخدمون المكافآت المادية كوسيلة لتشجيع أبنائهم على تطوير سلوكيات إيجابية، وألا يبخلون عليهم بالثناء والإشادة.

الجدول رقم 28: يمثل منح الأولياء أبنائهم حرية اللعب بالألعاب الإلكترونية شرط اجتهادهم في دراستهم

	التكرار	النسبة
نعم	297	90.3%
لا	10	3.0%
أحياناً	22	6.7%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 26: يمثل منح الأولياء أبنائهم حرية اللعب بالألعاب الإلكترونية شرط اجتهادهم في دراستهم



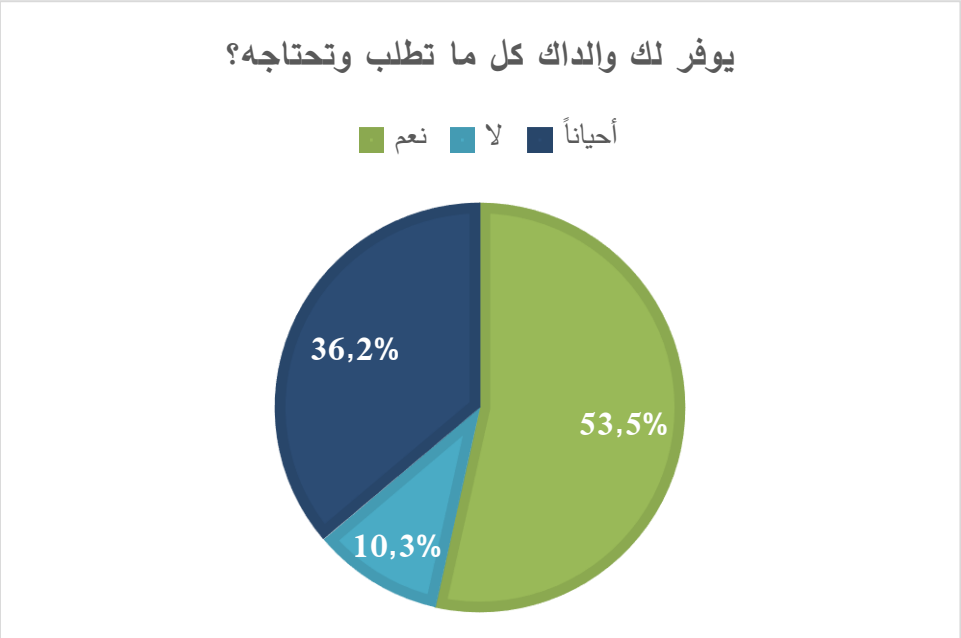
من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يسمح لهم والديهم بلعب الألعاب الإلكترونية شرط أن يكونوا مثابرين ومجتهدين في دراستهم هي 90.3%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يسمح لهم والديهم بهذا الشرط هي 3.0%. و6.7% من التلاميذ قالوا إن والديهم يسمحون لهم بهذا الشرط أحيانا.

هذا يعني أن معظم الوالدين يدركون أهمية التوازن بين الدراسة والترفيه، وأنهم يشجعون أبنائهم على الألعاب الإلكترونية كوسيلة للتحفيز والمكافأة.

الجدول رقم 29: يمثل مدى توفير الأولياء لأبنائهم كل ما يحتاجونه

	التكرار	النسبة
نعم	176	53.5%
لا	34	10.3%
أحياناً	119	36.2%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 27: يمثل مدى توفير الأولياء لأبنائهم كل ما يحتاجونه

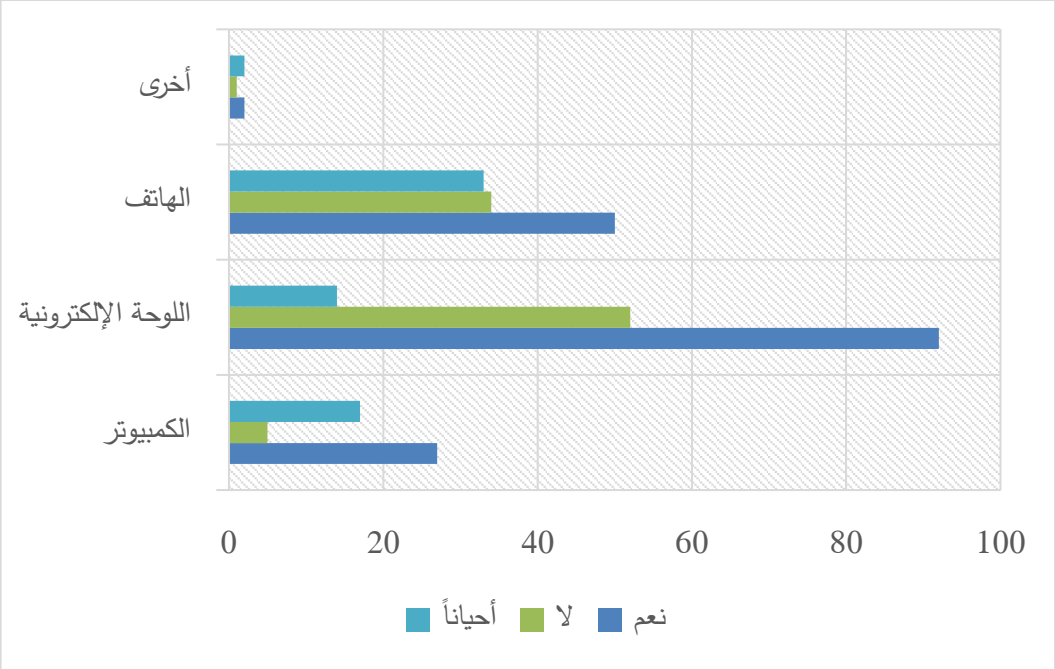


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يوفر لهم والداهم كل ما يطلبون ويحتاجون هي 53.5%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يوفر لهم والداهم هذا الأمر هي 10.3%. و36.2% من التلاميذ قالوا إن والداهم يوفرون لهم هذا الأمر أحيانا. هذا يعني أن معظم الوالدين يقدمون لأبنائهم دعما ماديا وعاطفيا كبيرا، وأنهم يحترمون رغباتهم وحاجاتهم.

الجدول رقم 30: يمثل مساعدة الأولياء أبنائهم في شراء الوسائل الخاصة بالألعاب الإلكترونية

الاختيارات	نعم		لا		أحياناً		المجموع	
الإجابات	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الكمبيوتر	27	15.78%	05	5.43%	17	25.75%	49	14.89%
اللوحة الإلكترونية	92	53.8%	52	56.54%	14	21.21%	88	48.02%
الهاتف	50	29.26%	34	36.95%	33	50%	117	35.56%
أخرى	02	1.16%	01	1.08%	02	3.04%	05	1.52%
المجموع	171	100%	92	100%	66	100%	329	100%

الشكل رقم 28: يمثل مساعدة الأولياء أبنائهم في شراء الوسائل الخاصة بالألعاب الإلكترونية



من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه يتبين أن نسبة 53.8% من العينة يساعدهم أوليائهم في شراء جهاز اللعب بالألعاب الإلكترونية كأعلى نسبة، تليها الهاتف النقال بنسبة 29.26%، في المقابل نجد فئة أخرى لا يشتري لهم أوليائهم الكمبيوتر حيث مثلت نسبتهم 15.78% من إجمالي العينة، وفي حين نلاحظ وجود فئة لا يساعدهم أوليائهم في اقتناء جهاز للعب بالألعاب الإلكترونية وهناك من يساعدهم أحيانا في شراء أجهزة إلكترونية وهي الفئة التي مثلت أقل نسبة، ومن هنا توصلنا إلى أن أغلب أفراد العينة يشترون

الألواح الإلكترونية والهاتف النقال وهذا راجع إلى سهولة التعامل معهم وحملها أينما يريدون وبالوضعيات التي تساعدهم.

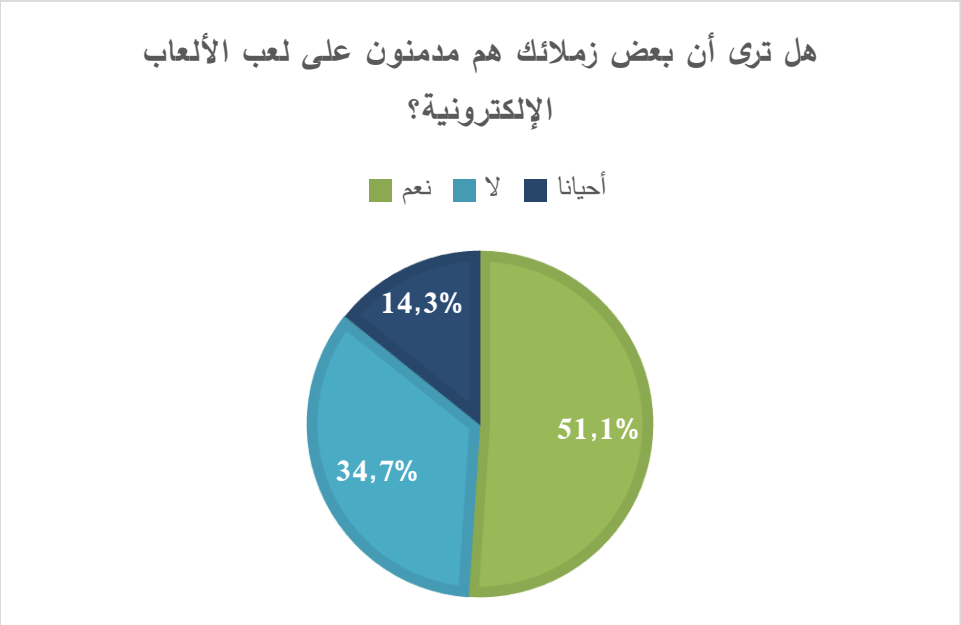
5- عرض وتحليل نتائج الفرضية الرابعة

تعتبر الألعاب الالكترونية العدوانية سببا في التأثير على الصحة النفسية والجسدية لتلميذ المرحلة الابتدائية.

الجدول رقم 31: يبين ما إذا كان التلاميذ مدمنين على الألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
نعم	168	51.1%
لا	114	34.7%
أحيانا	47	14.3%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 29: يبين ما إذا كان التلاميذ مدمنين على الألعاب الإلكترونية

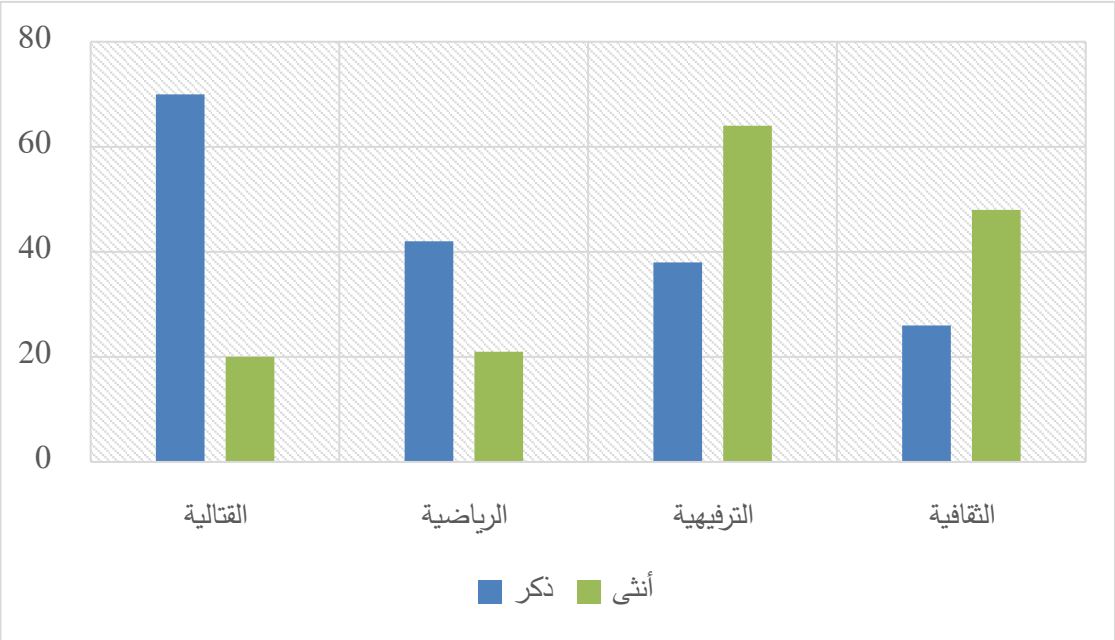


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يرى بعض زملائهم مدمنين على لعب الألعاب الإلكترونية هي 51.1%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يرون ذلك هي 34.7%. و14.3% من التلاميذ قالوا إنهم يرون ذلك أحيانا. هذا يعني أن مشكلة الإدمان على الألعاب الإلكترونية موجودة بين بعض التلاميذ، وأنها تحتاج إلى توعية ومعالجة ذلك أنهم يجدون فيها الملجأ الوحيد لملء فراغهم والمتنفس عن أنفسهم في ظل غياب مرافق التسلية، كما يرون أنها تثبت قدراتهم وتعززها مما جعلهم يمارسونها باستمرار.

الجدول رقم 32: يمثل الألعاب المفضلة لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية حسب متغير الجنس

		الجنس				المجموع	
		ذكر		أنثى			
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الألعاب المفضلة لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية	القتالية	70	39.78%	20	13.08%	90	27.35%
	الرياضية	42	23.86%	21	13.71%	59	17.94%
	الترفيهية	38	21.59%	64	41.84%	106	32.22%
	الثقافية	26	14.77%	48	31.37%	74	22.49%
المجموع		176	100.0%	153	100.0%	329	100.0%

الشكل رقم 30: يمثل الألعاب المفضلة لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية حسب متغير الجنس

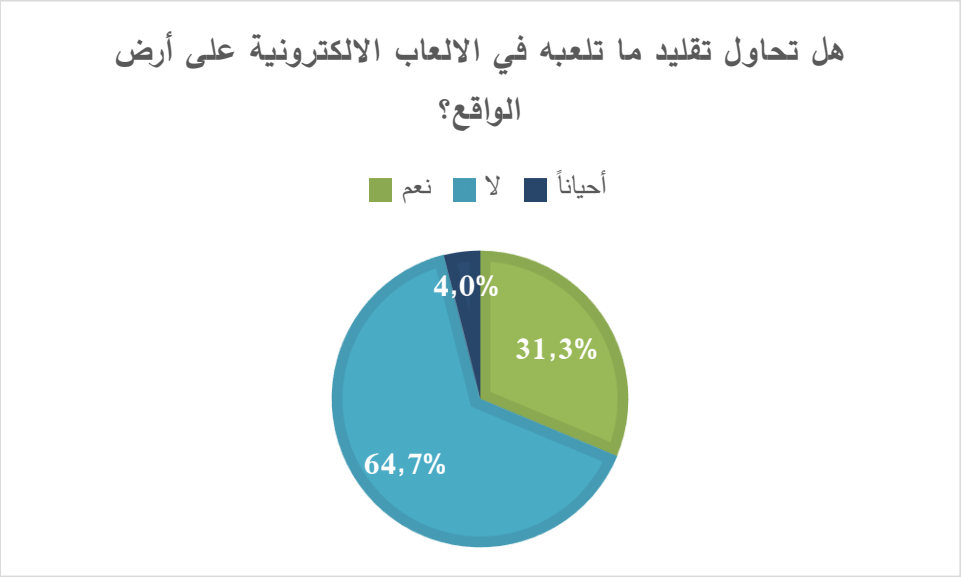


من خلال قراءة نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن الألعاب التي يقدم التلاميذ على ممارستها حسب جنسهم كانت كالتالي: بالنسبة لفئة الذكور احتلت الألعاب القتالية الصدارة بنسبة 39.77% تليها الألعاب الرياضية بنسبة 23.86% في حين نجد فئة تفضل الألعاب الترفيهية حيث مثلت نسبتهم 21.59% من إجمالي العينة وكانت الألعاب الثقافية في آخر ترتيب لهم حيث مثلت نسبتها 14.77% وما يفسر هذه النتائج عند الذكور هو أنهم يفضلون الألعاب الحماسية ويرجع ذلك إلى الشهرة التي تتميز بها تلك الألعاب وما توفره من جو المغامرة في العالم الافتراضي. أما بالنسبة للإناث فإننا نجد أنهن يملن إلى الألعاب الترفيهية بقوة حيث مثلت أعلى نسبة لديهن والتي قدرت ب 41.84% من إجمالي العينة تليها نسبة 31.37% والتي مثلت فئة البنات اللواتي يفضلن الألعاب الثقافية، في حين كان ميولهن إلى الألعاب القتالية والرياضية بنسبة أقل مثلت ب 13.08% و13.71% على التوالي، وما يفسر ذلك هو أن الفتيات يملن إلى الألعاب الأكثر هدوء أو ذات طابع تعليمي هادف.

الجدول رقم 33: يبين ما إذا كان الطفل يقلد الألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
نعم	103	31.3%
لا	213	64.7%
أحياناً	13	4.0%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 31: يبين ما إذا كان الطفل يقلد الألعاب الإلكترونية

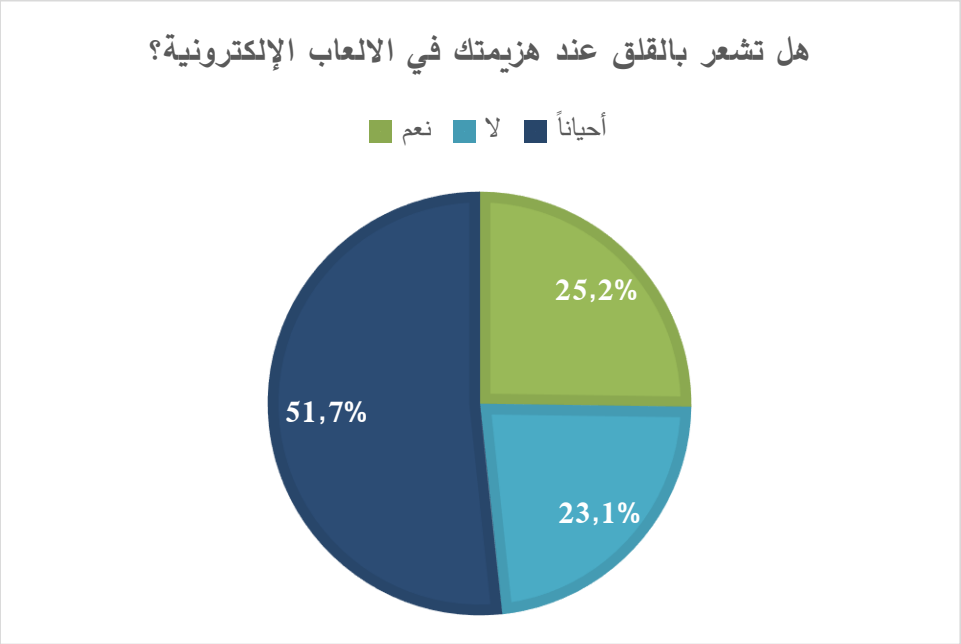


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين لا يحاولون تقليد ما يلعبونه في الألعاب الإلكترونية هي 64.7%، في حين أن الأطفال الذين يقلدون ما يرونه في الألعاب الإلكترونية تمثلت نسبتهم ب 31.3% من إجمالي العينة، وأن فئة أخرى يقلدون ما يرونه من الألعاب الإلكترونية حسب نوع اللعبة أحيانا حيث قدرت نسبتهم ب 4%، هذا راجع إلى وجود تفاعل بين التلاميذ والألعاب الإلكترونية التي يمارسونها ويوضح مدى تأثرهم وتعلقهم بها، هذا بالنسبة لمن يقلدون ما يرونه أثناء اللعب، أما من لا يقلدون ما يمارسونه في اللعبة فهذا راجع إلى أنهم يلعبون فقط من أجل التسلية والترفيه عن النفس ولا يهمهم محتوى اللعبة أو أبطالها.

الجدول رقم 34: يبين ما إذا كان التلميذ يشعر بالقلق عند هزيمته أثناء اللعب

	التكرار	النسبة
نعم	83	25.2%
لا	76	23.1%
أحياناً	170	51.7%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 32: يبين ما إذا كان التلميذ يشعر بالقلق عند هزيمته أثناء اللعب

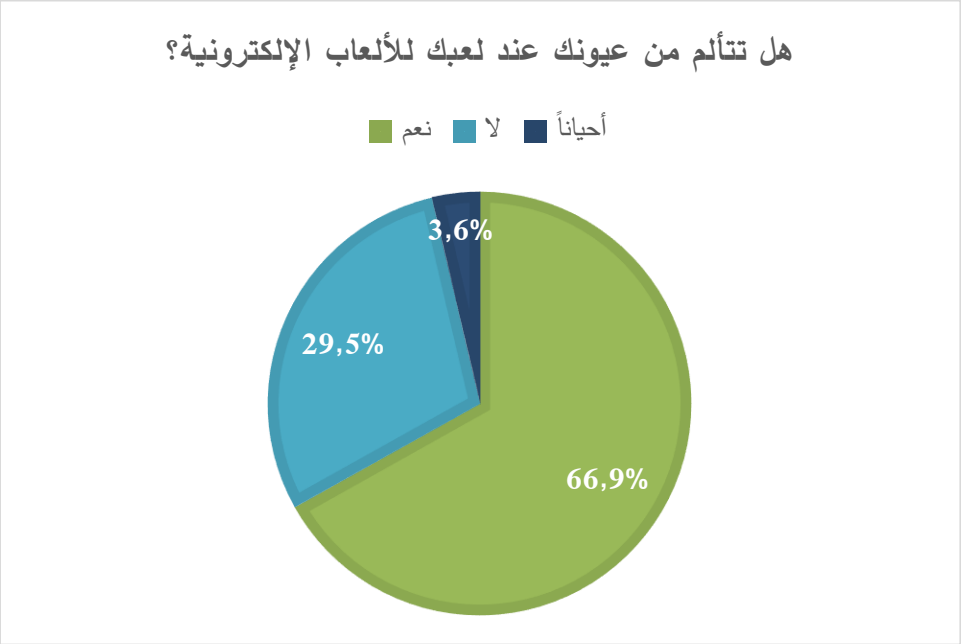


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يشعرون بالقلق عند هزيمتهم في الألعاب الإلكترونية هي 25.2%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يشعرون بالقلق عند هزيمتهم في الألعاب الإلكترونية هي 23.1%. و51.7% من التلاميذ قالوا إنهم يشعرون بالقلق عند هزيمتهم في الألعاب الإلكترونية أحيانا. هذا يعني أن بعض التلاميذ يتأثرون بالألعاب الإلكترونية بشكل سلبي، وأنهم يفقدون ثقتهم بأنفسهم ورضاهم عن أدائهم عند مواجهة الفشل.

الجدول رقم 35: يبين ما إذا كان التلاميذ يشتكون من ألم في عيونهم أثناء اللعب

	التكرار	النسبة
نعم	220	66.9%
لا	97	29.5%
أحياناً	12	3.6%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 33: يبين ما إذا كان التلاميذ يشتكون من ألم في عيونهم أثناء اللعب

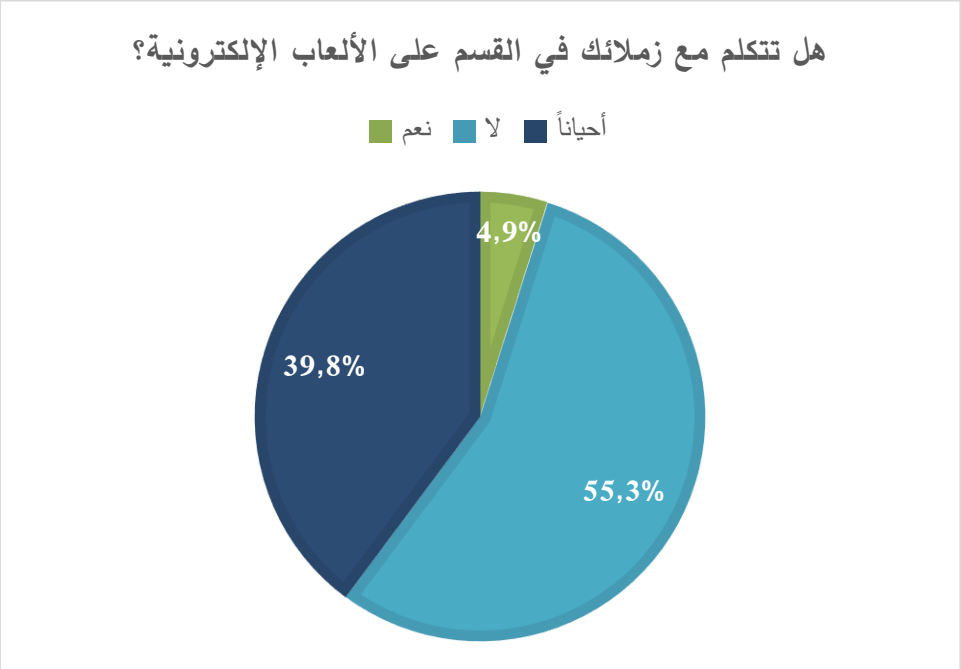


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يتألمون من عيونهم عند لعبهم للألعاب الإلكترونية هي 66.9%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يتألمون من عيونهم عند لعبهم للألعاب الإلكترونية هي 29.5%. و3.6% من التلاميذ قالوا إنهم يتألمون من عيونهم عند لعبهم للألعاب الإلكترونية أحيانا. هذا يعني أن معظم التلاميذ يتضررون من الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي، وأنهم يحتاجون إلى حماية عيونهم من الإجهاد والإشعاع، كما أن هذا التأثير السلبي راجع إلى تعلقه بها ومداومة اللعب مما يؤدي إلى اضطراب نومه ونقص شهيته وقد يجعلهم يميلون للانطواء والعزلة والعنف حسب بعض الأولياء.

الجدول رقم 36: يبين ما إذا كان يتكلم مع زملائه داخل القسم عن الألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
نعم	16	4.9%
لا	182	55.3%
أحياناً	131	39.8%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 34: يبين ما إذا كان يتكلم مع زملائه داخل القسم عن الألعاب الإلكترونية

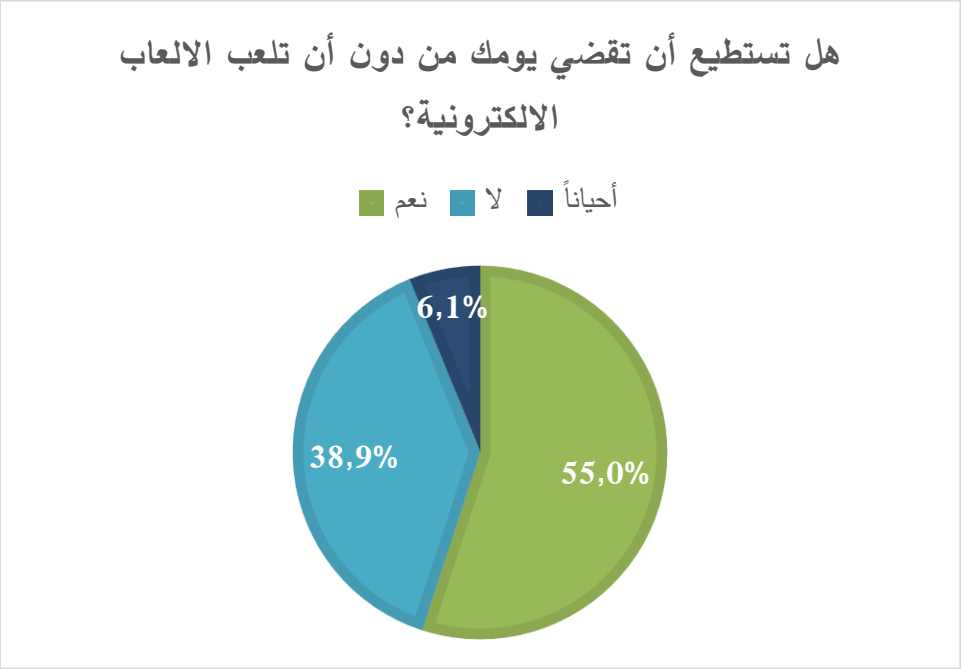


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يتكلمون مع زملائهم في القسم على الألعاب الإلكترونية هي 4.9%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يتكلمون مع زملائهم على الألعاب الإلكترونية هي 55.3%. و39.8% من التلاميذ قالوا إنهم يتكلمون مع زملائهم على الألعاب الإلكترونية أحيانا. هذا يعني أن قلة من التلاميذ يشاركون زملائهم في هوايتهم في الألعاب الإلكترونية، وأنهم يفضِّلون الحفاظ على خصوصيتهم والتركيز على دراستهم والانشغال بواجباتهم المدرسية والانتباه للأستاذ أثناء تقديمه للدرس.

الجدول رقم 37: يبين ما إذا كان التلاميذ يستطيعون قضاء يومهم دون ممارسة اللعب الإلكتروني

	التكرار	النسبة
نعم	181	55.0%
لا	128	38.9%
أحياناً	20	6.1%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 35: يبين ما إذا كان التلاميذ يستطيعون قضاء يومهم دون ممارسة اللعب الإلكتروني

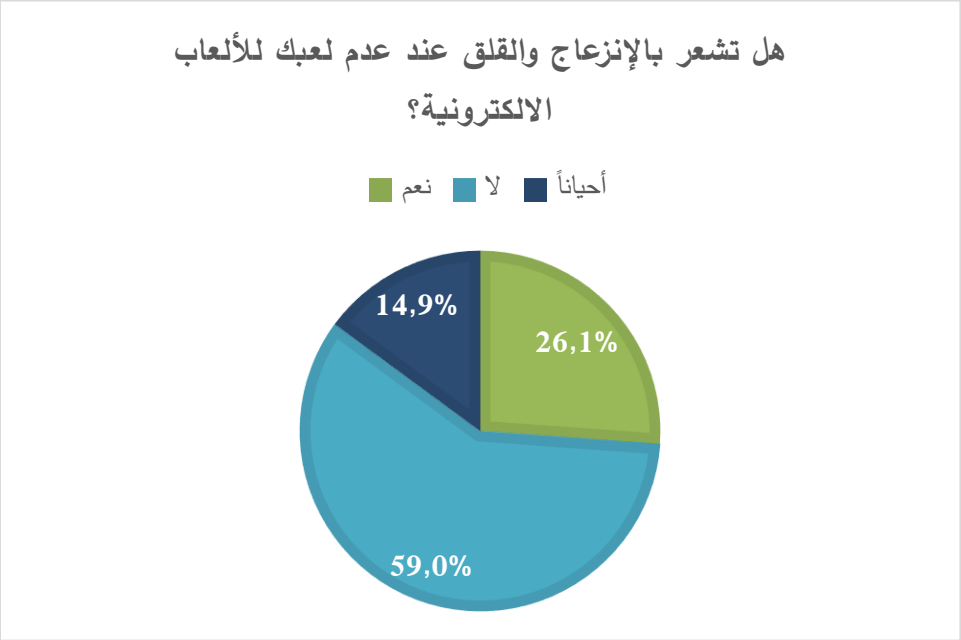


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يستطيعون أن يقضوا يومهم من دون أن يلعبوا الألعاب الإلكترونية هي 55.0%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يستطيعون ذلك هي 38.9%. و6.1% من التلاميذ قالوا إنهم يستطيعون ذلك أحيانا. هذا يعني أن معظم التلاميذ لديهم قدرة على التحكم في وقتهم وأولوياتهم، وألا يجعلوا الألعاب الإلكترونية تسيطر على حياتهم وتشغلهم عن دراستهم، بالإضافة إلى حرص الأولياء على مراقبة أبنائهم أثناء اللعب.

الجدول رقم 38: يبين ما إذا كان التلميذ يشعر بالانزعاج والقلق إذا لم يلعب بالألعاب الإلكترونية

	التكرار	النسبة
نعم	86	26.1%
لا	194	59.0%
أحياناً	49	14.9%
المجموع	329	100%

الشكل رقم 36: يبين ما إذا كان التلميذ يشعر بالانزعاج والقلق إذا لم يلعب بالألعاب الإلكترونية

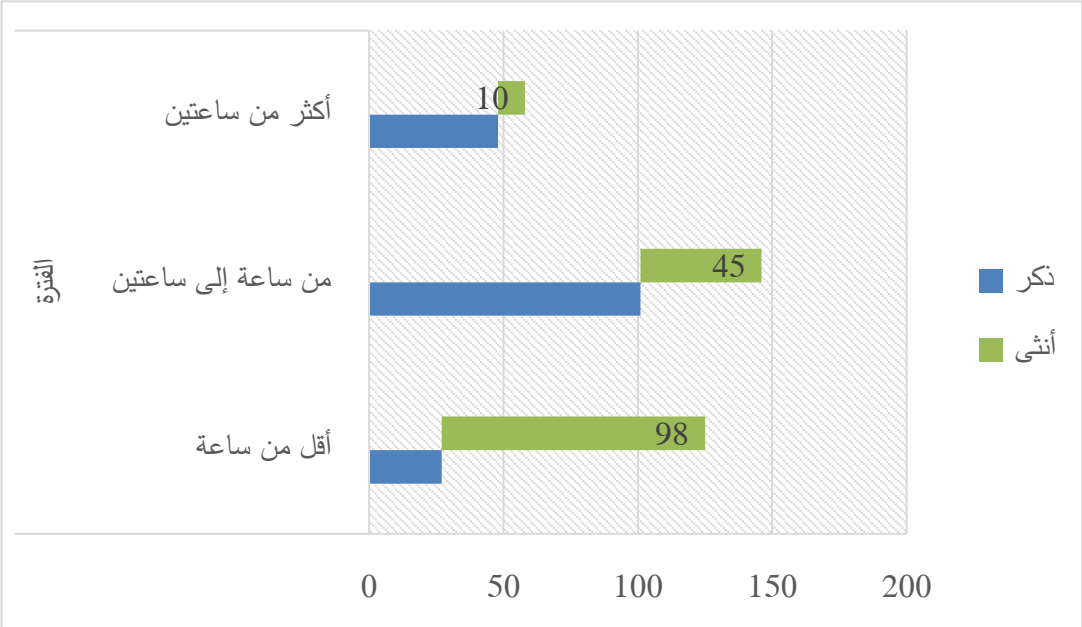


من خلال نتائج الجدول والشكل أعلاه نلاحظ أن نسبة التلاميذ الذين يشعرون بالانزعاج والقلق عند عدم لعبهم للألعاب الإلكترونية هي 26.1%، بينما نسبة التلاميذ الذين لا يشعرون بالانزعاج والقلق عند عدم لعبهم للألعاب الإلكترونية هي 59.0%. و14.9% من التلاميذ قالوا إنهم يشعرون بالانزعاج والقلق عند عدم لعبهم للألعاب الإلكترونية أحيانا. هذا يعني أن بعض التلاميذ يتأثرون بالألعاب الإلكترونية بشكل سلبي، وأنهم يشعرون بالفراغ والضغط عند افتقادها، فالتلميذ بطبعه في هذه المرحلة يحتاج إلى الاكتشاف والبحث والتعلم وهذا ما يشعره بالسعادة والتسلية والفرح.

الجدول رقم 39: يبين المدة التي يقضيها الطفل في اللعب حسب متغير الجنس

	الجنس					
	ذكر		أنثى		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الفترة أقل من ساعة	27	15.34%	98	64.06%	125	37.99%
من ساعة إلى ساعتين	101	57.39%	45	29.41%	146	44.38%
أكثر من ساعتين	48	27.27%	10	6.53%	58	17.63%
المجموع	176	100.0%	153	100.0%	329	100.0%

الشكل رقم 37: يبين المدة التي يقضيها الطفل في اللعب حسب متغير الجنس



من خلال نتائج الجدول الموضح أعلاه نلاحظ أن الذكور يقضون ساعات أطول مع الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث، حيث تبين النتائج أن الإناث يستخدمن الألعاب بنسبة 64.06% أقل من ساعة بينما الذكور يمارسونها بنسبة 15.34%، تليها نسبة 57.39% من الإناث يقضون في وقت اللعب من ساعة إلى ساعتين، تقابلها نسبة 57.39% من الذكور، في حين نجد فئة من الذكور يقضون أكثر من ساعتين في اللعب بالألعاب الإلكترونية، حيث مثلت نسبتهم 27.27% مقارنة بالإناث اللواتي حددت

نسبتهم ب 6.53% من إجمالي العينة، ويمكن أن نفسر قضاء الذكور ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لما فيها من خصائص تشدهم وتبهرهم وتحفزهم على الانتقال من مرحلة إلى مرحلة أخرى للعبة، بينما الإناث لا يقضين ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية ذلك أنهم يشغلن أنفسهن بالدراسة والمطالعة ومساعدة أمهاتهن في الأعمال المنزلية.

6- عرض نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات

أ- بناء وتحليل نتائج الفرضية الأولى

الفرضية الأولى تقول أنه لانعدام المرافقة الأسرية دور في اقبال التلاميذ على الإدمان على الألعاب الالكترونية.

بناءً على تفريغ نتائج الجداول التي يتضمنها محور الفرضية الأولى نجد ما يلي:

- ما هو سبب لعبك الألعاب الإلكترونية؟: نجد أن 59.9% من التلاميذ يلعبون لحب الاكتشاف، وهذا يدل على رغبتهم في استكشاف عوالم جديدة ومختلفة عن واقعهم.
- ما نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك؟: نجد أن 65.7% من التلاميذ يفضلون الألعاب الرياضية، وهذا يدل على رغبتهم في تحقيق إنجازات رياضية والتنافس مع الآخرين.
- أثناء لعبك تنجذب إلى: نجد أن 58.1% من التلاميذ ينجذبون إلى بطل اللعبة، وهذا يدل على رغبتهم في تقمص دور شخصية قوية وذكية وشجاعة.
- ما الذي يعجبك في بطل اللعبة؟: نجد أن 56.2% من التلاميذ يعجبهم ذكاء بطل اللعبة، وهذا يدل على رغبتهم في تطوير قدراتهم العقلية وحل المشكلات.
- ماذا تفعل عند انهزامك في اللعبة؟: نجد أن 69.6% من التلاميذ يعيدون اللعبة حتى الفوز، وهذا يدل على رغبتهم في تحدي ذاتهم والتغلب على صعوبات اللعبة.

- بماذا تشعر أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية؟: نجد أن 54.7% من التلاميذ يشعرون بالقوة والشجاعة، وهذا يدل على رغبتهم في تحسين ثقتهم بأنفسهم وإظهار قدراتهم.

من خلال هذه النتائج، يمكننا أن نستنتج أن التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية كوسيلة للهروب من الواقع وعيش نوع من الاغتراب الافتراضي وتغييب المشاعر والأحاسيس الطبيعية التي تمكنهم من معرفة ذواتهم وبناء الذات في إطار العلاقات الاجتماعية الأسرية بصفة خاصة وفي إطار العلاقات الاجتماعية البينية بينهم وبين المحيط الأسري والاجتماعي العام سواء مع أقرانهم أو جيرانهم أو حتى أقاربهم. وبالتالي، فإن هذه الفرضية صحيحة.

ب- بناء وتحليل نتائج الفرضية الثانية

الفرضية الثانية تقول إن للمرافقة المعنوية للأسرة أثر إيجابي في توجيه التلاميذ نحو استخدام الألعاب الإلكترونية.

بناءً على تفريغ نتائج الجداول التي يتضمنها المحور الثاني نجد أن:

- هل تلعب هذه الألعاب الإلكترونية أمام والديك؟: نجد أن 90.6% من التلاميذ يلعبون أمام والديهم، وهذا يدل على أنهم لا يخفون سلوكهم وأنهم يتقبلون رأي والديهم.
- هل يراقبك والديك أثناء لعبك الألعاب الإلكترونية؟: نجد أن 75.7% من التلاميذ يقولون نعم أو أحيانًا، وهذا يدل على أن والديهم يهتمون بما يلعبونه ويحاولون مراقبة زمن وجودة اللعب.
- يختار لك والديك اللعب التي يجب أن تلعبها في جهازك الإلكتروني؟: نجد أن 54.2% من التلاميذ يقولون نعم أو أحيانًا، وهذا يدل على أن والديهم يساعدونهم في اختيار الألعاب المناسبة لسنهم وقدراتهم.

- يقدم لك والديك نصائح أثناء لعبك للألعاب الإلكترونية؟: نجد أن 94.5% من التلاميذ يقولون نعم أو أحيانًا، وهذا يدل على أن والديهم يشجعونهم على استخدام الألعاب بشكل مسؤول ويحذروهم من مخاطر الإدمان.
- يشاركك أبويك في اللعب بالألعاب الإلكترونية؟: نجد أن 37% من التلاميذ يقولون نعم أو أحيانًا، وهذا يدل على أن والديهم يحاولون تقوية الصلة مع أبنائهم وتفهم هواياتهم.
- يمنحك والديك حرية فعل وممارسة كل ما تريد؟: نجد أن 25.2% من التلاميذ يقولون نعم، و55% يقولون أحيانًا، و19.8% يقولون لا. هذا يدل على أن مُعظم التلاميذ لديهم حرية محدودة في فعل ما يريدون، وأن والديهم يضعون لهم قيودًا وشروطًا لضمان سلامتهم وتفوقهم.
- يساعدك والداك في شراء الوسائل الخاصة بالألعاب الإلكترونية؟: نجد أن 52% من التلاميذ يقولون نعم، و20.1% يقولون أحيانًا، و28% يقولون لا. هذا يدل على أن مُعظم التلاميذ يحصلون على الوسائل اللازمة للعب من والديهم، وأن والديهم يدعمونهم ماديًا في هذا المجال.

من خلال هذه النتائج، يمكننا أن نستنتج أن المرافقة المعنوية للأسرة تلعب دورًا حاسمًا في توجيه الأبناء نحو استخدام مسؤول للألعاب الإلكترونية. فقد تبين أن والدي التلاميذ يشاركونهم في اللعب، ويساعدونهم في اختيار الألعاب، ويقدمون لهم نصائح، ويراقبون سلوكهم، وينظمون وقتهم، ويمنحونهم حرية محدودة، ويدعمونهم ماديًا. وبالتالي، فإن هذه الفرضية صحيحة.

ج- بناء وتحليل نتائج الفرضية الثالثة

الفرضية الثالثة تقول أن للمرافقة المادية للأسرة أثر إيجابي في توجيه التلاميذ نحو استخدام الألعاب الالكترونية.

بناءً على تفريغ نتائج الجداول التي يتضمنها المحور الثالث نجد ما يلي:

- هل تتحصل على مصروفك اليومي من طرف والديك؟: نجد أن 42.9% من التلاميذ يقولون نعم، و28.6% يقولون أحيانًا، و28.6% يقولون لا. هذا يدل على أن مُعظم التلاميذ لديهم مصدر دخل مادي من والديهم، وأن والديهم يساعدونهم في إدارة ميزانيتهم.
- هل يسألك والداك عن كيفية إنفاقك لمصروفك اليومي؟: نجد أن 73.3% من التلاميذ يقولون نعم، و13.7% يقولون أحيانًا، و13.1% يقولون لا. هذا يدل على أن والدي التلاميذ يهتمون بمعرفة كيفية استخدام أبنائهم لأموالهم، وأنهم يرشدونهم إلى إنفاقها بشكل حكيم.
- هل تتحصل على مكافآت مادية بشكل دائم من طرف والديك إذا قمت بسلوكيات جيدة؟: نجد أن 62.9% من التلاميذ يقولون نعم، و36.8% يقولون أحيانًا، و0.3% يقولون لا. هذا يدل على أن والدي التلاميذ يحفزونهم على تبني سلوكيات جيدة، مثل الدراسة والانضباط والتعاون، بإعطائهم مكافآت مادية.
- يسمح لك والديك بلعب الألعاب الإلكترونية شرط أن تكون مثابر ومجتهد في دراستك؟: نجد أن 90.3% من التلاميذ يقولون نعم، و6.7% يقولون أحيانًا، و3% يقولون لا. هذا يدل على أن والدي التلاميذ يضعون شروطًا لسماحهم بلعب الألعاب الإلكترونية، وأنهم يشترطون على أبنائهم التفوق الدراسي كشرط رئيسي.

- في حالة الإجابة بنعم، ما هي الوسائل التي يشترونها لك؟: نجد أن 38.9% من التلاميذ يقولون أداة تحكم، و20.7% يقولون مقود إلكتروني، و26.7% يقولون سماعات، و13.7% يقولون بلاي ستيشن. هذا يدل على أن والدي التلاميذ يوفرون لهم الوسائل اللازمة للعب الألعاب الإلكترونية، وأنهم يختارون الألعاب المناسبة لسنهم وقدراتهم.

من خلال هذه النتائج، يمكننا أن نستنتج أن المرافقة المادية للأسرة تساهم في تطوير عادات لعب صحية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية . فقد تبين أن والدي التلاميذ يدعمونهم ماديًا في شراء الألعاب، ويحددون لهم حدودًا للإنفاق، ويمنحونهم مكافآت مادية على سلوكيات جيدة، ويشترطون على التفوق الدراسي كشرط للعب. وبالتالي، فإن هذه الفرضية صحيحة.

د- بناء وتحليل نتائج الفرضية الرابعة

الفرضية الرابعة تقول أن الألعاب الالكترونية العدوانية تعتبر سببا في التأثير على الصحة النفسية والجسدية لتلميذ المرحلة الابتدائية.

بناءً على تفريغ نتائج الجداول التي يتضمنها المحور الرابع نجد ما يلي:

- هل ترى أن بعض زملائك هم مدمنون على لعب الألعاب الإلكترونية؟: نجد أن 51.1% من التلاميذ يقولون نعم، وهذا يدل على أن هناك مشكلة منتشرة بين التلاميذ في استخدام الألعاب بشكل غير مسؤول وزائد عن الحد.
- ماهي الألعاب التي يقومون بلعبها غالبا؟: نجد أن 28.9% من التلاميذ يقولون القتالية، و38.3% يقولون الرياضية، و29.8% يقولون الترفيهية، و3% يقولون الثقافية. هذا يدل على أن مُعظم

التلاميذ يفضلون الألعاب التي تحتوي على عنف أو تحدي أو متعة، وأنهم يهملون الألعاب التي تحتوي على تعليم أو ثقافة.

- هل تحاول تقليد ما تلعبه في الألعاب الإلكترونية على أرض الواقع؟: نجد أن 31.3% من التلاميذ يقولون نعم، وهذا يدل على أن هؤلاء التلاميذ قد يصابون بالخلط بين الواقع والخيال، وأنهم قد يسببون مشاكل لأنفسهم أو لغيرهم إذا حاولوا تطبيق ما رأوه في الألعاب.
- هل تشعر بالقلق عند هزيمتك في الألعاب الإلكترونية؟: نجد أن 25.2% من التلاميذ يقولون نعم، و51.7% يقولون أحيانًا، وهذا يدل على أن هؤلاء التلاميذ قد يصابون بالإحباط أو الغضب أو الانزعاج إذا فشلوا في تحقيق هدفهم في الألعاب، وأنهم قد يفقدون رغبتهم في المحاولة مرة أخرى.
- هل تتألم من عيونك عند لعبك للألعاب الإلكترونية؟: نجد أن 66.9% من التلاميذ يقولون نعم، وهذا يدل على أن استخدام الأجهزة الإلكترونية لفترات طويلة قد يسبب لهم مشاكل في البصر، مثل الجفاف أو الاحمرار أو الحساسية أو الضعف.
- هل تستطيع أن تقضي يومك من دون أن تلعب الألعاب الإلكترونية؟: نجد أن 38.9% من التلاميذ يقولون لا، و6.1% يقولون أحيانًا، وهذا يدل على أن هؤلاء التلاميذ قد يصابون بالإدمان على الألعاب، وأنهم قد يجدون صعوبة في التخلي عنها أو تقليل استخدامها.
- هل تشعر بالانزعاج والقلق عند عدم لعبك للألعاب الإلكترونية؟: نجد أن 26.1% من التلاميذ يقولون نعم، و14.9% يقولون أحيانًا، وهذا يدل على أن هؤلاء التلاميذ قد يصابون بالانسحاب أو الضيق أو الكآبة إذا افتقدوا الألعاب، وأنهم قد يشعرون بالفراغ أو الملل.

من خلال هذه النتائج، يمكننا أن نستنتج أن استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط قد يؤدي إلى آثار سلبية على سلوك وصحة تلميذ المرحلة الابتدائية. فقد تبين أن بعض التلاميذ يصبحون مدمنين على

الألعاب، وأنهم يتأثرون بمحتوى الألعاب، وأنهم يشعرون بالقلق أو الإحباط إذا فشلوا في الألعاب، وأنهم يتعرضون لمشاكل في البصر أو الجسم أو النوم بسبب الألعاب. وبالتالي، فإن هذه الفرضية صحيحة.

هـ- بناء وتحليل نتائج فرضية التساؤل الرئيسي

الفرضية المحتملة تقول أن

ما مدى مساهمة المرافقة الأسرية في الحدّ من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلميذ المرحلة الابتدائية؟

للتحقق من صحة هذه الفرضية، يمكننا مقارنة نتائج المحور الأول والثاني والثالث مع نتائج المحور الرابع. فإذا كان هناك علاقة ارتباط قوية بين المرافقة الأسرية والآثار السلبية للألعاب، فهذا يدل على أن المرافقة الأسرية لها دور في التخفيف من هذه الآثار:

- بالنظر إلى نتائج المحور الأول، نجد أن 55% من التلاميذ يقولون أنهم يقدمون على اللعب الإلكتروني، وأن 59.9% منهم يفضلون الألعاب التي تحتوي على حب الاكتشاف. هذا يدل على أن التلاميذ لديهم اهتمام كبير بالتكنولوجيا والمغامرة، وأنهم قد يستخدمون الألعاب كوسيلة لإشباع فضولهم وخيالهم.
- بالنظر إلى نتائج المحور الثاني، نجد أن 90.6% من التلاميذ يلعبون أمام والديهم، وأن 75.7% منهم يقولون أن والديهم يراقبونهم أثناء لعبهم، وأن 54.2% منهم يقولون أن والديهم يختارون لهم الألعاب التي يجب أن يلعبوها، وأن 94.5% منهم يقولون أن والديهم يقدمون لهم نصائح أثناء لعبهم. هذا يدل على أن التلاميذ لديهم مستوى عالٍ من المرافقة المعنوية من قبل والديهم، وأن

والديهم يشاركونهم في اللعب ويساعدونهم في اختيار الألعاب المناسبة ويشجعونهم على استخدام الألعاب بشكل مسؤول.

- بالنظر إلى نتائج المحور الثالث، نجد أن 42.9% من التلاميذ يقولون أنهم يتحصلون على مصروفًا يوميًا من طرف والديهم، وأن 73.3% منهم يقولون أن والديهم يسألونهم عن كيفية إنفاقهم لمصروفهم اليومي، وأن 62.9% منهم يقولون أنهم يتحصلون على مكافآت مادية بشكل دائم من طرف والديهم إذا قاموا بسلوكيات جيدة، وأن 90.3% منهم يقولون أن والديهم يسمحون لهم بلعب الألعاب الإلكترونية شرط أن يكونوا مثابرين ومجتهدين في دراستهم. هذا يدل على أن التلاميذ لديهم مستوى عالٍ من المرافقة المادية من قبل والديهم، وأن والديهم يدعمونهم ماديًا في شراء الألعاب، ويحددون لهم حدودًا للإنفاق، ويمنحونهم مكافآت مادية على سلوكيات جيدة، ويشترطون على التفوق الدراسي كشرط للعب.
- بالنظر إلى نتائج المحور الرابع، نجد أن 51.1% من التلاميذ يقولون أن بعض زملائهم مدمنون على لعب الألعاب الإلكترونية، وأن 28.9% منهم يقولون أن زملائهم يفضلون الألعاب القتالية، وأن 31.3% منهم يقولون أنهم يحاولون تقليد ما يلعبونه في الألعاب على أرض الواقع، وأن 25.2% منهم يقولون أنهم يشعرون بالقلق عند هزيمتهم في الألعاب، وأن 66.9% منهم يقولون أنهم يتألمون من عيونهم عند لعب الألعاب، وأن 38.9% منهم يقولون أنهم لا يستطيعون أن يقضوا يومًا من دون أن يلعبوا الألعاب، وأن 26.1% منهم يقولون أنهم يشعرون بالانزعاج والقلق عند عدم لعب الألعاب. هذا يدل على أن استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط قد يؤدي إلى آثار سلبية على سلوك وصحة التلاميذ، بما في ذلك ازدياد التعرض للعنف، والخلط بين الخيال والحقيقة، والإحباط والانزعاج، والإصابة بالإدمان والانسحاب.

إذًا، لتحديد صحة الفرضية المحتملة، نحتاج إلى فحص مدى تغير نسبة التلاميذ المتأثرين سلبًا بالألعاب بحسب مستوى المرافقة الأسرية التي يتلقونها. فإذا كان هذا التغير كبيرًا، فهذا يدل على أن المرافقة الأسرية لها دور حاسم في تخفيف هذه الآثار:

الجدول رقم 40: يبين نتائج اختبار نموذج الانحدار البسيط

النموذج	مجموع المربعات	درجة الحرية DF	متوسط المربعات	قيمة F المحسوبة	مستوى الدلالة Sig
الانحدار	8.419	2	4.209	69.148	.000
الخطأ	19.846	326	.061		
الإجمالي	28.265	328			
المتغير	**B**	**الخطأ المعياري**	**معامل β**	**قيمة t المحسوبة**	**مستوى الدلالة Sig**
الثابت	.612	.107		5.708	.000
المرافقة المعنوية	.534	.063	.429	8.425	.000
المرافقة المادية	.169	.042	.205	4.026	.000

معامل الارتباط: 0.546 **معامل التحديد:** 0.298 **المتغير التابع:** التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية

من خلال الجدول أعلاه يتضح ما يلي:

- ملخص النموذج: هذا الجدول يظهر لنا مدى ملاءمة النموذج الإحصائي للبيانات. نجد أن قيمة R Square هي 0.298، وهي تعبر عن نسبة التباين في المتغير التابع (الآثار السلبية للألعاب) التي يمكن تفسيرها بواسطة المتغيرات المستقلة (المرافقة المعنوية والمادية للأسرة). هذا يعني أن 29.8% من التباين في الآثار السلبية للألعاب يمكن تفسيره بواسطة المرافقة الأسرية. هذه نسبة متوسطة، تدل على أن النموذج لديه قدرة مقبولة على التنبؤ بالآثار السلبية للألعاب بناءً على المرافقة الأسرية.
- جدول المعاملات: هذا الجدول يظهر لنا مدى تأثير كل متغير مستقل على المتغير التابع. نجد أن قيمة B للمرافقة المعنوية هي 0.534، وهي تعبر عن مقدار التغير في المتغير التابع (الآثار السلبية للألعاب) عندما يتغير المتغير المستقل (المرافقة المعنوية) بوحدة واحدة، بينما تثبت باقي المتغيرات ثابتة. هذا يعني أن كلما زادت المرافقة المعنوية بوحدة واحدة، زادت الآثار السلبية للألعاب ب 0.534 وحدة. نجد أيضًا أن قيمة Beta للمرافقة المعنوية هي 0.429، وهي تعبر عن مقدار التغير في المتغير التابع (الآثار السلبية للألعاب) عندما يتغير المتغير المستقل (المرافقة المعنوية)

بمقدار معياري واحد، بينما تثبت باقي المتغيرات ثابتة. هذا يعني أن كلما زادت المرافقة المعنوية بمقدار معياري واحد، زادت الآثار السلبية للألعاب ب 0.429 مقدار معياري. هذه قيمة كبيرة، تدل على أن المرافقة المعنوية لها تأثير قوي على الآثار السلبية للألعاب.

- بالمثل، نجد أن قيمة B للمرافقة المادية هي 0.169، وهي تعبر عن مقدار التغير في المتغير التابع (الآثار السلبية للألعاب) عندما يتغير المتغير المستقل (المرافقة المادية) بوحدة واحدة، بينما تثبت باقي المتغيرات ثابتة. هذا يعني أن كلما زادت المرافقة المادية بوحدة واحدة، زادت الآثار السلبية للألعاب ب 0.169 وحدة. نجد أيضًا أن قيمة Beta للمرافقة المادية هي 0.205، وهي تعبر عن مقدار التغير في المتغير التابع (الآثار السلبية للألعاب) عندما يتغير المتغير المستقل (المرافقة المادية) بمقدار معياري واحد، بينما تثبت باقي المتغيرات ثابتة. هذا يعني أن كلما زادت المرافقة المادية بمقدار معياري واحد، زادت الآثار السلبية للألعاب ب 0.205 مقدار معياري. هذه قيمة متوسطة، تدل على أن المرافقة المادية لها تأثير معتدل على الآثار السلبية للألعاب.

من خلال النتائج السابقة الذكر، يمكننا استنتاج ما يلي:

- هناك تأثير ملحوظ للمرافقة الأسرية على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المرحلة الابتدائية. فالمرافقة الأسرية تفسر 29.8% من التباين في هذه الآثار، وهذا يعني أنها تؤثر على مستوى وطبيعة هذه الآثار بشكل كبير.
- المرافقة المعنوية للأسرة هي أهم بعد من أبعاد المرافقة الأسرية في التأثير على الآثار السلبية للألعاب. فهذا البعد له تأثير قوي وإيجابي على هذه الآثار، بمعنى أن كلما زادت المرافقة المعنوية، زادت الآثار السلبية. وهذا يدل على أن المرافقة المعنوية قد تكون مضادة للغرض، وقد تزيد من

اهتمام وانجذاب التلاميذ بالألعاب، وقد تخلق لديهم شعورًا بالإحباط أو الانزعاج إذا لم يحصلوا على ما يريدون من الألعاب.

- المرافقة المادية للأسرة هي ثاني أهم بعد من أبعاد المرافقة الأسرية في التأثير على الآثار السلبية للألعاب. فهذا البعد له تأثير متوسط وإيجابي على هذه الآثار، بمعنى أنه كلما زادت المرافقة المادية، زادت الآثار السلبية. وهذا يدل على أن المرافقة المادية قد تكون محفزة للاستخدام المفرط للألعاب، وقد تزيد من إمكانية التعرض للإصابات أو الإدمان أو التشتت.

اختبار تأثير نوع الجنس على التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية:

تم إجراء اختبار تي للعينات المستقلة لمقارنة متوسطات متغير الجنس الذي ينقسم إلى مجموعتين (ذكور وإناث) على متغير "التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية." والجداول التالية يوضح نتائج الاختبار:

الجدول رقم 41: يبين تأثير نوع الجنس على التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية

	الجنس	التكرار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية	ذكر	176	1.9730	0.27675
	أنثى	153	1.7108	0.24647

درجة الحرية df	قيمة t المحسوبة	مستوى المعنوية	الدلالة الإحصائية	Cohen's d	Hedges' correction	Glass's delta
326.803	9.090	0.01	0.000	0.2631	0.2637	1.06

- يظهر اختبار تي أن هناك فرقا معنويا بين المجموعتين (t = 9.090, df = 326.803, p < .001)، مما يعني أن مجموعة الذكور لديها متوسط أعلى على المتغير من مجموعة الإناث.
- تشير مقاييس حجم التأثير إلى أن حجم الفرق بين المجموعتين صغير إلى متوسط
- كخلاصة، يمكن القول أن الجنس له تأثير على التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية، حيث يتأثر الذكور أكثر من الإناث. ومع ذلك، حجم التأثير ليس كبيرًا جدًا، لذا قد تكون هناك عوامل أخرى تلعب دورًا في هذه العلاقة.

اختبار تأثير امتلاك هاتف نقال من عدمه على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية:

تم إجراء اختبار تي للعينات المستقلة لمقارنة متوسطات متغير امتلاك هاتف محمول من عدمه الذي ينقسم إلى مجموعتين (نعم ولا) على متغير "التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية." والجداول التالية يوضح نتائج الاختبار:

الجدول رقم 42: تأثير امتلاك هاتف نقال من عدمه على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية

	هل تمتلك هاتفا؟	التكرار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية	نعم	92	1.8220	0.27563
	لا	237	1.8623	0.30002

درجة الحرية df	قيمة t المحسوبة	مستوى المعنوية	الدلالة الإحصائية	Cohen's d	Hedges' correction	Glass's delta
327	-1.119	0.05	0.000	0.2934	0.2941	0.3000

- اختبار تي يظهر أنه لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين المجموعتين ($t = -1.119, df = 327, p > .05$)، مما يعني أن امتلاك هاتف أم لا لا يؤثر على متوسط الدرجة على المتغير.
- مقاييس حجم التأثير تشير إلى أن حجم الفرق بين المجموعتين صغير جدا.
- كخلاصة، يمكن القول أن امتلاك هاتف أو عدمه لا يؤثر على الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك والصحة لدى طلاب المرحلة الابتدائية. ومع ذلك، حجم التأثير صغير جدا، لذا قد تكون هناك عوامل أخرى تلعب دورا في هذه العلاقة.

خلاصة الفصل

من هذا المنطلق يمكن القول أن النتائج المتوصل إليها في ضوء الفرضيات المقترحة قد ثبت أحقيتها حيث أنه كلما زادت ساعات اللعب اليومية كلما انقطع الطفل عن محيطه وأن الألعاب الإلكترونية العدوانية تعتبر سببا في ظهور أعراض نفسية وصحية عليه لما لها من إيجابيات وسلبيات، فللمرافقة الأسرية أثر للحد من الإدمان على مثل هذه الألعاب.

الخاتمة

إن الألعاب الإلكترونية مثل أي تقنية أخرى لها إيجابيات وسلبيات، فمن الإيجابيات أنها تنمي مهارات حل المشكلات والتفكير الاستراتيجي وتحسن القدرات الحركية والبصرية لتلميذ المرحلة الابتدائية ، لكن من السلبيات أن الإدمان عليها قد يؤدي إلى العزلة الاجتماعية وقلة الحركة مما يسبب السمنة وضعف الرؤية، كما أن بعض الألعاب تحتوي على مشاهد عنف قد تؤثر سلبًا على السلوك، لذا ينصح بتحديد وقت للعب واختيار ألعاب مناسبة للعمر، ومراقبة الأطفال أثناء اللعب لتجنب الإدمان والانعزال، والاعتدال في اللعب أفضل من الإفراط أو الحرمان كما أن المرافقة الأسرية لها دور مهم في الحد من إدمان الألعاب الإلكترونية عند التلاميذ فوجود الأهل مع أبنائهم ومتابعتهم باستمرار يساعد على توجيه اهتمام التلميذ نحو أنشطة مفيدة أخرى بدلاً من الانغماس المفرط في الألعاب الإلكترونية، كما أن تحديد وقت معين للعب وإشراك الأبناء في الأعمال المنزلية يقلل من فرصة الإدمان عليها والحوار الدائم مع الأبناء وتوجيههم نحو استغلال أوقات الفراغ في أنشطة مفيدة أسرياً واجتماعياً له أثر كبير في التقليل من خطرها.

وهذا ما حاولت معالجته في دراستي لموضوع المرافقة الأسرية ودورها في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية، من خلال مجموعة من الفصول النظرية والميدانية وتوصلت الى أن الألعاب الإلكترونية لا ينفذ الصبر فيها، الأمر الذي يجعلها تتحول من كثرة الممارسة الى صفة مكتسبة ومن ثمة الى صفة طبيعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .

وهناك عدة طرق يمكن للأسرة من خلالها المساعدة في الحد من إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أبنائها:

- وضع قواعد واضحة ومحددة لوقت اللعب ونوع الألعاب المسموح بها، مثل تحديد ساعات اللعب وعدم السماح بالألعاب العنيفة أو غير المناسبة للعمر.
- إشراك الابن في أنشطة أسرية واجتماعية مختلفة لصرف انتباهه عن الألعاب وتنمية مهاراته وهواياته الأخرى.
- مراقبة الأبناء أثناء اللعب ومناقشتهم في الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.
- تشجيع الأبناء على ممارسة الأنشطة الرياضية والاجتماعية للتقليل من وقت الجلوس أمام شاشات الألعاب.
- توفير بدائل مفيدة كالقراءة والرسم وممارسة الهوايات والأنشطة المنتجة بدلاً من اللعب.
- تقديم المساندة والدعم المعنوي وتعزيز الثقة بالنفس لدى الابن للتغلب على الإدمان.
- عدم استخدام الألعاب كوسيلة للمكافأة أو العقاب مع الأبناء.

إذن فالمرافقة الأسرية الواعية والحوار البناء مع الأبناء أمور حاسمة في التصدي لمشكلة إدمان الألعاب والحد من آثارها السلبية والإدمان عليها.

توصيات ومقترحات:

بناءا على النتائج المتحصل عليها، حاولت تقديم بعض التوصيات للمدارس الابتدائية التي أجريت فيها الدراسة بمدينة – تبسة– حول المرافقة الأسرية ودورها في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية وهذه التوصيات تتمثل فيما يلي:

- تخصيص وقت محدد ومناسب للعب الألعاب الإلكترونية بالتنسيق مع أفراد الأسرة.
- مراقبة ومتابعة المحتوى الذي يتعرض له الأبناء أثناء اللعب وتوجيههم نحو الألعاب المفيدة.
- تشجيع ممارسة الأنشطة الاجتماعية والرياضية والثقافية الأخرى لتقليل وقت اللعب.
- إشراك الأبناء في المناقشات الأسرية والأنشطة الترفيهية لتعزيز العلاقات الأسرية.
- تحديد فترة زمنية يومية لا يسمح خلالها باستخدام الأجهزة الإلكترونية داخل المنزل.
- تشجيع الأبناء على ممارسة الألعاب التعاونية أو الاجتماعية بدلاً من الألعاب الفردية.
- الاهتمام بالجوانب النفسية والسلوكية للتلميذ ومحاولة معرفة الأسباب وراء الإدمان.
- استشارة أخصائيين نفسيين عند الحاجة لوضع خطة علاجية مناسبة لحالة الإدمان.

قائمة المراجع

الكتب :

1. أبراش، إ، 2009، المنهج العلمي وتطبيقاته في العلوم الاجتماعية، دار الشروق للنشر عمان الأردن.
2. إبراهيم فؤاد، 2000، محاضرات في الصحة النفسية، مكتبة الأنجلو مصرية، القاهرة.
3. ابن منظور، 1405 هـ، قم، لسان العرب، ج 4، دار النشر أدب الحوزة، إيران.
4. ابن منظور، ج 4، لسان العرب.
5. ابن منظور، لسان العرب، مج1، تحقيق عبد الله عبد الكريم وآخرون، دار المعارف، القاهرة.
6. أحمد الوحيشي ديبري، 1998، الأسرة والزواج مقدمة في علم الاجتماع العائلي، الجامعة المفتوحة طرابلس.
7. أحمد فلاق. 2009، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثيرات، جامعة الجزائر يوسف بن خدمة.
8. أحمد هاشمي، 2004، علاقة الأنماط السلوكية للطفل بالأنماط التربوية الأسرية، ط1، دار قرطبة للنشر والتوزيع.
9. إسماعيل قباري، 1989، أسس البناء الاجتماعي، منشئة المعارف، الإسكندرية.
10. أماني عمر حسيني، 2005، الإعلام والمجتمع، عالم الكتب للنشر والتوزيع، القاهرة.
11. ايان هاتشباي وجو موران اليس2005، الأطفال والتكنولوجيا والثقافة- تأثير الوسائل التكنولوجية على الحياة اليومية للأطفال، ترجمة دعاء محمد صلاح الدين الخطيب، ط1، المجلس الأعلى للثقافة، القاهرة.

12. بروح محمد، 2014، الموجه في منهجية العلوم الاجتماعية، دار الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، تيزي وزو، الجزائر.

13. بشير نمرود،2008، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي والترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا12-15سنة -دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجيستر في التربية البدنية والرياضية.

14. البكري، طارق أحمد، 1999، مجلات الأطفال ودورها في بناء الشخصية الإسلامية، أطروحة دكتوراه مقدمة إلى كلية الإمام الأوزاعي للدراسات الإسلامية، بيروت، لبنان.

15. بلقاسم سلاطنية، وحسان الجيلالي، 2004، منهجية العلوم الاجتماعية، دار الهدى، الجزائر.

16. بلميهوب كلثوم، 2006، الاستقرار الزواجي، رسالة دكتوراه منشورة، منشورات الحرب، الجزائر.

17. بن غذفة شريفة وصليحة، 2018، اضطراب العالقات الأسرية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ من تطبيق اختبار رسم العائلة مشكلات الصحة النفسية للأطفال في الجزائر الواقع والحلول، مطبعة مركز البحوث في العلوم الإسلامية، ط1، الأغواط.

18. بوخنوفة عبد الوهاب، 2007، الوسائط الإعلامية والإلكترونية والأطفال وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة، مجلة إذاعات الدول العربية، تونس.

19. توما جورج خوري، 1996، الشخصية – مفهومها – سلوكها – وعلاقتها بالتعلم، المؤسسة الجامعة للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت.

20. حسن عماد مكاوي وليلى حسن السيد، 1998، الاتصال ونظرياته المعاصرة، الدار المصرية اللبنانية.

21. حسن مكاوي، وليلى السيد، 1998، الاتصال ونظرياته المعاصرة، الدار المصرية اللبنانية القاهرة

22. حمدة على الغامدي، 2010، لوحدات التعليمية في ضوء مهارات التفكير في مرحلة رياض الأطفال لتعليم البنات، وزارة التربية والتعليم، المملكة العربية السعودية.

23. حنان عبد الحميد العناني، 2000، الطفل، الأسرة والمجتمع، ط1، دار الصفاء للنشر والتوزيع، عمان الأردن.

24. حنان عبد الحميد العناني، 2009، اللعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، ط4، الأردن عمان.

25. حنان عبد الحميد العناني، 2014، اللعب عند الأطفال" الأسس النظرية والتطبيقية"، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان.

26. حيدر محمد الكعبي، 2017، الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية .

27. ربيع بن طاموس القحطاني، أنماط التنشئة للأحداث المتعاطين للمخدرات، الرياض، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية.

28. رحال علاء الدين حسين والقيسي مروان إبراهيم، 2010، نظام الأسرة في الشريعة الإسلامية، دار النفائس للنشر والتوزيع، ط1، عمان.

29. الرشدان عبد الله زاهي، 2005، التربية والتنشئة الاجتماعية، ط1، عمان، دار وائل للنشر.

30. رضا عبد الواجد أمين، 2007، النظريات العلمية في مجال الإعلام الإلكتروني، منتدى السور الأزبكية.

31. سعيد سعاد جبر، 2007، سيكولوجية التنشئة الأسرية للفتيات، عالم الكتب الحديث للنشر والتوزيع، ط 1، عمان.

32. سليم، عزت طه محمد 1995، ألعاب الفيديو جيم تزيد النزعة العدوانية، مجلة العلم، القاهرة، أكاديمية البحث العلمي.

33. سليمان، علي، دور الأسرة في تربية الأبناء، سلسلة سفير التربوية 1، القاهرة.

34. سميح أبو مغلي، عبد الحفيظ سلامة، 2013، التنشئة الاجتماعية للطفل، دار اليازوري للنشر والتوزيع، عمان.

35. سناء الخولي، 1999، الأسرة والحياة العائلية، دار المعرفة الجامعية الأزرطية، الإسكندرية.

36. السيد عوض، جرائم العنف الأسري بين الريف والحضر، دراسة ميدانية على مرتكبي جرائم العنف الأسري في بعض السجون المركزية والعمومية بحافظة قنا.

37. شحاتة حسن والنجار زينب، 2003، معجم المصطلحات التربوية والنفسية: الدار المصرية اللبنانية، ط1، القاهرة.

38. شفيق م، 1985، البحث العلمي، الخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث الإسكندرية.

39. صبحي محمد قنوص، 2000، دراسات في علم الاجتماع، دار النهضة العربية بيروت لبنان.

40. صلاح الدين شروخ، 2003، منهجية البحث العلمي، دار العلوم للنشر والتوزيع عنابة.

41. طلعت إبراهيم لطفي وكمال عبد الحميد الزيات، 1999، النظرية المعاصرة في علم الاجتماع، القاهرة، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع.

42. عبد الجواد فطاير، الإدمان، أنواعه، مراحله، علاجها، دار الشروق.

43. عبد الحميد محمد، 2000، البحث العلمي في الدراسات الإعلامية الإصدار 1، عالم الكتب، القاهرة.

44. عبد الرجمان العسوي، 2009، سيكولوجيا الطفولة والمراهقة، دار النهضة العربية، بيروت.

45. عبد الستار ابراهيم،1998 الاكتئاب، اضطراب العصر الحديث فهمهم وأساليب علاجه، عالم المعرفة، الكويت .

46. عبد الفتاح الصبحي1999، الأطفال والإدمان التلفزيوني، عالم المعرفة، الكويت.

47. عبد الفتاح كاميليا، 1998، المراهقون وأساليب معاملتهم، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع، ط1، القاهرة،

48. عبد الله الكسناوي محمد محمود، 1980، أسس التربية الإسلامية ودور الأسرة في تأسيسها وتعزيزها مبادئ تربية الأسرة ومناهجها في ظل تعاليم الإسلام، دار المشرق دبي.

49. عبد المحيي محمود حسين صالح، 2003، الصحة العامة بين البعدين الاجتماعي والثقافي، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية،

50. عدلي عاطف العبد، ونهى عاطف العبد، 2011، نظريات الإعلام وتطبيقاتها العربية، دار الفكر العربي القاهرة.

51. عطية م، 1981، علم الاجتماع والمنهج العلمي، دراسة في طرائق البحث وأساليبه، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية.

52. العكايلة محمد سند، 2006، اضطرابات الوسط الأسري وعلاقتها بجنوح الأحداث، دار الثقافة للنشر والتوزيع، ط1، عمان.

53. علي عبد الواحد وافي، 1367م-1948هـ، الأسرة والمجتمع، دار إحياء الكتب العربية عيسى البابلي الحلبي وشركاه، القاهرة.

54. العيسوي عبد الرحمن، 2009، علم النفس الأسري المشكلات والبرامج الإرشادية. دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان.

55. عيسوي، 1994، الوعي السيكولوجي، دار العلوم العربية للطباعة والنشر لبنان.

56. الغزالي، إحياء علوم الدين.

57. غسَيري يمينة، 2013، سيكولوجية الزواج والأسرة، دار الخلدونية للنشر والتوزيع، الجزائر.

58. الفاعوري خليل، 1994م. الأسرة والطفولة، الزرقاء، د. ن، ط1.

59. فرحان حسن بريخ، 2012، المدرسة والمجتمع، دار أسامه للنشر والتوزيع، الأردن.

60. فوزية رمضان أيوب، 1985، دراسات علم الاجتماع، مكتبة نهضة الشرق، الإسكندرية .

61. القذافي رمضان، 1995، رعاية المتخلفين ذهنيا، ط1، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية.

62. القس صموئيل، د. ت. القلق – حالة وجدانية تبنى أو تهدم، دار الثقافة، القاهرة، ط1.

63. الكرمي، زهير محمود، 1408هـ/ 1988م، الإنسان والتعلّم، الأردن، ط1، دار الهلال للترجمة.

64. كشرود، ا. 2007، البحث العلمي ومناهجه في العلوم الاجتماعية والسلوكية، دار المناهج عمان الأردن.

65. كهينة علواش، 2006-2007، معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، جامعة الجزائر.

66. لطف الله عفاف، 1998، أوراق تربوية في مشكلات الأطفال والناشئة، دمشق.

67. مجمع اللغة العربية، 1411 هـ، المعجم الوجيز، دار الثقافة للنشر.

68. محمد أحمد بيومي، عفاف عبد الحليم ناصر، 2003، علم اجتماع العائلي دراسة التغيرات في الأسرة العربية، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية.

69. محمد البشير، 2014، نظريات التأثير الإعلامي، العبيكان للنشر الرياض.

70. محمد سرحان علي المحمودي، 2015، مناهج البحث العلمي الإصدار 3، دار الكتب للنشر والتوزيع صنعاء اليمن.

71. محمد عاطف غيث، 2000، علم الاجتماع الحضري، دار المعرفة الجامعية للطبع والنشر والتوزيع.

72. محمد غريب عبد الكريم، 1992، البحث العلمي، تصميم المناهج والإجراءات، الإسكندرية.

73. محمد فريد وجدي، دائرة معارف القرن العشرين، ج1، دارا لمعرفة، بيروت.

74. محمد نعيمة، 2002، التنشئة الاجتماعية وسمات الشخصية، دار الثقافة العلمية، الإسكندرية.

75. محمود أحمد مزيد، 2008، التلفزيون والطفل، الدار العالمية للنشر والتوزيع، الجيزة.

76. محمود حسن،1981، الأسرة ومشكلاتها، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، بيروت.

77. مختار، وفيق صفوت، 2001، أبناؤنا وصحتهم النفسية، دار العلم والثقافة، القاهرة،

78. مدحت عبد الحميد عبد اللطيف، 1999، الصحة النفسية والتفوق الدراسي، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية.

79. مريم قويدر، 2012، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، جامعة الجزائر، الجزائر.

80. مصطفى فهمي، 1995، الصحة النفسية: دراسات في سيكولوجية التكيف، ط3، القاهرة.

81. معن خليل عمر، 1994، علم اجتماع الأسرة، الطبعة الأولي، دار الشروق، بيروت.

82. ملفين ديفلير وساندرا بول روكيتش، 1992، نظريات وسائل الإعلام، ترجمة: كمال عبد الرؤوف، الدار الدولية للنشر والتوزيع، القاهرة.

83. مندور فتح الله، 2013، مقال انتصار افتراضي للألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم، مجلة المعرفة.

84. مندور،2006، مندور عبد السلام، تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمّان، الأردن.

85. منذر، ا، 2007، أساسيات البحث العلمي، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان الأردن.

86. مها الشحروري ،2008، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن.

87. مها حسنى الشحروري 2008، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، دار الميسرة، القاهرة.

88. ناتالي سيقوبتي وآخرون، 2009، المرافقة الاجتماعية الشخصية، المقاربة الخاصة بالعمل الاجتماعي عن قرب مناهجها وأدوارها، المنظمة الدولية للإعاقة، فرع المنشورات المهنية.

89. نبيل حليلو، الأسرة وعوامل نجاحها الطبعة 1، الجزائر.

90. النحلاوي، عبد الرحمن، 1399هـ/ 1979م، أصول التربية الإسلامية وأساليبها، ط1، دار الفكر، دمشق.

91. نمرود، 2008، ألعاب الفيديو وأثرها في الحدّ من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي المراهقين المتمدرسين ذكور.

92. نيفل بنيت وليز وود– وسو روجرز، 2009، التعليم من خلال اللعب، ترجمة خالد العامري، ط1، دار الفاروق للنشر والتوزيع.

93. هدى محمود الناشف، 2011، الأسرة وتربية الطفل، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

الرسائل العلمية :

94. سارة محمود حمدان، 2016، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة قدمت لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجيستر في التربية تخصص المناهج وطرق التدريس، كلية العلوم التربوية، جامعة الشارقة .مقال مجلة سبق الإلكترونية، الأطفال والتكنولوجيا الحديثة، ساعات من العزلة والانطواء والعنف تنتهي بإعاقات عقلية، 21 أكتوبر 2014 .

95. سميحة برتيمة. 2017/2016، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي رسالة ماجستير. بسكرة الجزائر.

96. صياد نعيمة، 2010/2009، واقع المرافقة النفسية التربوية لمعيدي شهادة البكالوريا، رسالة ماجيستر، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية جامعة باجي مختار. عنابة.

97. عبد الرحمن الغامدي، 2011، تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة بحث مقدم إلى قسم التربية الفنية في كلية التربية بجامعة أم القرى كمتطلب تكميلي لنيل درجة الماجيستر في التربية الفنية جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية .

98. عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم، 2011، العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، بحث تكميلي لنيل شهادة الماجيستر، جامعة محمد بن سعود الإسلامية، الرياض .

99. علواش ،2006، معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثير على الطفل، مذكرة ماجيستر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال جامعة الجزائر .

100. قويدر، 2016، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال – دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة – رسالة ماجستير، جامعة الجزائر.

101. مديحة أحمد عبادة وآخرون، 2007، الأبعاد الاجتماعية للتحرش الجنسي في الحياة اليومية، دراسة ميدانية بمحافظة سوهاج، كلية الآداب، جامعة سوهاج.

المراجع باللغة الأجنبية:

102. المركز التربوي للبحوث والإنماء، سلامة الأطفال على الأنترنت، دراسة وطنية حول تأثير الإنترنت على الأطفال في لبنان، بيروت.

103. مريم قويدر، 2012، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر، جامعة الجزائر.

104. منيرة بن سلمان بنت حمد التويجري، 2005، دور المهنيات في تفعيل المشاركة الأسرية في العملية التعلمية للتلميذات ذوات التخلف العقلي، معاهد وبرامج التربية الفكرية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، كلية التربية، قسم التربية الخاصة، جامعة الملك سعود، السعودية.

المجالات العلمية :

105. الحمصي معاذ، الألعاب الإلكترونية، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سوريا.

106. حمو بن إبراهيم فخار، 2015/2014، الحماية الجنائية للطفل في التشريع الجزائري والقانون المقارن، رسالة لنيل شهادة الدكتوراه في الحقوق، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر.

107. خليل شهرة، 2000، لعبة الطفل كيف تتحول إلى أداة للعنف، مجلة العربي، وزارة الإعلام، العدد 501، الكويت.

108. خوري 2004، الألعاب الإلكترونية قفزة في الهواء مازالت تقفز، مجلة القافلة، السعودية.

109. زرق أمينة، الألعاب الأطفال، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سوريا .

110. زيدان عبد الفتاح، منهج الاقتصاد في القرآن.

111. صوالح علي سليمان مفلح وآخرون، 2016، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية مجلد 04 العدد 16، القدس.

112. الطنطاوي، الألعاب الإلكترونية أهدافها ومخاطرها، مجلة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت.

113. عاطف عبد العالي، 2014، فعالية برنامج ألعاب تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض، مجلة العلوم التربوية، العدد الثالث، الجزء الثاني.

114. عبد الحافظ، 1994، الألعاب الإلكترونية وظاهرة العنف عند الأطفال، مجلة الخفجي.

115. علي سليمان الصواحة وآخرون، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين.

116. فاضل خليل 2004، التشويه الإلكتروني للطفل، مجلة العربي، وزارة الإعلام، العدد552، الكويت.

117. القولي، محمد عبد الله. 1999. الإنترنت، المعرفة والخطر الداهم الوعي الإسلامي، العدد 399، مطابع السياسة، الكويت.

118. ماجد محمد الزيودي، 2015، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور الطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، المملكة العربية السعودية، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد10، العدد1 .

119. مجدي، 2017 الألعاب الإلكترونية حاجز بين الطفل وأسرته، التكنولوجيا الحديثة تؤثر سلبا على عقول الناشئة ونفسياتهم، جريدة العرب.

120. مرح مؤيد حسن، 2013، ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، مجلة إضاءات موصلية، أيلول، العدد 75.

121. همال، 2012/2011، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الغلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة باتنة.

122. هناء سعاد ونوال بن مرزوق، 2015، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، جامعة الجيلالي، الجزائر.

123. وجدي بركات وعبد المنعم توفيق، 2009، الأطفال والعوالم الافتراضية –آمال وأخطار–، مؤتمر الطفولة في عالم متغير، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين.

124. وفاء مرزوق، 2010، حماية الطفل في ظل الاتفاقيات الدولية، منشورات الحلبي الحقوقية، لبنان.

المواقع الإلكترونية :

125. أدهم عدنان طبيل: العلاقة بين الأسرة ومشاكل الطلبة في المدارس في المراحل المختلفة. الموقع الإلكتروني.http//pulpit.alwanvoice.com/articles

126. أمجد قاسم، 2011، تعريف الاستبيان وأنواعه وأهميته في البحث العلمي. تاريخ الاسترداد 18 04, 2019، من آفاق علمية وتربويةhttps://shorturl.at/pDRT4 :

127. أهمية الأسرة ومكانتها. تم الاسترداد من الإنترنت :www.alukah.net. 04 04, 2013 www.alukah.net

128. تعريف الإدمان الرابط :http://www.addiction-wiki.com. 2019. تاريخ التصفح 22/02/2019

129. عباس سبتي 2018، دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة- نتائج وحلول – دراسة ميدانية بدولة الكويت، تاريخ التصفح:2018/1/25 التوقيت 14:11 http://www.minshawi.com/content.

130. ما تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على المراهقين تاريخ التصفح: 2013/09/18 . www.france24.com

131. منى غانمي 2018، ضحايا لعبة الحوت الأزرق في ارتفاع: تاريخ التصفح: 29/01/2018 التوقيت10:14. http://www.alarabiya.net/ar/north-africa

132. الهدلق، 2013، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارسته .www.alukah.netاب التعليم العام بمدينة الرياض، متوفر على الرابط الآتي : www.alukah.net.

المراجع باللغة الأجنبية :

133. borudy,1997, la douleur invisible de L'Enfant approche éco systématique de la maltraitance, Erés, Toulouse.

134. Chuang Ty, a. 2009. effect of computer-based video Games on children. Experimental Study. Educational Technology and Society.

135. Lenhard, G. 1999. Faut il avoir peur des jeux. Paris: ESF Éditions.

136. Nobuko. Thori. 2007 conference. Effects of video games on children aggressive. Behavior and pro-social Behavior: Situated play Proceeding of Digra.

قائمة الملاحق

الملحق رقم 1: قائمة المحكمين

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	التخصص	الجامعة
بورزق نوار	أستاذ التعليم العالي	علم اجتماع البيئة	جامعة تبسة
عاشور مولدي	أستاذ التعليم العالي	علم اجتماع تنظيم وعمل	جامعة تبسة
ليلى ناجي	أستاذ محاضر أ	علم اجتماع التربية	جامعة جيجل
باراك خضرة	أستاذ التعليم العالي	علم اجتماع التربية	جامعة تبسة
خوني وريدة	أستاذ محاضر أ	علم اجتماع التنظيم والعمل	جامعة تبسة
إبراهيم الذهبي	أستاذ محاضر أ	علم اجتماع التربية	جامعة الوادي
حمزة منير	أستاذ تعليم عالي	علم المكتبات	جامعة تبسة
سالم يعقوب	أستاذ محاضر أ	علم اجتماع التنظيم وعمل	جامعة الوادي

الملحق رقم 2: استمارة التحكيم

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم العلوم الاجتماعية

استمارة تحكيم

المرافقة الأسرية ودورها في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية دراسة ميدانية بمدينة- تبسة-المقاطعة الادراية (2)

- تلاميذ السنة الخامسة أنموذجا-

دراسة مكملة لنيل شهادة دكتوراه ل. م. د. في علم الاجتماع – تخصص: تربية –

إعداد الطالبة: **إشراف الأستاذ الدكتور :**

مسعي سناء – زورقي توفيق

تحية طيبة اما بعد: أستاذنا الفاضل ..... نود منكم التفضل علينا بتحكيم هذا الاستبيان وذلك بإبداء ملاحظاتك وتحفظاتك ومختلف التعديلات التي تراها ممكنة حول بنود هذا الاستبيان، مع وضع علامة X في إحدى الخانتين يقيس ☐ لا يقيس ☐

السنة الجامعية

2024/2023

المحور الأول: البيانات الشخصية

1- الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2- العمر : 10 سنوات ☐ 11 سنة ☐ 12 سنة ☐

3- تحصيلك الدراسي: ضعيف ☐ حسن ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

4- دخل الأسرة: ضعيف ☐ حسن ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

المحور الثاني : لانعدام المرافقة الأسرية دور في اقبال التلاميذ على الإدمان على الألعاب الالكترونية.

5- هل تمتلك هاتفا؟ نعم ☐ لا ☐

يقيس ☐ لا يقيس ☐

6- هل تقدم على اللعب الالكتروني؟ نعم ☐ لا ☐

يقيس ☐ لا يقيس ☐

7- ماهو سبب لعبك الألعاب الإلكترونية؟

التسلية والترفيه ☐

ملئ الفراغ ☐

حب الاكتشاف ☐

يقيس ☐ لا يقيس ☐

8- ما نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك؟

القتالية ☐

الرياضية ☐

المغامرة ☐

يقيس ☐ لا يقيس ☐

9- هل تلعب الألعاب الإلكترونية؟

بمفردك ☐

جماعيا ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

10- أثناء لعبك تنجذب إلى:

بطل اللعبة ☐

الألوان ☐

الصورة ☐

الموسيقى ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

11- مالذي يعجبك في بطل اللعبة ؟

قوته ☐

ذكاءه ☐

شجاعته ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

12- ماذا تفعل عند انهزامك في اللعبة؟

تعيد اللعبة حتى الفوز ☐

تتركها إلى وقت أخر ☐

تختار لعبة أخرى وتلعبها ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

13- بماذا تشعر أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

الحماس والحيوية ☐

القوة والشجاعة ☐

القلق والتوتر ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

14- ماهي اللعبة المفضلة لديك

لعبة بابجي ☐

لعبة فري فاير ☐

سباق السيارات ☐

صاب واي ☐

بان 10 ☐

ألعاب باربي ☐

يقيس ☐ لا يقيس ☐

<u>المحور الثالث :</u> للمرافقة المعنوية للأسرة أثر إيجابي في توجيه التلاميذ نحو استخدام الألعاب الالكترونية.

15- هل تلعب هذه الألعاب الإلكترونية:

أمام والديك ☐

خفية عنهما ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

16- هل يمنعك والديك على ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

17- هل يراقبك والديك أثناء لعبك الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

18- يختار لك والديك اللعب التي يجب أن تلعبها في جهازك الالكتروني؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

19- يقدم لك والديك نصائح أثناء لعبك للألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

20- يشاركك أبويك في اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

21- يمنحك والديك حرية فعل وممارسة كل ما تريد؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

22- ينظم والديك وقتك بين الدراسة ولعب الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

23- تستغرق وقتا طويلا في اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

المحور الرابع : للمرافقة الأسرية أثر إيجابي للحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلميذ المرحلة الابتدائية .

24- هل تتحصل على مصروفك اليومي من طرف والديك؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

25- هل يسألك والداك عن كيفية إنفاقك لمصروفك اليومي؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

26- هل تتحصل على مكافأت مادية بشكل دائم من طرف والديك إذا قمت بسلوكات جيدة؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

27- يسمح لك والديك بلعب الألعاب الإلكترونية شرط أن تكون مثابر ومجتهد في دراستك؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

28- يوفر لك والداك كل ما تطلب وتحتاجه؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

29- يساعدك والداك في شراء الوسائل الخاصة بالألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

30- في حالة الاجابة بنعم، ماهي الوسائل التي يشترونها لك؟

الكمبيوتر ☐

اللوحة الإلكترونية ☐

الهاتف ☐

أخرى ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

المحور الخامس: تعتبر الألعاب الالكترونية العدوانية سببا في التأثير على الصحة النفسية والجسدية لتلميذ المرحلة الابتدائية.

31- هل ترى أن بعض زملائك هم مدمنون على لعب الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

32- ماهي الألعاب التي يقومون بلعبها غالبا؟

القتالية ☐

الرياضية ☐

الترفيهية ☐

الثقافية ☐

يقيس ☐ **لا يقيس** ☐

33- هل تحاول تقليد ما تلعبه في الألعاب الإلكترونية على أرض الواقع؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ لا يقيس ☐

34- هل تشعر بالقلق عند هزيمتك في الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ لا يقيس ☐

35- هل تتألم من عيونك عند لعبك للألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ لا يقيس ☐

36- هل تتكلم مع زملائك في القسم على الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ لا يقيس ☐

37- هل تستطيع أن تقضي يومك من دون أن تلعب الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ لا يقيس ☐

38- هل تشعر بالإنزعاج والقلق عند عدم لعبك للألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

يقيس ☐ لا يقيس ☐

39- ما هي المدة التي تقضيها في اللعب

أقل من ساعة ☐

من ساعة إلى ساعتين ☐

أكثر من ساعتين ☐

يقيس ☐ لا يقيس ☐

نشكركم على حسن تعاونكم

الملحق رقم 3: استمارة الدراسة

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم العلوم الاجتماعية

استمارة بحث :

المرافقة الأسرية ودورها في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية دراسة ميدانية بمدينة-تبسة-المقاطعة الادراية (2)

– تلاميذ السنة الخامسة أنموذجا–

دراسة مكملة لنيل شهادة دكتوراه ل.م .د . في علم الاجتماع – تخصص: تربية –

إعداد الطالبة : **إشراف الأستاذ الدكتور :**

مسعي سناء – زورقي توفيق

أضع بين أيديكم هذا الاستبيان العلمي، من اجل استعماله في إطار البحث العلمي، لذلك أتمنى منكم التفضل علينا بالإجابة عن أسئلته وذلك بوضع علامة (X) في خانة الإجابة الصحيحة، والمعلومات التي ستقدمونها ستستخدم لأغراض بحثية فقط وستكون في سرية تامة، وشكرا لكم على تعاونكم معانا.

السنة الجامعية

2024/2023

المحور الأول: البيانات الشخصية

1- الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2- العمر : 10 سنوات ☐ 11 سنة ☐ 12 سنة ☐

3- تحصيلك الدراسي: ضعيف ☐ حسن ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

4- دخل الأسرة: ضعيف ☐ حسن ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

المحور الثاني : لانعدام المرافقة الأسرية دور في اقبال التلاميذ على الإدمان على الألعاب الالكترونية.

5- هل تمتلك هاتفا؟ نعم ☐ لا ☐

6- هل تقدم على اللعب الالكتروني؟ نعم ☐ لا ☐

7- ماهو سبب لعبك الألعاب الإلكترونية؟

التسلية والترفيه ☐

ملئ الفراغ ☐

حب الاكتشاف ☐

8- ما نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك؟

القتالية ☐

الرياضية ☐

المغامرة ☐

9- هل تلعب الألعاب الإلكترونية؟

بمفردك ☐

جماعيا ☐

10- أثناء لعبك تنجذب إلى:

بطل اللعبة ☐

الألوان ☐

الصورة ☐

الموسيقى ☐

11- مالذي يعجبك في بطل اللعبة ؟

قوته ☐

ذكاءه ☐

شجاعته ☐

12- ماذا تفعل عند انهزامك في اللعبة؟

تعيد اللعبة حتى الفوز ☐

تتركها إلى وقت أخر ☐

تختار لعبة أخرى وتلعبها ☐

13- بماذا تشعر أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

الحماس والحيوية ☐

القوة والشجاعة ☐

القلق والتوتر ☐

14- ماهي اللعبة المفضلة لديك

لعبة بابجي ☐

لعبة فري فاير ☐

سباق السيارات ☐

صاب واي ☐

بان 10 ☐

ألعاب باربي ☐

المحور الثالث : للمرافقة المعنوية للأسرة أثر إيجابي في توجيه التلاميذ نحو استخدام الألعاب الالكترونية.

15- هل تلعب هذه الألعاب الإلكترونية:

أمام والديك ☐

خفية عنهما ☐

16- هل يمنعك والديك على ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

17- هل يراقبك والديك أثناء لعبك الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

18- يختار لك والديك اللعب التي يجب أن تلعبها في جهازك الالكتروني؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

19- يقدم لك والديك نصائح أثناء لعبك للألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

20- يشاركك أبويك في اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

21- يمنحك والديك حرية فعل وممارسة كل ما تريد؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

22- ينظم والديك وقتك بين الدراسة ولعب الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

23- تستغرق وقتا طويلا في اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

المحور الرابع : للمرافقة المادية الأسرية أثر إيجابي في توجيه التلاميذ نحو استخدام الألعاب الإلكترونية .

24- هل تتحصل على مصروفك اليومي من طرف والديك؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

25- هل يسألك والداك عن كيفية إنفاقك لمصروفك اليومي؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

26- هل تتحصل على مكافأت مادية بشكل دائم من طرف والديك إذا قمت بسلوكات جيدة؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

27- يسمح لك والديك بلعب الألعاب الإلكترونية شرط أن تكون مثابر ومجتهد في دراستك؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

28- يوفر لك والداك كل ما تطلب وتحتاجه؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

29- يساعدك والداك في شراء الوسائل الخاصة بالألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

30- في حالة الاجابة بنعم، ماهي الوسائل التي يشترونها لك؟

الكمبيوتر ☐

اللوحة الإلكترونية ☐

الهاتف ☐

أخرى ☐

المحور الخامس : تعتبر الألعاب الالكترونية العدوانية سببا في التأثير على الصحة النفسية والجسدية لتلميذ المرحلة الابتدائية.

31- هل ترى أن بعض زملائك هم مدمنون على لعب الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

32- ماهي الألعاب التي يقومون بلعبها غالبا؟

القتالية ☐

الرياضية ☐

الترفيهية ☐

الثقافية ☐

33- هل تحاول تقليد ما تلعبه في الألعاب الإلكترونية على أرض الواقع؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

34- هل تشعر بالقلق عند هزيمتك في الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

35- هل تتألم من عيونك عند لعبك للألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

36- هل تتكلم مع زملائك في القسم على الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

37- هل تستطيع أن تقضي يومك من دون أن تلعب الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

38- هل تشعر بالإنزعاج والقلق عند عدم لعبك للألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

39- ما هي المدة التي تقضيها في اللعب

- أقل من ساعة ☐
- من ساعة إلى ساعتين ☐
- أكثر من ساعتين ☐

نشكركم على حسن تعاونكم

الملحق رقم4 : مخرجات برنامج SPSS

الجنس

	N	%
ذكر	176	53.5%
أنثى	153	46.5%

العمر

	N	%
10 سنوات	169	51.4%
11 سنوات	140	42.6%
12 سنوات	20	6.1%

تحصيلك الدراسي

	N	%
حسن	38	11.6%
جيد	83	25.2%
ممتاز	208	63.2%

دخل الأسرة

	N	%
ضعيف	3	0.9%
حسن	91	27.7%
جيد	119	36.2%
ممتاز	116	35.3%

هل تمتلك هاتفا؟

	N	%
نعم	92	28.0%
لا	237	72.0%

هل تقدم على اللعب الإلكتروني؟

	N	%
نعم	181	55.0%
لا	148	45.0%

ما هو سبب لعبك الألعاب الإلكترونية؟

	N	%
التسلية والترفيه	49	14.9%
ملئ الفراغ	83	25.2%
حب الاكتشاف	197	59.9%

ما نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك؟

	N	%
القتالية	40	12.2%
الرياضية	216	65.7%
المغامرة	73	22.2%

هل تلعب الألعاب الإلكترونية؟

	N	%
بمفردك	114	34.7%
جماعيا	213	64.7%
3	2	0.6%

أثناء لعبك تنجذب إلى

	N	%
بطل اللعبة	191	58.1%
الألوان	43	13.1%
الصورة	64	19.5%
الموسيقى	31	9.4%

ما الذي يعجبك في بطل اللعبة؟

	N	%
قوته	90	27.4%
ذكاءه	185	56.2%
شجاعته	54	16.4%

ماذا تفعل عند انهزامك في اللعبة؟

	N	%
تعيد اللعبة حتى الفوز	229	69.6%
تتركها إلى وقت أخر	55	16.7%
تختار لعبة أخرى وتلعبها	45	13.7%

بماذا تشعر أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

	N	%
الحماس والحيوية	120	36.5%
القوة والشجاعة	180	54.7%
القلق والتوتر	29	8.8%

هل تلعب هذه الألعاب الإلكترونية

	N	%
أمام والديك	298	90.6%
خفية عنهما	31	9.4%

هل يمنعك والديك على ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	107	32.5%
لا	221	67.2%
3	1	0.3%

هل يراقبك والديك أثناء لعبك الألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	59	17.9%
لا	80	24.3%
أحياناً	190	57.8%

يختار لك والديك اللعب التي يجب أن تلعبها في جهازك الإلكتروني؟

	N	%
نعم	114	34.7%
لا	151	45.9%
أحياناً	64	19.5%

يقدم لك والديك نصائح أثناء لعبك للألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	229	69.6%
لا	18	5.5%
أحياناً	82	24.9%

يشاركك أبويك في اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	61	18.5%
لا	207	62.9%
أحياناً	61	18.5%

يمنحك والديك حرية فعل وممارسة كل ما تريد؟

	N	%
نعم	83	25.2%
لا	65	19.8%
أحياناً	181	55.0%

ينظم والديك وقتك بين الدراسة ولعب الألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	223	67.8%
لا	72	21.9%
أحياناً	34	10.3%

تستغرق وقتا طويلا في اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	93	28.3%
لا	191	58.1%
أحياناً	45	13.7%

هل تتحصل على مصروفك اليومي من طرف والديك؟

	N	%
نعم	141	42.9%
لا	94	28.6%
أحياناً	94	28.6%

هل يسألك والداك عن كيفية إنفاقك لمصروفك اليومي؟

	N	%
نعم	241	73.3%
لا	45	13.7%
أحياناً	43	13.1%

هل تتحصل على مكافآت مادية بشكل دائم من طرف والديك إذا قمت بسلوكيات جيدة؟

	N	%
نعم	207	62.9%
لا	1	0.3%
أحياناً	121	36.8%

يسمح لك والديك بلعب الألعاب الإلكترونية شرط أن تكون مثابر ومجتهد في دراستك؟

	N	%
نعم	297	90.3%
لا	10	3.0%
أحياناً	22	6.7%

يوفر لك والداك كل ما تطلب وتحتاجه؟

	N	%
نعم	176	53.5%
لا	34	10.3%
أحياناً	119	36.2%

هل تتحصل على مصروفك اليومي من والديك

	N	%
نعم	199	60.5%
لا	74	22.5%
أحياناً	56	17.0%

يساعدك والداك في شراء الوسائل الخاصة بالألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	171	52.0%
لا	92	28.0%
أحياناً	66	20.1%

في حالة الإجابة بنعم، ماهي الوسائل التي يشترونها لك؟

	N	%
أداة تحكم	128	38.9%
مقود إلكتروني	68	20.7%
سماعات	88	26.7%
بلاي ستيشن	45	13.7%

هل ترى أن بعض زملائك هم مدمنون على لعب الألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	168	51.1%
لا	114	34.7%
3	47	14.3%

ماهي الألعاب التي يقومون بلعبها غالبا؟

	N	%
القتالية	95	28.9%
الرياضية	126	38.3%
الترفيهية	98	29.8%
الثقافية	10	3.0%

هل تحاول تقليد ما تلعبه في الألعاب الإلكترونية على أرض الواقع؟

	N	%
نعم	103	31.3%
لا	213	64.7%
أحياناً	13	4.0%

هل تشعر بالقلق عند هزيمتك في الألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	83	25.2%
لا	76	23.1%
أحياناً	170	51.7%

هل تتألم من عيونك عند لعبك للألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	220	66.9%
لا	97	29.5%
أحياناً	12	3.6%

هل تتكلم مع زملائك في القسم على الألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	16	4.9%
لا	182	55.3%
أحياناً	131	39.8%

هل تستطيع أن تقضي يومك من دون أن تلعب الألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	181	55.0%
لا	128	38.9%
أحياناً	20	6.1%

هل تشعر بالانزعاج والقلق عند عدم لعبك للألعاب الإلكترونية؟

	N	%
نعم	86	26.1%
لا	194	59.0%
أحياناً	49	14.9%

Variables Entered/Removed[a]

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	المرافقة المادية للأسرة في توجيه الأبناء نحو استخدام الألعاب الإلكترونية، المرافقة المعنوية للأسرة في توجيه الأبناء نحو استخدام الألعاب الإلكترونية[b]	.	Enter

a. Dependent Variable: التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية

b. All requested variables entered.

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.546[a]	.298	.294	.24673

a. Predictors: (Constant), المرافقة المادية للأسرة في توجيه الأبناء نحو استخدام الألعاب الإلكترونية, المرافقة المعنوية للأسرة في توجيه الأبناء نحو استخدام الألعاب الإلكترونية

b. Dependent Variable: التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8.419	2	4.209	69.148	.000[b]
	Residual	19.846	326	.061		
	Total	28.265	328			

a. Dependent Variable: التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية

b. Predictors: (Constant), المرافقة المادية للأسرة في توجيه الأبناء نحو استخدام الألعاب الإلكترونية, المرافقة المعنوية للأسرة في توجيه الأبناء نحو استخدام الألعاب الإلكترونية

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	.612	.107		5.708	.000
	المرافقة المعنوية للأسرة في توجيه الأبناء نحو استخدام الألعاب الإلكترونية	.534	.063	.429	8.425	.000
	المرافقة المادية للأسرة في توجيه الأبناء نحو استخدام الألعاب الإلكترونية	.169	.042	.205	4.026	.000

a. Dependent Variable: التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية

Group Statistics

	الجنس	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية	ذكر	176	1.9730	.27675	.02086
	أنثى	153	1.7108	.24647	.01993

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
						Significance				95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية	Equal variances assumed	11.533	.001	9.017	327	.000	.000	.26223	.02908	.20502	.31944
	Equal variances not assumed			9.090	326.803	.000	.000	.26223	.02885	.20548	.31898

Independent Samples Effect Sizes

		Standardizer[a]	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Lower	Upper
التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية	Cohen's d	.26311	.997	.766	1.226
	Hedges' correction	.26371	.994	.765	1.223
	Glass's delta	.24647	1.064	.815	1.310

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the pooled standard deviation.

Hedges' correction uses the pooled standard deviation, plus a correction factor.

Glass's delta uses the sample standard deviation of the control group.

Group Statistics

	هل تمتلك هاتفا؟	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية	نعم	92	1.8220	.27563	.02874
	لا	237	1.8623	.30002	.01949

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
						Significance				95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية	Equal variances assumed	3.529	.061	-1.119	327	.132	.264	-.04033	.03605	-.11124	.03058
	Equal variances not assumed			-1.162	179.329	.123	.247	-.04033	.03472	-.10885	.02818

Independent Samples Effect Sizes

		Standardizer[a]	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Lower	Upper
التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك وصحة تلميذ المدرسة الابتدائية	Cohen's d	.29344	-.137	-.378	.104
	Hedges' correction	.29411	-.137	-.377	.103
	Glass's delta	.30002	-.134	-.375	.107

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the pooled standard deviation.

Hedges' correction uses the pooled standard deviation, plus a correction factor.

Glass's delta uses the sample standard deviation of the control group.

الملحق رقم 5: طلب إجراء دراسة مدنية

من السيدة : مسعـي سنـــــاء

طالبة دكتوراه علم اجتماع التربية

جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي

تبســـــــــة

إلى السيدات و السادة

مديري المدارس الابتدائية التابعة

لمفتشية إدارة المدارس الابتدائية ق02

تبســـــــــة

الموضـــــوع: طلب إجراء دراسة ميدانية

بعد أداء واجب التحية.

لغرض استكمال أطروحة الدكتوراه الخاصة بي، في شقها الميداني، لي عظيم الشرف سيدي(تي)أن أطلب منكم السماح لي بإجراء دراستي الميدانية على مستوى الابتدائية التي تشرفون عليها.

وفي الأخير تقبلوا سيدي(تي) أسمى عبارات الاحترام و التقدير.

المعني(ة) بالأمـــــر

1

الملحق رقم 6: إذن بالدخول

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic OF Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
MINISTRY OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTITIC RESEARCH
جامعة العربي التبسي، تبسة
LARBI TEBESSI UNIVERSITY, TEBESSA

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
Faculty of Humanities and Social sciences

الرقم 50...../ن.ع.ك.ع.إ.اج/2023 تبسة في:

إلى السيد(ة) : مدير التربية لولاية تبسة

إذن بالدخـــول

بعد واجب التحية والاحترام،

لغرض استكمال البحوث الميدانية **لطالبة الدكتوراه مسعي سناء، قسم علم الاجتماع** يرجى منكم السماح لها بإجراء الدراسة الميدانية على مستوى مصالحكم، لإكمال أطروحتها لنيل شهادة الدكتوراه تخصص علم اجتماع التربية، وذلك في إطار ما يسمح به القانون.

وفي الأخير تقبلوا منا فائق الاحترام والتقدير

عميد الكلية
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
بويكر حفيظ الله

الملحق رقم 7: معلومات السنة 5 ابتدائي للمقاطعة التفتيشية 02 تبسة 2023/2022

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التربية الوطنية

مديرية التربيـة ولاية تبســـــة
مصلحة التمدرس والإمتحانـــات
مكتـــب التعليـــم الأساســـي
الرقم : 2606 / 2023

تبسة في: 08 JUIN 2023
مديـــــر التربيـــــة
إلى السيد (ة): مسعي سناء
طالبة دكتوراه (علم اجتماع التربية)
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي تبسة

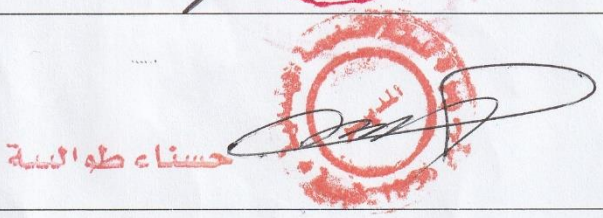
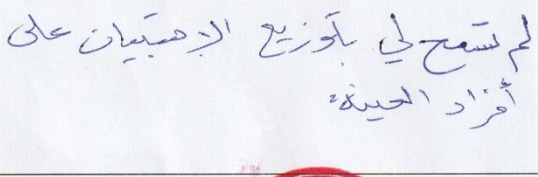
الموضوع: ب/خ طلب تعداد تلاميذ السنة الخامسة إبتدائي
المرجـع : طلبكـــم بتـــــاريخ:2023/05/07

بناء على المرجع المذكور أعلاه
يشرفني أن أوافيكم بالمعلومات الخاصة بالسنة الخامسة إبتدائي للمقاطعة التفتيشية رقم 02 تبسة للسنة الدراسية: 2023/2022 حسب الجدول المرفق

الرقم	المؤسسة	عدد الأفواج	عدد التلاميذ	الرقم	المؤسسة	عدد الأفواج	عدد التلاميذ
1	إب. مبارك الميلي	3	72	24	إب. عاشور رشيد	1	30
2	إب. حرباوي علي	3	83	25	إب. المجاهدة طبيب زينة بنت برحيل	2	40
3	إب.قرفي عبد اللطيف	2	49	26	إب. بهلول رشيد	2	63
4	إب. 04 مارس 56	2	52	27	إب. المجاهد بولعراس م لخضر	1	30
5	إب. بوازدية عيسى	4	94	28	إب. الشهيد رزق الله العربي	1	27
6	إب. حسان بن النعمان	3	91	29	إب. محفوظي محمد	1	32
7	إب. الشهيد بلغيث ابراهيم	1	34	30	إب. زايدي علي	2	40
8	إب. الشهيد تريكي لزهاري	1	33	31	إب. ساكر حسن	2	60
9	إب. عبان رمضان	2	65	32	إب. زارعي بوجمعة	2	44
10	إب. يحي فارس	2	49	33	إب. المجاهد سماعلي المكي بن محمد	2	69
11	إب. طارق بن زياد	1	20	34	إب.الشهيد نويري بشير بن الوردي	2	66
12	إب.الهداية	2	64	35	إب. الشهيد نويري الوردي بن العربي	3	97
13	إب. محفوظي صالح	1	34	36	إب. المجاهد رزق الله بلقاسم بن بلخير	2	46
14	إب. سعدي سعد	2	42	37	إب. المجاهد عثمانية محمد	1	33
15	إب. حميدان الطيب	1	21	38	إب. عزيزي مسعود	1	34
16	إب. بلحسين محمد	2	66	39	إب. الشهيد بن الطيب محمد	2	39
17	إب. طراد السعيد	1	31	40	إب. اليوم الوطني للشهيد 18 فيفري	2	51
18	إب.سعدي موسى	2	47	41	إب. الشهيد عمارة محمد الشريف	2	52
19	إب.رزق الله عبد الله	2	52	42	إب. الشهيد عمراني م بن بلقاسم	2	77
20	إب. زمولي بوزيان	2	63	43	إب. التميز الخاصة	1	23
21	إب. الشهيد حسناوي رابح بن حمودة	1	14	44	إب. الشهيد عامر احمد - آفاق -	2	40
22	إب. مبروك محمد	1	29	45	إب. الشهيد براهمية الشريف	1	31
23	إب. دلول طالب	2	50	46	إب. الشهيد بهلول إبراهيم بن التونسي	2	77

مدير التربية
عن وزير التربية و بتفويض منه
مديرا لتربية بالنيابة
بن مزوز الأخضر

الملحق رقم 8: الابتدائيات التي تم إجراء الدراسة الميدانية بها

الرقم	المؤسسة	الختم و التوقيع
01	ابتدائية مبارك الميلي	
02	ابتدائية حرباوي علي	
03	ابتدائية قرفي عبد اللطيف	
04	ابتدائية 04 مارس1956	
05	ابتدائية بوازدية عيسى	
06	ابتدائية حسان بن النعمان	
07	ابتدائية بلغيث إبراهيم	

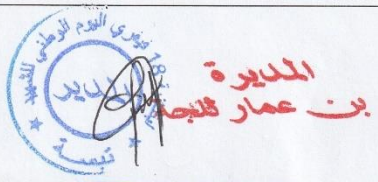
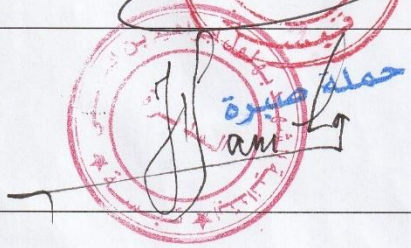
08	ابتدائية الشهيد تريكي لزهاري بن عثمان	
09	ابتدائية عبان رمضان	
10	ابتدائية يحي فارس	
11	ابتدائية طارق بن زياد	
12	ابتدائية الهداية	
13	ابتدائية محفوظي صالح	
14	ابتدائية سعدي سعد	
15	ابتدائية حميدان الطيب	

16	ابتدائية بلحوسين محمـد	
17	ابتدائية طراد السعيد	
18	ابتدائية سعدي موسى	
19	ابتدائية رزق الله عبد الله	
20	ابتدائية زمولي بوزيان	
21	ابتدائية حسناوي رابح بن حمودة	
22	ابتدائية مبروك محمـد	
23	ابتدائية دلول طالب	

4

24	ابتدائية عاشور رشيد	
25	ابتدائية طبيب زينة بن برحايل	
26	ابتدائية بهلول رشيد	
27	ابتدائية بولعراس محد لخضر بن أحمد	
28	ابتدائية رزق الله العربي بن بوقصة	
29	ابتدائية محفوظي محمد	
30	ابتدائية زايدي علي	
31	ابتدائية ساكر حسن	

32	ابتدائية زارعي بوجمعة	
33	ابتدائية سماعلي المكي بن محمد	
34	ابتدائية نويري بشير بن الوردي	
35	ابتدائية نويري الوردي ابن العربي	
36	ابتدائية رزق الله بلقاسم بن بلخير	
37	ابتدائية عثمانية محمد	
38	ابتدائية عزيزي مسعود	
39	ابتدائية الشهيد بن الطيب محمد	

40	ابتدائية 18 فيفـري	
41	ابتدائية عمارة محمد الشريف	
42	ابتدائية عمراني محمد بن بلقاسم	
43	ابتدائية التميز الخاصة	
44	ابتدائية عامر أحمد (آفاق)	
45	ابتدائية براهمية الشريف	
46	ابتدائية بهلول ابراهيم بن التونسي	

الملحق رقم 9: استمارة مشاركة في المسابقة الجهوية للتجارة – 2023 التي أجريت في ابتدائية أفاق سكانسكا

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التجارة وترقية الصادرات

المديرية الجهوية للتجارة -باتنة-

استمارة مشاركة في المسابقة الجهوية
الطبعة الثانية -2023-

المعلومات الشخصية:

- الاسم و اللقب: بلهوشات جهان هبة الله
- تاريخ الميلاد: 26 أفريل 2016 ، العمر: 7 سنوات
- العنوان: 1حصص آفاق سكانسكا
- البلدية: ليسة ، الولاية: ليسة
- رقم الهاتف (المشارك أو الولي): 05.60.31.86.87
- المستوى الدراسي:
- الابتدائي [X] المتوسط [ ] الثانوي [ ]
- إذا كنت كشاف: اذكر اسم الفوج .....

ملاحظة:

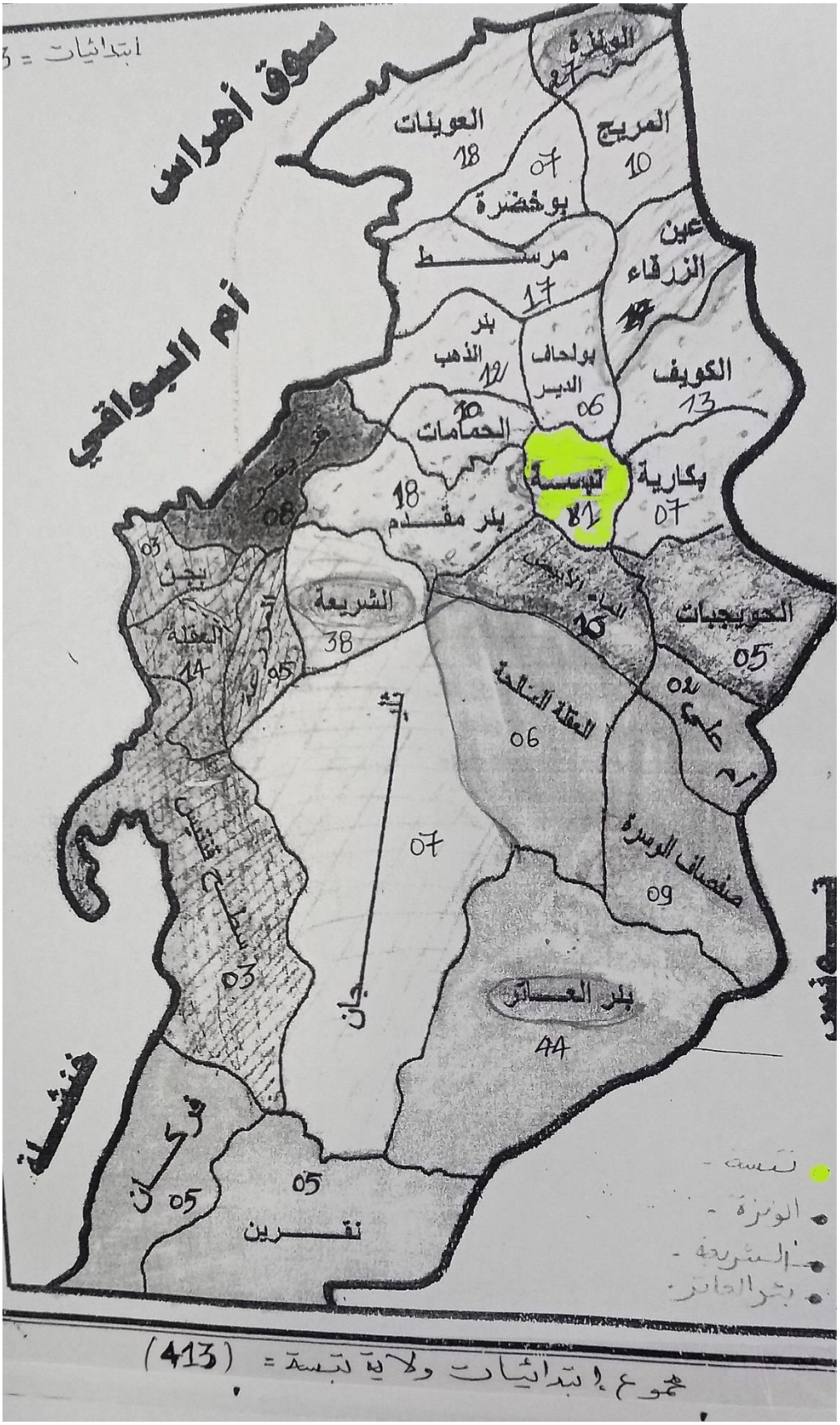
- تودع قسيمة المشاركة إلكترونيا أو ورقيا :
  - إلكترونياً: بإرسالها عبر البريد الإلكتروني: concours.drcbatna@gmail.com.
  - ورقياً: في نفس المؤسسات التي تم سحبها منها.
- آخر اجل لاستقبال الأجوبة هو يوم : 06ماي 2023.

1

اقلب الصفحة

عبر برسم أو شعار مرسوم أو كاريكاتور أو رسالة توعية أو شعر عن أحد محاور المسابقة:

الملحق رقم 10: المقاطعات الإدارية للمدارس الابتدائية ولاية تبسة



الملحق رقم 11: صور لأكثر الألعاب الالكترونية المستخدمة من طرف التلاميذ

FREE FIRE

SUBWAY
SURFERS

BEN
10
PROTECTOR OF EARTH

Barbie™
Super Model

ملخص الدراسة

لقد هدفت هذه الدراسة الموسومة بعنوان: المرافقة الأسرية ودورها في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية بمدينة – تبسة – (تلاميذ السنة الخامسة أنموذجا) التي هي من إعداد الطالبة: سناء مسعي، وتحت إشراف الدكتور زروقي توفيق، الى محاولة توضيح الدور الذي تلعبه الأسرة في الحد من إدمان أبنائهم للألعاب الإلكترونية، وبناءا على هذا تم طرح مجموعة تساؤلات فرعية، وصياغة فرضيات الدراسة، ومن ثم تقديم مقاربات نظرية لمتغيرات الدراسة (المرافقة الأسرية، الألعاب الإلكترونية).

ولملامسة الواقع أكثر قمت بدراسة ميدانية في بعض مدارس مدينة تبسة والذي قدر عددهم ب 47 مدرسة وتم إجراء الدراسة على مستوى 46 ابتدائية فقط (لان مديرة المدرسة رفض منحي رخصة لإجراء الدراسة في مدرسة بوازدية عيسى)، معتمدة في ذلك على المنهج الوصفي لملائمته موضوع الدراسة، أما فيما يخص أدوات جمع البيانات فقد تم الاعتماد على كل من استمارة استبيان مكونة من 05 محاور بمجموع أسئلة قدر ب 38 سؤالا وكذا المقابلة غير المقننة، حيث تم تطبيق هذه الأدوات على عينة عشوائية قدرت ب 329 تلميذ وتلميذة حيث تم توزيع 329 استمارة واسترجاعها كاملة (ذلك لأنني قمت بتوزيع الاستمارات على التلميذ وجعلهم يجيبون عليها في حينها ثم أخذها معي)، وبعد تفريغ وترتيب وتصنيف وعرض وتحليل بيانات الدراسة الميدانية، تم استخلاص ومناقشة النتائج في ضوء الفرضيات المقترحة حيث تم التوصل الى جملة من النتائج حول عدة طرق تمكن الأسرة من الحد من إدمان أبنائها على الألعاب الإلكترونية ونذكر منها:

- وضع قواعد واضحة ومحددة لوقت اللعب ونوع الألعاب المسموح بها، مثل تحديد ساعات اللعب وعدم السماح بالألعاب العنيفة أو غير المناسبة للعمر.
- إشراك الابن في أنشطة أسرية واجتماعية مختلفة لصرف انتباهه عن الألعاب وتنمية مهاراته وهواياته الأخرى.
- مراقبة الأبناء أثناء اللعب ومناقشتهم في الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.
- تشجيع الأبناء على ممارسة الأنشطة الرياضية والاجتماعية للتقليل من وقت الجلوس أمام شاشات الألعاب.
- توفير بدائل مفيدة كالقراءة والرسم وممارسة الهوايات والأنشطة المنتجة بدلاً من اللعب.

- تقديم المساندة والدعم المعنوي وتعزيز الثقة بالنفس لدى الابن للتغلب على الإدمان.
- عدم استخدام الألعاب كوسيلة للمكافأة أو العقاب مع الأبناء.

Study Summary:

This study, titled: Family Accompaniment and Its Role in Reducing Addiction to Electronic Games among Primary School Students in the City of Tébessa - (Fifth Year Students as a Model), which was prepared by the student: Sanaa Massi, and under the supervision of Dr. Zerouki Tawfiq, aimed to clarify the role that the family plays in reducing their children's addiction to electronic games.

Based on this, a set of sub-questions were raised, and the study hypotheses were formulated, and then theoretical approaches were presented for the study variables (family accompaniment, electronic games). To touch reality more, I conducted a field study in some schools in the city of Tébessa, which numbered 47 schools, and the study was conducted at the level of 46 primary schools only (because the school principal refused to grant me permission to conduct the study at Bouazdia Issa School), relying on that on the descriptive approach for its suitability to the subject of the study.

As for data collection tools, I relied on both a questionnaire form consisting of 05 axes with a total of 38 questions and an unstructured interview, where these tools were applied to a random sample estimated at 329 students, where 329 forms were distributed and retrieved in full (because I distributed the forms to The student and made them answer them at that time and then took them with me), and after emptying, arranging, classifying, presenting and analyzing the data of the field study, the results were extracted and discussed in light of the proposed hypotheses, where a number of results were reached about several methods that enable the family to reduce their children's addiction to electronic games. We mention from it:

- Setting clear and specific rules for playing time and type of games allowed, such as limiting playing hours and not allowing violent or inappropriate games for age.

- Involving the son in various family and social activities to divert his attention from games and develop his skills and other hobbies.
- Monitoring children while playing and discussing with them the positive and negative effects of electronic games.
- Encouraging children to practice sports and social activities to reduce sitting time in front of game screens.
- Providing useful alternatives such as reading, drawing, practicing hobbies and productive activities instead of playing.
- Providing moral support and enhancing self-confidence for the son to overcome addiction.
- Not using games as a means of reward or punishment with children.