وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministry of higher education and scientific research
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي - تبسة
Echahid Cheikh Larbi Tebessi University- Te' ssa
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
faculty of humanities and social sciences

قسم : علوم الإعلام والإتصال
تخصص: إتصال تنظيمي

مذكرة ماستر تحت عنوان

تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على الإتصال الأسري لدى أطفال المرحلة الإبتدائية

دراسة ميدانية بمدرسة التميز الخاصة – ولاية تبسة –

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر L.M.D

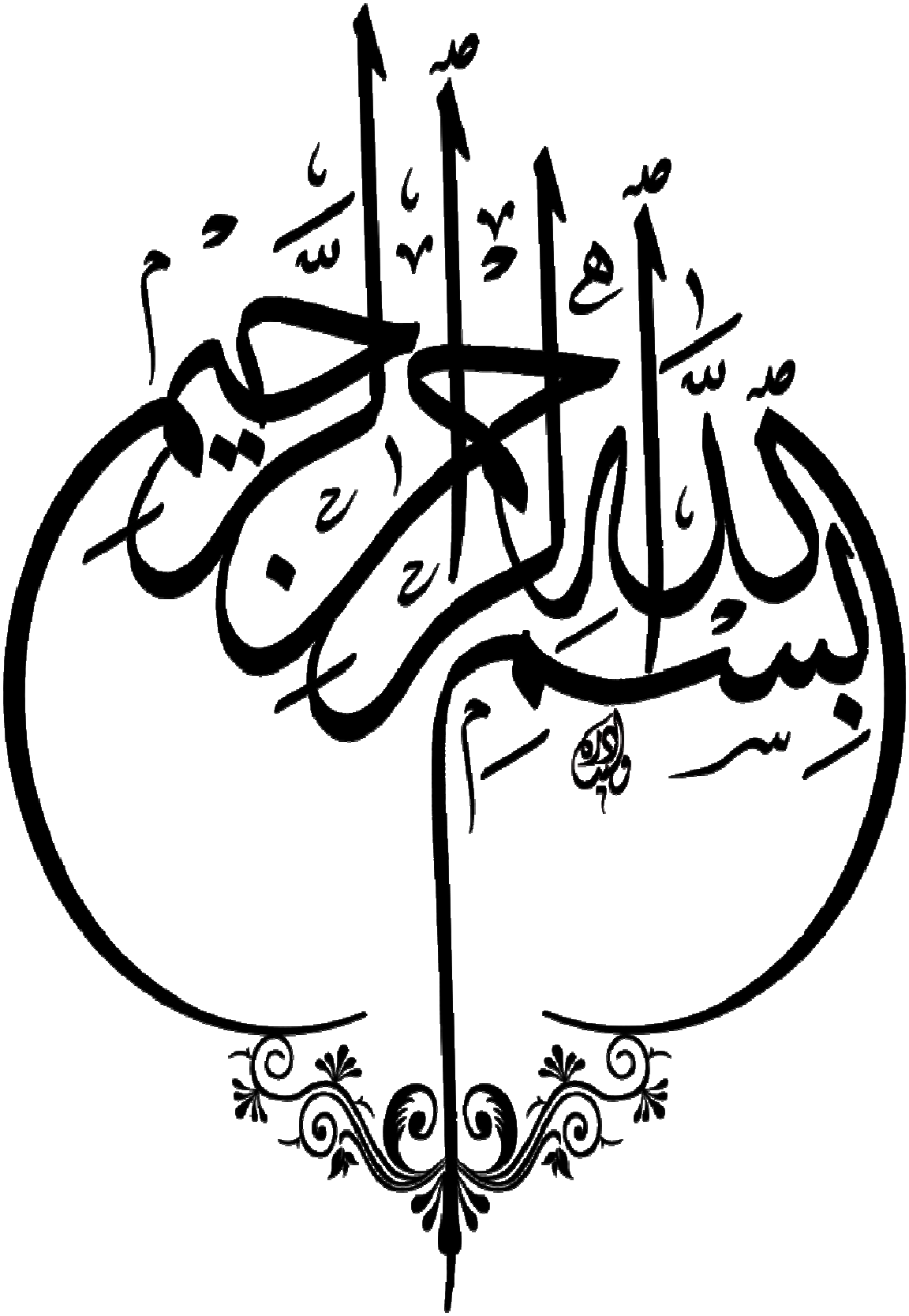
من إعداد الطالبتين:
- إكرام بكايري
- رانيا توات

إشراف الأستاذة:
أ. د/ راضية قراد

أعضاء لجنة المناقشة:

الاســـم واللقـــب	الرتبـــة العلميـــة	الصفـــــة
أ.د / رضوان بلخيري	أستاذ تعليم عالي	رئيســـــا
أ.د/ راضية قراد	أستاذ تعليم عالي	مشرفـا ومقررا
د/ نورية آيت محند	أستاذ مساعد "أ"	عضوا ممتحنـا

السنة الجامعية: 2023/2022


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

الحمد لله دائما وأبدا

الحمد لله الذي تتم بنعمته صالح الأعمال

أحمد الله كثيرا وأشكره على نعمة العلم التي رزقنا بها لنصل إلى ما نحن عليه اليوم

نتقدم بخالص الشكر والتقدير إلى الأستاذة الدكتورة راضية قراد التي أشرفت على هذه المذكرة التي من علمها وتوجيهات ووضحت لنا سبل المعرفة وحددت لنا الأهداف وهذا راجع لحرصها المتواصل على التدقيق وضبط كل صغيرة وكبيرة من الدراسة فلها منا كل الاحترام والشكر والتقدير على مجهوداتها.

كما نتقدم بجزيل الشكر والامتنان إلى لجنة المناقشة الأستاذ الدكتور الفاضل بلخيري رضوان والأستاذة الكريمة نورية آيت محند على تكبد عناء الاطلاع على المذكرة ومناقشتها فلكم منا كل التقدير والإحترام.

كما نتقدم بجزيل الشكر إلى مدير مدرسة التميز الخاصة عباس هشام وكل الطاقم العملي الذي كان سندا لنا في مشوارنا الميداني .

إلى جميع من ساعدنا من قريب أو بعيد لإنجاز هذا العمل.

إهـــداء

بسم الله الرحمن الرحيم

أهدي ثمرة نجاحي إلى:

إلى سندي وعزوتي أبي الذي لولاه لما كنت على ما أنا عليه اليوم .

إلى غاليتي أمي التي في دعوتها فتحت أبواب طريقي.

إلى كل من كان معي رغم كل الظروف من إخوتي وأقربائي وأصدقائي وأحبابي .

إلى كل أساتذتي وكل من علمني حرفا في مشواري الدراسي .

إلى كل من ساهم معنا لنجاح هذا العمل المتواضع و وضعه في هذا القالب .

إلى كل من دعا لي يوما بالنجاح والتوفيق .

إكرام بكايري

إهـــداء

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي هدانا إلى نور العلم وميزنا بالعقل الحمد لله الذي يسر طريقنا و جمعنا لننتفع ببعضنا أحمد الله واستعين به في كل شيء يسرني ويشرفني أن أتقدم بالشكر الجزيل إلى أبي الغالي وأمي الحبيبة من رسما لي طريق النجاح و سهرا على راحتي وإلى كل أفراد عائلتي وإلى خطيبي العزيز أمين الذي كان لي رفيقا وسندا للوصول إلى هذا النجاح إلى كل الزملاء وخاصة إلى صديقتي رفيقة المسيرة الجامعية وأخص بالشكر كل أساتذتي الأفاضل على ما قدموه لنا من معرفة وخبرات ونصائح قيمة خلال مسيرتنا الجامعية والشكر الجزيل للأستاذة الدكتورة المشرفة على هذا العمل أ.د.راضية قراد التي لم تبخل علينا بتوجيهاتها وإرشاداتها وفي الأخير اشكر كل من ساهم وأعان في انجاز هذا العمل من قريب أو من بعيد ولو بكلمه طيبة لكم جميعا جزيل الشكر

رانيا توات

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

العنـــوان	الصفحة
شكر وعرفان	
إهـــــداء	
فهرس المحتويات	
فهرس الجداول	
فهرس الأشكال	
مقدمـــة	أ -ب
الفصل الأول: موضوع الدراسة، مدخلها النظري، منهجيتها	
أولا/ موضوع الدراسة	02
1. تحديد المشكلة	02
2. أسباب إختيار الموضوع	03
3. أهداف الدراسة	04
4. أهمية الدراسة	04
5. الدراسات السابقة	05
6. تحديد المفاهيم	13
ثانيا/ المدخل النظري للدراسة	19
1. تعريف ونشأة نظرية الاستخدامات والإشباعات	19
2. الافتراضات التي تبنى عليها نظرية الاستخدامات والإشباعات	20
3. النقد الموجه لنظرية الاستخدامات والاشباعات	21
4. علاقة نظرية الاستخدامات والإشباعات بالدراسة	21
ثالثا/ الإجراءات المنهجية للدراسة	22
1. مجال دراسة	22

2. مجتمع البحث والعينة	23
3. منهج الدراسة	24
4. أدوات جمع البيانات	25
الفصل الثاني: ماهية الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الإتصال الأسري	
تمهيد	28
أولا/ ماهية الألعاب الإلكترونية	29
1. نشأة و تطور الألعاب الإلكترونية	29
2. خصائص الألعاب الإلكترونية	32
3. أنواع الألعاب الإلكترونية	34
4. إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية	36
ثانيا/ ماهية الإتصال الأسري	40
1. أهمية الاتصال الأسري	40
2. خصائص الاتصال الأسري	41
3. أنواع الاتصال الأسري	43
4. مجالات وأنماط الاتصال الأسري	44
5. عوامل نجاح الاتصال الأسري ومعوقاته	46
ثالثا/ واقع الألعاب الإلكترونية داخل الأسرة و المجتمع	49
1. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	49
2. الألعاب الإلكترونية ودور الأسرة والمجتمع	51
3. تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية بين الشكل والمضمون	53
4. البيئة الاجتماعية التي تؤثر على الطفل الجزائري من خلال الألعاب الإلكترونية	56
خلاصة الفصل	58
الفصل الثالث: تفريغ وتحليل البيانات الميدانية ونتائجها	

فهرس المحتويات

تمهيـد	**60**
أولا / تفريغ وتحليل البيانات الميدانية	**61**
1. المحور الأول: البيانات السوسيوديمغرافية	**61**
2. المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز.	**68**
3. المحور الثالث: أسباب استخدام الألعاب الإلكترونية لدي أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة.	**81**
4. المحور الرابع: الإشباعات المحققة من التعرض للألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة.	**92**
ثانيا / نتائج الدراسة	**108**
1. النتائج العامة للدراسة	**108**
2. تفسير النتائج في ضوء الدراسات السابقة	**109**
خاتمـــة	**111**
قائمة المصادر والمراجع	**113**
الملاحــق	**118**

فهرس الجداول والأشكال

فهـرس الجـداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
01	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير الجنس	61
02	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير السن	62
03	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير السنة الدراسية	63
04	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير المستوى الدراسي	64
05	يبرز طبيعة الأسرة التي ينتمي إليها التلاميذ	65
06	يبين عدد الأطفال في الأسر الصغيرة التي ينتمي إليها التلاميذ	66
07	يبين عدد الأطفال في الأسر الكبيرة التي ينتمي إليها التلاميذ	67
08	يبين طبيعة إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ	68
09	يبين أسباب الإجابة بدائما	70
10	يبين الأماكن التي يلعب فيها التلاميذ الألعاب الإلكترونية	71
11	يبين نوعية الألعاب الإلكترونية التي يفضلها التلاميذ	73
12	يوضح ما إن كانت الألعاب الإلكترونية التي يلعبها التلاميذ مختارة من قبل الأولياء	75
13	يوضح الوسائل التي يعتمدها التلاميذ لاستخدام الألعاب الإلكترونية	76
14	يوضح الفترات الزمنية التي يفضل فيها التلاميذ إستخدام الألعاب الإلكترونية	78
15	يوضح الأوقات التي يقضيها التلاميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية	79
16	يوضح آراء التلاميذ في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها	81
17	يوضح آراء التلاميذ في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها	82
18	يبين ما إن كانت مضامين الألعاب الإلكترونية تساهم في تنشيط ذكاء التلاميذ	83
19	يبين ما إن كانت الألعاب الإلكترونية تقلل من فرص إتصال التلاميذ مع أفراد أسرتهم	85
20	يبين حالة الإجابة بنعم	86
21	يبين ردة فعل التلاميذ عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية	87
22	يبين ردة فعل التلاميذ عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية	88
23	يبين مع من يتشارك التلاميذ اللعب بالألعاب الإلكترونية	90
24	يبين آثار استخدام الألعاب الإلكترونية على التلاميذ	91
25	يوضح الأساليب التي يستخدمها الأولياء لتجنيب أطفالهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية	92
26	يوضح تصرفات التلاميذ بعد إستخدام الألعاب الإلكترونية	94
27	يبين تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على تصرفات التلاميذ اتجاه عائلتهم	95
28	يبين تصرفات التلاميذ المتأثرين بالألعاب الإلكتروني	96
29	يبين ما إن كان التلاميذ يحاولون تقليد أبطال وشخصيات الألعاب الإلكترونية	97
30	يوضح تصرفات التلاميذ بعد إستخدام الألعاب الإلكترونية	98

31	يبين ما إن كان التلاميذ يتشاركون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم مع أصدقائهم	99
32	يبين ما إن كان التلاميذ يستطيعون الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية	100
33	يوضح أسباب إمكانية التلاميذ ابتعادهم عن الألعاب الإلكترونية	101
34	يوضح أسباب عدم قدرة التلاميذ ابتعادهم على الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية	102
35	يبين ما إن كان سلوكيات التلاميذ تتغير عند الانتهاء من الألعاب الإلكترونية	103
36	يبين تغيير الألعاب الإلكترونية لسلوكيات التلاميذ	104
37	يوضح الاشباعات المعرفية المحققة من استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية	105
38	يوضح الاشباعات العاطفية المحققة من استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية	106
39	يبين شعور التلاميذ عند التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية	107

فهـرس الأشكال

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
01	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير الجنس	61
02	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير السن	62
03	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير السنة الدراسية	63
04	يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير المستوى الدراسي	64
05	يبرز طبيعة الأسرة التي ينتمي إليها التلاميذ	65
06	يبين عدد الأطفال في الأسر الصغيرة التي ينتمي إليها التلاميذ	66
07	يبين عدد الأطفال في الأسر الكبيرة التي ينتمي إليها التلاميذ	67
08	يبين طبيعة إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ	68
09	يبين أسباب الإجابة بدائما	70
10	يبين الأماكن التي يلعب فيها التلاميذ الألعاب الإلكترونية	71
11	يبين نوعية الألعاب الإلكترونية التي يفضلها التلاميذ	73
12	يوضح ما إن كانت الألعاب الإلكترونية التي يلعبها التلاميذ مختارة من قبل الأولياء	75
13	يوضح الوسائل التي يعتمدها التلاميذ لاستخدام الألعاب الإلكترونية	76
14	يوضح الفترات الزمنية التي يفضل فيها التلاميذ إستخدام الألعاب الإلكترونية	78
15	يوضح الأوقات التي يقضيها التلاميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية	79
16	يوضح آراء التلاميذ في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها	81
17	يوضح آراء التلاميذ في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها	82
18	يبين ما إن كانت مضامين الألعاب الإلكترونية تساهم في تنشيط ذكاء التلاميذ	83
19	يبين ما إن كانت الألعاب الإلكترونية تقلل من فرص إتصال التلاميذ مع أفراد أسرتهم	85
20	يبين حالة الإجابة بنعم	86
21	يبين ردة فعل التلاميذ عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية	87

22	يبين ردة فعل التلاميذ عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية	88
23	يبين مع من يتشارك التلاميذ اللعب بالألعاب الإلكترونية	90
24	يبين آثار استخدام الألعاب الإلكترونية على التلاميذ	91
25	يوضح الأساليب التي يستخدمها الأولياء لتجنيب أطفالهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية	92
26	يوضح تصرفات التلاميذ بعد إستخدام الألعاب الإلكترونية	94
27	يبين تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على تصرفات التلاميذ اتجاه عائلتهم	95
28	يبين تصرفات التلاميذ المتأثرين بالألعاب الإلكتروني	96
29	يبين ما إن كان التلاميذ يحاولون تقليد أبطال وشخصيات الألعاب الإلكترونية	97
30	يوضح تصرفات التلاميذ بعد إستخدام الألعاب الإلكترونية	98
31	يبين ما إن كان التلاميذ يتشاركون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم مع أصدقائهم	99
32	يبين ما إن كان التلاميذ يستطيعون الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية	100
33	يوضح أسباب إمكانية التلاميذ ابتعادهم عن الألعاب الإلكترونية	101
34	يوضح أسباب عدم قدرة التلاميذ ابتعادهم على الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية	102
35	يبين ما إن كان سلوكيات التلاميذ تتغير عند الانتهاء من الألعاب الإلكترونية	103
36	يبين تغيير الألعاب الإلكترونية لسلوكيات التلاميذ	104
37	يوضح الاشباعات المعرفية المحققة من استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية	105
38	يوضح الاشباعات العاطفية المحققة من استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية	106
39	يبين شعور التلاميذ عند التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية	107

مقدمة

مقدمة:

إن التطور التكنولوجي الهائل الذي عرفته البشرية أحدث نقلة نوعية في جميع المجالات وعلى جميع الأصعدة حيث مس الإطار الإجتماعي بصفة أولى وادخل عليه تركيبات جديدة لم تكن مألوفة فأصبحت بذلك التكنولوجيا تعيش معنا في مجتمعنا وحتى داخل أسرنا فغيرت بذلك مجموعة القواعد المتعارف عليها ووضعتها في قالب جديد .

فالأسرة بمفهومها التقليدي كانت تعيش تحت السلطة الأبوية متأثرين بجملة من العادات والتقاليد السائدة في جو تسوده المحبة من خلال التواصل وتبادل الأفكار والآراء للوصول إلى حل كل مشكلة هذا من جهة على عكس الأسرة التكنولوجية المعاصرة اليوم التي أصبح معظم أفرادها يميلون إلى الانفراد بأجهزتهم من تطبيق إلى آخر رغم أنهم قريبين مكانيا إلا أنهم بعيدين كل البعد عن بعضهم ، لنجد الأجهزة الالكترونية بتطبيقاتها ومزاياها وعيوبها تدخل الجلسات الأسرية لتصبح جزء من الأسرة، حيث تتفرع وتتنوع بمختلف ما تحتويه حسب متطلبات المستخدم ورغباته المختلفة وتصنف مضامينها حسب النوع والفئة العمرية .

ومن أهم الفئات التي تأثرت بالتحولات التكنولوجية التي عرفها العالم هي فئة الأطفال فأصبح الطفل يقضي معظم أوقاته أمام الأجهزة التي جعلت منه يتمتع بحياة أكثر متعة في جميع المجالات خاصة في مجال اللعب على غرار ما كان عليه سابقا يلعب ألعاب تقليدية مع أصدقاء حقيقيين تحمل هذه الألعاب طابع الحركة والنشاط لتتغير المنظومة وتظهر الألعاب الإلكترونية التي أعطت صورة جديدة للعب من حيث التنوع والصورة والألوان وحتى التقنية نظرا لارتباطها بالإنترنت و اللعب أون لاين وأصبح الطفل ينتقي منها ما يتماشى مع ميولاته واشباعاته وكل ورغباته وهذا محصور باللعب عبر الشبكة والذي جعل الألعاب أكثر متعة وإثارة بحيث يتواصل الطفل مع المجموعة بطريقة مسموعة أو مكتوبة وأيضا يمتلك أصدقاء افتراضيين من مختلف أنحاء العالم رغم اختلاف السن واللغة أحيانا تبقى اللعبة هي التي تربطهم بزمن وهدف محدد ، ليمضي الطفل العديد من الساعات أمام هذه الأجهزة منغمسا في الألعاب من لعبة إلى أخرى ومن مجموعة إلى أخرى قصد الفوز وتحقيق أكبر عدد من النقاط في كل لعبة في ظل هذا التحدي والإصرار على الفوز يقضي الطفل أغلب أوقاته بعيدا عن اجتماعات الأسرة وحواراتها التي لا تخلو من النقاشات والضحك وعبارات المحبة و التآلف والتي تساهم بشكل كبير في تشكيل شخصية الطفل من جميع الجوانب .

ولهذا سنحاول في هذه الدراسة معرفة تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التواصل الأسري لدى أطفال المرحلة الابتدائية في مدرسة التميز الخاصة بولاية تبسة كميدان للدراسة بحيث نركز على استخدام الألعاب الالكترونية بالنسبة للأطفال وتأثيراتها الإيجابية والسلبية.

وفي هذا الإطار تبلورت مشكلة الدراسة وأهدافها و جاءت هذه الدراسة مجزاة في ثلاثة فصول يعرض الفصل الأول منها إشكالية الدراسة، مدخلها النظري، منهجيتها، بدأ في تحديد المشكلة وعرض أسباب اختيار الموضوع، أهداف الدراسة، أهميتها والدراسات السابقة والمشابهة مرورا بتحديد المفاهيم، لنقف بعد ذلك عند المدخل النظري للدراسة والذي يتمثل في نظرية الاستخدامات والاشباعات ثم نتناول في نقطة أخرى الإجراءات المنهجية للدراسة بدأ بمجال الدراسة و مجتمع البحث والعينة وأخيرا المنهج والأدوات المعتمدة في هاته الدراسة ويتناول الفصل الثاني ماهية الألعاب الإلكترونية بحيث تعرفنا في المبحث الأول منها على (ماهية الألعاب الإلكترونية، نشأتها، خصائصها، أنواعها و ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية) وفي المبحث الثاني تناولنا (ماهية الاتصال الأسري، أهميته، خصائصه، أنواعه، مجالاته وأنماطه، عوامل نجاح الاتصال الأسري ومعوقاته) وفي الأخير تم التطرق إلى الألعاب الإلكترونية والاتصال الأسري لدى أطفال المرحلة الابتدائية من خلال عنوان واقع الألعاب الإلكترونية داخل الأسرة والمجتمع، وواقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر، الألعاب الإلكترونية ودور الأسرة والمجتمع وتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية بين الشكل والمضمون، البيئة الاجتماعية التي تؤثر على الطفل الجزائري من خلال الألعاب الإلكترونية ويعرض الفصل الثالث والأخير تحليل البيانات الميدانية بدأ بتفريغ البيانات وصولا إلى النتائج العامة للدراسة حيث يشمل هذا الفصل أربعة محاور تمثل الأول منها في البيانات الشخصية للعينة المدروسة أما الثاني فهو تطرق إلى عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة ولاية تبسة، والثالث أسباب استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال مرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة وفي الأخير تناولنا فيه الإشباعات المحققة من التعرض للألعاب الإلكترونية لدى أطفال مرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة لتكون آخر مرحلة خاتمة الدراسة.

الفصل الأول

موضوع الدراسة، مدخلها النظري، منهجيتها

أولا: موضوع الدراسة

1. تحديد المشكلة
2. أسباب اختيار الموضوع
3. أهداف الدراسة
4. أهمية الدراسة
5. الدراسات السابقة والمشابهة
6. تحديد مفاهيم الدراسة

ثانيا: المدخل النظري للدراسة

1. تعريف ونشأة نظرية الاستخدامات والاشباعات
2. الافتراضات التي تبنى عليها نظرية الاستخدامات والاشباعات
3. النقد الموجه لنظرية الاستخدامات والاشباعات
4. علاقة نظرية الاستخدامات و الإشباعات بالدراسة

ثالثا: الإجراءات المنهجية للدراسة

1. مجال الدراسة
2. مجتمع البحث والعينة
3. منهج الدراسة
4. أدوات جمع البيانات
5. صعوبات الدراسة

أولا / موضوع الدراسة

1/ تحديد المشكلة:

إن الحديث عن الأسرة باعتبارها وحدة مكونة من مجموعة أفراد مترابطين يتفاعلون فيما بينهم وتتحد اتجاهاتهم وتتفق غاياتهم مما يسمح لهم بتشارك كل جوانب الحياة الاجتماعية فهي التي تحدد تصرفات أفرادها لأنها أهم مصدر لبناء العادات والسلوك البشري ومنه تبنى التنشئة الاجتماعية وتؤثر الأسرة و تتأثر بباقي وحدات المجتمع فلغة التحاور والتفاهم بين أفرادها تكون بطريقة مباشرة وواضحة وهو ما يعرف بالإتصال الأسري حيث يتبادل أفراد الأسرة مختلف المعلومات والآراء بالتفاعل مع جوانب الحياة من خلال الحوار وإعطاء الآراء ووجهات النظر مما يساهم في تكوين المبادئ التربوية للطفل و بناء شخصيته حيث يتشارك فضوله واهتماماته ومجمل طموحاته مع أفراد عائلته لأن الطفل بطبيعته كائن مكتشف للعالم الخارجي ويبحث عن إجابة لجميع التساؤلات بمختلف الأساليب فيحاول الأولياء توجيه أطفالهم وتنمية قدراتهم الفكرية وهناك عدة عوامل تساهم في تنشئة الطفل مع الأسرة أهمها المسجد والمدرسة والأقران إلى أنه دخل على هذه المنظومة عامل جديد وهو التطور التكنولوجي الذي أصبحنا عليه اليوم حيث انتشر بشكل واسع وشمل كل مجالات الحياة البشرية ومس هذا التطور طبيعة اللعب لدى الطفل على غرار ما كان عليه سابقا وذلك من خلال مجموعة الألعاب التقليدية التي كان يتسلى بها الطفل لإمضاء وقته من خلال الجري والقفز ...الخ إلى أنه مع هذا التطور الحاصل دخل على الطفل ما يعرف بالجهاز الإلكتروني و أصبحت لديه العاب إلكترونية تميزت بتقنيات حديثة وتغييرات في العرض والتشويق و الإثارة تستهدف جذب الأطفال وخلق بيئة تفاعلية أكثر حداثة يتعرض فيها لمختلف المؤثرات البصرية و الصوتية و الفكرية من خلال استخدام مجمل الألوان والصور والأصوات والأشكال ومع الانتشار الواسع للهواتف الذكية والألواح الإلكترونية التي تتيح لهم سهولة الإطلاع على هاته الألعاب وتحميلها و تجريبها دون خبرة سابقة في الاستخدام وهذا نتيجة التنوع الكبير لطبيعة ومحتوى اللعبة من خلال المتاجر الالكترونية الموجودة في كل جهاز سواء play store أو App Store والتي تساهم في تحميل هاته الأخيرة بسهولة شرط ارتباط الجهاز بالانترنيت ليدخل الطفل عالم الألعاب الجديدة والتقنيات المتطورة مثل اللعب أونلاين online حيث أصبح الطفل يستطيع التواصل مع أعضاء المجموعة أثناء اللعب مما يجعل اللعبة تتميز بطابع من التحدي وتكون أكثر إثارة وتشويق ليستغرق المستخدم أوقات لا معدودة دون الشعور بالملل بدل التمتع بجو أسري لا يخلوا من النقاش والحوار المتبادلبين جميع أفراد الأسرة الواحدة

لإبداء آرائهم وأفكارهم المختلفة والتمتع بأجمل اللحظات الأسرية في جو تسوده المحبة والتفاهم وذلك من خلال التعبير عن علاقاتهم الوثيقة والمتماسكة التي تربطهم ببعضهم البعض وتنشأ هذه المحبة الفطرية معهم لمدة طويلة من الزمن حيث تمثل طريقة المعاملات الأسرية التي تخلق في كل وسط أسري وتختلف من أسرة إلى أخرى، في هذه اللحظات لنجد الأطفال منغمسين في هاته الألعاب بدل الاستمتاع بأوقاتهم العائلية وعلى هذا الأساس نطرح الإشكال الآتي:

- السؤال الرئيسي:

ما تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة بتبسة؟

- الأسئلة الفرعية:

1. ماهي عادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة بتبسة؟
2. ما هي أسباب إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة بتبسة؟
3. ماهي الإشباعات المحققة من التعرض للألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة بتبسة؟

2/ أسباب اختيار الموضوع:

- أسباب ذاتية:

- الفضول العلمي لمعرفة مدى اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية.
- الميل إلى المواضيع التي تعالج الألعاب الإلكترونية وما يتعلق بالطفل واستخداماته.
- الرغبة في التخصص في دراسة هذا الموضوع نظرا لأهميته في العصر الراهن مع مختلف التطورات التكنولوجية المعاصرة.
- الحداثة التي يتسم بها موضوع الدراسة من جميع جوانب الظاهرة المدروسة.
- التعمق في دراسة مثل هذه المواضيع التي تستهدف الأطفال والاتصال الأسري .

- أسباب موضوعية:

- البحث عن أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية.
- البحث عن أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الأطفال داخل الاتصال الأسري.

- التعرف على معوقات الاتصال الأسرية من خلال الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية.
- أهمية الدراسة من جانب تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري لدى أطفال المرحلة الابتدائية.
- حداثة الدراسة من الجانب الميداني زمنيا ومكانيا .
- قلة الدراسات السابقة في مثل هذه المواضيع ما يجعلنا أكثر اهتمام بهذا الموضوع.

3/ أهداف الدراسة:

أ- أهداف علمية:

- محاولة التعرف على عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال مرحلة الابتدائية.
- التوصل إلى أسباب استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة .
- التعرف على الإشباعات المحققة من التعرض للألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة

ب- أهداف عملية:

- التمرس والتدرب على خطوات البحث العلمي.
- محاولة التعرف على الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال.
- الكشف على عادات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.
- معرفة أثر استخدام ألعاب الفيديو على سلوك الطفل داخل الاتصال الأسري.
- الوقوف على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية ومظاهرها في فشل الاتصال الأسري.
- الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط أطفال المرحلة الابتدائية.
- معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية.
- فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب ما تطرقنا إليه.

4/ أهمية الدراسة:

يعتبر موضوع تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التواصل الأسري لدى أطفال المرحلة الابتدائية من الموضوعات الهامة باعتباره يهتم بنظام اجتماعي هام في المجتمع ألا وهو التواصل

الأسري وان أهمية الدراسة الحالية هو التعرف على أثر ممارسة أو استخدام الألعاب الإلكترونية في سلوك الطفل خاصة انه أطفال المرحلة الابتدائية في هذه الآونة يتعرضون إلى ألعاب الفيديو الإلكترونية بشكل مستمر و مكثف حيث تتضمن هذه الألعاب العديد من التقنيات التي تشتت استيعاب وأفكار الطفل مما يستدعي التركيز عليها كظاهرة حديثة باعتبارها تساهم مساهمة جد فعالة في تشكيل شخصية الطفل كذلك تنبع أهمية الدراسة من التطبيقات المحتملة والمرتبطة بنتائج الدراسة الحالية من التوجيه والإرشاد النفسي والتربوي من أجل التحقق من أثر ممارسة أو التعرض للألعاب الإلكترونية على سلوك وانطباعات الأطفال داخل الاتصال الأسري.

كما أن دراسة هذا تأثير بالخروج إلى الميدان بطريقة تطبيقية يضفي عليه نوع من الواقعية والموضوعية ويبعده عن التحيز والأحكام المسبقة الذاتية حيث يتوقع الوصول إلى إضافة علمية جديدة في مجال الدراسات الإنسانية.

5 / الدراسات السابقة والمشابهة:

أ / رسائل دكتوراه:

1/ الدراسة الأولى:

وهي دراسة بعنوان أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين دراسة وصفية تحليلية على عينة من المراهقين المتمدرسين بالمرحلة الثانوية في المدارس العمومية في الجزائر العاصمة لمريم قويدر جامعة الجزائر ثلاثة بالجزائر لنيل شهادة الدكتوراه في مجتمع المعلومات سنة 2021/ 2022 [1].

و تنبع إشكالية هذه الدراسة من أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين الجزائريين المدرسين بالمرحلة الثانوية في المدارس العمومية في الجزائر العاصمة.

وعلى هذا الأساس صاغت الباحثة اشكاليتها في التساؤلات التالي :

1. ما هي عادات وأنماط ممارسة المراهقين الجزائريين للألعاب الإلكترونية ؟
2. فيما تتمثل الآثار استخدام المراهق للألعاب الإلكترونية على السلوكيات ؟
3. ما هي القيم المستوحاة في الألعاب الإلكترونية التي مارسوها مفردات العينة؟
4. فيما تتمثل خصائص الشكل والمضمون للألعاب الإلكترونية المفضلة لدى المراهقين؟
5. إلى أي مدى أثرت ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني؟

[1] مريم قويدر، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين**، مذكرة دكتوراه، كلية علوم الإعلام والاتصال علوم الإعلام جامعة الجزائر(3) ، 2022

6. ما هي الآثار الإيجابية والسلبيات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

المنهج المستخدم و أدوات جمع البيانات:

اعتمدت الباحثة مريم قويدر في هذه الدراسة على مزيج من المناهج في إطار ما يعرف بالتكامل منهجي وهي المنهج الوصفي والمنهج التحليلية والمنهج الإحصائي وبما أن هذه الدراسة هي دراسة وصفية تحليلية تهدف إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرسين بالطور الثانوي حيث لجأت الباحثة إلى استخدام المنهج المسحي لأنه الأنسب للبحث في مثل هذه المواضيع حيث قامت بمسح عينة تمثل مجتمع البحث أحسن تمثيل مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي والأدوات الكمية والإحصائية لجمع البيانات وتحليلها وتفسير نتائجها الملاحظة والمقابلة والاستبيان و تحليل المحتوى و مقياس السلوك العدواني .

- مجتمع البحث والعينة:

قامت الباحثة باختيار عينة الدراسة من المجتمع الكلي والتي يقدر حجمها بـ 500 مفردة من التلميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في المرحلة الثانوية في المدارس العمومية وقد تم انتقاءهم من ثلاث مقاطعات بالجزائر العاصمة الجزائر شرق، الجزائر غرب. الجزائر وسط و ويكون اختيارها على أساس الكثافة السكانية والموقع الجغرافي والمستوى المعيشي أحياء شعبية متوسطة أحياء راقية ومن جميع المستويات وشعب العلمية في الطور الثانوية وتمثلت العينة بالمقابلة العلمية مع آباء وأمهات التلاميذ ب 30 مفردة متنوعة إلى جانب 60 مفردة استمارة مقياس السلوك خاصة بقياس السلوك العدواني لدى المراهقين موزعة على أساتذة الثانويات بالجزائر العاصمة .

- نتائج الدراسة:

توصلت الباحثة في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجابت فيها عن التساؤلات التي تم طرحها في بداية الدراسة، حيث يفضل المراهقون ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل يومي متواصل على الرغم من انشغالهم بالدراسة وهذا يعود إلى امتلاكهم الأجهزة الذكية ومنصات اللعب الإلكتروني في المنزل، فهم يمارسونها من مرحلة الطفولة إلى فترة المراهقة بحكم أن لهم أكثر من ثلاث سنوات في ممارستها، حيث قدرت مدة ممارستهم حسب الدراسة ما بين ساعة إلى ساعتين في الجلسة الواحدة من اللعب.

- نتائج إيجابية:

تعتبر القيم التربوية (تعليمية، إستراتيجية) من أهم القيم موجودة في الألعاب الإلكترونية والتي تشتمل على: "تعلم اللغات"،"التخطيط"، "التركيز"، فالاستعمال الكثيف والمتواصل للغات الأجنبية في اللعب أكسب المبحوثين رصيد لغوي كبير وقدرة عالية على التركيز في الوقائع والأحداث وإمكانية متجددة في حل المشكلات.

تعمل الألعاب الإلكترونية على تنمية القدرات العقلية فهي تسرع من ردود الأفعال وتطور التنسيق الوظيفي بين عمل العين واليد، وتزيد من الثقة بالنفس وإشباع الرغبة الذاتية في مواجهة المخاطر والصعوبات والتحفيز على التحدي والمنافسة والصراع، كما تساعد المراهقين في تحديد الأهداف وعمل مخططات والتدرب على تنفيذها وتحقيقها،كما تساعد في إدخال التقنية والتكنولوجيا إلى عالم المراهق سواء من خلال اللعبة نفسها أو من خلال الآلات والأدوات التي يستخدمها أثناء اللعب، كما أنها تطور بعض المهارات التعليمية لديه كالقراءة والحساب السريع واللغات الأجنبية والعلاقات الاجتماعية خاصة في ألعاب الشبكة، إضافة إلى أنها تساعد المراهقين الذين لديهم صعوبات في التركيز على متابعة الأهداف والقيام بالمهام .

- نتائج سلبية:

يعتبر السلوك العدواني اللفظي هو السلوك الغالب بين السلوكيات المكتسبة من خلال ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية، فهو عدوان يشتمل على كل كلام "سلبي، سيء، جريء" يرافق الغضب والقلق والتوتر والعصبية والشتم والسب والسخرية والتهديد، رغبة في الإيذاء اللفظي أو خلق جو من التوتر والخوف الموجه نحو الآخرين أو نحو الذات، وبذلك فإن مجمل الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى فئة المراهقين (الألعاب الحربية،الألعاب القتالية) تحتوي على لقطات ومشاهد عنف في مضمونها، بدليل أن سبعة عشر لعبة من أصل عشرين لعبة فيها لقطات عنف سواء أكان عنف بسيط أو عنف معتدل أو عنف شديد أو حتى عنف جنسي.

لا تخضع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى مفردات العينة لأي ضوابط أو قوانين أو أنظمة أو حتى مراقبة عامة أثناء اللعب، فالوالدين رغم اطلاعهم العام على أنواع وتسميات الألعاب التي يمارسها أبناءهم إلا أنهم لا يستعملون أدنى آليات لحماية أبناءهم من خطر تأثير هذه الألعاب الإلكترونية على سلوكياتهم وصحتهم ونفسيتهم وتعاملاتهم اليومية والاجتماعية.

- أوجه التشابه:

تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا في كونها تدرس تأثير الألعاب الإلكترونية كذلك المنهج المعتمد في هذه الدراسة إلا وهو المنهج الوصفي تطابق مع منهجنا كما اختارت الباحثة طريقة المسح الشامل والذي يتماشى مع موضوع دراستنا بالإضافة إلى استعمال تقريبا نفس الأدوات التي استخدمت في موضوعنا من ملاحظة واستمارة استبيان كذلك هناك تقارب زمني في طبيعة الدراسة حيث تعتبر دراسة مريم قويدر في هذه السنوات الأخيرة 2021/ 2022 وهذا ما جعل منا نستند عليها .

- أوجه الاختلاف:

اختلفت هذه الدراسة مع دراستنا فيكون دراستنا عينتها أطفال الابتدائية أما بالنسبة إلى هذه الدراسة في عينتها تلاميذ المرحلة الثانوية في الجزائر العاصمة على اختلاف التخصصات والشعب العلمية كذلك حاولت هذه الدراسة التركيز على مقياس السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية على غرار دراستنا التي اقتصرت على أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة خاصة .

- مجال الاستفادة من هذه الدراسة:

استفدنا من هذه الدراسة الكثير من المعلومات التي كانت تتماشى مع الإطار النظري لموضوع دراستنا بحيث كانت من المصادر الأساسية التي خدمت موضوع دراستنا في كونها دراسة حديثة زمنيا وهذا ما يجعلها مجال استفادة لنا كما أنه متغيرات هذه الدراسة او بالأحرى متغير الألعاب الإلكترونية من المتغيرات الهادفة في موضوع بحثنا والذي فصلت فيه الباحثة مريم قويدر.

ب / رسائل ماجستير:

2/ الدراسة الثانية:

وهي دراسة بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمة تدرسين بالجزائر العاصمة لمريم قويدر جامعة الجزائر 3 بالجزائر لنيل شهادة الماجستير في مجتمع المعلومات[1].

وتنبع إشكالية هذه الدراسة من إشكالية أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى أطفال الجزائر بين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة.

وعلى هذا الأساس صاغت الباحثة اشكالياتها في التساؤل التالية :

[1] مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال**،مذكرة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام مجتمع المعلومات جامعة الجزائر(3)، 2012 .

- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما مدى تأثير استعمال تكنولوجيا الرقمية في استخدام الألعاب؟
- ما هي أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطاب باهتمام الأطفال؟
- هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في الشخصية للطفل الجزائري؟
- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟
- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

- المنهج المستخدم و أدوات جمع البيانات:

قد استعانت الباحثة في هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي الذي يستهدف جمع أكبر عدد من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية من خلال توجها الميداني في دراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل مستخدما في ذلك أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية إحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

- مجتمع البحث عينة الدراسة:

في هذه الدراسة يتمثل مجتمع البحث في كل الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 7 إلى 12 عام و الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ومن ثم فإنه تحديد حجم مجتمع البحث بدقة شبه مستحيل لغياب إحصائيات دقيقة عن حجم هذه الفئة العمرية ناهيك عن ما يمارسون من العاب الكترونية حيث تقدر هذه العينة بمئتين مفردة من المدرسين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية وتم اختيارهم في مدارس وأحياء عراقية ومتوسطة وشعبية الحي الراقي(حيدرة) والحي الشعبي(باب الواد) وحي متوسط (القبة) وتمثلت عينة هذه الدراسة في 200 مفردة من ممارسة الألعاب الإلكترونية وتمثلت في العينة القصدية .

- نتائج الدراسة:

بعد تحليل البيانات والجدول البسيطة والمركبة على حد سواء يتوضح بأن الاستنتاجات التي تم الحصول عليها هي عبارة عن إجابات لمختلف التساؤلات التي طرحت في بداية الدراسة والتي تصب في خصم أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة بحيث سنعتمد في ذلك على المحاور التي قسمت عليها الاستمارة وهي مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي وممارسة الألعاب الإلكترونية و تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوكيات.

- نتائج خاصة بمكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي:

تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت وذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 11 إلى 12 عام فغالبية مفرداتها يتمتعون بقدر متوسط من الحرية داخل البيت .

- وتظهر المعطيات أن الأغلبية الساحقة من مفردات العينة أبدوا رضاهم عن المعاملة التي يتلقونها من عائلتهم سواء من الوالدين أو الأخوة.
- يفضل ذكور العينة ممارسة الألعاب أكثر من الإناث الدراسة .

- عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية:

- يعد الكمبيوتر من مقدمة أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها مفردات العينة تليها أجهزة الألعاب الإلكترونية في المرتبة الثانية وشبكة الإنترنت في المرتبة الثالثة وجاءت قاعة الألعاب الإلكترونية في المرتبة الرابعة.
- هناك فروق بين الذكور والإناث فيما يخص ممارسة الألعاب الإلكترونية فغالبية الذكور يمارسون الألعاب الإلكترونية يوميا والإناث يمارسون الألعاب الإلكترونية في العطلة الأسبوعية والسنوية والمناسبات.

- أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات:

- الأغلبية الساحقة لمفردات العينة يرغبون في الحصول على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية وهذا تبعا للخصائص هذه الفئة العمرية التي ينمو لديها الفضول و الاستكشاف والتطلع إلى كل ما هو جديد وحديث ومتطور فهم يرغبون في الحصول على ألعاب أكثر تطورا وحداثة ورقمية للعب بطرق أكثر تسلية وترفيه وبتقنيات عالية الدقة والجودة التي تجعلها قريبة كل القرب من العالم الحقيقي أكثر من العالم الافتراضي .

- أوجه التشابه:

- تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا في متغيرات الدراسة من ناحية أثر أو تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمنهج المعتمد هو المنهج الوصفي وطبقت في جزء مع الجزء التطبيقي حيث دراسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على النسق العائلي فيما تتشابه مع دراستنا في الاتصال الأسري كذلك مجتمع البحث تتمثل في أطفال المرحلة الابتدائية وهو ما يشترك مع دراستنا .

- أوجه الاختلاف:

- اختلفت هذه الدراسة مع دراستنا في كون عينة دراستنا أطفال المرحلة الابتدائي بمدرسة خاصة في حين هذه الدراسة لأطفال مدارس حكومية تختلف فيها الطبقات الاجتماعية لدى الأطفال من مدارس في أحياء شعبية وأحياء راقية وأحياء عادية وإجراء مقارنة بين هذه الفئات ودراسة العوامل المؤثرة في كل فئة من هذه الفئات كذلك المجال الزمني للدراسة الأولى كان في 2012 ودراستنا في 2023 مما قد يؤدي إلى تغيرات كثيرة في المجال الميداني وهذا نظرا للمدة الزمنية الطويلة واختلاف تقنيات اللعب على تنوعها والمجال المكاني في الدراسة الأولى كانت في ولاية الجزائر و دراستنا في ولاية تبسة .

- مجال الاستفادة من هذه الدراسة:

- استفدنا من هذه الدراسة أنها سهلت علينا الوصول إلى مجموعة من المراجع وتسهيل عملية اختيار المصطلحات العلمية الصحيحة كما كانت لنا دراسة أساسية لموضوعنا لما تحتويه من متغيرات أساسية تخدم موضوع دراستنا التي تتمثل في الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال وكان الجانب النظري أهمية في الاستفادة منه ومن العناصر التي تخدم موضوعنا في الجانب الميداني حيث استفدنا من إعداد الاستمارة كأداة أولية في دراستهم.

ج / المقالات العلمية:

- **الدراسة الثالثة:**

وهي مقال منشور بمجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية معد من طرف زكية العمراوي تحت عنوان تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كورونا في المجتمع الجزائري أم البواقي (الجزائر) و التي أنجزت في 2021[1].

و على العموم عالجت هذه الدراسة إشكالية تأثير تجاه الأطفال نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي على سلوكياتهم.

- ✓ قد تفرعت عن التساؤل الرئيسي تساؤلات فرعية جاءت كما يأتي :
- ✓ ما هي درجة إقبال الأطفال في المجتمع الجزائري على ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي.

[1] زكية العمراوى، **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد 19 في المجتمع الجزائري**، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي،ع 1،2021 متاح على الرابط:
. https://www.asjp.cerist.dz

- ✓ ما هي دوافع تشجيع الأسر في المجتمع الجزائري لممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية في فترة الحجر الصحي؟
- ✓ إلى أي مدى يمكن حصر البدائل الترفيهية في صياغتها الحسية لضبط ممارسة الأطفال في المجتمع الجزائري للألعاب الإلكترونية في ظل غياب البدائل المجتمعية بسبب جائحة كوفيد 19؟

وترتكز هذه الدراسة على التعرف على التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية اتجاه الأطفال خلال فترة كوفيد 19 وتهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن الانعكاسات السلوكية لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي.

- منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات:

وقد تم الاستعانة بالمنهج الوصفي لقدرته على تحليل الانعكاسات السلوكية لممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية في فترة الحجر الصحي ومن أجل جمع البيانات تم الاعتماد على استمارة الإستبيان.

- مجتمع البحث والعينة:

استهدفت هذه الدراسة عينة غير عشوائية عرضية وبناءا على ذلك اشتملت عينة الدراسة على 240 مفردة.

- نتائج الدراسة:

- وقد كشفت هذه الدراسة أن إلغاء كافة النشاطات والممارسات المجتمعية ساهمت في زيادة معدل ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وأن الوسيلة التكنولوجية الأكثر استخداما لدى الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الهواتف الذكية.
- أن المدة التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي هي أكثر من ساعتين إضافة إلى أنه غياب الخيارات الترفيهية والتراخي في منح الحرية المطلقة للاستخدام الألعاب الإلكترونية قد يسجل إدمانًا على ممارستها.

- أوجه التشابه:

- تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا كونها دراسة متغير للأطفال والمتغير الثاني هو الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها كذلك المنهج المتبع و النظرية والأدوات المستخدمة وهي استمارة استبيان

- أوجه الاختلاف:

- تتمثل الاختلافات بين هذه الدراسة ودراستنا أن هاته الدراسة ركزت على مجال زمني محدد وهو فترة كوفيد19 كذلك دراستنا ركزت على تأثير الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري في حين هذه الدراسة ركزت على سلوكيات الطفل بشكل عام كما أنه دراستنا كانت على مستوى مؤسسة تعليمية بمدرسة خاصة وعلى عكس هذه الدراسة التي درست الطفل بصفة عامة.

- مجال الاستفادة من هذه الدراسة:

- تكمن الاستفادة من هذه الدراسة أنها سهلة علينا الوصول إلى المعلومات نظرا لسلاسة الأفكار و تنظيم المعلومات من الأهمية والأهداف كما أنها سهلت علينا مثل هذه الدراسات والتعمق فيها وذلك من خلال الدراسة الاجتماعية.

6/تحديد مفاهيم الدراسة:

❖ مفهوم التأثير:

- **لغة:**

يبقى الأثر في الشيء و أثر في الشيء ترك فيه أثرا. الأَثر: بقية الشيء، والجمع آثار وأُثور. وخرجت في إِثْره وفي أَثَره أَي بعده[1].

إلا أنه يقرب بدرجة كبيرة الإقناع يتأثر من قصد بالتأثير قال في المصباح المنير أثرت فيه تأثيرا جعلت فيه أثرا وعلامة فتأثر أي قبل وانفعل[2].

الأثر مفرد والجمع آثار ويطلق على مسميات عدة منها بقية الشيء، تقديم الشيء، ذكر الشيء[3].

- **اصطلاحا:**

التأثير هو أحد مركبات عملية الاتصال فالعديد من الباحثين أعطوا التأثير مكانة مركزية في عملية الاتصال وادعوا أن التأثير عبارة عن مركب ضروري وهام في كل عملية اتصالية[4].

---

[1] ابن منظور، لسان العرب، المجلد العاشر ،ط4، دار صادر للطباعة والنشر، لبنان، ، 2005، ص219.

[2] صلحية بوشيبان، فاطمة الأشراف، **انعكاسات استخدام الطفل الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي**، مجلة المجتمع والرياضة ، الجزائر، ع 01 ، 2019 ، ص 33 متاح على الرابط:.https://www.asjp.cerist.dz

[3] إبراهيم بن صالح الحميدان، **الإقناع والتأثير دراسة تأصيلية دعوية**، مجلة جامعة الإمام كلية الدعوة والإعلام ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، بياض،ع 49 ، 1426، ص 248 متاح على الرابط:.http://www.riyadhalelm.com

[4] ديمة الشاعر، **التأثير بالآخرين والعلاقات العامة**، الأكاديمية السورية الدولية الجمعية الدولية، للعلاقات العامة ، 2009 ص 07 متاح على الرابط: https://sia-sy.net/wp

والتأثير هو إضافة حالة نفسية نتيجة عن إضافة أفكار جديدة لدى المتلقي تجعله عنده تحرك مدفوعة بهذه الحالة النفسية أو مجموعة الأفكار والمعلومات التي لدي ولهذه الحل النفسية دور كبير جدا بل أساسي في تغيير سلوك إنسان أو مجموعة من الناس لفترة معينة في اتجاه معين[1].

- **إجرائيا:**

هو مجموعة التغيرات والتحولات التي تطرأ على البيئة الاجتماعية نتيجة عوامل معينة محيطة به نتيجة تأثير ويرتبط هنا بمدى إحداث التغيير بالنسبة لسلوكيات الطفل داخل الاتصال أسري نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية.

❖ **مفهوم الاستخدام:**

- **لغة:**

استخدم، يستخدم، استخداما فهو مستخدم والمفعول مستخدم.

- **اصطلاحا:**

يعرف بأنه نشاط اجتماعي يتحول إلى نشاط عادي في المجتمع بفضل التكرار والقدم في حينما يصبح الاستعمال المتكرر مندمج في ممارسات وعادات الفرد يمكن حين إذن الحديث عن الاستخدام[2].

يشير الدكتور عبد الوهاب بوخنوفة إلى مفهوم الاستخدام بأنه يؤدي إلى معنى ماذا يفعل الناس حقيقة في الأدوات أو الأشياء التقنية؟ مفهوم الاستخدام يحيل بدوره على مسألة التملك الاجتماعي لتكنولوجيات وسائل علاقة الفرد بالأشياء النفسية وبمحتوياتها أيضا كما أن الاستخدام الفيزيائي يحيل استعمال وسيلة إعلامية أو تكنولوجيا قابلة للاكتشاف والتحليل عبر ممارسات وتمثل آليات خصوصية في مفهوم الاستخدام يقتضي أولا الوصول إلى تكنولوجيا ما معنى أن تكون متوفرة فيزيائيا وماديا على صعيد آخر فإن الاستخدامات الاجتماعية هي أنماط من الاستعمالات تبرز بشكل متكرر في صياغة عادات اجتماعية مندمجة في يوميات المستخدمين كي تكون قادرة على مقاومة الممارسات الخصوصية ومع تطور التكنولوجيا بصفة عامة غلب توظيف مصطلح استخدام أو استعمال في أحيان أخرى وهذا لتجسيد العلاقة بين الإنسان والآلة التقنية وما يطبع

---

[1] قراد راضية، بالعوديدات حورية، **تأثير استخدام لوحة الإلكترونية على التواصل مع الأسرة والأصدقاء لدى أطفال مرحلة المتوسطة**، مجلة الإعلام والمجتمع، تبسة، جيجل، ع01، 2022، ص 192. متاح على الرابط:
https://www.asjp.cerist.dz

[2] وسام طايل البشاشة، **دوافع استخدام طلبة الجامعة الأردنية لمواقع التواصل الاجتماعي وإشباعاتها**، رسالة ماجستير ، كلية الآداب والعلوم، صحافة وإعلام، جامعة البترا، 2013، ص 07 .

هذه العلاقة من تفاعل ومشاركة وما قد يؤدي في المستقبل من اندماج بين الآلة والإنسان ويعرف الاستخدام بأنه ما يستخدمه الفرد فعليا من المعلومات أي أنه الاستخدام العقلي للمعلومات التي يحتاجها بالفعل إضافة إلى أن الاستخدام ربما يلبي احتياجات المستفيد أولا ويرضيها وذلك عندما لا يجد المعلومات التي لا يحتاجها بالفعل [1].

- **إجرائيا:**

الاستعمال مقصود أو غير المقصود بما يتماشى مع متطلبات وحاجات الطفل لإشباع رغباته في مجال استخدام الألعاب الإلكترونية.

❖ **اللعب:**

- **لغة:**

جمع لعبة و اللعبة اسم من اللعب و اللعب ضد الجد[2]

من المصدر لعب يلعب لعبا فهو لاعب و الألعاب جمع لعبة وهي كل ما يلعب به.

- **اصطلاحا:**

العب هو نشاط ذهني او بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغير او كبير من أجل تلبية حاجاته المختلفة والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب مثل الترويح والتعليم و تفريغ الطاقة الزائدة إلى غير ذلك من الحاجات ويكون اللاعب أما فرديا أو جماعيا منظما أو تلقائيا كما يكون ذلك موجها أو ذاتيا[3].

❖ **الألعاب الإلكترونية :**

- **اصطلاحا:**

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصات الحاسوب والهواتف الذكية والانترنت والتلفاز والفيديو.

---

[1] راضية قراد، حورية بالعويدات، مرجع سابق، ص ص 192 - 193

[2] مي حامد محمود عبد الرحيم ، **فعالية الممارسة العامة المتقدمة من منظور الخدمة الاجتماعية في الحد من ظاهرة الألعاب الإلكترونية**، مجلة بحوث في الخدمة الاجتماعية تنموية ،جامعة بني سويف 2021 ص 239 متاح على الرابط:
https://baat.journals.ek

[3] خليفي محمد ، مزيان محمد ، **الألعاب الالكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية** ، مجلة التنمية البشرية ، ع11 ، 2019 ، ص 20 . متاح على الرابط: https://www.asjp.cerist.dz

أما المفهوم الاجتماعي للألعاب الإلكترونية فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للاستفادة من إمكانياتها في التسلية والترفية في الألعاب الإلكترونية هي نوع من أنواع الألعاب المتوفرة على شكل رقمي تتم عن طريق الأجهزة التكنولوجية الحواسيب والهواتف الذكية و اللوحات الإلكترونية ولها القدرة على تقديم واقع افتراضي ثلاثي الأبعاد يقترب في محاكاة الواقع لمستخدميها والتي يمكن ممارستها فرديا أو بشكل جماعي وهي تتيح التفاعل بين الإنسان والآلة[1] .

- **التعريف الإجرائي:**

هي عبارة عن نشاط تفاعلي يتم من خلال لعبة مرتبطة بأجهزة إلكترونية حديثة والمعاصرة مثل الهواتف الذكية والحواسيب والتي تحتوي على مجموعة من التقنيات التي تختلف باختلاف أنواعها و مجالاتها .

❖ **مفهوم التواصل:**

- **لغة:**

مشتق من المصدر الثلاثي وصل وهو خلاف الفصل والهجران يقول وصلت الشئ أوصل وصلة أي أقمت به أو بينه وبين شيء آخر أصيلة ويشهد لهذا المعنى ما جاء في القرآن الكريم "ولقد وصلنا لهم القول"[2]

- **اصطلاحا:**

عملية إبلاغ أو نقل الأفكار أو المعلومات أو التجارب أو المشاعر بين طرفين أو أكثر بحيث لا يتم التواصل إلى ضمن بيئة الاتصالية محددة بأخذ فيها كل طرف وضعية اتصالية معينة أما وضعية الإرسال أو وضعية الاستقبال أو معا بحيث يكون التواصل بشكل تفاعلي أما على جهة الموافقة أو على جهات الاختلاف وتعارض .

عملية الاتصال هي عملية اجتماعية في المقام الأول فهي في جوهرها عملية التفاعل بين طرفين وهذا التفاعل يتحدد في ضوء مجموعة من المتغيرات أهمها تحديد الهدف من الاتصال و نوعيتها ووسائلها والعلاقة بين طرفي الاتصال.

وترى زينب عبد الرزاق غريب أن التواصل يعتبر إحدى عمليات التفاعل التي يتم من خلالها تبادل الأحوال الذاتية والمعتقدات والمعلومات والمشاعر والاتجاهات بين فردين أو جماعة من الأفراد

---

[1] زكية العمراوي، نورة تمرابط ، مرجع سابق ، ص 13 .

[2] عبد الرحيم سوني، **علم التواصل ودوره في تقريب العلوم الشرعية**، مقدمات في تقريب علم التواصل ، المغرب، ص 2 . متاح على الرابط:https://www.arrabitacademy.ma/wp

بهدف مشاركة الخبرات والتجارب والأفكار مع الآخرين للعمل على إشباع حاجاتهم وإثبات وتدعيم العلاقات العامة بينهم وصولا للتفاهم من وجهة نظرهم [1].

- **التعريف الإجرائي:**

هو عملية نقل وتبادل المعلومات والأفكار والآراء بين شخصين أو أكثر داخل بيئة اقتصادية محددة عبر قنوات الاتصال .

❖ **مفهوم الاتصال الأسري:**

قبل التطرق لتعريف الاتصال الأسري يتطلب الأمر منها تعريف الأسرة وهذه الأخيرة التي تعتبر بوتقة اجتماعية لا يمكن الاستغناء عنها لأنها المؤسسة التي تقوم بحضانة الطفل.

- **الأسرة:**

هي مؤسسة اجتماعية تتشكل من منظومة بيولوجية اجتماعية وتقوم على دعامتين الأولى بيولوجية وتتمثل في علاقات الزواج وعلاقات الدم بين الوالدين والأبناء وصلة للأجيال أما الثانية فهي اجتماعية ثقافية حيث تنشأ علاقات المصاهرة من خلال الزواج ويقوم الرباط الزوجي تبعا لقوانين الأحوال الشخصية حيث يتم الاعتراف بها .

وأن الأسرة وما تشتمل عليه من الأفراد في المكان الأول الذي تتم فيه عملية الاتصال الاجتماعي الذي يمارسها الطفل مع بداية سنوات حياته مما ينعكس على نموه الاجتماعي فيما بعد[2].

❖ **الاتصال الأسري:**

- **اصطلاحا:**

الاتصال الذي يكون بين طرفين (الزوجين) أو عدة أطراف الوالدين والأبناء والذي يتخذ عدة أشكال تواصلية الحوار والتشاور والتفاهم والإقناع والتوافق والاتفاق والتعاون والتوجيه والمساعدة .

ويعني التواصل في أبهى صوره ذلك التوحد بين أفراد الأسرة والتفاعل حتى يصبحوا أصحاب لغة واحدة ومفاهيم واحدة أو على الأقل مفاهيم متقاربة ويعتبر الاتصال الفعال أحد المؤشرات المهمة للأسرة القوية والصحية ولقد أثبتت الدراسات أن الاتصال هو أحد اللبنات الأساسية للعلاقات الأسرية .

---

[1] أماني عبد الفتاح علي ، **مهارات الاتصال والتفاعل والعلاقات الإنسانية** ، مكتبة الانجلو المصرية ، القاهرة، 2013 ،ص ص 21 - 22.

[2] سهيلة لغرس، **الاتصال والتنشئة الاجتماعية**، مجلة دراسات جامعة مصطفى اسطمبولي، معسكر، ع 01، 2021، ص 21. متاح على الرابط:https://www.asjp.cerist.dz

الاتصال داخل الأسرة يمكن أفراد الأسرة من التعبير عن حاجاتهم ورغباتهم وانشغالاتهم لبعضهم البعض في الاتصال المفتوح يخلق جو يسمح لأفراد الأسرة بالتعبير على اختلافهم وأيضا عن حبهم وإعجابهم ببعضهم البعض.

الطريقة أو العملية التي تنتقل بها الأفكار بين الأفراد داخل نسق اجتماعي معين، تختلف من حيث الحجم ومحتوى العلاقات المتضمنة فيه، وهذا النسق قد يكون علاقة ثنائية بين شخصين أو جماعة صغيرة كالأسرة أو مجتمع محلي أو قومي أو إنساني ككل ومن هنا يتضح ما يلي:

- ✓ نشاط أساسي في حياة أفراد الأسرة .
- ✓ أساس الحياة الأسرية تزدهر الحياة به وينمو بالشكل الذي يتفق مع كيان الأسرة .
- ✓ يمكّن الأفراد من التعبير عن كل ما يجول في خاطرهم من هموم وحاجات ورغبات لبعضهم كما يسمح بالتعبير عن مشاعرهم تجاه بعضهم بالإيجاب أو بالسلب
- ✓ يمكّن أفراد الأسرة من حل المشاكل الخاصة بأحدهم أو بأسرتهم ككل والتي لا يمكن تجنّبها حتى تستقيم حياتهم
- ✓ يعتبر الاتصال الأسري صّمام الأمان الذي يضمن التماسك الداخلي لبنيان الأسرة ويمّتّ أواصر علاقات أفرادها ممّا ينعكس إيجابا على الطمأنينة النفسية والسكينة الروحية .
- ✓ يفّعل دور الأسرة في بناء أفراد متزنين من خلال لعب دور فّعال في صقل شخصيتهم وتطبيعها بقيم ومثل عليا ويزيل التوترات والضغوط الانفعالية من جّوها [1].

- **التعريف الإجرائي:**

يقصد به لغة التفاهم والحوار بين مجموعة أفراد الأسرة الواحدة والتعبير عن أفكارهم وآرائهم ومشاعرهم المختلفة ويقوم التفاعل بين أفراد الأسرة فكلما كان هناك تفاعل وتوافق كلما كان الاتصال أكثر نجاحا مما يؤدي إلى تماسك الأسرة .

❖ **مفهوم مرحلة الطفولة:**

شخص يتراوح عمرهم بين 18 شهرا وثلاثة عشر سنة والطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان ويبدأ الطفل عند بلوغ 18 شهرا بالتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس وغيرها وإن كان الكثير من الأطفال يفطرون إلى الاستمرار في ارتداء الحفاضات يتضاعف طول معظم الأولاد والبنات عادة كما تتضاعف أوزانهم أربع مرات ببلوغهم سنة 13 كما يبدؤون في النمو جنسيا حتى

[1] نادية بوشلالق، **الاتصال الأسري ودوره في تفعيل العلاقات داخل الأسرة**، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة ، 2013 ، ص 01. متاح على الرابط: https://manifest.univ-ouargla.dz /

يبدو عليهم مظهر الشباب إلى النضوج يشتمل على كثير من مظاهر النمو الأخرى مثل حدوث تغيرات في سلوك الطفل و عملية تفكيره وعواطف فيه واتجاهاته وهذه التغيرات النفسية هي التي تحدد أساس نوعية الرشد الذي يتم أخذ عن هذا الطفل والطفل بالتحديد هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد[1].

كما تعرف أيضا مرحلة الطفولة على أنها الفترة التي تقع بين مرحلة الرضاعة ومرحلة المراهقة وقد سماها علماء النفس إلى ثلاث مراحل هي طفولة مبكرة تبدأ من نهاية الرضاعة إلى ما بين السادسة طفولة متوسطة من السادسة حتى العاشرة و طفولة متأخرة من العاشرة إلى الثانية عشر عندما يولد الطفل يكون مجهز بعدد كبير من الأجهزة والأنظمة التي تأهلهم منذ يومهم الأول في البقاء على الحياة ثم الاستمرار فيها بكل ما تطلبه من استعداد لأنه سيلاحظ الأحداث والأشياء ليبني على ملاحظته هذه طريقته في الحياة وأسلوبه في التعامل معها ومع مشكلاتها ومع ما يريد أن يأخذ من الخيال أو اكتشاف أو اختراع خاصة في هذا العصر الذي أصبح يعرف بعصر العولمة[2].

- **تعريف إجرائي:**

وهي المرحلة التي تلي مرحلة الولادة حتى البلوغ وهي أولى مراحل حياة الإنسان وهي مرحلة النشأة البدنية وتكوين الشخصية .

ثانيا / المدخل النظري للدراسة

يعتمد الباحث في البحث العلمي في العلوم الإنسانية والاجتماعية على نظرية معينة للاعتماد عليها بحيث يحدد المدخل النظري اتجاه الدراسة لذا سنحاول في هذا الجزء عرض التصور النظري الذي تعتمد عليه هذه الدراسة في التركيز على تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري لدى أطفال المرحلة الابتدائية .

1/ تعريف نشأة نظرية الاستخدامات والإشباعات:

هناك العديد من النظريات التي ركزت على كيفية استخدام الأفراد لوسائل الاتصال وهذا لأن معظم البحوث تهتم بالسلوك البشر ، حيث انطلق مفهوم النظرية من خلال تعرض الجمهور للمنتج الإعلامي لإشباع رغبات كامنة معينة استجابة لدوافع الحاجات الفردية وتعود جذور هذه

[1] مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال** ، مرجع سابق ، ص 36 .

[2] محمد الأزهر بالقاسمي، **سلبيات و إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها**، مجلة التنوير للعلوم الإنسانية و الاجتماعية ، الجزائر، ع 09 ص 269 . متاح على الرابط:
https://portal.arid.my/Publications

النظرية إلى الأربعينيات من القرن الماضي عندما كانت البحوث العلمية الاجتماعية المبكرة تركز على الاتصال الجماهيري وتبحث في دورها الوظيفي في المجتمع وكانت البحوث في هذه الفترة تسمى بالوظيفية وكان التركيز في هذه الفترة على تأثيرات مضمون وسائل الاتصال ولم تكن البحوث تركز على جوانب الاستخدامات أو الإشباعات الفردية إلا أنه بعض الباحثين في هذه الفترة حاول أن دوافع الأفراد التعرض لوسائل الاتصال والاستماع إلى الراديو أو قراءة الجرائد.

ولقد خضعت هذه النظرية للتعديل والتصحيح حتى الآن وخصوصا في ما يتعلق بنشاط الجمهور فلقد عدل ألان روبن Alan, Robin النظرية التي لم تعد النظر إلى الجمهور على أساس أن كل أفرادها متشابهة في النشاط (عندما فرق بين الدوافع النفعية التعرض لوسائل الاتصال ودوافع التعودية) كما أوضحه بعض الباحثين أنه بعض الأفراد لهم حاجات محددة ربما تشجيعها وسائل الاتصال أولا تشبعها وتم وضع العديد من القوائم الخاصة الإشباعات التي تحققها وسائل الاتصال إلى أن اليكسي تان (Alexie tan) قد نجح في تطوير نموذج عامل الحاجات التي تشبعها وسائل الاتصال للأفراد حيث تبين أن هذه الحاجات تشمل:

- **الحاجات المعرفية:** وتتمثل في حاجات الأفراد المعلومات والمعرفة والفهم البيئة وترتبط هذه الحاجات مفضلين و دوافعنا و الاستكشاف للعالم

- **الحاجات العاطفية أو الوجدانية:** وتتمثل في الحاجات البشرية الأساسية الخاصة بزيادة الثقة والمصداقية والاستقرار وتحقيق المكان وهذه الحاجات تنشأ من رغبة الأفراد في تقدير الذات أو تحقيق الذات.

- **حاجات التكامل الاجتماعي:** وتتمثل في الحاجات الخاصة بتقوية الاتصال مع الأسرة والأصدقاء والحلم وهذه الحاجات قائمة على رغبة الأفراد في الاندماج في الجماعة.

- **الحاجات الهروبية:** وتتمثل هذه الحاجات في الهروب وتحقيق التوتر والرغبة في التحويل بعيدا عن المشكلات اليومية[1].

2/ الافتراضات التي تبنى عليها النظرية:

- أن أعضاء الجمهور المشاركون فاعلون في عملية الاتصال الجماهيري ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم .

[1] عبد الرحمن درويش، **مقدمة إلى علم الاتصال**، ط1، عالم الكتب، القاهرة، 2012 ، ص 168.

- يحضر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور ويتحكم في ذلك عوامل التفاعل الاجتماعي وتتنوع الحاجات باختلاف الأفراد.
- التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبه حاجاته في الأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الاتصال وليست وسائل الاتصال هي التي تستخدم الأفراد .
- يستطيع أفراد الجمهور دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون الوسائل التي تشبع هذه الحاجات .
- يمكننا الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل فقط [1].

3/ النقد الموجه لنظرية الاستخدامات والاشباعات:

شن بعض الباحثين والمنظرين الإعلاميين هجوما على هذه النظرية ومنظريها من منطلق أو منطلقات مزعومة بأن النظرية لها قدرة على إرادة الجمهور والرأي العام من باب الوسائل والمضامين التي يتم اختيارها ومن أبرز الانتقادات التي وجهت للنظرية الإشباعات والاستخدامات .

أولا: أنها تشابهت في استخدام نفس المنهج الذي يعتمد على الأسئلة المفتوحة الباحثين حول الإشباعات التي تقدمها وسائل الإعلام.

ثانيا: اشتركت في استخدام المنهج الكيفي في محاولتها لجمع البيانات لإشباع الجمهور من خلال فئات مصنفة بتأجيل توزيعها تكراريا و تدريجيا تبعا لكثافتها.

ثالثا: لم تحاول هذه الدراسات أن تكتشف الروابط بين الإشباعات التي يتم إقرارها وبين الأصول الاجتماعية والنفسية للحاجات التي يتم إشباعها.

رابعا: فشلت هذه الدراسات في بحث العلاقات المتداخلة فيما بين الوظائف المتنوعة التي تقدمها وسائل الإعلام أيضا كميا أو مفاهيميا.

خامسا: أن هذه الدراسات لم تعطي صورة مفصلة وأكثر لإثبات وسائل الإعلام ولا تؤدي إلى صيغة نهائية لتعليمات نظرية ولقد واجهت هذه النظرية مجموعة من القيود المنهجية مثل عدم قدرة الباحثين على إقرار الإشباعات الصحيحة التي يحققها مستخدمي وسائل الإعلام من خبراتهم الاتصالية بالإضافة إلى عدم القدرة على إقرار الإشباعات التي تم الحصول عليها[2] .

[1] حسن عماد مكاوي ، ليلى حسين السيد ، **الاتصال و نظرياته المعاصرة** ، دار المصرية اللبنانية ، القاهرة ، 1998 ، ص 241 .
[2] بسام عبد الرحمن المشاقبة ، **نظريات الإعلام** ، دار أسامة ، عمان ، 2013 ، ص 86.

4/ علاقة نظرية الاستخدامات والإشباعات بدراسة:

تنطلق نظرية الاستخدامات والإشباعات من افتراضات عديدة منها ما يحاول الربط بين متغيرات الاستخدام المختلفة ومنها ما يهتم بمتغيرات الاشباعات وعلاقتها بحاجات الأفراد .

تعتمد هذه النظرية في أساسها على تطوير نموذج عام للحاجات التي تشبعها الوسيلة وتمثلت في دراستنا الوسيلة المعتمدة هي الأجهزة والألعاب الإلكترونية وتتمثل معظم حاجات الطفل في استخدامه للألعاب الإلكترونية حاجات عاطفية أو وجداني أو حاجات التكامل الاجتماعي أوحاجات هروبية أوحاجات معرفية بحيث تعتمد هذه النظرية في وصولها على جملة من الافتراضات التي تتماشى مع دراسة تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري لدى أطفال المرحلة الابتدائية بحيث يعبر استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال عن الحاجات التي يدركها المستخدمون ويتحكم في هذا عوامل التفاعل الاجتماعي و تتنوع الحاجات باختلاف الأفراد كذلك التأكيد على أن المستخدمين هم الأطفال الذين يختارون طبيعة كل لعبة حسب حاجاتهم الغير مشبعة فالأفراد أو الأطفال هم الذين يستخدمون هذه الألعاب وليست الألعاب هي التي تستخدمهم ويستطيع المستخدمين الأطفال دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون الألعاب التي تشبع تلك الحاجات .

يمكننا الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور للألعاب الإلكترونية وليس من خلال محتوى اللعبة فقط كما ساهمت نظرية الاستخدامات والإشباعات في معرفة وفهم الدوافع المراد إشباعها بالتعرض للألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة وتأثيرها على التواصل الأسري من خلال الحصول على مجمل النتائج التي تساعد على فهم عادات وأنماط استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية.

ثالثا / الإجراءات المنهجية للدراسة :

1 / مجال الدراسة:

- **المجال المكاني للدراسة:**

أجريت الدراسة بمدرسة التميز الخاصة في ولاية تبسة التي تقع شرق الجزائر وقد تأسست هذه الابتدائية في أكتوبر 2019 تحت رخصة فتح رقم 257 حي جبل الجرف قسم رقم 31 مجموعة ملكية رقم 183 بلدية تبسة وتتكون مدرسة التميز الخاصة من 16 حجرة ومخبر ومطعم وقاعة

الطعام و2 دورة مياه وخمسة مكاتب ومخزن وحجابة وملعب وساحة ومساحات خضراء يتمثل عدد الأساتذة في 27 أستاذا وعدد العمال في هذه المؤسسة 14 عامل[1].

1 / المجال الزمني للدراسة الاستطلاعية: انطلقت الدراسة الاستطلاعية منذ أيام شهر فيفري ما يوافق 16 فيفري 2023

2 / المجال الزمني للدراسة النظرية: امتدت تقريبا طوال الموسم الدراسي 2022 / 2023 وهذا نظرا لقلة الأبحاث والدراسات التي تناولت هذا الموضوع.

3 / المجال الزمني للدراسة الميدانية: انطلقت الدراسة الميدانية عبر أداة استمارة الاستبيان مع تاريخ 19 مارس 2023 وامتدت إلى غاية أواخر شهر ماي من نفس السنة صياغة وتوزيعها وتفريغها وتحليلها وتعليقا

2 / مجتمع البحث والعينة:

- مجتمع البحث:

إن أساس نجاح التعيين يقوم أولا على تحديد حجم مجتمع البحث الأصلي وما يحتويه من مفردات إلى جانب التعرف على التكوين الداخلي التعرف الدقيق الذي يشمل طبيعة وحداته هل هي متجانس أم متباينة؟ هل هي موزعة في شكل فئات وطبقات أم غير ذلك؟ ولن يتمكن الباحث من الوصول إلى ذلك إلا بعد الدراسة الوافية الدقيقة له من خلال الاعتماد على الأساليب العلمية المعروفة.

أن القصد في مجتمع البحث كما عرفه الباحثون مجموع محدود أو غير محدود من المفردات العناصر والوحدات المحددة مسبقا أي انه جميع مفردات الظاهرة التي يدرسها البحث [2].

بما أن دراستنا تهدف إلى التعرف على تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التواصل الأسري لدى أطفال المرحلة الابتدائية مدرسة التميز أنموذجا على هذا الأساس فمجتمع البحث في دراستنا هو تلاميذ ابتدائية التميز الخاصة بولاية تبسة حيث بلغ قدر عدد التلاميذ بـ 100 تلميذ وتلميذة موزعون على أقسام السنوات الثالثة والرابعة والخامسة إبتدائي، يتولى تدريس هذه الأقسام 7 معلمين بين معلمين اللغة العربية و اللغة الفرنسية واللغة الانجليزية.

[1] معلومات تم الحصول عليها من طرف مدير مؤسسة التميز (عباسي هشام) يوم 16 / 02 / 2023 . على الساعة 11:44

[2] أحمد بن مرسلي ، **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال** ، ط 03 ، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر ، 2007 ، ص 172 .

- عينة الدراسة:

من أجل دراسة علمية لابد من وضع منهجية تتوافق مع طبيعة البحث في إطار هذه المنهجية يتم تحديد نوع العينة المختارة كأساس للبحث حيث يعرفها موريس أنجلوس أنها مجموعة فرعية من عناصر مجتمع البحث كما أنها ذلك الجزء من المجتمع الذي يجري اختيارها وفق قواعد وطرق علمية بحيث تمثل المجتمع تمثيلا صحيحا[1].

هي جزء من المجتمع الذي تطرأ عليها الدراسة ويتم اختيارها وفق قواعد خاصة لكي تمثل المجتمع تمثيلا صحيحا فالعينة هي بعض مفردات المجتمع تأخذ من تطبق عليه الدراسة للحصول على معلومات صادقة بهدف الوصول إلى تقديرات تمثل المجتمع الذي سحبت منه وإنها الأجزاء التي تستخدم في الحكم على الكل[2].

وقد تم الاعتماد على العينة القصدية في هذا البحث بناءا على تقديراتنا الشخصية ومن خلال معرفتنا الكاملة لما يحتويه هذا المجتمع من مفردات ولطبيعة هذه الأخيرة من حيث ما تتضمن من معلومات وبيانات حيث وقع الإختيار على أطفال المرحلة الإبتدائية بمدرسة التميز الخاصة للسنوات الثالثة والرابعة والخامسة إبتدائي والمقدر عددهم بـ 50 تلميذ وتلميذة، تم اختيارهم لكونهم أكثر صلة بالبحث دون غيرهم من السنوات الأخرى.

حيث عرفت العينة القصدية على أنها أسلوب أخذ العينات الذي يختار فيه الباحث العينات بناءً على الحكم الذاتي للباحث بدلاً من الاختيار العشوائي، إنها طريقة أقل صرامة وتعتمد طريقة أخذ العينات هذه بشكل كبير على خبرة الباحثين ويتم تنفيذه عن طريق الملاحظة ، ويستخدمه الباحثون على نطاق واسع للبحث النوعي[3].

3 / منهج الدراسة:

عند الوقوف أمام أي دراسة علمية لابد من إتباع خطوات فكرية منظمة للوصول إلى نتائج دقيقة هادفة وذلك بإتباع منهج يتناسب مع طبيعة الدراسة التي سننجزها.

---

[1] محمد در، **أهم مناهج و عينات البحث العلمي**، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية ، دار كنوز ، الجزائر ، ع 09 ، 2017 ، ص 309 . متاح على الرابط: https://drive.uqu.edu.sa.

[2] زهرة الأسود ، **العينات في البحث العلمي إجراءات واعتبارات**، مجلة التنوير للبحوث الإنسانية والاجتماعية ، جامعة الوادي ، الجزائر ، ع 12 ، ص 264 . متاح على الرابط: https://www.researchgate.net

[3] أحمد مصطفى عمر، **البحث العلمي (إجراءاته ومناهجه)**، ط1، مكتبة الفلاح، القاهرة، 2000، ص 167.

يعرف المنهج على أنه: الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة طائفة من القواعد العامة تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة [1].

المنهج يعني مجموعة من القواعد التي يتم وضعها بقصد الوصول إلى الحقيقة في العلم أنه الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسته للمشكلة لاكتشاف الحقيقة [2].

كما يعرف أيضا على أنه الطريقة الأساسية للوصول إلى علم نافع وصحيح ومن خلاله يمكن الوصول إلى الأهداف المرجوة في أسرع وقت وبأقل جهد ممكن[3].

وبما أن هذه الدراسة تتمحور حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري لدى أطفال المرحلة الابتدائية فإنها تنتمي إلى المنهج الوصفي، الذي يستخدم في دراسة الأوضاع الراهنة للظواهر من حيث خصائصها وأشكالها وعلاقتها والعوامل المؤثرة في ذلك وهذا يعني أن المنهج الوصفي يهتم بدراسة حاضر الظواهر والأحداث كما أنه يشمل في كثير من الأحيان عملية التنبؤ بمستقبل الظواهر والأحداث التي يدرسها ويبقى هدفها الأساسي هو فهم الحاضر لتوجيه المستقبل وذلك من خلال وصف الحاضر في توفير بيانات كافية لتوضيح وفهم إجراءات المقارنة وتحديد العوامل وتطوير الاستنتاجات من خلال ما تشير إليه البيانات، وبما أن موضوع دراستنا يهدف إلى معرفة تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التواصل الأسري لدى أطفال المدرسة الإبتدائية فإن المنهج المستخدم في دراستنا هذه هو المنهج الوصفي لنصف استخدامات الأطفال للألعاب الإلكترونية ومحاولة معرفة الأسباب المتعلقة بانتشار هذه الظاهرة وترجمتها بيانيا من خلال جمع المعلومات والحقائق للوصول إلى الهدف المسطر، ويمكن القول أن البحث الوصفي ينطلق من دراسة الواقع أو الظاهرة كما توجد في الواقع ويهتم بوصفها وصفا دقيقا ويعبر عنها تعبيرا كميا وكيفيا ويكتسب هذا المنهج أهمية خاصة في علوم الإعلام والاتصال لأن غالبية الدراسات تنتمي إلى هذا النوع من البحث[4].

---

[1] عبد الرحمن بدوي ، **كتاب مناهج البحث العلمي** ، ط 03 ، وكالة المطبوعات ، الكويت ، 1977 ، ص 07 .

[2] عمار بوحوش، **دليل الباحث في منهجية وكتابة الرسائل الجامعية**، ط 02 ، المؤسسة الوطنية للكتاب، الجزائر، 2016، ص 19

[3] مكي مصطفى ، **البحث العلمي آدابه وقواعده ومناهجه** ، دار هومة، الجزائر ، 2013 ص 15 .

[4] إسماعيل سيبوكو ، نجلاء نجاحي ، **أهمية المنهج الوصفي للبحث في العلوم الإنسانية** ، مجلة مقاليد ، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة، ع 16، 2019 ، ص46، متاح على الرابط: https://www.asjp.cerist.dz

4 / أدوات جمع البيانات :

- **الملاحظة العلمية البسيطة:**

وهي الملاحظة المستخدمة غالبا في الدراسات الإستكشافية إذ يلاحظ الباحث ظاهرة أو حالة دون أن يكون لديه مخطط مسبق لنوعية المعلومات أو الأهداف أو السلوك الذي سيخضعه الباحث للملاحظة والهدف منها الحصول على معلومات وبيانات أولية عن الظاهرة لتكوين فكرة أو تصور مبدئي وغالبا ما يكون مجال الملاحظة غير محدد بشكل دقيق فيما يتعلق بالظاهرة أو السلوك لذلك تأتي على شكل مشاهدات عابرة كمقدمة الدراسات العميقة اللاحقة[1].

وبما أن الملاحظة أساس كل البحث فقد يستند موضوع هذه الدراسة من خلال مشاهدتنا ومعيشتنا لعينة البحث بصفتنا جزء منها وقد أفادتنا في الاطلاع على بعض المعلومات التي لا يمكن الحصول عليها عن طريق الأدوات الأخرى وهي المعلومات المتعلقة بتصرفات الأطفال داخل المدرسة والقسم ومستوى تفكيرهم وتأثير هذه الألعاب عليهم.

- **الاستبيان:**

يعتبر الإستبيان من الأدوات الأساسية في دراسة الظاهرة الإنسانية والاجتماعية و الإستبيان بشكل عام هو استمارة تحتوي على عدد من الأسئلة يتم توزيعها على عدد من الأفراد لتعبئتها[2] .

يعرف أيضا على أنه تلك القائمة من الأسئلة التي وحضرها الباحث بعناية في تعبيرها عن الموضوع المبحوث في إطار الخطة الموضوعة لتقديمه إلى المبحوث من أجل الحصول على الإجابات التي تتضمن المعلومات والبيانات المطلوبة لتوضيح الظاهرة المدروسة تعريفها من جوانبها المختلفة.

ويعرف الإستبيان في الأوساط البحثية العلمية تحت أسماء عديدة مثل الاستقصاء، الاستفتاء، الاستبار وكلها كلمات تعني الاستبيان[3].

ولقد تم الاستعانة باستمارة الاستبيان للحصول على بعض المعلومات التي لا يمكن ملاحظتها كونها معلومات لا يملكها إلا صاحبها والتصريح بها، ولقد ربطنا الاستمارة في إشكالية وتساؤلات الدراسة واعتمدنا على طرح الأسئلة المغلقة والأسئلة التصنيفية المفتوحة وسؤال وحيد مفتوح لمنح الفرصة للمبحوث بالتعبير عن شعوره عند التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية .

وقد توزعت هذه الأسئلة على أربعة محاور تجيب عن تساؤلات الدراسة كالتالي:

---

[1] فاطمة الزهراء تنيو، **الملاحظة تقنية كثيرة الورود ونادرة التوظيف**، مجلة العلوم الإجتماعية والإنسانية، العدد01، قسنطينة،2020،ص50.
[2] مكي مصطفى، مرجع سابق، ص66.
[3] أحمد بن مرسلي ، مرجع سابق ، ص 220 .

- **المحور الأول:** البيانات السوسيوديمغرافية تتضمن النوع والسن والمستوى التعليمي والمستوى الدراسي.
- **المحور الثاني:** يكشف عن عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة.
- **المحور الثالث:** تناول أسباب استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة.
- **المحور الرابع:** الإشباعات المحققة من التعرض للألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة.

وقد تم توزيع هذه الاستمارة ورقيا على تلاميذ السنة الثالثة والرابعة والخامسة ابتدائي بمدرسة التميز الخاصة بولاية تبسة.

الفصل الثاني

ماهية الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الاتصال الأسري

أولا: الألعاب الإلكترونية

1. نشأة و تطور الألعاب الإلكترونية
2. خصائص الألعاب الإلكترونية
3. أنواع الألعاب الإلكترونية
4. إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

ثانيا: ماهية الاتصال الأسري

1. أهمية الاتصال الأسري
2. خصائص الاتصال الأسري
3. أنواع الاتصال الأسري
4. مجالات وأنماط الاتصال الأسري
5. عوامل نجاح الاتصال الأسري ومعوقاته

ثالثا: واقع الألعاب الإلكترونية داخل الأسرة و المجتمع

1. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر
2. الألعاب الإلكترونية ودور الأسرة والمجتمع
3. تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية بين الشكل والمضمون
4. البيئة الاجتماعية التي تؤثر على الطفل الجزائري من خلال الألعاب الإلكترونية

تمهيد:

تعتبر الألعاب الإلكترونية أحد الاستراتيجيات الجديدة التي دخلت بيوتنا ورافقت أطفالنا لتصبح جزءا كبير من حياتهم وتؤثر عليهم من جميع الجوانب سواء بالسلب او الإيجاب وعلى هذا الأساس نجد أن تغلغل هاته الألعاب وسيطرتها على أطفالنا أثرت على التواصل داخل الأسرة كمكون أساسي داخل المجتمع وفي هذا الفصل نوضح ماهية الألعاب الإلكترونية وكيفية تأثيرها على الاتصال الأسري لدى الأطفال داخل الأسرة والمجتمع .

أولا: الألعاب الإلكترونية

1/ نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية

إن الألعاب الإلكترونية من أكثر المغريات التي تحد من تقنيات الكمبيوتر وباتت تجذب الأفراد وأصبحت هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم برسوم والألوان والخيال والمغامرات وهي التي تدرب مهارات الفرد على أدائها وبشكل خاص العاب الفيديو وعلى شاشة الكمبيوتر لأنها زودت الأفراد بالمتعة عن طريق استخدام اليد مع العين وتطورت هذه الألعاب الإلكترونية في الأربعين من القرن الماضي floppy disk إلى القرص المدمج CD إلى شبكة الإنترنت وأصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة و سرعة معالجة عالية من الإمكانات الصوتية بشكل لعب فردي ضد الحاسوب وعدد الأشخاص الموجودين على الإنترنت علما أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة منها العاب الحركة العين واليد والألعاب الإستراتيجية العاب التفكير المنطقي والألغاز والشطرنج والعاب المغامرات تضمن الاستكشافات وحل المشكلات وغيرها[1].

ظهرت أول لعبة كمبيوتر تفاعلية وهي لعبة التنس التي صنعها الباحث الأمريكي ويليام هيجينبو ومساعدة من مختبر بروكنهافن الوطني بوزارة الطاقة الأمريكية في عام 1958 وكان الغرض منها هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المختبر.

وظهرت ألعاب الفيديو 600 حيث صنع ستيب راسل وهو أحد طلاب معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا أول لعبة فيديو أطلق عليها حرب الفضاء تليها ظهور الهيباخرك لعبة كرة المضرب pong لشركة أتاري نتيجة المتزوج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي وتطور استخدام التلفزيون وظاهره أول جهاز للعب يسمى بالماجنا فوكس اوديسي أعقبه جهاز 2600 VCS أن شركة أتاري وحقق أو النجاح في أجهزة ألعاب الفيديو أحرزه شعبية بين أفراد والأطفال وهيمنة الولايات المتحدة الأمريكية على هذا السوق بفضل لعبة brek out التي اخترعت عن طريق ستيف جوبز أحد مؤسسي شركة Apple[2].

مرت الألعاب الإلكترونية من حيث التطور والنشأة بعدة مراحل أساسية التي ساهمت في تكوينها وإعطائها جملة من الأنواع والخصائص والتصنيفات و التي جعلت منها محل تطور حضارة الزمن من

---

[1] إيناس فصيح علي، زيان يحيي بلال، **التسلط الأبوي و تأثيراته الايجابية و السلبية واستخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة و أثرهما على سلوك التنمر**، مجلة نسق، دار علوم التربوية و النفسية في بناء الفرد، ع 03 ، 2022 ، ص 453. متاح على الرابط: https://www.iasj.net

[2] خالد صلاح محمود حنفي محمود ، **الطفل العربي و الألعاب الإلكترونية القاتلة** ، مجلة الطفولة والتنمية ، القاهرة ، ع 32 ، 2018 ، ص 31 . متاح على الرابط: https://www.arabccd.org

خلال الأشياء المتعددة وكل جيل له لمسة خاصة به من حيث التقنية الألوان اللعب و الخصائص و الميزات وتمثلت هذه المراحل في ما يلي:

1. المرحلة الأولى:

وتبدأ من سنة 1965 إلى 1975 وتسمى بأطفال جيل الأتاري وأيضا مرحلة الخيال وأسطورة المخبر في أحد المرائب الكاليفورنية، وهذه هي الحالة النموذجية للسيد "نولان باشنيل Nolan Bushnell" والنجاح الساحق لشركة أتاري Atari ففي هذه الأثناء كان السيد نولان طالبا مدينة "سالت لاك Salt Lake City" حيث كان يقوم بتصميم معارك فضائية على الحاسوب العملاق بالجامعة، وكانت باكورة إنتاجه تحمل اسم "كمبيوتر سبيس Computer Space" مصمما معركة بين السفن الفضائية والأطباق الطائرة،كانت البداية الاقتصادية لهذه الشركة فاشلة على وجه العموم والمبيعات المحققة بلغت ألفي نسخة بجهد جهيد ولكن السيد نولان أسس شركته التي أطلق عليه اسم"أتاري" والتي ترتبط اسمها بالفشل في اللعبة المسماة Jeu de go ولكن السيد نولان الذي يعتبر أكبر هاو في هذا المجال سنة 1972 أنقذ شركته باقتناء لعبة التنس Jeu de Ping-Pong المرتكزة على مبدأ بسيط للفعل ورد الفعل والسوق التي فكر فيها آنذاك هي سوق "ألعاب الآركيد D'arca Jeu.[1]

2. المرحلة الثانية:

في هذه السنوات حدث تغير مؤثر عندما أصدرت الشركات لبيع النظم القديمة البالية في السوق ثم ظهرت "فين" من ألعاب الفيديو أدى إلى حدوث الانهيار الكامل لهذه الصناعة أوصل في النهاية إلى أن تتحول هيمنة السوق من الولايات المتحدة الأمريكية إلى اليابان وبعد ذلك أصبحت الألعاب الإلكترونية مرتبطة بسوق ضخمة عالمية فتم إنتاج أول لعبة كرة قدم تمارس على جهاز أداري بحلول عام 1978 وباقتراب عام 1982 من نهايته كانت السوق العالمية قد امتلأت عن أخذها بالعديد من الألعاب الإلكترونية [2].

3. المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية كومودور و سينكلير و أمستراد وفي عام 1986 اتاري اس تي الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة في هذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية و صوتية فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في المستوى الآخر وهي تتجدد بتتابع الجانبي على الشاشة بس داخل كل

1 مريم قويدر ، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين** ، مرجع سابق ، ص 168 .
2 مريم قويدر ، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال** ، مرجع سابق ، ص 128 .

مستوى ويتيح الاصطناعي في الوقت الحقيقي تجديد في شريط سمعي لم يتم بلوغه من قبل و تسمح أجهزة الكمبيوتر أيضا باكتشاف البرمجة والتقنية المتعددة الوسائط في الكثير من المصممين اليابانيين المستقبلين والموسيقيين اظهروا مهاراتهم من خلال العاب مثل أميغا أو أتاري إس تي .

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية تنسخين لهذه الآلات فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجرات التقنية والمالية العرضية التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل بيسي او Apple وفي سنة 1989 أوقف كل سانيا هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس لكن في اليابان بقية نينتندو في أفضل حالتها و احتكرت تقريبا السوق[1].

4. المرحلة الرابعة:

وتبدأ بعد سنة 1998 وتزامن بداية الوسائط التفاعلية المتعددة Multimedia وألعاب الشبكات، حيث تتميز هذه المرحلة باستعمال أمثل الشكل الصوري للصوت الأكثر واقعية لتطوير السيناريوهات المعقدة وزيادة سرعة تمرير الصور مما استدعى زيادة سعة الذاكرات في هذه الأجهزة وسرعة معالجة المعلومات، إنها الألعاب الإلكترونية التي ساهمت في فتح طريق الوسائط التفاعلية المتعددة إن تقنية الـ 16 بايت (16 Bits)كتكنولوجيا للانتقال ساهمت في تغيير شكل اللعبة وغالبية الأجهزة بيعت على شكل أقراص مضغوطة (CD) أو على شكل أقراص مدمجة (DVD)، ولهذا فإنه الآن تجب معرفة أن أكثر هذه الألعاب تظهر في شكل ثلاثي الأبعاد (D3) نظرا لتطور هذه البرمجيات المرئية المسماة الوسائط Middleware التي تضفي مظهرا حقيقيا للأشخاص والمحيط الذي تتفاعل فيه.

إن الأبطال والوضعيات خيالية تتمثل (في خلق عوالم مبتكرة ومحاكية) وأغلبها أي الأبطال والوضعيات أصبحت تنحو أكثر إلى الواقعية ابتداء من سنة ألفين حيث ظهرت ثلاثة كونسولات كبيرة س بمعالجة الصور الثلاثية الأبعاد وهي على التوالي: جهاز نينتندو المكعب (Game Cube de Nintendo)، جهاز بلايستيشن 2 (La Playstation 2 de sony)، جهاز إكس بوكس (La Xbox De Microsoft) الذي يعتبر حاسوبا يمكن ربطه بالانترنت بغرض اللعب على الخط (Jeux en Ligne). بينما دخلت مايكروسوفت Microsoft الساحة خرجت سيجا Sega من صناعة هذه المنتجات وهذا لتكريس تطوير الألعاب، بينما تبقى نينتندو Nintendo الوحيدة في مجال الألعاب المحمولة بجهازها

[1] مريم قويدر ، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين** ، مرجع سابق ، ص 170 .

(Color،Game Boy Game Bot Avance)،كل هذه الألعاب الجديدة مخزنة على أقراص مضغوطة CD أو أقراص مدمجة DVD يمكن أن تشتغل على الحاسوب، والحواسيب الشخصية الآن تعتبر أكثر قوة وتحملا وتعالج الوسائط المتعددة التفاعلية والاختلاف بين الألعاب التي تشتغل على كونسولات (منصات اللعب) والألعاب التي تشتغل على الحواسيب بدأ في التضاؤل شيئا فشيئا، ولا يمكننا أن نتكلم إلا عن الألعاب التي تمارس بشكل منفرد والألعاب التي تمارس على الشبكات.

يشير الباحث "غيوم دينيس" في دراسته الموسومة "ألعاب الفيديو التربوية وتفعيل تطبيقها على تعليم الجاز إلى التقسيم "الكرونولوجي" الذي أبدعه الباحث "إسبوزيتو" سنة ألفين وخمسة. 1971-1946 إنجازات سرية وتكنولوجيا في تطور ثابت. 1978-1971 بدايات النجاح الجماهيري والاستقرار التكنولوجي.

1983-1978 العصر الذهبي وظهور سوق ألعاب الفيديو واختراع وإبداع أنواع مشتركة

1994-1983 تنوع المنتجات وتضاؤل الحدود التكنولوجية.

1994 إلى اليوم استقرار الإنتاج وسباق التكنولوجيا قدما[1].

2/ خصائص الألعاب الإلكترونية:

تعددت وتنوعت خصائص الألعاب الإلكترونية التي سنذكره منها على سبيل الذكر لا على سبيل للحصر:

- **القواعد:** إن الألعاب هي أنشطة لها طبيعة تختلف عن الحياة اليومية وهذه القواعد موجودة لتحديد نطاق خيارات لعب والأفعال خلال اللعبة .

وعليه فإن القواعد هي التي تحكم إطار اللعبة من حيث الشكل والمحتوى من خلال تسطيرها لجملة من الأسس التي تقييد اللعبة.

- **نظام التغذية الراجعة:** يعتمد مدة التفاعل في اللعبة على نظام التغذية الراجعة وهو عادة ما يكون فوريا حيث يمكننا مشاهدة نتائج أفعال اللاعب على الفور.

ويعتبر رجع الصدى من المراحل الأساسية في خصائص الألعاب الإلكترونية حيث يوضح مدى اهتمام اللاعب باللعبة ووجهت نظر المستخدمين للعبة سواء رد الفعل سلبي او ايجابي .

[1] محمد الطناجي، **الألعاب الالكترونية جدلية التأثير وحتمية المواجهة**، جامعة الدول العربية، القاهرة، 2019، ص 20. متاح على الرابط: https://www.arabccd.org

- **الأهداف:** إن هدف اللعبة أو الفوز بها محدد بكل وضوح دون أي غموض و عادة ما تضم الألعاب أهداف مصغرة تجمع النقاط للوصول إلى الهدف النهائي ولكن في جميع الحالات فإنه طريق الفوز معروف بالنسبة لجميع اللاعبين ومع وجود استثناءات قليلة فإن المشاركة في الألعاب أمر اختياري يهدف بشكل أساسي لتحقيق المتعة[1] .

وتبقى الألعاب تختلف من لعبة إلى أخرى إلى أن الهدف واحد وهو المتعة والإثارة والفوز .

هناك مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب الإلكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى منها التفاعلية و مستوى النشاط والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة هو وجود هدف اللعبة والقوانين التي تحكم اللعبة وكذلك الواقعية وأن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة ومتعة وإدمانا وأن الألعاب الإلكترونية مصنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها بالفعل وأن كسب أو خسارة لعبة يحدث فعلا فلكي يلعب الفرد لعبة فيديو عليه بالتفاعل مع قواعد حقيقية بحيث يعد مزاج وتفاعل الطلاب قواعد اللعبة وخيالها من أهم مميزات العاب الفيديو ويتضح هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة كانت تصميم الألعاب نفسها أو الطريقة التي يدرك فيها ويستخدم فيها اللاعب الألعاب الإلكترونية ويعطي هذا التفاعل للاعب الفرصة الاختيار بين تصور عالم اللعبة وبين مجرد مشاهدتها .

إن عنصر التفاعل مع اللاعب هو عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على شاشة الحاسوب مما يؤدي إلى علاقة قوية بين اللاعب وبين الشخصية التي يستخدمها في اللعبة[2] .

وتتمثل خصائص الألعاب الإلكترونية في أنها توفر المتعة والترفيه و التسلية الاجتماعية وتشجع على العمل الفردي والجماعي والتعاون والاتحاد العام وتقوي المهارات الأكاديمية للطفل و تزيد من ثقته بنفسه وتزيد من قدرته على حل المشكلات والمصاعب التي تواجه إضافة إلى أنها تكسبه زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة وحتى القوة والعزيمة التي تمدحه بعض الألعاب القتالية والشيء الأساسي الذي لا يمكن تجاوزه في خصائص اللعب الإلكتروني أنها تستعمل التكنولوجيا المعاصرة التي تجعل من الطفل يعتمد و يتمكن من استخدام التكنولوجيا كما استخدمت الألعاب الإلكترونية في

[1] مريم قويدر ، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين** ، مرجع سابق ، ص 160 .
[2] محمد الأزهر بالقاسمي، مرجع سابق ، 270 .

معالجة الجانب الاجتماعي من خلال استعمال هذه الألعاب في العلاج النفسي و سيكولوجية للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية الإدراكية على اختلافها [1].

في الأخير يمكن القول على أن الألعاب الإلكترونية تميزت بمجموعة من الخصائص التي جعلت منها قالب متميز من حيث القواعد الموجودة في كل لعبة على اختلاف نوعية اللعبة وطبيعتها مما يجعل كل شركة خاصة بالألعاب تتميز بمميزات وقواعد قد تختلف عن شركات أخرى إلا أنها تشترك في نظام تغذية راجعة الطفل بحيث تدرس مستوى التأثير الذي تستطيع اللعبة السيطرة به وهذا من خلال ردود الأفعال لدى المستخدمين ويبقى الهدف الأساسي من استخدام الألعاب الإلكترونية رغم اختلاف أنواعها وتصنيفاتها هو المتعة والإثارة والتفريغ عن النفس بهدف الفوز وتحقيق درجات او نقاط عالية في اللعبة.

3/ أنواع الألعاب الإلكترونية :

تتعدد وتتنوع الألعاب الإلكترونية على اختلاف طبيعة اللعب أو التقنية المستخدمة بين الأعضاء المستخدمين وبالخصوص الأطفال وبالرغم من الكم الهائل الذي لا يمكن حصرها من أنواع هاته الألعاب قامت العديد من المنظمات والباحثين بتصنيفها على هذا الأساس ونقسمها إلى مجموعة من الأقسام:

يمكن تصنيف أنواع الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي[2]:

1/ ألعاب الحركة والأكشن:

جميعها تتشابه مع ألعاب الفيديو وهي تتطلب من اللاعب الحركة السريعة وغالبا ما ترتبط بالقتال ومن أمثلتها بيتم أب (beat'em up) حيث تركز على مقاتلات اللاعب للعديد من الأعداء من خلال قال لكم أوراكل أو باستخدام السيوف كما في العاب الهاك اند سلاش (hack& selash) في العديد من المراحل أو المناطق والهدف غالبا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم المرور على طول المنطقة مليئة بالأعداء حتى الوصول لنهايتها (final fight) .

أ/ ألعاب القتال: وهي عبارة عن مقاتلة لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة وفيها يقوم اللاعبين بضربات البدنية سريعا وفي وقت قصير يحصل اللاعب الذي حققه ضرر أكبر ضد اللاعب الأخر وقضي عليه على نقطة تدل على أنه فاز في الدور تتطلب الكثير من ألعاب القتال الفوز في دوري لعب اللعبة ومن أشهر ألعاب هذا النوع ستريت فايتر street fighter.

[1] خالد صلاح حنفى محمود ، مرجع سابق ، ص 37 .
[2] رأفت صلاح الدين ، **الألعاب الالكترونية وأثرها على الأطفال** ، أبواب الإعلام ،(د س ن)، ص ص 23- 24 .

ب / **ألعاب المنصات:** وهي نوع من العاب الأكشن تركز على القفز بين المنصات وتفادي السقوط وتشتمل أحيانا على تصويب معظم شخصيات اللعب من الصيد كرتونية ومن أشهر ألعاب المنصات القنفذ سونيك .

2 / **ألعاب الذكاء:** تعتمد هذه الألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار و تتطلب أعمال الفكر للتعامل معها ولعله الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال يثبت التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحسابية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار لاعبين وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية و البرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول الممثلة تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبره المحترفين سوى من اللاعبين أو المبرمجين وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته[1].

3/ **ألعاب لعب الدور:** تشبه العاب المغامرة ولكن بدلا من أن تركز على حل الماضي لا تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد .

4/ **ألعاب المغامرة والتفكير:** إن اللاعب فيها يمثل الدور الرئيسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها نظرا إلى ارتباطها بنجاح المغامرة كما أن اللاعب يمثل فيها دور المحقق الذي يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة مع تميز اللعبة بتقنيات الرسم و تمثيل الأشياء الموجودة فيها يستعمل بعد الثلاثة التي تضفي عليها طابع التشويق [2].

5/ **الألعاب الإستراتيجية:** تتطلب من اللاعب حل المشاكل البسيطة والمعقدة وعادة ما تجعل هذه الألعاب اللعب في مقدمة تجيش وتكون وظيفته إرشاد الآخرين وهي تركز على حظر لاعب ومهاراته وتخطيتها لكي ينتصر في معظم الألعاب تضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة فيتحكم بوحدات جيشه لمهاجمة الخصم تندرج معظم الألعاب الإستراتيجية من حيث الزمن إلى الوقت الحقيقي أو الأدوار المتعاقبة .

أ / **المدفعية:** هي ألعاب إستراتيجية مخصصة لفريقين أو ثلاثة يستخدم كل فريق الدبابات المقاتلة الفريق الفرق الأخرى كل شخص له دور خاص لتحديد ما يقوم به مثل لعبة جن باوند[3].

[1] محمد الطناجي، مرجع سابق ، ص 36
[2] خالد صلاح حنفى محمود ، مرجع سابق ، ص 35 .
[3] رأفت صلاح الدين، مرجع سابق ، ص ص 30- 31

6 / ألعاب المحاكاة:

تعد العاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات وقائية رياضية أساسا في قواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع التشبث كبير بالجزئيات وتستمر هذه الألعاب أما من الواقع قومي تصورنا لهذا الواقع وهي بذلك أقرب إلى المصادر المفتوحة منها ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ولكن أيضا على المكانة التي تعطي للاعب نفسه ففي العاب محاكاة الطيران يوجد مثل فلايت سيموليتر من Microsoft والتي تعتبر من بين أكثر الألعاب شهرة والأقدام يأخذ اللاعب بصورة فعلية ما كنت طيران فهو يجلس افتراضية مكان قائد الطائرة وغيرها عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحة تحكم ويرى خارج طائرة مليئة بالطائرات الخصم وعلى غرار الواقع فإن أجهزة الضبط والتحكم كثيرة و تتطلب من اللاعب المبتدأ التعود عليها من خلال عملية التعلم حقيقي وبدون تركيز وذكاء وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بضعة دقائق او حتى الإقلاع وتملك هذه الألعاب جمهور وفير من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات [1].

4/ إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

وهي فوائد ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في الترويح عن النفس وتنمية التفكير وزيادة سرعة ردة الفعل وتحديد الهدف وتحفيز الانتباه وتنشيط التآزر البصري الحركي وتطوير التخطيط والتفكير المنطقي وتعمل على تدريب الأطفال على أجهزة التكنولوجيا الحديثة[2].

1 / إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

- التحدي الذي يشكل شرط للتعلم وزيادة الرغبة فيه.
- التسلية والانغماس في خوض الخبرة .
- شد الانتباه لفترة طويلة تزيد كثيرا عن الفترة المتوقعة للأطفال والتي ربما تمتد لساعات طوال من دون توقف.
- ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات ذهنية مثل المهارات الإبداعية و حل المسائل والربط والتحليل، ووضع الاستراتيجيات.
- ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات حسية حركية من قوة الملاحظة البصرية والتآزر بين العين واليد وسرعة الحركة.

[1] مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال**، مرجع سابق ، ص 138 .
[2] محمد الأزهر بالقاسمي، مرجع سابق ، ص 269

- وكذلك ما تحمله من إمكانيات لاكتساب معارف وتحفيز على المعرفة[1].

ولقد تم تصنيف إيجابيات الألعاب الإلكترونية حسب بعض الأبحاث المتخصصة في هذا المجال والتي تتمثل في ما يلي:

- إيجابيات من الناحية الصحية:

عملت الكثير من أجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير سليم لصحة الكثير من اللاعبين وذلك بفعل أن هذه الألعاب تلعب عن طريق حركة افتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد وقد أظهرت بعض الدراسات أن إدمان الألعاب الإلكترونية ربما يمثل أكثر انفتاحا والفتن في العلاج الطبيعي في أمراض مستعصية مثل الحالة شلل دماغي و تصلب العصبي المتعدد والمصابين في الجلطات التي تحتاج إلى كثير من جلسات لأجل تحسين حالتهم الصحية كما أوضحت دراسة أخرى أن الأطفال الذين تم إجراء الدراسة عليهم زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لعيونهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الألعاب حيث تتمكن من تعريف الرموز والحروف في اختبارات الأبصار بطريقة دقيقة .

- إيجابيات من الناحية التعليمية:

ولقد قام العديد من التربويين بإدراج الألعاب الإلكترونية في مجال التعليم لتحل محل الألعاب التقليدية والشعبية وأصبح مصطلح الألعاب التعليمية المحوسبة مصطلح الشائع في مؤسستين تعليمية لما لها من أثر إيجابي في إثراء البيئة التعليمية ومن أهم مميزات الألعاب الإلكترونية التعليمية آثاره على المتعلم للدراسة وتزيد من استيعابه للمادة الدراسية ومن ناحية أخرى تعمل على جذب المتعلم لما لها من مؤثرات صوتية وبطارية متنوعة كفيل بإبعاد الملل ورتابة عن الدروس اليومية .

كما أثبتت بعض الدراسات أنه ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت تحسين المهارات المعرفية وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط و وتركز العديد من الدراسات حول تأثير استخدام التكنولوجيا في التعليم على تنمية الجوانب المنطقية والرياضية وتنمية الجوانب الاجتماعية واللغوية للأطفال ويتيح للأطفال استخدام العديد من البرمجيات لعب الإبداعي والتي تساعد على إتقان التعلم وتحسين قدراتهم على حل المشكلات والمحادثة ويقوم الأطفال بالتحكم في سرعة الأداء في استخدام هذه البرمجيات والقدرة على تكرار الأنشطة التي

[1] فاطمة همال، **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري** ، مذكرة ماجستير ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، إعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة ، جامعة الحاج لخضر ، باتنة ، 2012 ، ص 139 .

يقومون بها إلى أي عدد من المرات حسب رغبتهم كما يمكن للأطفال تعاون والمشاركة مع الآخرين في تبادل المعلومات و الاكتشافات و اتخاذ القرارات من خلال هذه التطبيقات[1].

ب / سلبيات الألعاب الإلكترونية :

وهي مظاهر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في قلة النشاط البدني و آلام أسفل الظهر وإجهاد العينين و الانطواء والعزلة وغرس السلوك العدواني والعنف وزيادة خطر البدانة وأيد من ممارستها وأداء أكاديمي منخفض[2].

الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي على حياة الفرد العملية والدراسية والتربوية؛ فقد أشار كلاً من Calvert, Staiano, and Bond إلى أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية أثر سلباً على التحصيل الدراسي، وكان سببا للاضطرابات في التعلم وإهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة ، هذا إضافة إلى تسببها في الكثير من الاضطرابات والأمراض النفسية مثل توحد الأطفال على العنف والعزلة والميل إلى الانطوائية و وغيرها من الأمراض النفسية وقد صنفت منظمة الصحة العالمية (who) عام 2018 افتراض الألعاب الإلكترونية في التصنيف الدولي للأمراض(11-ice) وقد عرفت هذا الصنف من الأمراض بأنه نمط السلوك الألعاب الرقمية أو الفيديو التي تتميز بها صعوبة التحكم في الوقت الذي يقضيه المصاب كما أن صاحبها يعطي أولوية للألعاب على الأنشطة والمهام الأخرى(منظمة الصحة العالمية 2019) وهذا ما تحدثت عنه نورة السعد عام 2005 من خلال تأكيدها على أن هناك العديد من الأبحاث والدراسات أكدت على ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت سبب في بعض المقاس حيث ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال 35 عام بزيادة السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في الكثير من المجتمعات والقاسم المشترك في كل هذه الدراسات هو العنف الذي تتعرض وهو سائل الإعلام و الألعاب الإلكترونية والذي يتم تقديمها للأطفال والمراهقين على انه نوع من التسلية والمتعة كما أن لهذه الألعاب تأثيرا على الحياة الاجتماعية من حيث عدم احترام القواعد والأعراف والتقاليد والأنظمة هذا بالإضافة إلى تأثيرها على حياتهم الاجتماعية بشكل عام وفي هذا الشأن يرى البيلاوي أنا للألعاب الإلكترونية تأثير سلبي على الجانب الاجتماعي لحياة الأطفال فهي لا تساعدهم على التفاعل الاجتماعي[3].

---

[1] محمد لزهر بالقاسمي ، مرجع سابق ،ص ص 275- 276 .

[2] المرجع نفسه، ص 269 .

[3] بسمة صالح سعيد الشيخي، إيمان موسى فرج الزوي، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية** ، مجلة العلوم الإنسانية وطبيعيه، ع 7 ، 2022 ، ص ص 261 – 262 متاح على الرابط: https://www.hnjournal.net/wp-

ويمكن تصنيف سلبيات الألعاب الإلكترونية ومخاطرها على الطفل بصفة أولية وعليه داخل الأسرة والمجتمع بصفة عامة :

- سلبيات صحية:

غن كثرة تعرض الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على بصره هم في حركة العينين أثناء اللعب تكون سريعة جدا مما يزيد من فرص إجهادها كما أنه مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من شاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين وجفاف فيها وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وفي بعض الأحيان الشعور بالقلق والاكتئاب وكما تتأثر أصابع أيديهم وكذلك العمود الفقري نتيجة الجلوس غير الصحيح ويتأثر جهازهم العضلي نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء اللعب إضافة إلى إهماله من الأكل الصحي أثناء اللعب مما يجعلهم عرضة الإصابة بسوء التغذية كما أثبتت دراسات أخرى على أن الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على الوقت المخصص للنوم والراحة حيث يضحي اللاعب بوقت راحته يكسب وقتا إضافيا في اللعب مما يؤدي إلى التعب الجسدي والذهني[1] .

- سلبيات نفسية:

تظهر العديد من الأضرار النفسية على الأطفال التي يمكن تميزها بالأمور التالية:

- لا يوجد شعور بنشوة الرفاهية والسعادة إلا أثناء ممارسة هذه الألعاب لا غير.
- الفشل في الحياة العملية وذلك بسبب عدم رغبته القيام بواجباته وأعماله المفروضة عليه.
- العصبية والعدوانية حيث ويصبح عصبية لأنه لا يريد فراقها وإنما يريد أن يبقى ويستمر باللعب كما أننا بعض هذه الألعاب تحتوي على أمور خطيرة الجريمة والسرقة وغيرها من الأمور ممنوعة المحرمة شرعا وعرفا مما يؤثر بشكل مباشر على شخصية الطفل المستقبلية.
- فقد الإرادة الحقيقية حيث أنه يصبح عبارة عن حد لهذه اللعبة لا إرادة له عليها.
- فقدان مهارات التواصل مع الآخرين حيث يفقد القدرة على فتح مواضيع متنوعة خارج نطاق الألعاب الإلكترونية ولذلك نجده لا يجيد التواصل مع الآخرين في المدرسة ومع الأهل والأقارب
- فقدان الذاكرة وروح الإبداع فتجده يرى كل شيء يحيط به وكأنه شبيه لما يوجد في اللعبة وهذا ما يجعل تفكيره وذكائه محدود في نطاق ضيق جدا.

[1] جمال علي خليل الدعشان، محمد غنيم سويلم ، **مخاطر إدمان التلاميذ الألعاب الالكترونية القتالية وأساليب مواجهتها** ، مجلة العلوم التربوية ، جامعة القاهرة ، ع 01 ، 2021 ،ص ص 14- 15 متاح على الرابط:.https://www.researchgate.net

ومن هنا الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل واضح في تغيير سلوك الطفل لسوء حيث أنها تدفع للأنانية وحب الذات و زيادة السلوك العدواني لديه[1].

من المعيقات الأكثر تفاقما هي عدم إدراك الآباء بشكل خاص وأولياء الأمور بشكل عام ما تحمله بعض تلك الألعاب من سلبيات وما يفاقم المشكلة أن الآباء هم من يشتري تلك الألعاب او يمنحنا الأموال لشرائها والأكثر إيلاما أن الأب والأم حين يرون أبناءهم يمضون الساعات الطوال في غرفتهم متسمرين أمام تلك الألعاب يخالجهم شعور بالسعادة ربما تجاوز شعور بعض الآباء ممن تفوق أبنائهم نهاية السنة الدراسية فهم بسبب قلة الوعي يظنون أنه ابنهم أمام أنظارهم وبعيدا عن أصدقاء السوء وما علم لو خرج البعض منهم إلى الشارع وغيب عن الأنظار مع أبناء الجيران لا ربما كانا أكثر أمانا وأقل ضرر من الجلوس أمام تلك الألعاب جامعة لما فيها من شرور ومفاسد ، كما أنه الابن أو البنت حين يكون بمفرده في الغرفة فهو ليس بالضرورة سالم من الأقران في الأنواع الحديث من اللعب سواء الإكس بوكس أو البلايستيشن أو الوي و حتى الديسي كلها تتيح لمقتنيها الدخول على الإنترنت والتواصل مع لاعبين آخرين من مختلف أقطار العالم والحديث معهم دون مراقبة ، و كما يذكر أحد الباحثين بأن المشكلة في هذا النوع من الترفيه أو ما يسميه الإرهاب انه يكون في منازلنا دون أن نشعر به ويعبث بعقول أطفالنا وهو كذلك أسلوب يقوم على التربية طويلة المدى للناشئين دون وعي الوالدين أو السلطات الأمنية وما يؤسف له أن كثيرا من أولياء الأمور خاصة للأبوين لا يعلمون نوعية الألعاب التي يفضلها أبناؤهم خاصة الأطفال[2].

[1] النوي بالطاهر ، عاتكة غرغوط ، **الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية** ، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع ، الوادي ، ع 08 ، 2018 ، ص ص 42 - 43 . متاح على الرابط: https://www.asjp.cerist.dz

[2] فهد بن عبد العزيز الغفيلي، الألعاب الإلكترونية لخطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، مكتبة الملك فهد، الرياض، 2016، ص ص 39 -40.

ثانيا: ماهية الاتصال الأسري

يعتبر الاتصال الأسري الجوهر الأساسي للأسرة بحيث يعمل على فهم الأفكار والآراء على اختلافها للوصول إلى حلول للمشاكل التي تواجه الأسرة وذلك من خلال الحوار المتبادل .

1 / أهمية الاتصال الأسري

يعد الاتصال الأسري محور أساسي في حياة الإنسان لبناء العلاقات الأسرية والاجتماعية التي يمر بها الفرد كذلك المراحل التي تتكون فيها الأسرة وتستمر باستمرارها و تتجلى أهمية الاتصال الأسري في ما يلي[1]:

- يساهم الاتصال الأسري في استقرار واستمرار الأسرة من ناحية البناء وتشكيل في العلاقات الأسرية المختلفة بين كل مجمل أفرادها حسب توجهاتهم علاقتهم بالبيئة الخارجية التي تشكل همزة وصل بين الأسرة وعلاقتها بالمجتمع .
- يعتبر الاتصال الأسري وسيلة من الوسائل المساهمة في التقليل من حدوث المشاكل الأسرية مثل الرسوب المدرسي والعنف تجاه الأبناء والأمراض النفسية فهو وسيلة تعتمد على الحوار المتبادل والذي يستدعي للوصول إلى حلول لمختلف المشاكل التي تواجه أفراد الأسرة دون قيود.
- الاتصال الأسري يساهم في إحداث تغيير ونعني به ذلك التفاعل الحاصل بين الوالدين وأبنائهم الذي يؤدي إلى إكسابهم الخبرة والمعرفة التي لم تكن لديهم من قبل وذلك من خلال التعرض إلى مختلف السلوكيات والمعتقدات والآراء الجديدة عن مواضيع وقضايا تهمهم و تدعيم وتغيير الاتجاهات التي تتعارض ولا تتفق مع أهدافهم وميولاتهم و تنمي في نفوسهم مشاعر جديدة
- ويمكن تلخيص أهمية الاتصال الأسري في العناصر التالية:

- أهمية تتعلق برعاية شؤون الأسرة والتحكم فيها :

تكون في الأدوار التي يلعبها كل فرد من أفراد الأسرة لتلبية مطالب ورغبات بعضهم البعض كما يشبع كل فرد من أفراد الأسرة و بتقدير ذاته وهذا ما يحقق الاستقرار النفسي والتكامل الاجتماعي من خلال ارتباط أفراد الأسرة وتحقيق عملية الاتصالية ناجحة ما يترتب عليه تحديد الأدوار داخل النسق الأسري الاجتماعي.

[1] عبد الحميد جديد و آخرون ، **مستوى الاتصال الأسري ومظاهر الانتقال من عصر الأدوار إلى عصر العلاقات**، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة عمار ثليجي ، ع 34 ، 2018 ، ص 76 متاح على الرابط:.https://www.asjp.cerist.dz

- أهمية تتعلق بتلبية حاجات الأسرة وتحقيق جودة الحياة الأسرية:

يحتاج الإنسان لتلبية حاجاته المختلفة للتفاعل مع أفراد المجتمع الذي ينتمي إليه وبتكامل معهم كما أن الفرد قابل للتطوير والتدريب من خلال ما يتعرض إليه في البيئة الخارجية داخل مختلف المجالات فهو يسعى دائما لتحقيق نتائج أفضل في حياته وبأسهل التقنيات والأساليب .

- في الأخير يمكن القول أن أهمية الاتصال الأسري تكمن في:

- يعمل الاتصال الأسري على تنمية العلاقات الأسرية والإجتماعية.
- يساعد الاتصال أسري على تنشئة الأبناء بشكل صحيح وسوي .
- يعزز الاتصال الأسري الثقة بين أفراد الأسرة وهذا ما يجعلهم قادرين على تحقيق نجاحاتهم وطموحاتهم .
- يعمل الاتصال الأسري على دعم النمو النفسي والفكري والاجتماعي لأفراد الأسرة مما يساعد على توطيد العلاقات ونمو مشاعر المحبة والألفة وتخفيف مشاعر الاختلاف والكبت .

يعتبر وسيلة بنائية علاجية تساعد في تفادي وحل معظم المشكلات الأسرية التي تهدد الأفراد داخل بيئة اجتماعية [1].

2/ خصائص الاتصال الأسري:

- يعتبر الاتصال الأسري عملية تفاعل اجتماعي أو وسيلة تفاهم بين أفراد الأسرة فمن غير المعقول أن يتبادل أفراد الأسرة الأفكار من غير أن يحدث تفاعل اجتماعي بين أعضائها.
- لكل فعل رد فعل مما يؤدي إلى حدوث تفاعل اجتماعي بين أفراد الأسرة الواحدة .
- عندما يقوم الفرد داخل الأسرة بسلوكات وأداء معين فإنه يتوقع حدوث استجابة معينة من أفراد الأسرة إما إيجابية وإما سلبية ، فالزوج مثلا يتوقع من زوجته أن تبادله العبء وتتعاون معه فيما يتعلق بشؤون أسرتها الصغيرة لتكوين حياة مستمرة هادئة وكذلك الزوجة تتوقع من زوجها أن يخلص لها وأن يتحمل مسؤولياته في الإنفاق عليها وعلى أبنائها وفي حماية ورعاية الأسرة التي قام بتأسيسها سويا إذن العلاقات الأسرية الاجتماعية تؤدي إلى ظهور مجموعة من التوقعات الاجتماعية الثنائية.
- التفاعل بين أفراد الأسرة يؤدي إلى ظهور القيادات وبروز القدرات والمهارات الفردية.

[1] سهيلة لغرس، مرجع سابق ، ص 34

- يمتاز الاتصال الأسري بالاستمرار والإسهام بتكوين شخصية الطفل وعاداته واتجاهاته[1].
- أن الاتصال الأسري أساسه الدور الاجتماعي الذي يلعبه أفراد الأسرة من خلال عملية التفاعل فيما بينهم ونوعية العلاقة التي تجمعهما [2].

يمكن القول أن خصائص الاتصال الأسري قائمة على أساس ونوع وطبيعة الأسرة فهناك أسرة تستخدم الاتصال الأسري في الحوارات والنقاشات للخروج بأفكار جديدة و ملائمة لوضعيتها ومنها ما سيذكر في هاته السطور:

- لا يتم الاتصال الأسري إلا في ضوء الأسرة: إذ تعتبر الأسرة هي البيئة التي تحتوي عملية الاتصال، والتي يعيش في كنفها الفرد، ويتفاعل ويلبي كل حاجياته، وتعبر الأسرة في مفهومها الضيق عن مجموعة أفراد تجمعهم قرابة دموية يتصلون فيما بينهم، لإشباع مختلف حاجياتهم الحياتية، كما تعبر عن مجموعات الأفراد ، والأسر الذين يعيشون في محيط زماني ومكاني واحد، وتربطهم علاقات اجتماعية تتسم بالتكامل فيما بينها، وتكون أيضا لإشباع حاجاتهم الاجتماعية والنفسية والاقتصادية وغيرها من الحاجيات الأخرى التي من أجلها يعيش الإنسان داخل مجتمع، ويتفاعل معه، ويجب الأخذ بعين الاعتبار ، السمات الشخصية للأفراد وقدراتهم العقيلة، ومستوياتهم التعليمية وغيرها من الفروق الفردية التي تضمن الديناميكية في عملية الاتصال، كما تضمن استمراره .
- الاتصال الأسري مبني على التفاعل بين أفراد الأسرة وما يحيطهم: إذ أن التفاعل بين عناصر الاتصال) المرسل، الرسالة، المستقبل (في الاتصال الأسري يأخذ شكل تبادلي دائري ينطلق من المرسل ويحمل مضمون الرسالة يصل بها إلى المستقبل الذي بدوره يحلل الرموز التي تحملها ويفسرها ويقوم برد فعل اتجاهها نحو المرسل فتنقلب الأدوار بينهما ويصبح الأخير هو المرسل والأول المستقبل وهكذا، يكرس مبدأ التفاعل المستمر في عملية الاتصال الأسري خاصة والاتصال الإنساني على وجه العموم.
- يحدد الاتصال الأسري مفهوم الأدوار ومدلولاتها في العلاقات الأسرية والاجتماعية: بمعنى أن الأدوار الاجتماعية والأسرية قائمة في حقيقتها على عملية الاتصال، إذ أن مفهوم الأب في

[1] عبد الحميد وآخرون ، مرجع سابق ، ص 76.
[2] لدمية عابدي، **الاتصال السريع في ظل التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال**، رسالة الدكتوراه، كلية الآداب والعلوم الإنسانية علوم الإعلام والاتصال، جامعة باجي مختار ، عنابة، 2015 ، ص 67.

العلاقة الأسرية يختلف في شكله القائم بينه وبين الزوجة وبينه وبين الأولاد وباقي أفراد الأسرة ، وما يحدد هذا الاختلاف ويشكله هو العملية الاتصالية ، وما يلعبه الأب[1].

3 / أنواع الاتصال الأسري

أ / الاتصال الجيد:

يتطلب الاتصال الجيد بين عضوين في الأسرة بأن يكون أحدهما متكلّما والآخر مستمعا، وأن يجيد المتكلّم التعبير عن الرسالة التي يريد توصيلها، حتى يرسلها بصدق وأمانة، وأن يكون المستمع حسن الإنصات دقيق الملاحظة حتى يفهم الرسالة وما تحمله من معاني ضمنية أو مباشرة، وهذا يعني أن الإرسال والاستقبال في التواصل الزوجي الأسري الجيد يقوم على وعي كل من الطرفين بالرسالة التي يريد الطرف الآخر توصيلها إليه فيحسن الإنصات إليها، فالتواصل الجيد يتطلب مهارة في التعبير ومهارة في الإنصات وتتمتع الأسر السعيدة بتواصل أكثر وتفاعل أفضل، فهم يتحدثون عن مدى واسع من الموضوعات ويبدو عليهم المزيد من الفهم لما سمعوه، ويبدون حساسية عالية إزاء مشاعر الطرف الآخر ويدعمون اتصالهم اللفظي بكثير من الإشارات غير اللفظية، وهناك ثلاث نقاط تميّز سلوك الاتصال الفّعال بين أفراد الأسرة هي: تبادل رسائل واضحة ومباشرة، والاستماع الفعال والتعبير اللفظي عن الاحترام والتقدير من الطرف الآخر.

ب / الاتصال المضطرب:

في حين أن الاتصال اللفظي مهم في فهم اتجاهات وسلوك الطرف الآخر فإن الاتصال اللفظي الخطأ أو المضطرب يعد مصدرا للمشاكل الزوجية، كأن يعّبر الزوجان عن مشاعرهم بشكل غير مباشر وغامض ولا ينقلان إلى بعضهما رسائل واضحة ومكتملة وقويّة بشكل كاف، كما يفشلان في الحصول على تغذية مرتدة من بعضهما بعض. إذ أنه كلما كانت الرسائل غير واضحة زاد التوتر داخل الأسرة، واضطراب عملية الاتصال لا يعكس فقط اضطرابات العلاقة الأسرية بل ويساهم في وجودها .

وهكذا يتّضح لنا أن الاتصال سواء كان لفظيا أو غير لفظيا فإن له وظيفة ودور هام جدا في العلاقات والتفاعلات الأسرية سواء كان في نقل الأفكار أو المشاعر، كما أن اضطراب هذا الاتصال يؤثر في القدرة على حل المشكلات، أو المشاركة في الاهتمامات والأنشطة والأدوار التي يلعبها كل فرد في الأسرة، وعلى

[1] سهيلة لغرس , مرجع سابق ، ص 32

العلاقة الجنسية بين الزوجين، بل قد يتسبب مع عوامل أخرى في ظهور اضطرابات نفسية لدى أحد الزوجين أو كليهما أو أحد أفراد الأسرة [1].

4/ مجالات وأنماط الاتصال الأسري: يشمل الاتصال الأسري مجالات عديدة وهي كالتالي:

1- مجالات الإتصال الأسري:

- **العلاقة بين الزوجين:**

تقوم هذه العلاقة على أساس الحقوق الزوجية لكل منهما، ومسؤولياتهم تجاه تنشيئة أطفالهم واتخاذ القرارات الأسرية، ودور كل منهما في المسؤولية الاجتماعية والاقتصادية للأسرة.

تبقى هذه العلاقة التي تربط الزوجين من خلال جملة من الحقوق والواجبات اتجاه الطرفين (الزوج والزوجة) كما تكون المسؤولية الأسرية تجاه الأبناء من خلال تعليمهم وتثقيفهم واتخاذ القرارات الأسرية الصائبة ودور كل طرف سوى الزوج أو الزوجة في تلبية المسؤولية الاجتماعية كبناء اجتماعي هام وهادف ومسؤولية اقتصادية من خلال تلبية متطلبات الحياة والعيش الكريم للأطفال للحفاظ على نفسيتهم.

- **علاقة الآباء بالأبناء:**

هذه العلاقة تقوم على تعليم الأبناء القيم المستوحاة من الشرائع السماوية و المعايير الاجتماعية، فالوالدان يعلمون أبناءهم القيم والحقائق والمفاهيم والأنماط السلوكية وكل ما هو مرغوب ويبعدوهم عن كل ما هو غير مرغوب مثل طريقة الأكل و اللباس وطريقة التعامل، والتي تكتسب عن طريق التكرار أو التقليد أو الممارسة أو السلطة الوالدية.

تكمن هذه العلاقة في عملية التربية والتعليم التي يتبعها الأولياء في مرحلة تعليمهم الشعائر الدينية التي ينتمي لها الوالدين و مجموعة القيم الاجتماعية التي يترعرع بها الأبناء لتبقى مرسخة في أذهانهم من خلال انطباعاتهم وسلوكياتهم داخل المجتمع الذي ينتمون إليه حيث يكتسبون ما هو محمود ويبتعدون عن كل ما هو مذموم لكي يستطيع الأبناء التأقلم مع البيئة الخارجية للمحيط .

- **علاقة الإخوة:**

نجد أن العلاقة بين الإخوة تتسم بالقوة و التضامن، و يحظى الابن الأكبر بمكانة أكبر من إخوته لأنه يمثل أبيه فيعطي الأوامر لإخوته و أخواته الأصغر منه أو على الأقل يهددهم بالعقاب و عليهم إبداء الطاعة والاحترام، و يعزز أفراد الأسرة الآخرون مكانة الأخ الأكبر في الأسرة وخاصة وأنه عادة ما يتولى مسؤولية الأسرة ورعاية أشقائه وشقيقاته بعد وفاة الأب، أما العلاقة بين الأخوات فهي علاقة تقوم

[1] عبد الحميد جديد وآخرون ، مرجع سابق ، ص 75 .

على المودة والتعاون المشترك بينهن، و تتسم العلاقة بين الأشقاء و الشقيقات بمسؤولية الإخوة عن أخواتهم ورعايتهم [1].

وعليه تكمن هاته العلاقة في التماسك والتضامن والتآزر بين الإخوة في الأزمات بحيث يكونوا يد واحدة وتحمل روح المسؤولية من خلال مبدأ احترام الكبير و العطف على الصغير بحيث يكون الأخ الأكبر بمثابة الأب في حالة غيابه والحب والمودة والرحمة بين الإخوة مما يجعل من الأسرة أكثر تماسكا و قوة .

2- أنماط الاتصال الأسري:

تنوعت أنماط الاتصال الأسري على اختلاف باحثين الاتصال ويمكن ذكرها على سبيل الذكر لا على سبيل الحصر:

- **نمط الاتصال التوافقي:**

تتمتع الأسر في هذا النمط بتوجه حواري وتجانسي عالي وهي تشجع الأطفال على الحديث لفترة غير محدودة ما دامت محافظة على التناغم الداخلي للأسرة و تخلق هذه الازدواجية نوعا من التوتر بين الحفاظ على الوضع الراهن وبين الاستكشاف المفتوح لأفكار جديدة وحيث أن هذا النوع من الأسر نتوقع أن تحل الاحتياجات الأسرية محل الاحتياجات الشخصية فإن الأطفال الذين يمشون في أيديولوجية آبائهم او يهربون إلى عالم الخيال .

و يمكن القول أنه نمط الاتصال توافقي جمع بين البعد الحواري والبعد التجانسي العالي بحيث يجعل من أفراد هذه الأسرة متفقين و منسجمين على الصعيد الأسري إلا أنها لا تخلوا من نوع من التوتر والذي يكون نتيجة أفكار معاصرة نابعة من البيئة الخارجية .

- **نمط الاتصال تعددي:**

هي اسر ذات توجه حواري عالي لكنها في نفس الوقت ذات توجه تجانسي منخفض ويشجع التواصل في الأسرة التعددية للأطفال على التفكير والكلام بحرية دون الخوف من العوائق عادة ما تشتمل النقاشات العائلية على جميع أفراد الأسرة و تشدد على الفرد أكثر من النظام العائلي يوفر هذا النوع من التواصل بيئة تشجيع الأطفال على تطوير تفكير نقدي في حيل ومهارات في التواصل تناقش الأسر التعددية بحرية القضايا والسياسية والاجتماعية المعاصرة كما تشجع أفرادها على الكلام والتفكير بشكل نقدي.

[1] لدمية عابدي ، مرجع سابق ، ص 72 .

في هذا النمط يمكن القول أن البعد الحواري العالي يؤثر على البعد التجانسي ويجعل من التجانس في الأسرة منخفض كما أنه التشجيع على التواصل لدى الأطفال بحرية وطلاقة دون خوف أو تردد من العواقب وهذا ما يجعل الحوار عالي .

- **نمط الاتصال الوقائي:**

هي اسر ذات توجه حواري منخفض نوعا ما في تشجيع أفرادها على النقاش والتفكير النقدي يشدد التواصل فيها على الالتزام بمعايير الأسرة ولا يشجع على النقاش وتبادل الأفكار ويؤكد التواصل فيها على الانسجام بين أفرادها وعلى الطاعة ولا تشجيع الأطفال على التفكير والسلوك المستقل الذي انحرف عن مسار الأسرة كما أنها تمنح الاستقلالية للطفل لصالح الانسجام الداخلي للأسرة .

ركز هذا النوع من الأنماط على انخفاض البعد الحواري و إرتفاع البعد التجانسي كما أنها تبتعد كل البعد عن تشجيع الأطفال على التواصل بحرية وطلاقة و السلوك والتفكير المستقل وهذا لصالح الانسجام الداخلي للأسرة.

- **نمط الاتصال الحيادي:**

هي أسر ذات درجات منخفضة في كلا التوجيهي الحواري والتأجيل نفسي ولا يتم تشجيع على التواصل المفتوح ولا على التناغم الداخلي كما أن التواصل بين الآباء والأطفال قليل جدا والتفاعل بين أعضائها ضعيفة جدا و يفتقد إلى العمق كما أن عدد المواضيع التي تناقشها قليلة جدا وتركز على الشخصية الفردية وعلى الإنجازات الفردية كما أنها ترجع إلى مصادر خارجية بدلا من أفراد الأسرة لمساعدة أفرادها على تطوير شخصياتهم الفردية[1].

ركز هذا النوع من الأنماط على نمط التواصل الحيادي في هاته الحالة نجد انخفاض في البعدين الحواري والتجانسي حيث يبتعد على التشجيع على التواصل المفتوح والتناغم الداخل ويكون فيه التواصل ضعيف جدا بين الأطفال و الآباء وهذا نتيجة إلى العمق الذي يسود هذه الأسرة كما أن الشخصية الفردية هي أساس هذا النمط وهذا نتيجة الاعتماد على الشخصية الفردية لتطويرها وتنمية.

5- عوامل نجاح الاتصال الأسري ومعوقاته:

1- عوامل نجاح الاتصال الأسري:

[1] عبد الله محيميد مسحل العصيمي، **أنماط التواصل الأسري وعلاقتها بالمرونة النفسية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الطائف،** مجلة الإرشاد النفسي، جامعة عين شمس ، ع 49 ، 2017 ، ص ص 226- 227 متاح على الرابط:.http://search.shamaa.org

- **تفعيل الاتصال و العلاقات الأسرية**: توجد الكثير من الأشياء التي يمكن للأسرة أن تقوم بها لتفعيل الاتصال وبالتالي تحسين نوعية العلاقات الأسرية، كما يمكن للأسرة تحسين مهارات الاتصال بإتباع بعض الاستراتيجيات لبناء اتصال أسري فعال:

أ / التواصل باستمرار Communicate Frequently

احد المشكلات التي تواجه الأسرة اليوم هو عدم إيجاد الوقت الكافي للجلوس مع بعض وبينت بعض الدراسات أن نقص الوقت أصبح يشكل هاجسا لدى الناس أكثر من نقص المال[1] .

أن نجاح الاتصال الأسري من أهم الخطوات التي تؤدي حتما إلى نجاح الأسرة بصفة عامة لأن الاتصال يؤثر سلبا أو إيجابا على العلاقات الأسرية لذلك يجب أن يقيد بمجموعة من الضوابط التي يبني عليها لضمان نجاحه واستمرار العلاقات الأسرية بطريقة ناجحة وتتمثل هذه الضوابط والعوامل فيما يلي :

1. تعلم فنيات الاتصال الفعال والتدرب عليها في الأسرة والمدرسة والمجتمع.
2. تقبل الآخر وتقبل الاختلاف هو أصل التكامل والاستمرار في عملية الاتصال.
3. البحث عن نقاط الاشتراك بين الأطراف المتواصلين لتساعد على صناعة بيئة اتصالية موحدة .
4. العمل على توفير ثقة بين المتصلين في الأسرة .
5. المسارعة في كل شيء خاصة في حالة عدم وضوح الرسالة او معناها من المرسل إلى المستقبل وذلك باستعمال فنية الاستيضاح وطرح الأسئلة .
6. يجب أن يكون المرسل في العلاقة الأسرية على دراية كافية بالرسالة التي يريد أن يوصلها والهدف منها وكذلك يجب أن يختار الرموز المناسبة لإرسال مضمونها و الوسيلة المناسبة وأهم من هذا كله هو اختيار التوقيت المناسب من أجل ضمان نجاح اتصاله وهذا لا ينطبق على الاتصال في الأسرة فقط وإنما على كل العلاقات الاجتماعية التي تتطلب موقفا اتصاليا .
7. تعلم فنيات الحوار والمناقشة وتحديد الأدوار واحترام الحقوق والواجبات وفقا لها فالتداخل في الأدوار يؤدي إلى التشويش في عملية الاتصال
8. الاهتمام بالاتصال غير اللفظي والذي يكون عن طريق حركة العين، إيماءات الجسد، حركة اليدين... فهي رموز مهمة[2].

[1] نادية بوشلالق ، مرجع سابق ، ص 3.
[2] عبد الحميد جديد ، بن طاهر تيجاني ، مرجع سابق ، ص 78

2- معوقات الاتصال الأسري:

هناك عدة متغيرات تعيق عملية تبادل المعلومات والأفكار والمشاعر أو تؤخر إرسالها واستقبالها أو تحرف مسارهما أو تشوه معناها، وبالتالي يؤدي إلى رفضها من قبل المستقبل تعيق الاتصال الأسري أو تمنعه حتى لو كان أفراد الأسرة في مكان واحد، ويطلق عليها المعوقات، ومن هذه المعوقات ما يلي:

1- دخول الفضائيات التلفزيونية التي احتلت الوقت الذي تقضيه الأسرة مع بعضها فبدلا من الحوار تراهم يجتمعون لمشاهدة برنامج دون مشاركة أو تفاعل من أحدهم مع الآخرين، بالإضافة إلى الهواتف النقالة والكمبيوتر والانترنت التي أصبحت جزءا من حياة الأطفال وهم في أعمار صغيرة فأخذت وقتهم من أسرهم فابتعدوا وانقطع الاتصال بينهم .

2- العنف الأسري والإساءة المستمرة التي تفقد الأهداف العامة للأسرة وتحد من التعاون فيما بينهم وتضعف الوعي بالاتجاهات العاطفية[1].

3 - التباين الشديد في المستوى الثقافي بين الزوجين يجعلهم يعتقدون أن تحاورهم سيكون عقيما ولذلك فإنهما يقللان من الحوار[2].

4- الموت أو المرض أو التهديد بالطلاق بين الحين والآخر أو الهجر بلا سبب

5- الاستسلام للغضب الذي يغيّب التعاطف ويضعف الاستماع والاستغناء عن الحوار الفعال الذي يساهم في حل المشاكل وهذا ما يؤدي حتما إلى استعمال العنف .

6- انشغال أحد الوالدين او كلهما وبعدهم عن منازلهم وأولادهم وتركهم للمربين والخدم وهم في سنوات حرجة من عمرهم فالشارع من أكثر الأسباب التي تؤدي إلى تشتت الطفل وإحساسه بعدم الانتماء إلى أسرته وهذا ما يجعل منه يهرب من الواقع زمنيا من خلال اللجوء إلى الوسائل التكنولوجية والألعاب الالكترونية وغيرها ...

7- تراكم المشاكل والضغوطات والتنازل عنها دون حل لها أو اعتذار والتنكر للعشرة بسهولة وبذلك يخف الضبط الاجتماعي على الأسرة وتختل الموازين .

8- فقدان أسلوب فن التعامل مع الغير والجهل بأساليب الحوار الفعالة

9- تسلّط بعض الآباء وغياب عاطفتهم عن أسرهم وغياب الحوار بينهم من خلال إعطاء جملة من الأوامر لتنفيذها دون إعطاء فرصة النقاش وإبداء الرأي في المواضيع الأسرية .

10 الاعتداء على خصوصية الأفراد وانعدام الثقة بنشر الأسرار الأسرية

---

[1] لدمية عابدي ، مرجع سابق ، ص 80 .

[2] عبد الكريم بكار **التواصل الأسري** ، ط 1 ، دار السلام ، القاهرة ، 2009 ، ص 34 .

11- عدم القيام بالحقوق والواجبات الموكولة إلى كل فرد من أفراد الأسرة، وسبب ذلك التخلي هو اضطراب في مفهوم الدور لدى أفراد الأسرة فعجزوا عن القيام بأدوارهم بطريقة صحيحة وهذا ما قد يؤثر في نوعية وقوة العلاقات الأسرية[1] .

ثالثا / تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال داخل الأسرة

1/ واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

ممالا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل تصوير الغرافيك أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت و تمحورت على التكنولوجيات الحديثة التي قدمت لنا حقيقة مؤلمة، ألا وهي أن فئة الأطفال و المراهقين هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، وبطبيعة الحال فإن الطفل الجزائري ورغم الحظر المفروض عليه في بعض الأحيان إلا أنه بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب، وذلك خلسة في البيت أو مع أصدقائه في شارع دون رقابة حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما الضغط عليه من طرف الوالدين[2].

فهو يلجأ إلى مثل هذه الممارسات رغبة في التسلية أو هروبا من الواقع لكثرة الضغوطات المفروضة عليه من طرف الوالدين والأقربين أو حتى المنظومة التربوية في المدرسة.

أما من ناحية مصدر استيراد وجلب هذا النوع من التكنولوجيات الإلكترونية الحديثة فالواضح أن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، وذلك لكونها من أهم الأسواق العالمية التي تستهلك هذا النوع من المنصات وبرامج الألعاب والتجهيزات المحلقة بها، فغالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، هناك حيث قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين تتواجد ورشات الشركات العملاقة في هذا المجال وفي العديد من المجالات الصناعية، وبهذا فإن أفضل مصدر لاستيراد الألعاب الإلكترونية وتجهيزاتها هي أسواق دبي باعتبارها الأقل سعر وتكلفة المقارنة بالدول الأوروبية، وهذا راجع إلى كون تجار هذه المنطقة العربية لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب أو الجباية لاعتقادهم أنه محرما شرعا،كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب

[1] لدمية عابدي ، مرجع سابق ، ص ص 80- 81 .

[2] برتيمة سميحة، **الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي**، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، علم اجتماع التربية، جامعة محمد خيضر، بسكرة ، 2017 ، ص 73 متاح على الرابط:. http://thesis.univ-biskra.dz

الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة التجارية أي سوني بلايستيشن، كما أن هناك ألعاب من نفس النوع والعلامة لكنها مصنعة في دول أخرى عبر العالم وتصدر منتوجاتها إلى الجزائر عبر الموانئ، وعلى سبيل المثال هناك ألعاب تأتينا من "تايلندا" و"هونغ كونغ" و"ماليزيا" بالنسبة للدول الآسيوية و"فرنسا" و"إسبانيا" بالنسبة للدول الأوروبية، والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة "سوني" ذات الأصل الياباني،كونها ألعاب سهلة القرصنة من قبل الجزائريين الذين يفضلون نسخها وقرصنتها بدلا من شراءها بأثمان باهظة. وليست ألعاب سوني "بلاي ستايشن" الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك "نينتندو" و"إكس بوكس" و"سيغا" وغيرها من الألعاب لكن تبقى أجهزة "البلاي ستايشن" الرائدة بلا منازع في هذا المجال، حيث أن الألعاب فيها تتميز بالجودة العالية والنوعية الجيدة خاصة من ناحية الجرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة،كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى المقترحة في السوق العالمية، غير أن مختلف الأقراص المضغوطة الخاصة بهذه الألعاب المتواجدة بالسوق الجزائرية أكثر مطابقة لجهاز البلايستيشن وبأسعار زهيدة أيضا، حيث يعتبر هذا الأخير العامل الأساسي والكبير في انتشار جهاز البلايستيشن في الجزائر وفي العديد من الدول العالم[1].

لقد أصبحت صناعة الألعاب الإلكترونية أكبر حجما في الجزائر من صناعة السينما هو اكبر من شبكة التلفاز والاتصالات وليس من المستغرب أن تشكل هذه الألعاب تحديا خطيرا أو أن تشعر الجهة التي قامت بتصميمها بالنجاح لأنها تجعل الأطفال يتمنون عليها وعلى مبتكراتها و تفتخر ينشغل الجمهور بها والاستثمارات التي تحققها هذا من جهة لنجد أن الألعاب الإلكترونية أصبحت متصلة اتصالا فعال بالإنترنت على غرار ما كانت عليه الألعاب الإلكترونية الموجودة منذ عقود إلى أنه أدمن الألعاب الإلكترونية أصبح أكثر انتشارا مؤخرا وهذا راجع للإنترنت بحيث أصبح متوفر ومرتاح بكل وقت وتزامن ذلك مع إدخال وظائف متعددة اللاعبين عبر الإنترنت وعلى الرغم من أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية أي كان نوعها فهو يرتبط بالإدمان لها وهذا يرجع إلى الاتصال بالإنترنت الذي يوفر التواصل بين لاعبين آخرين والمراسلات الفورية وغيرها من المزايا[2].

[1] مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال** ، مرجع سابق ، ص 152.
[2] ندى عقاب ابن عبود وآخرون، **دليل الأسرة في استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء** ، **مكتبة الملك فهد الوطنية**، الرياض، 1442 ، ص 26 .

لعب عشرات الملايين من الأطفال والمراهقين من جميع أنحاء العالم معا على شبكة الإنترنيت في بيئة جماعية تعرف باسم "ألعاب تقمص الأدوار الضخمة متعددة اللاعبين على شبكة الإنترنيت"، حيث تقدم الكثير من تلك المواقع بيئات غير عنيفة للأطفال كما في موقع "كلوب بينجوين" إلا أنه توجد العديد من مواقع الويب الأخرى مثل "رنسكيب وإيفركويست" إلى جانب النسخ المتاحة على الإنترنيت من ألعاب "كول أوف ديوتي" و"هالو" التي تتيح للمستخدم مجالا رحبا للانغماس في العنف الافتراضي، وكما قال ابني البالغ من العمر 10 أعوام وهو يحاول إقناعي بالسماح له بالاشتراك في لعبة "وورلد أوف ووركرافت" الجماعية على شبكة الإنترنيت: "الألعاب على شبكة الإنترنيت: "الألعاب على شبكة الإنترنيت تنشر السلام حول العالم على الرغم من كونها عنيفة"، على الرغم من شعبية تلك الألعاب فلا توجد أبحاث عن تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على شبكة الانترنيت على الأطفال والمراهقين، لمَ ينبغي علينا دراسة تلك الألعاب في المقام الأول؟ ألا تنطبق عليها الأبحاث التي أجريت على ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على أجهزة الألعاب وأجهزة الكمبيوتر المنزلية؟ الإجابة على تلك الأسئلة هي نعم ولا في الوقت نفسه فعلى الرغم من أن تأثير ممارسة الألعاب العنيفة على الإنترنيت يفترض به إلا يختلف عن تأثير ممارسة النوع نفسه من الألعاب على أجهزة الألعاب الإلكترونية والكمبيوتر، فإن ألعاب تقمص الأدوار الضخمة متعددة اللاعبين على شبكة الإنترنيت أضافت أبعادا أخرى تجعلها تستحق دراسة خاصة، أولا تتيح الألعاب على الانترنت فرصة للممارسة العنف الجماعي على نحو لا يمكن تحقيقه بسهولة على الألعاب العادية، فعند التواجد على شبكة الإنترنيت يستطيع المراهقون "التقابل" في مواقع افتراضية والاشتراك في ألعاب إما تعاونية أو تنافسية، بعض الألعاب مثل "كونتر سترايك" تشجع المراهقين على تكوين فرق والتمرن على ممارسة اللعبة على أمل تحسين كفاءتهم في القتل الافتراضي كأفراد و فرق على حد سواء، وحتى الآن لم يخضع تأثير العنف التعاوني في مقابل العنف التنافسي واللعب الجماعي مقابل اللعب الفردي للدراسة علاوة على ذلك تتسم الألعاب الجماعية على الإنترنيت بطبيعتها الاجتماعية حيث يشارك اللاعبون في محادثات نصية في أثناء ممارسة اللعبة بل قد يتحدث بعضهم إلى بعض عبر سماعات الرأس، على العكس من ذلك في معظم الدراسات التي تناولت العنف الإعلامي حتى الآن حيث يمارس الأطفال والمراهقين ألعاب الفيديو العنيفة وحدهم، وأخيرا في حال ممارسة ألعاب الفيديو على شبكة الإنترنت تتيح التفاعلات الاجتماعية بين اللاعبين فرصة التعامل كمجموعة من الرفاق بل الاشتراك في سلوكيات التنمر الإلكتروني [1].

[1] مريم قويدر، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين**، مرجع سابق، ص 327.

2 / دور الأسرة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال:

تشكل الأسرة خط الدفاع الأول في الحفاظ على الأطفال من حجم الأثر سلبية استخدام التكنولوجيا فلا بد للآباء من إدراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائهم لبعض الألعاب الإلكترونية وفحص محتوياتها والتحكم في عرضها مع قيامهم قبل كل شيء في زرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائهم من خلال تربيتهم تربية ورعاية ومراقبة مستمرة كما ينبغي على الآباء الاهتمام بما يشاهده أطفالهم ، فمراقبة الأولياء لأطفالهم من أهم الخطوات الأساسية في تربيتهم وتوعيتهم في التعامل مع عالم التكنولوجيا.

الطفل بالتأكيد لا يدرك مخاطر وتبعات الألعاب الإلكترونية ولكن تبقى مسؤولية ذلك على الراشدين وخاصة الوالدين فمن واجبهم أن يزرع في أبنائهم حب القراءة والاطلاع على الكتب وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل أو خارجها إضافة إلى ممارسة الأنشطة الرياضية المنظمة لذا فإن دور الأسرة كبير في توجيه وترشيده وقت فراغ الأبناء بحيث يكون محددا أو متوازنة بما في ذلك الوقت المخصص للألعاب[1] .

سنبدأ الحديث عن دور الأسرة في بناء علاقة أطفالنا بالألعاب الإلكترونية، فهي تعتبر أول مواطن يمنح للطفل جنسيته وتكوينه النفسي والاجتماعي والانتماء الذي يحمله من ميلاده إلى وفاته.

حيث تعتبر الأسرة المنشأ القومي التربوي للطفل، فهي من تمنحه الحاجات والقيم والمقومات السوسيو سيكولوجية، وهي الناقلة لثقافة المجتمع ولغته وقيمه ودينه ومع تحول معظم الأسر الجزائرية مع دخولها القرن الواحد والعشرين إلى أسر نووية، فإن ذلك طرح أمام الطفل الجزائري تحديات في تنشئته لان أفراد الأسرة قل عددهم و أصبح واضحا تخلي الوالدين عن الكثير من مسؤولياتهم التربوية إلى جهات أخرى.

وهنا يصبح تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية أسهل حيث أن "مسؤولية شغل أوقات الفراغ لدى الأطفال تقع على عاتق الوالدين، وهذا يحمل الأسرة العبء الأكبر في اختيار الألعاب المفيدة والمسلية للأطفال بما يتناسب مع أعمارهم ويجب أن لا تكون مضرة بدينهم وأجسادهم، ويستحسن تقنين استخدامها بشكل مناسب وتحديد أوقات محددة لها وذلك لتلافي أضرار هذه الألعاب، وأن لا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، وأن لا تشغلهم عن أوقات الطعام، ويجب أن يقضي الطفل جزءا من وقته في ممارسة الأنشطة اليومية في الهواء الطلق مع أصدقائه وإخوانه[2].

[1] محمد الأزهر بلقاسمي، مرجع سابق, ص ص 276 - 277.
[2] فاطمة همال، مرجع سابق، ص 152 .

1. مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال وإدراك ذلك الفرق و تعليمهم بأنه علم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع.
2. مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر والإنترنت والألعاب الإلكترونية و توجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهدف.
3. متابعة الآباء إلى استخدام أبنائهم للإنترنت ووضع الكمبيوتر الذي يودي هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة.
4. تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للانترنت أو الألعاب الإلكترونية والتي ينبغي التنزيل على الساعة يوميا قدر الإمكان وهي تحت الفرصة للأطفال ممارسة الألعاب الجسدية و الحركة بعيدا عن الجلوس أمام جهاز كمبيوتر.
5. استخدم الأسرة البرامج المخصصة للحمام يتعرض للمؤيد و المواقع المناسبة أو أوامر التحكم في ذلك المتوفرة في برامج تصفح الإنترنت .
6. مناقشة الأطفال بصفة مستمرة في ما يشاهدونه و يلعبون و إمدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية في ما يشاهدون هو يقومون باللعب وترفيه من خلاله[1].

لذا فإن الأسرة مطالبة بتفعيل دورها وفرض سلطتها والقيام بمسؤوليتها في تجنب الطفل مخاطر الألعاب الإلكترونية الاعتياد عليها وتلقي مضامينها التي ترسخ ثقافة العنف في سلوكه وتجعلها في مواجهة حقيقية مع ثقافته الأصيلة التي تنبع من براءته وطبيعته الطفلية الرافضة للعنف، وأمام هذه الحالة بضع احد الباحثين بعض المؤشرات أمام الآباء والأمهات والمعنيين ليهتموا بها وينطلقوا منها للحد من المشكلة التي تواجههم إزاء ألعاب الكمبيوتر والانترنت، فيقول في ذلك: "جهاز الكمبيوتر جهاز متعدد الاستخدامات فلابد ألا نترك الأطفال والمراهقين لفترات طويلة أمام الألعاب دون توجيههم إلى شيء مفيد، وكذلك عدم جلوسهم أمام الكمبيوتر لفترات طويلة وإذا كان من الضروري فيجب أن يكون هناك استراحة من آن لآخر، وكذلك متابعة البرامج التي يستخدمها الأطفال ويحاولون تشغيلها على جهاز الحاسوب دون أن نشعرهم أننا نراقبهم طول الوقت،كل ذلك لا يغنى عن متابعة الآباء ومحاولة تثقيفهم لأبنائهم الثقافة السليمة التي تحمي الأبناء من الوقوع في الأخطاء مما قد يكلفنا

[1] ماجد محمد الزيادي، **الانعكاس التربوي لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو ومن أولياء أمور الطلبة المدارس الابتدائية** ، جامع الطيبة للعلوم التربوية ، ع 1 ، 2014 ، ص 18 متاح على الرابط: https://www.taibahu.edu.sa.

الكثير،كما لا ننسى أن كثير من الآباء ليس لديهم القدر الكافي من المعرفة التكنولوجية وكيفية التعامل مع الحاسبات والانترنيت، ولكن لا يوجد سبيل للتفاعل فلابد من أن يتعلم الآباء بجد حتى يكتسبوا القدر الكافي الذي يسمح لهم بمتابعة أبنائهم، فلا عيب أن يتعلم الأب من ابنه أو ابنته أو الأم من ابنها وابنتها ولكن كل العيب أن يظل الآباء بلا وعي ولا معرفة بكل جديد، وفي الوقت نفسه نجد الأبناء يتمرسون في تعلم أشياء جديدة كل يوم قد يكون منها ما هو سليم وما هو غير ذلك، لهذا لابد أن يكون الآباء على وعي كامل بكل جديد حتى يوجهوا أولادهم إلى الطريق السليم للاستفادة من هذا التطور ومحاولة توجيههم لكي يحققوا لنا الرخاء والتنمية[1] .

3/ تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية بين الشكل والمضمون:

يخضع تصميم الألعاب الإلكترونية إلى جملة من الشروط الواجب توافرها بين ما هو شكلي وبين ما هو ضمني في المضمون لذا فإنه معالجة تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية بين ما هو شكلي يمس الحواس أي شكل اللعبة الإلكترونية وما هو ضمني تمس مضمون اللعبة من حيث النوع لتبقى اللعبة الإلكترونية مزيج بين شكل اللعبة من الخارج ومضمون اللعبة من الداخل وهذا ما نوضحه في ما يلي:

- من حيث الشكل:

وتصميم شكل الألعاب الإلكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارها المعرفي والقيمي والتفكيري، لأن " الصـورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحولها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيحاءات وتعبيرات، لا تنتمي إلى مجرد البعـد جمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحويلها إلى وسيط حواري ممتد، يحدث غزارة في المعاني والدلالات وحضور كثيف في المشهد الثقافي والمعرفي.

وتشير الدراسات العلمية أنه ما يتراوح بين 75 و80% من ثقافة حسية بصرية، والطفل الجزائري لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد التحكم الذكي في تقنيات الصورة حيث " أن ما يقدم على الشاشة من صورة ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل إنها عبارة عن

[1] مريم قويدر، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين** ،مرجع سابق ،ص ص 362 - 363 .

وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام[1].

- من حيث المضمون:

تصميم المضمون للألعاب الإلكترونية يعتمد في أوله على تكنولوجيا الصورة وتكنولوجيا الصوت ذات نوعية جيدة في وقت حقيقي كما أننا متخصصون في جرافيك صوت وصورة يصنعون أدوات رقمية تصوير صورة وفيديوهات على شكل سمعي رقمي و يمكن توضيحها فيما يلي:

يتم بناء جرافيك صورة من خلال آليتين أما تسجيل هما أو إعادة إنتاجها من معطيات و النماذج الرياضية مع إمكانية إجراء تغيرات رقمية على المعطيات ومن ثم يجب بناء تمثيل رمزي للعالم الافتراضي باستعمال معدل Max 3Ds و Maya و التصميم ثلاثي الأبعاد D3 الداء إلى تطور الجرافيك وتحسين تعريف الأشياء زمان الإنتاج للأدوات وكذا تفاصيلي هو انسيابية الحركة حركة الآثار الضوئية كما يمكن تلخيص صنع الصورة في الزمن الحقيقي من خمس محاور وهي:

1. التحويلات الهندسية والحسابات الضوئية .
2. الخوارزميات رياضيات مجموع ميكانيزمات بسيطة مقنعة من وجهة نظر تصورية (حساب الأضواء والظلال)
3. الأشكال الجديدة للحركة نظام جزيئات المسارات المحسوبة مسبقا أو المسجلة بنقاط الحركات حركة الأشياء الفيزيائية كلها مضبوطة و مكيفة مع الوقت الحقيقي .
4. الأشياء مبتدعة في الوقت الحقيقي بواسطة آليات .
5. تحليل إدراك يسمح بإيجاد طرق بسيطة و لكن جد سريعة من أجل تحريك الظواهر الأكثر تعقيد من تعبير الوجه أو الحركة الجسدية.

وعليه فإنه بتشكيل أشكال بسيطة أو مركبة يضعها في الفضاء وأضواء خيالية ومواقع مبدئية للكاميرات يصف الحركات التي هي غير مستقلة عن حركات اللعب و مجموع هذه الحركات يشمل أحد خصائص الشخصيات لعبة .

أما بالنسبة إلى تكنولوجيا الصوت يخضع لنفس المعالجة حيث يسجل في ملف صوتي أو ملف رمزي من نوع midi وتستعمل أدوات المونتاج والميكساج والاختبارات الرئيسية في الصوت هي هندسة ثلاث مكونات الموسيقى الصوت الضجيج وترتبط هذه الهندسة بتصميم اللعبة بالصورة في مرحلة تصور

[1] فاطمة همال، مرجع سابق، ص ص 134- 135.

اللعبة ويتم تصميم الصوت عند نهاية إخراج اللعبة وعلى المصممين الصوتين تعديل جميع العناصر الصوتية مع القدرة على اختبارها في المرحلة النهائية للإخراج لكل مستوى من اللعبة الجزء الأكثر تعقيدا من تصور صوتي يتمثل في إنتاج موسيقى تفاعلية مرتبطة بالفضاء إذ يدرج في كل مكان من كل مستوى صوت خاص وفيما بعد يتم معالجة المقطوعات الموسيقية في الزمن الحقيقي من أجل المرور إلى مستوى آخر وتقنيات المرور والوصل تتربع على تقنيات الميكساج الصوتية[1].

لقد أدى التطور التكنولوجي الهائل بتطوير في جميع المجالات و الأصعدة على اختلافها غير أن التركيز الأكثر شيوعا كان ولا زال على مستوى الألعاب الإلكترونية حيث أصبحت تسيطر على جميع الفئات العمرية من أطفال مراهقين شباب وحتى الكهول وهذا نظرا لارتباطها بالانترنيت بحيث أصبحت اللعبة الإلكترونية تجعل من المستخدم يتواصل صوت مع أصدقائه في اللعب من جميع أنحاء العالم عبر شبكة الإنترنت وهذا ما يزيد من تفاقم الألعاب الإلكترونية بحيث أصبحت تأخذ جزء كبير من حياة أطفالنا خاصة وهذا ما سنوضح فيما يلي :

كثيرا من صادفنا إعلانات مختلفة بمجرد دخولنا على الإنترنت تدعونا للعب اون لاين وهذه البيئة من اللعب انتشرت بشكل واسع وأصبح كثير من هواة ممارسة الألعاب الإلكترونية يفضلونها على اللعب الفردي أو مع الأصدقاء المحيطين ومع تطور تقني الرهيب صار هاوي اللاعب قادر على الوصول إلى ما يريد من العاب من خلال جهاز اللعب أو ما يسمى بالمنصة او من هاتفه او الجوال او من خلال الإنترنت التي تضم مئات بل ألاف المواقع التي تقدم أشكال وألوان من الألعاب الإلكترونية كما أن هناك مواقع تهتم باللاعبين العرب بشكل خاص وهناك مواقع عالمية تقوم بترجمة وجهات مواقعها للمستخدم العربي الذي يمضي عددا ليس قليلا من الساعات يمارس خلالها اللاعب متنقلا من اللعبة إلى أخرى أو متسمرا على إحداها من تلك التي استهوته فأحس معها بنوع من الأمان لدرجة صار يصبح ويمسي لا ينفك عنها وهكذا بعض المواقع إلى أنه أوقات التي يمارسون فيها اللعب على الإنترنت تصل إلى خمس ساعات وقد تزيد إلى سبع ساعات وهي مدة أطول من تلك التي يمضيها الطفل مع أقرانه في البلدان الأخرى[2].

4 / البيئة الاجتماعية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية:

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع الجزائري الحالي ولا يمكننا في هذه الحقيقة بأي شكل من الأشكال فلا تخلوا الحياة اليومية للطفل الجزائري من هذا المصطلح باللفظ أو الممارسة .

[1] مريم قويدر، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين** ، مرجع سابق، ص 233 .
[2] فهد بن عبد العزيز الغفيلي ، مرجع سابق،ص 74.

و لهذا كيف لا يتم تثبيت هذه الألعاب في مكونات التنشئة الأسرية والاجتماعية الجزائرية وقد غزت هذه الألعاب أجهزة التلفزيون والحواسيب والهواتف الخلوية وزيادة في وجودها أكثر من خلال الإنترنت التي لوحظ مؤخرا ارتفاع نسبة توفرها في البيوت الجزائرية ناهيك عن الحماس في الصورة المتعالي من صالات اللعب مقاهي الانترنيت، أن التنشئة الاجتماعية للطفل تتوفر وفقا جهود مجموعة من الجهات التي تتحمل مسؤولية هذه التنشئة أولها الأسرة وثانيها باقي المؤسسات المجتمعية من مدرسة ومسجد وهيئات اجتماعية وزارية وصولا إلى الهيئات والجمعيات الدولية التي تحاول تكريس حقوق الطفل وحمايته كم مساهمة في تربيته وتنشئته ، كل هذه المؤسسات المجتمعية هي المسؤولة بطريقة أو بأخرى عن طبيعة وقوة علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية والتي من أهمها ما يلي:

بعد تطرق مسبقا إلى دور الأسرة في التصرف مع الألعاب الإلكترونية و استخدامها في الجوانب الإيجابية إلى أنه تفاقم هذه الأخيرة كانا سلبيا على العديد من المستويات وتبقى الأسرة هي المتحكم الأساسي في الحد من انتشار الألعاب الإلكترونية من خلال جملة من الحملات التوعوية لدى الأطفال إلا أنه في الحقيقة نجد الأسر الجزائرية تواجه تحديات صعبة في أداء دورها على أكمل وجه أما بالنسبة إلى المساجد فلم يعد لها دور كبير ومؤثر في زرع و تنمية الوازع الديني في الطفل الجزائري كما كان سابقا وهو ما يجعل الإطار الديني للطفل هش في مواجهة القيم المنقولة له من خلال الألعاب الإلكترونية التي تسود في الكثير منها محتويات خطيرة تظل رؤية الطفل لدينه الإسلامي فهي مليئة بمشاهد العنف والمشاهد الجنسية المخلة بالحياة ومحاربة المسلمين والعرب باعتبارهم إرهاب متوحشين وغير ذلك أما المدرسة فقد تقلص دورها التربوي فرغم انتمائها إلى وزارة التربية والتعليم إلى أننا نجد أنها تقوم بدور التعليم و تهميش دور التربية وحتى التعليم ضعيف القوة أمام تيار الألعاب الإلكترونية و وفي مقابل تراجع دور المسجد والمدرسة نجد أن هناك إطار تربوي جديد داخل حياة الطفل الجزائري وهو صالونات اللعب ومقهى الانترنيت هذا الإطار التربوي الجديد طرح هو الآخر تحديا أسريًا أو مجتمعيا صعب قد يصعب على الأسر مراقبة ارتياد أطفالها لهذه الأماكن والتي تعتبر المتنفس الأكثر متعة في لأطفالنا بحيث تعطي لطفل الحرية في الاستمتاع بكل أنواع اللعب ولفترات ساعية غير محدودة وهو ما يحدث خلل في أبعاد دور المدرسة والأسرة الذي يتراجع مفعول دورها أمام هذا الإطار التربوي الجديد الذي يمنح انفلاتا للطفل من الرقابة والمنع لتبقى هذه العوائق من الآثار البيئة الاجتماعية التي تؤثر على الطفل سواء بالسلب أو الإيجاب لهذا يجب مراقبة الأطفال رقابة تامة ودائمة لحمايتهم من هذه الآفات[1].

[1] فاطمة همال، مرجع سابق، ص ص 151-152

خلاصة الفصل:

تعتبر الألعاب الإلكترونية بالنسبة للأطفال من أهم التحولات الحديثة حيث كان الطفل يعتمد على اللعب التقليدي بمختلف أنواعه وسط أصدقاء حقيقيين لينتقل إلى عالم الألعاب الإلكترونية التي نحن عليه اليوم بمختلف التقنيات الحاصلة حيث نجد الطفل استبدل اللعبة التقليدية بالألعاب الإلكترونية بمختلف إيجابياتها وسلبياتها بحيث تغيرت عدة عوامل بداية من الأسرة التي تعتبر الخلية الأولى التي تحتوي الطفل في تنشئته وبهذا فإن الأسرة اليوم تواجه صعوبات التعامل مع الأطفال للتقليل من استخدام الألعاب الالكترونية وتأثيرها بحيث تعددت أساليب النصح والتوجيه والإرشاد الأسري لحمايتهم من سيطرت هذه الأخيرة عليهم .

الفصل الثالث

تفريغ وتحليل البيانات الميدانية ونتائجها

أولا / تفريغ وتحليل البيانات الميدانية

1. المحور الأول: البيانات السوسيوديمغرافية
2. المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكتروني لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز.
3. المحور الثالث: أسباب استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة.
4. المحور الرابع: الإشباعات المحققة من التعرض للألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة.

ثانيا / نتائج الدراسة

1. النتائج العامة للدراسة
2. تفسير النتائج في ضوء الدراسات السابقة

تمهيد:

بعدما تم تغطية الجانب النظري لهذه الدراسة كان لابد من النزول إلى الميدان لتأكيد أو نفي صحة ما قد جاءت به ، وسنحاول في هذا الفصل أن نوضح أهم الإجراءات الميدانية التي تابعناها في الدراسة ومن أجل الحصول على نتائج موضوعية قابلة للتجريب مرة أخرى وبالتالي الحصول على نفس النتائج الأولى حيث قمنا بتوزيع 50 إستمارة على تلاميذ مدرسة التميز الخاصة بولاية تبسة مكونة من أربع محاور محاور، قد تم استرجاع كل الإستمارات وبعد ترتيبها وتصنيفها، قمنا بتفريغها في الجداول والتعليق عليها وتحليلها والخروج بنتائج.

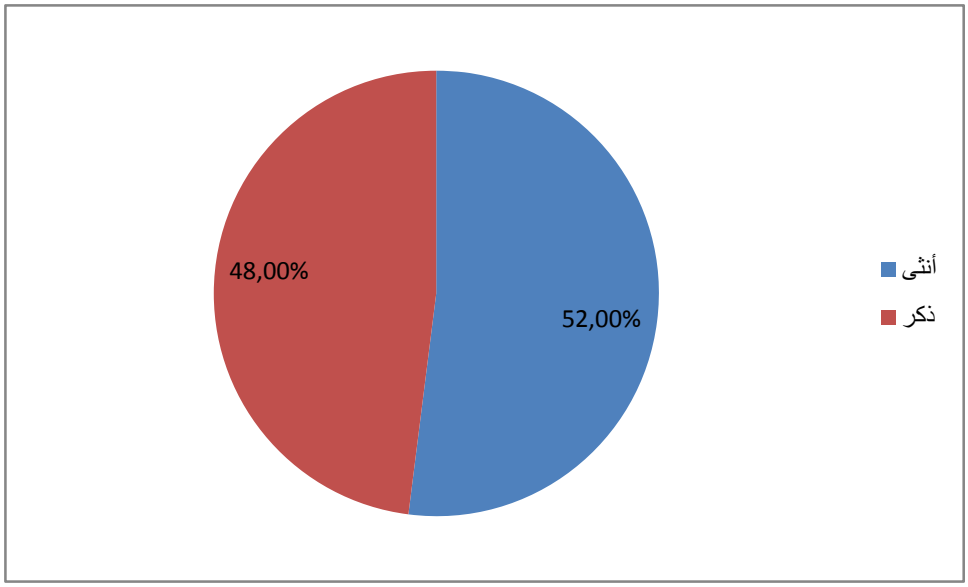
أولا / تفريغ البيانات الميدانية

1/ المحور الأول: البيانات السوسيوديمغرافية

- الجدول رقم (01): يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة
أنثى	26	%52
ذكر	24	%48
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (01): يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير الجنس

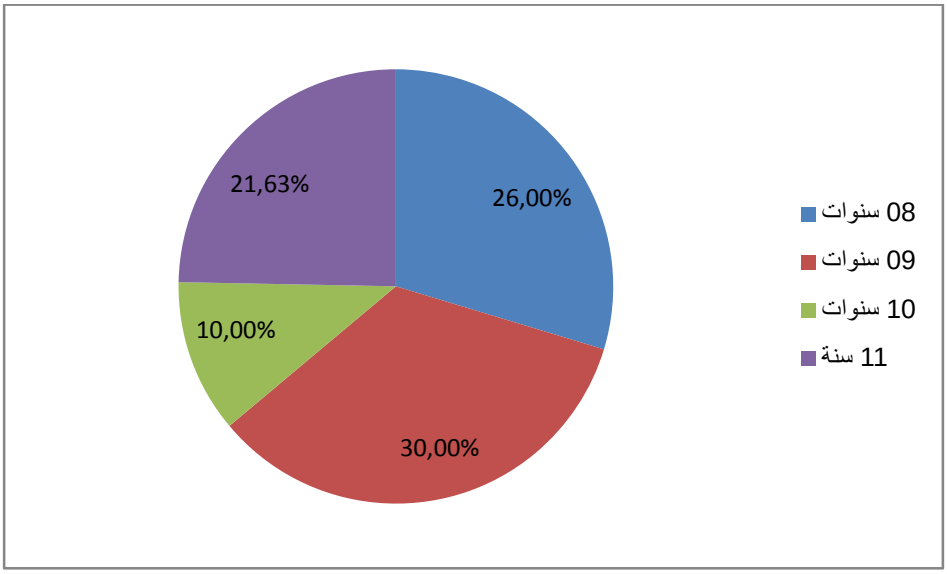


يبين الجدول الموضح أعلاه النسب الإحصائية لنوع تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة لولاية تبسة حيث يعتبر تحديد الفئات الجنسية من أهم المقاييس التي تساعد على تحديد نوعية الألعاب الإلكترونية وأساليب استخدامها ومن خلال البيانات الإحصائية فإن نسبة الذكور تمثلت بـ 52% كأعلى نسبة في الجدول أما بالنسبة للإناث قدرت نسبتهم بـ 48% ويتبين لنا من خلال هذه البيانات الإحصائية أن النسب متقاربة وهذا ما تهدف إليه مدرسة التميز الخاصة بهدف تحقيق انسجام بين الفئتين و إعطائهم نفس الفرص و خلق جو منتظم داخل أقسامها او نشاطاتها.

- الجدول رقم (02): يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير السن

السن	التكرار	النسبة
08 سنوات	13	%26
09 سنوات	15	%30
10 سنوات	17	%34
11 سنة	05	%10
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (02): يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير السن



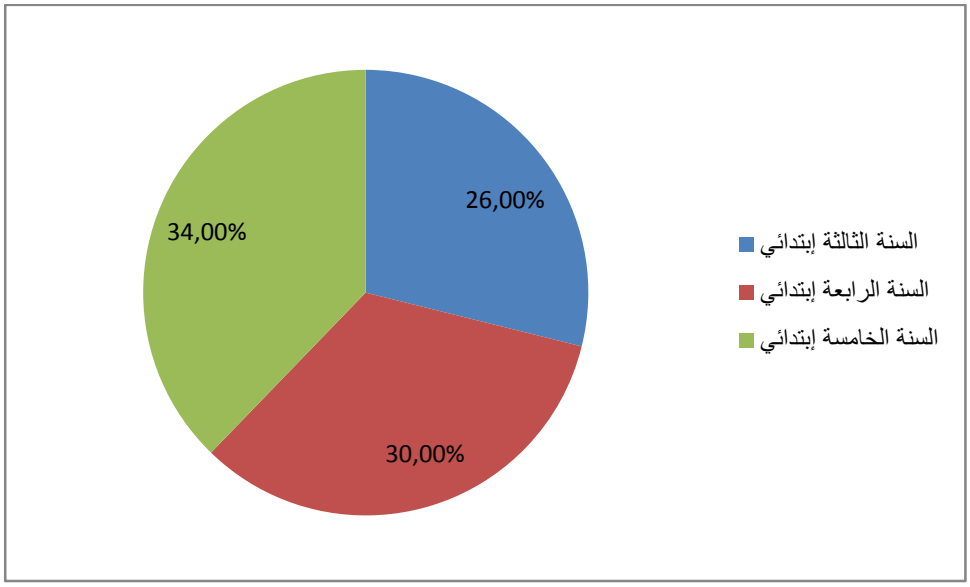
من خلال الجدول الموضح والبيانات الإحصائية التي يحتويها المتمثلة في إجابات تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة بولاية تبسة حول أعمارهم يتبين لنا:

أن تحديد سن التلاميذ يعتبر من أهم المعايير التي تمكننا من إجراء دراستنا حول استخدامهم للألعاب الالكترونية ويكون ذلك بان اهتمامات ورغبات التلاميذ تختلف حسب فئاتهم العمرية ويتعلق ذلك بمدى وعيهم حول مضامين هذه الألعاب التي بدورها تعتمد على الفئة العمرية لتصميم محتواها لان الألوان والأصوات وتقنية الصورة ومراحل اللعبة وغيرها من المميزات تختلف في تأثيرها من طفل لآخر ومن خلال إحصائيات الجدول يتبين لنا أن الفئة العمرية ذات 10 سنوات والتي تمثل النسبة الأعلى ب 34% هي الأكثر تواجدا في عينتنا البحثية يرجع ذلك إلى إقبال هذه الفئة العمرية لاستخدام الألعاب الإلكترونية تليها فئة 9 سنوات و التي قدرت بنسبة 30% وتليها فئة 8 سنوات والتي تمثلت بنسبة 26% وهي نسب متقاربة لأن الدراسة أجريت على تلاميذ المرحلة الابتدائية و أقل نسبة ممثلة في هذا الجدول هي الفئة العمرية ل 11 سنة و التي قدرت بنسبة 10% و التي تمثل المتأخرين بسنة أو المعيدين.

- الجدول رقم (03): يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير السنة الدراسية

السنة الدراسية	التكرار	النسبة
السنة الثالثة إبتدائي	13	%26
السنة الرابعة إبتدائي	15	%30
السنة الخامسة إبتدائي	17	%34
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (03): يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير السنة الدراسية



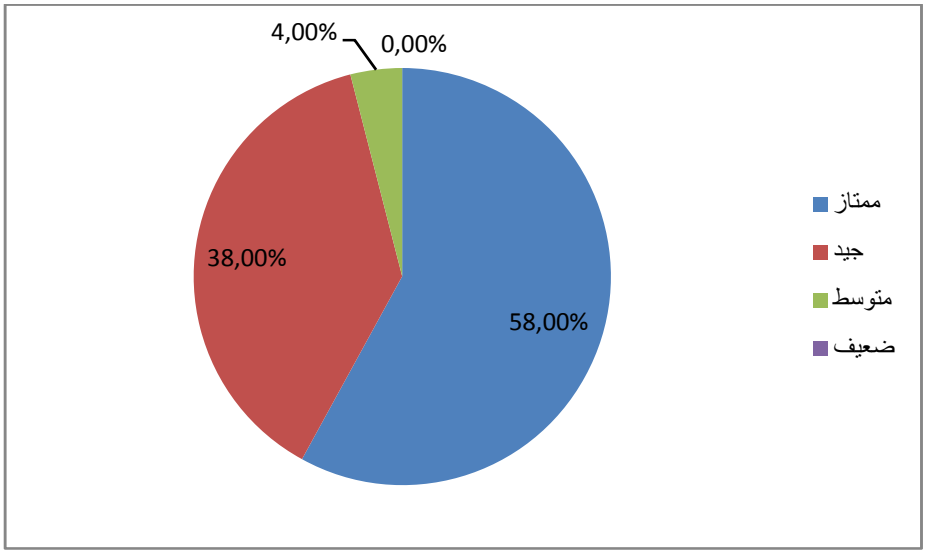
يبين الجدول الموضح توزيع التلاميذ حسب السنوات الدراسية للمرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة لولاية تبسة ومن خلال دراستنا حاولنا تحديد العينة البحثية بداية من السنة الثالثة إبتدائي لأن الطفل في هذه المرحلة يبدأ في عملية اللعب بوعي للأفكار التي يتعرض إليها و يتأثر بها و بتحديد اهتماماته ورغبته حيث مثلت هذه الفئة أعلى نسبة في الجدول بـ 44% لتلاميذ السنة ثالثة إبتدائي ثم نسبة تلاميذ السنة رابعة إبتدائي بـ 30% وأخيرا كأقل نسبة إحصائية هم تلاميذ السنة خامسة إبتدائي قدرت بـ 26%

نلاحظ أن النسب الإحصائية في الجدول متقاربة مما يبرز تنسيق مدرسة التميز الخاصة بين عدد التلاميذ المتمدرسين في الأقسام أو المراحل الدراسية ويعود ذلك لحرصها على خلق جو هادئ يسمح بسيرورة النظام التربوي بسهولة ووضوح.

- الجدول رقم (04): يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير المستوى الدراسي

المستوى الدراسي	التكرار	النسبة
ممتاز	29	%58
جيد	19	%38
متوسط	02	%04
ضعيف	00	%00
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (04): يوضح توزيع التلاميذ حسب متغير المستوى الدراسي



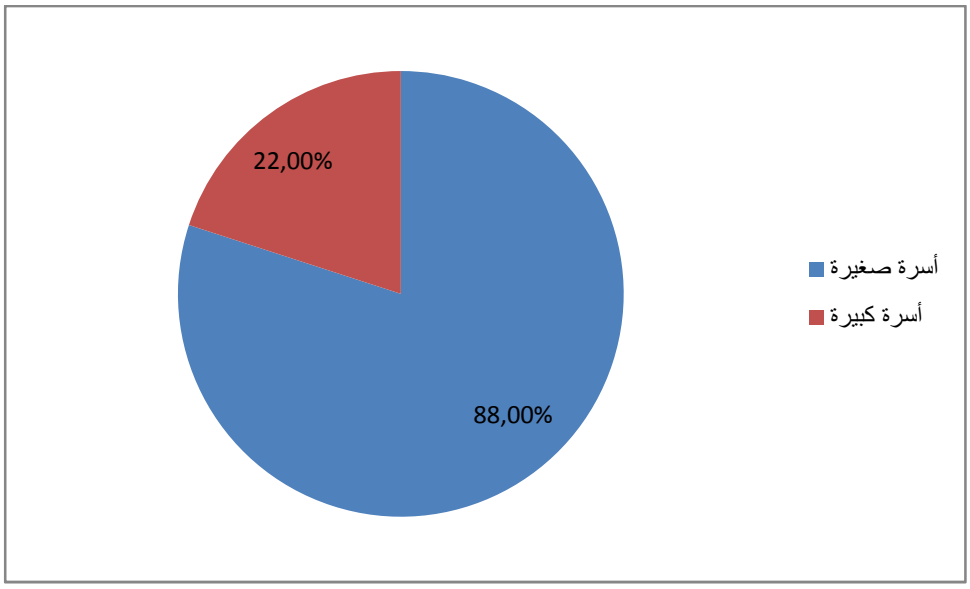
حاولنا من خلال هذا الجدول الإحصائي دراسة المستوى الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة لمعرفة مدى تأثير محتوى الألعاب الالكترونية على العائد المعرفي للتلاميذ ليتبين لنا :

أن أكبر نسبة إحصائية في هذا الجدول هم التلاميذ الممتازين و الذين قدروا بـ 58% كأعلى نسبة ويعود ذلك إلى حرص مدرسة التميز الخاصة على تحسين المستوى التعليمي لتلاميذها بالاعتماد على نظام محكم لتسيير الأعمال الدراسية سواء داخل المؤسسة او من خلال النشاطات والواجبات او الأعمال المنزلية التي تساهم في تقييم التلميذ لتتمثل نسبة التلاميذ الجيدين بـ 38% و يرجع ذلك إلى نفس الأسباب ومن ثم نسبة متوسط تمثلت بـ 4% وآخر نسبة في الجدول الإحصائي ضعيف بنسبة 0% مما يدل على أن مدرسة التميز الخاصة تعمل على بناء تلاميذ يتميزون بمستوى تعليمي جيد يتناسب مع الجهود المبذولة لذلك من قبل طاقم العمل او خطط سير المنهج التربوي ويساهم في ذلك الحضور الجيد للأولياء في مراقبة التفاصيل الدراسية لأبنائهم.

- الجدول رقم (05): يبرز طبيعة الأسرة التي ينتمي إليها التلاميذ

نوع الأسرة	التكرار	النسبة
أسرة صغيرة	44	%88
أسرة كبيرة	06	%22
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (05): يبرز طبيعة الأسرة التي ينتمي إليها التلاميذ

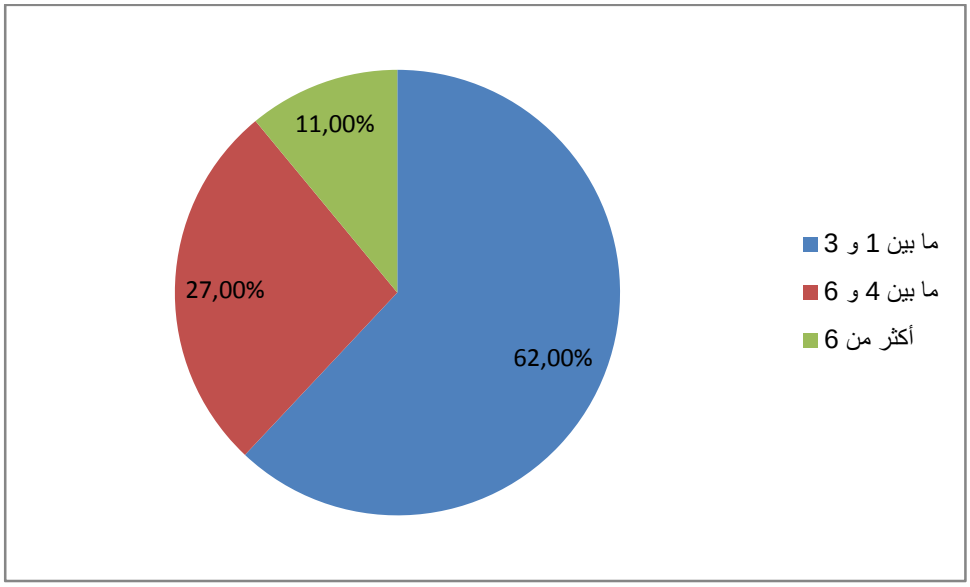


حاولنا من خلال هذا الجدول دراسة طبيعة الأسر التي ينتمي إليها تلاميذ المرحلة الإبتدائية بمدرسة التميز الخاصة لولاية تبسة ليتبين لنا أن نسبة 88% من تلاميذ التميز ينتمون إلى عائلة صغيرة ويرجع ذلك إلى العوامل الاجتماعية التي تلزم الفرد على العيش داخل جو عائلي هادئ يتناسب مع أفكاره وطريقه تسييره للحياة التي يرغب بها تليها نسبه العائلة الكبيرة والتي تمثلت حسب إجابات التلاميذ بـ 12% مما يوضح أن العائلات الكبيرة التقليدية لم تعد منتشرة بشكل واسع داخل المجتمع لأن الفرد في هذا الوقت يسعى إلى بناء محيط يتناسب مع حاجيات أبناءه .

- الجدول رقم (06): يبين عدد الأطفال في الأسر الصغيرة التي ينتمي إليها التلاميذ

الإجابة	التكرار	النسبة
مابين 1 و 3	27	%62
مابين 4 و 6	12	%27
أكثر من 6	05	%11
المجموع	44	%100

- الشكل رقم (06): يبين عدد الأطفال في الأسر الصغيرة التي ينتمي إليها التلاميذ

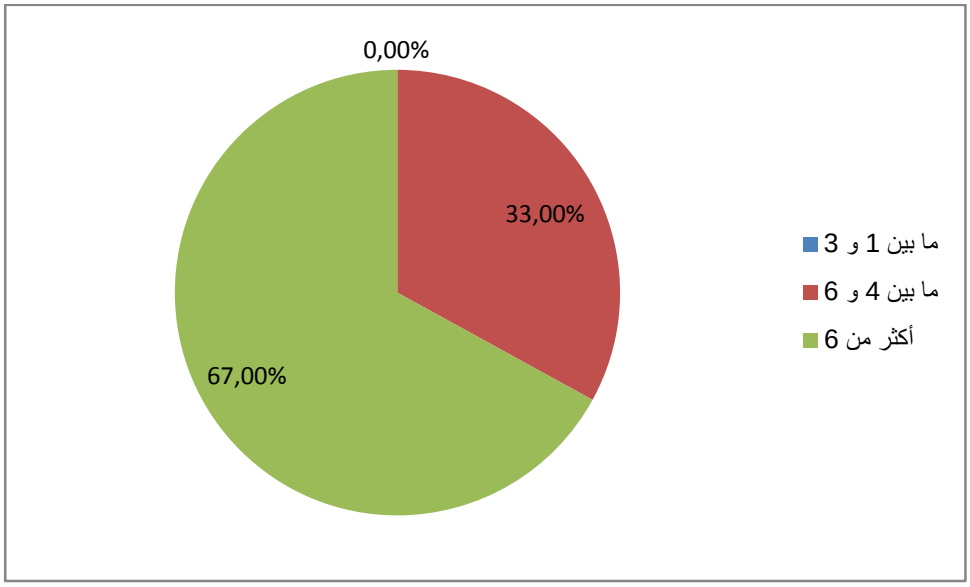


يمثل هذا الجدول إحصائيات الأطفال في العائلات الصغيرة التي ينتمي إليها تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة ومن خلال الإجابات يتبين لنا أن عدد الأطفال ما بين 1و3 يمثل أعلى نسبة في الجدول الإحصائي بقيمة 62% مما يوضح لنا أن العائلات الصغيرة الآن تعتمد على التقليل من الإنجاب بغاية توفير الإهتمام و الرعاية الكافية لأطفالها ومن ثم عدد الأطفال مابين 4 و6 أطفال قدرت نسبتهم ب 27% تم نسبة العائلات التي بها أكثر من 6 أطفال بنسبة 11% لنلاحظ أن العائلات الأقل إنجابا هي الأكثر انتشارا في وقتنا الحالي و يرتبط ذلك بمختلف العوامل الاجتماعية والاقتصادية التي يجب مراعاتها حتى يتم توفير حاجيات الأطفال المادية و المعنوية.

- الجدول رقم (07): يبين عدد الأطفال في الأسر الكبيرة التي ينتمي إليها التلاميذ

الإجابة	التكرار	النسبة
مابين 1 و 3	00	%00
مابين 4 و 6	02	%33
أكثر من 6	04	%67
المجموع	06	%100

- الشكل رقم (07): يبين عدد الأطفال في الأسر الكبيرة التي ينتمي إليها التلاميذ



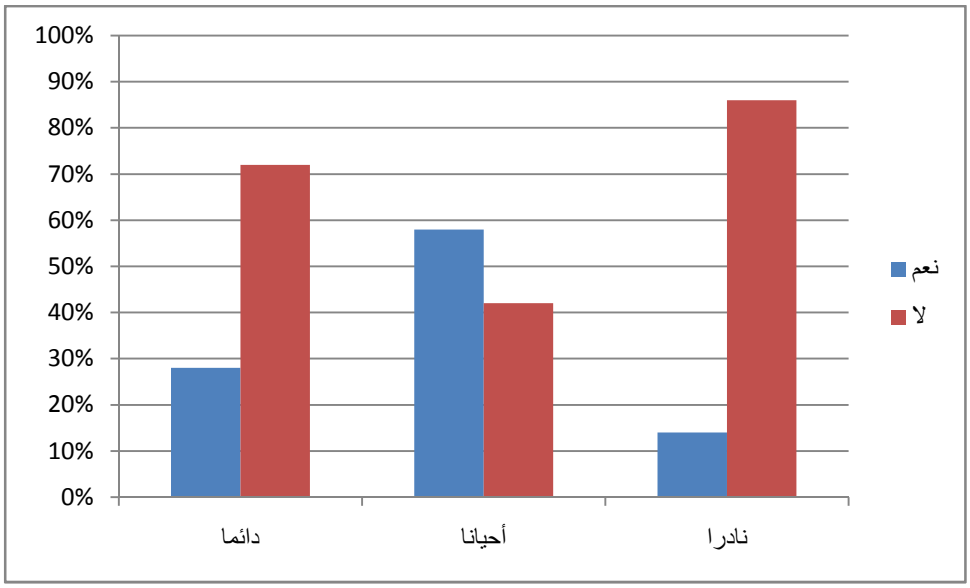
يمثل الجدول الموضح أعلاه عدد الأطفال في العائلات الكبيرة التي ينتمي إليها تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة حيث مثلت نسبة العائلات التي بها أكثر من 6اطفال أعلى نسبة إحصائية 67% ويرجع ذلك إلى أن العائلات الكبيرة تحمل في مضمونها مجموعة من العائلات الصغيرة أي أن مجمل أطفالهم يتعدى 6 أطفال و هذا ما يؤثر على الاستخدام الواسع للألعاب الإلكترونية من خلال المشاركة بينهم و التأثر ببعضهم حيث يتشارك الطفل اهتماماته مع أقرانه أما بالنسبة إلى العائلات الكبيرة التي عدد أطفالها مابين 4 و 6 أطفال تمثلت بنسبة 33% أما بالنسبة إلى عدد الأطفال مابين 1 و3 في العائلات الكبيرة فهي نسبة معدومة 0% ويعود ذلك إلى أن العائلات الكبيرة تضم عدد كبير من الأطفال

2- المحور الثاني: عادات وأنماط إستخدام العاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الإبتدائية بمدرسة التميز الخاصة

- الجدول رقم (08): يبين طبيعة إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ

الإجابة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
دائما	14	%28	36	%72	50	%100
أحيانا	29	%58	21	%42	50	%100
نادرا	07	%14	43	%86	50	%100

- الشكل رقم (08): يبين طبيعة إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ



من خلال الجدول الموضح أعلاه والبيانات الإحصائية التي يحتويها والمتمثلة في إجابات تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة لولاية تبسة حول طبيعة ونمط استخدام الألعاب الإلكترونية يتبين لنا:

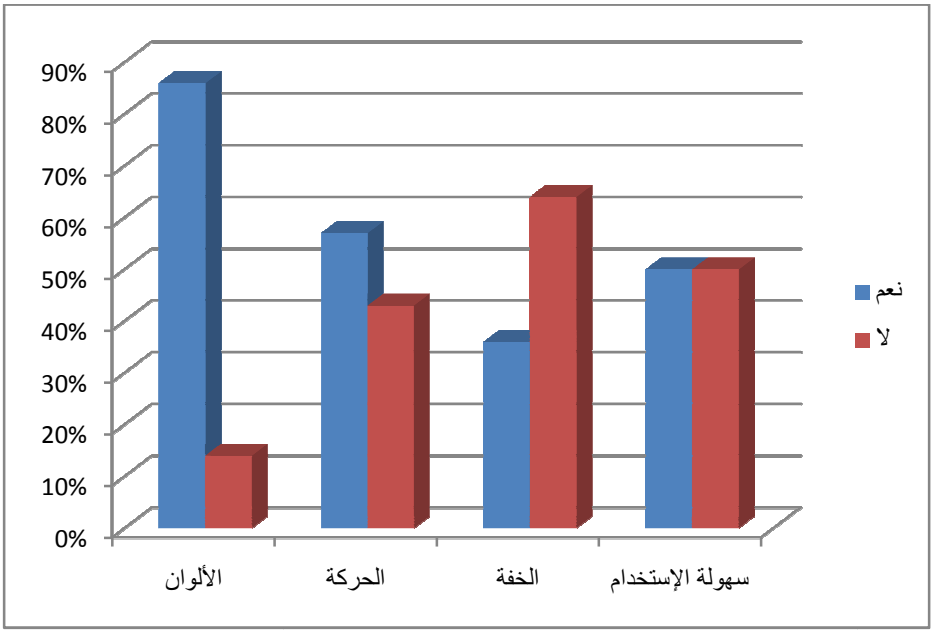
أن الإجابة على استخدامهم الألعاب الالكترونية بـ أحيانا والتي قدرت 58% والتي تمثل أعلى نسبة في إحصائيات هذا الجدول ويرجع ذلك إلى أن التلاميذ في مدرسة التميز الخاصة مرتبطين بعوامل أخرى لا تسمح لهم باستخدام الألعاب الإلكترونية بصفة دائمة لأن نظام مدرسة التميز الخاصة يؤطر مجموعة من الأعمال النظرية والتطبيقية التي تساعد التلميذ في تنمية مهاراته الفكرية من خلال الواجبات والمشاريع التي تنجز في المنزل أو الخرجات الميدانية التي تنظمها المدرسة في خدمة المواضيع التربوية المقررة للتلاميذ بزيارة المرافق العامة أو التعرف إلى العناصر البيئية أما ثاني نسبه من خلال

هذا الجدول والتي تمثل الإجابة دائما حول طبيعة استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية بنسبة 28% مما يبين لنا مدى انتشار الألعاب الالكترونية بين فئة تلاميذ المرحلة الابتدائية بمختلف أنواعها وصفاتها وذلك مع التطور التكنولوجي الذي سهل عملية الوصول إلى الألعاب الالكترونية وجعل منها سهلة الاقتناء والاستعمال من قبل مختلف الفئات العمرية وخاصة فئة الأطفال التي يستهويها اللعب بالتعرف على مختلف الألعاب الإلكترونية وتجربتها حيث يفضل الأطفال استخدام الألعاب الالكترونية بشكل يومي ومتواصل رغم انشغالهم بالدراسة أما بالنسبة للإجابة الثالثة بنادرا والتي تمثلت بنسبه 14% وهي أقل نسبة في هذا الجدول الإحصائي ليتبين لنا أن نسبة الأطفال الغير مهتمين بممارسه واستخدام الألعاب الالكترونية فئة صغيره وقد يرتبط ذلك بمجمل العوامل الدراسية او العائلية التي تنتمي إليها هذه الفئة وهذا ما جاء في دراسة الدكتورة لمريم قويدر حول أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين دراسة وصفية تحليلية على عينة من المراهقين المتمدرسين بالمرحلة الثانوية في المدارس العمومية بالجزائر العاصمة حيث توصلت إلى أن المراهقين يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية على الرغم من انشغالهم ويعود ذلك إلى امتلاكهم للأجهزة الذكية ومنصات اللعب الالكتروني في المنزل فهم يمارسونها من مرحلة الطفولة إلى المراهقة بحكم أن لهم أكثر من ثلاث سنوات في ممارسة الألعاب الالكترونية وهذا ما تأكده نظرية الاستخدامات والاشباعات التي اعتمدنا عليها في دراستنا وذلك من خلال الحاجات المعرفية والتي تتمثل في حاجة الأفراد للمعلومات والمعرفة وفهم البيئة وارتباط ذلك بالحاجة لمعرفة واكتشاف العالم.

- الجدول رقم (09): يبين أسباب الإجابة بدائما

الإجابة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الألوان	12	%86	02	%14	14	%100
الحركة	08	%57	06	%43	14	%100
الخفة	05	%36	09	%64	14	%100
سهولة الإستخدام	07	%50	07	%50	14	%100

- الشكل رقم (09): يبين أسباب الإجابة بدائما



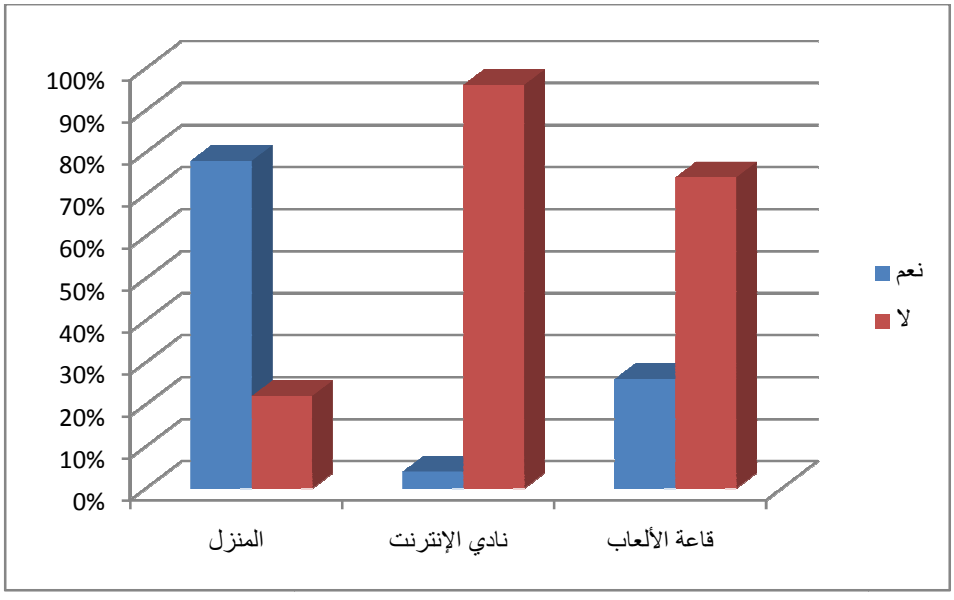
بعد التطور التكنولوجي الحاصل والانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وسهولة الحصول عليها واستخدامها من خلال الانترنت ومواقع التثبيت المختلفة تميزت هذه الألعاب الالكترونية بمجموعة من الصفات التي بدورها كانت السبب في استقطاب فئة الأطفال لاستخدام الألعاب الالكترونية على اختلافها وتنوعها فنلاحظ من خلال هذا الجدول وحسب النسب الممثلة أن أهم سبب لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية هو الألوان والتي قدرت الإجابة عن هذه العبارة بنسبة 86% والتي تمثل أعلى نسبة مما يبين لنا أن اعتماد الألعاب الالكترونية على الألوان المثيرة والفاقعة والمختلفة في مضامينها يؤثر بشكل كبير على عقل الطفل ثم الحركة بنسبة 57% وهذا يعني أن الأطفال يتأثروا بمختلف الحركات والأحداث التي تكون داخل مضمون الألعاب الالكترونية لان الطفل بطبيعته كائن حركي محب للاكتشاف والسير نحو معرفه حقائق الأشياء حيث ساعدته الألعاب الالكترونية في تحقيق فضوله لسهولة استخدامها و تمثلت هذه النسبة في الجدول بـ 50% ويرجع ذلك إلى إمكانية الحصول

على الألعاب الالكترونية بصورة بسيطة وسهلة وإلى التطور التكنولوجي وتوفر البرامج التي تساعد على اقتناء الألعاب الالكترونية أما بالنسبة إلى الخفة في استخدام الألعاب الالكترونية فتمثلت هذه النسبة على الجدول بـ 36% وهي اصغر نسبة حيث يتبين لنا أن الأطفال تستهويهم الألعاب الالكترونية بمجملها حتى وان كانت تحوي دقة في مضامينها وهذا ما جاء في رسالة الدكتورة لمريم قويدر حول اثر ممارسة الألعاب الالكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين حيث توصلت إلى أن الألعاب الالكترونية تسرع من ردود الأفعال وتطور التنسيق الوظيفي بين العين واليد وتزيد من إشباع الرغبة الذاتية والتحفيز على التحدي والمنافسة سواء من خلال شكل تصميم اللعبة او مضمونها وهذا ما يؤكد الفرضية التي تقوم عليها نظرية الاستخدامات والاشباعات والمتمثلة في أن أعضاء الجمهور المشاركون في عمليه الاتصال الجماهيري ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم.

- الجدول رقم (10): يبين الأماكن التي يلعب فيها التلاميذ الألعاب الإلكترونية

الإجابة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
المنزل	39	%78	11	%22	50	%100
نادي الإنترنت	02	%04	48	%96	50	%100
قاعة الألعاب	13	%26	37	%74	50	%100

- الشكل رقم (10): يبين الأماكن التي يلعب فيها التلاميذ الألعاب الإلكترونية



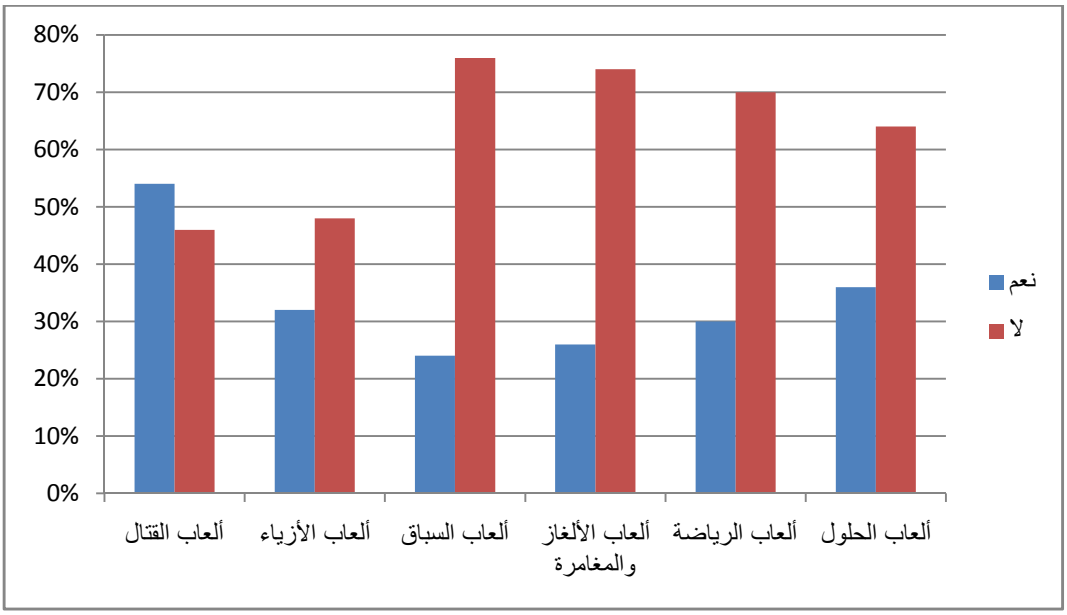
يمكن للأطفال استخدام الألعاب الالكترونية في مختلف الأماكن لسهولة استخدامها وهذا ما يتبين من خلال الجدول المقدم والذي يتضمن الإجابات التي قدمها التلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة حول الأماكن التي يلعبون فيها الألعاب الالكترونية ويتبين لنا:

يتبين لنا من خلال البيانات الإحصائية المقدمة في الخانة الأولى من هذا الجدول أن نسبة الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية في المنزل هي اكبر نسبة والتي قدرت بـ 78% لتوفر الأجهزة الالكترونية التي تسهل على الأطفال استخدام هذه الألعاب ويعود ذلك إلى أعمارهم التي لا تسمح باقتناء أجهزة الكترونية خارج المنزل على وجه العموم ثم تليها الإجابة باستخدام الألعاب الالكترونية داخل قاعات الألعاب بنسبه 26% وقد يتضمن ذلك قاعات الألعاب في المتنزهات التي يزورها الأطفال في مختلف العطل او الرحلات لتليها نسبه الإجابة بنادي الانترنت والتي تمثلت بـ 4% حيث نستنتج أن زيارة الأطفال إلى نوادي الانترنت ضئيلة جدا ويرجع ذلك إلى أعمارهم التي لا تسمح بالذهاب للاماكن المخصصة إلى الأشخاص الراشدين لحماية الأطفال من التعرض إلى أحداث او مضامين لا تليق بسنهم وقد تؤثر على أفكارهم ومعتقداتهم او تزرع فيهم ما يتخالف مع مبادئ الأسرة التي ينتمون إليها لذا وحسب إحصائيات هذا الجدول أن المنزل هو المكان الأنسب لاستخدام الألعاب الالكترونية.

- الجدول رقم (11): يبين نوعية الألعاب الإلكترونية التي يفضلها التلاميذ

الألعاب المفضلة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
ألعاب القتال	27	%54	23	%46	50	%100
ألعاب الأزياء	16	%32	24	%48	50	%100
ألعاب السباق	12	%24	38	%76	50	%100
ألعاب الألغاز والمغامرة	13	%26	37	%74	50	%100
ألعاب الرياضة	15	%30	35	%70	50	%100
ألعاب الحلول	18	%36	32	%64	50	%100

- الشكل رقم (11): يبين نوعية الألعاب الإلكترونية التي يفضلها التلاميذ



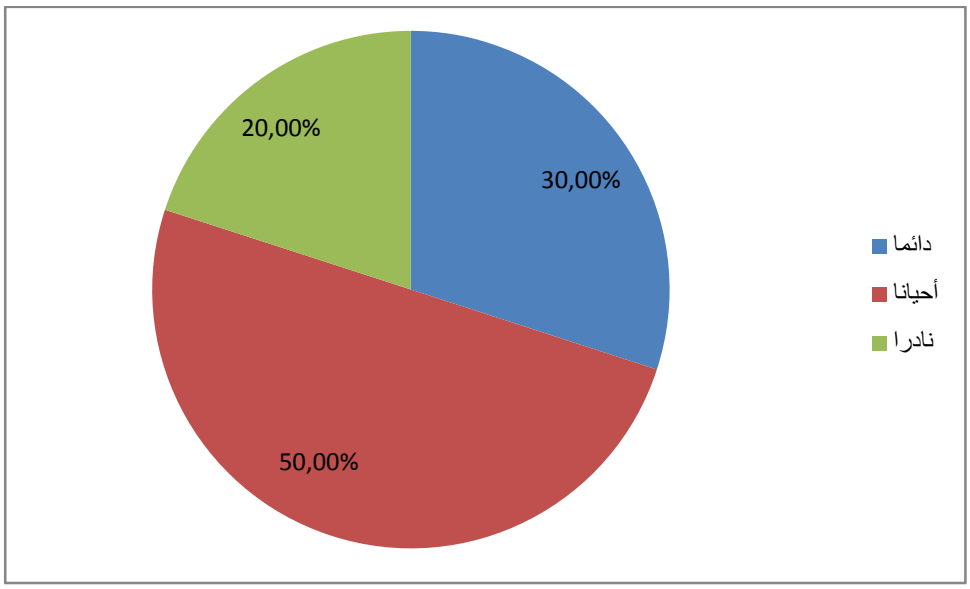
تعتبر الألعاب الالكترونية من الاستراتيجيات الحديثة التي رافقت الطفل لتصبح جزءا كبيرا من حياته يتأثر بها من مختلف الجوانب وتتحدث الألعاب الالكترونية على اختلاف طبيعتها وتقنياتها المستخدمة ومن خلال هذا الجدول المقدم يتبين لنا تصنيف الألعاب الالكترونية وتقسيمها إلى مجموعة من الأقسام حسب ما يفضله الأطفال فنذكر من خلال البيانات الإحصائية أن العاب القتال والتي تمثلت بنسبة 54% هي من أكثر الألعاب المستخدمة لدى فئة الأطفال وهي عبارة عن مقاتلة من لاعب ضد آخر في مكان معين يستخدم فيها أدوات قتالية كالسيوف والبندقيات وغيرها ولمدة زمنية محددة يقوم فيها الشخصيات بالحركات البدنية السريعة حيث يحقق اللاعب الأكثر مهارة القضاء على العديد من الأعضاء في مراحل مختلفة من اللعبة ما يدل على انه فاز في الدور لتليها العاب الحلول بنسبة 36%

وهذا ما يبين لنا أن الأطفال تستهويهم الألعاب التي تحتوي على الأسئلة التي تثير فيهم الفضول ليستخدموا أفكارهم للوصول إلى حل هذا النوع من الألعاب الالكترونية يساعد في تنمية أفكار الطفل أما بالنسبة إلى العاب الأزياء فتمثل بنسبة 32% حيث أن هذه الفئة تستهدف الجنس الأنثوي بصفة اكبر فنلاحظ أن الفتيات تستهويهن الألعاب التي تحمل في تفاصيلها الدمى والأزياء والإكسسوارات وغيرها من التفاصيل الأنثوية التي تستهدف التأثير على عقل الأنثى باستخدام مجموعة من المؤثرات سواء الصوتية او الألوان او الأجزاء المستخدمة في اللعبة للتأثير على الطفلة تليها بنسبة متقاربة العاب الرياضة بنسبه 30% وتتمثل هذه الألعاب في ممارسه نوع من أنواع الرياضة كالجري او القفز او كرة القدم وغيرها من الألعاب الرياضية الواقعية التي تم تحويلها إلى العاب الكترونية تسهل على الطفل ممارسه لعبته الرياضية المفضلة وهو في مكانه من خلال جهازه الالكتروني وتعددت هذه الألعاب واختلفت في مضامينها لتشمل مختلف الألعاب الرياضية ومن ثم العاب الألغاز والمغامرة بنسبة 26% والتي تحمل في مضامينها مجموعة من الألغاز او الأسئلة التي تتسلسل وتترابط مع بعضها فلاعب يمثل فيها دور المحقق الذي يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز مع تميز هذه الألعاب الالكترونية بتقنيات الرسم التي تمثل الأشياء الموجودة في الأسئلة والتي تطفي عليها طابعه التشويق أما بالنسبة إلى العاب السباق وكآخر عنصر في هذا الجدول الإحصائي تمثلت بنسبة 24% وتتمثل هذه الألعاب في السباق للوصول إلى هدف معين او تحقيق مجموعة من الأعمال في وقت محدد مما يزيد من تركيز الطفل وتتطلب منه الحركة السريعة حتى الوصول إلى نهاية اللعبة وهذا ما جاء في دراسة الدكتورة لمريم قويدر بعنوان اثر ممارسة الألعاب الالكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين بالمرحلة الثانوية في المدارس العمومية بالجزائر العاصمة وتبين ذلك من خلال النتائج المحققة من هذه الدراسة والتي تتطابقت مع النتائج التي توصلنا إليها حيث توصلت الباحثة إلى أن الألعاب الالكترونية تعمل على تنميه القدرات العقلية من خلال مضمون اللعبة او من خلال الآلات والأدوات التي يستخدمها كما أنها تطور المهارات التعليمية كالقراءة والحساب واللغات الأجنبية والعلاقات الاجتماعية إضافة إلى أنها تساعد في التركيز على متابعة الأهداف والقيام بالمهام.

- الجدول رقم (12): يوضح ما إن كانت الألعاب الإلكترونية التي يلعبها التلاميذ مختارة من قبل الأولياء

الإجابة	التكرار	النسبة
دائما	15	%30
أحيانا	25	%50
نادرا	10	%20
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (12): يوضح ما إن كانت الألعاب الإلكترونية التي يلعبها التلاميذ مختارة من قبل الأولياء



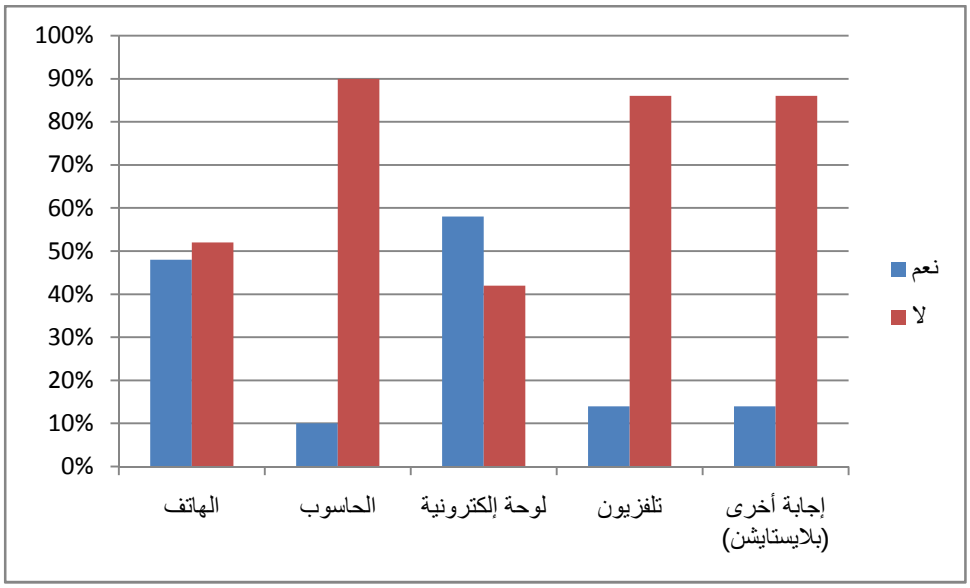
يوضح هذا الجدول البيانات الإحصائية لمدى اختيار الآباء ومراقبتهم لنوعية الألعاب الالكترونية التي يتم استخدامها من قبل أطفالهم حيث انه مع توافر مختلف الأجهزة الالكترونية في المنزل أصبح الطفل يتمكن من استخدام الألعاب الالكترونية وتحميلها وتجريبها على اختلافها بكل سهولة لتوافرها بشكل كبير على مختلف البرامج سواء بأجهزة اندرويد او ابل ونلاحظ تعرض الطفل إلى العديد من الألعاب الالكترونية من خلال الإشهار الذي دائما مع يظهر أثناء استخدام الأجهزة الالكترونية والذي يعتمد على مجموعة من المؤثرات التي تستهوي عقول الأطفال وتؤثر فيهم فنلاحظ أن الإجابة بأحيانا تمثلت بنسبة 50% في الخانة الثانية من الجدول والتي تمثل أعلى نسبة بمعنى انه أحيانا ما يتم مراقبة الألعاب الالكترونية التي يثبتها او يستخدمها الأطفال من قبل أوليائهم وهذا ما يؤثر على أفكارهم وأساليبهم لان التعرض إلى الألعاب الالكترونية بمختلفها دون التقيد إلى الأحكام الصحيحة او مراقبة تفاصيلها وما تحويه من مؤثرات صوت وصورة أما بالنسبة إلى الأطفال الذين يراقب أوليائهم نوعية

ومضامين الألعاب الالكترونية التي يتعرضون لها ويستخدمونها بصفة دائمة فتمثل بنسبة 30% وهذا ما يدل على أن هذه الفئة مقيدة من قبل أوليائهم بنوعية المضامين التي تتلاءم مع قيمهم ومع أعمارهم حتى لا يتشكل خلل في التوازن بينما يتعرض إليه الطفل في العالم الافتراضي والعالم الحقيقي لتكون اصغر نسبة في هذا الجدول الإحصائي والمتمثلة في الخانة الأخيرة منه هي الإجابة بنادرا والتي تمثلت بنسبة 20% وهذه الفئة نادرا ما يتم مراقبة نوعية ومضامين الألعاب الالكترونية التي يستخدمونها من قبل أوليائهم وهذا ما أكدته رسالة الدكتورة لمريم قويدر تحت عنوان أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين بالمرحلة الثانوية في المدارس العمومية بالجزائر وجاء ذلك في أن ممارسة الألعاب الالكترونية لا تخضع لدى مفردات معينه لأي ضوابط او قوارير او أنظمة او حتى مراقبه عامه أثناء اللعب فالوالدين رغم اطلاعهم العام على أنواع وتسميات الألعاب التي يمارسها أبنائهم إلا أنهم لا يستعملون أثناء آليات لحمايتهم من خطر تأثير هذه الألعاب على سلوكياتهم وصحتهم ونفسيتهم وتعاملاتهم اليومية والاجتماعية وهذا ما أكدته نظرية الاستخدامات والاشباعات على أن المستخدمين الأطفال هم الذين يختارون طبيعة اللعبة حسب حاجاتهم الغير مشبعه فالأطفال هم الذين يستخدمون هذه الألعاب ويستطيعون تحديد حاجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون الألعاب التي تشبع تلك الحاجات كما ساهمت هذه النظرية في معرفة وفهم الدوافع المراد إشباعها بالتعرض إلى الألعاب الالكترونية.

- الجدول رقم (13): يوضح الوسائل التي يعتمدها التلاميذ لاستخدام الألعاب الإلكترونية

الإجابة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الهاتف	24	%48	26	%52	50	%100
الحاسوب	05	%10	45	%90	50	%100
لوحة إلكترونية	29	%58	21	%42	50	%100
تلفزيون	07	%14	43	%86	50	%100
إجابة أخرى (بلايستايشن)	07	%14	43	%86	50	%100

- الشكل رقم (13): يوضح الوسائل التي يعتمدها التلاميذ لإستخدام الألعاب الإلكترونية



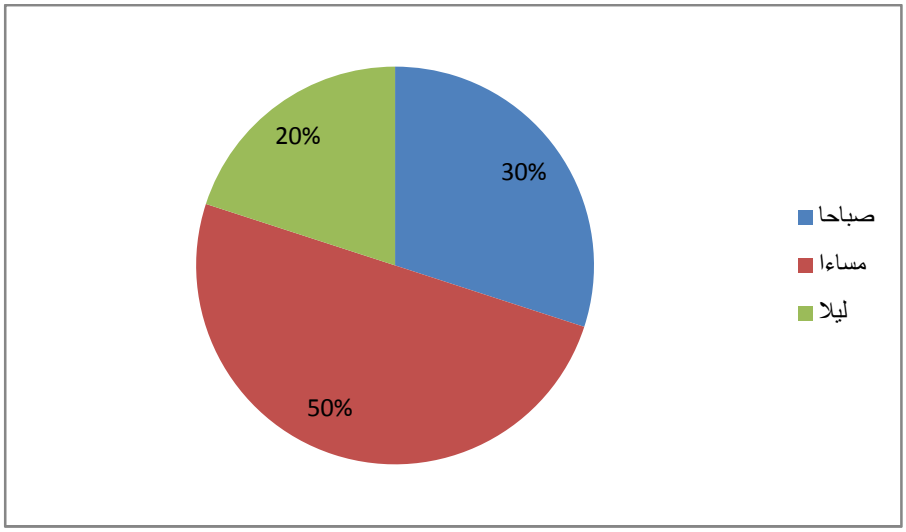
مع التطور التكنولوجيا الحاصل تعددت الوسائل التكنولوجية المستخدمة من قبل الأفراد وتوفرت على اختلافها مما سهل على الطفل استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل بسيط ويبين هذا الجدول الإحصائيات للوسائل التي يعتمدها التلاميذ في استخدام الألعاب الالكترونية والتي تتوفر لديه داخل المنزل سواء كانت هذه الأجهزة الالكترونية للأولياء او لأحد أفراد الأسرة او شخصيه تخص الطفل ويتبين ذلك في أن أكثر جهاز يتم استخدامه من قبل التلاميذ هو اللوحة الالكترونية بنسبة 58% وهي عبارة عن لوحة ذكية تسهل على الطفل استخدام الألعاب الالكترونية من خلال شاشتها ومختلف البرامج التي تمكن الطفل من تثبيت الألعاب الالكترونية على الجهاز مما يبين لنا كثره انتشار الألواح الالكترونية داخل اسر التلاميذ وحرية استخدامها للعب ويليها الهاتف وهو عبارة عن جهاز الكتروني محمول حديث يحمل مختلف البرامج التي تسهل اقتناء الألعاب الالكترونية بنسبة 48% وذلك

لسهوله استخدامه وكثره توافره ويتشارك مختلف المميزات التقنية مع اللوحة الالكترونية لتاليها التلفزيون وجهاز البلايستيشن بنسب المتساوية والتي تمثلت في 14% مما يبين لنا انه ولازال يتم استخدام في اللعب رغم الانتشار الواسع لأجهزة اللوحات الالكترونية والهواتف الذكية وفي الأخير الحاسوب بنسبة 10% وهذا ما يتنافى مع ما جاء في رسالة الماجستير لمريم قويدر تحت عنوان اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة وذلك باعتبارها أن الكمبيوتر من مقدمة أجهزة الألعاب الالكترونية التي يفضلها الأفراد لتليها أجهزه الألعاب الالكترونية في المرتبة الثانية وشبكة الانترنت في المرتبة الثالثة ومنه نستنتج أن اختلاف الوسائل يسهل على الطفل استخدام الألعاب الالكترونية المتنوعة بالوسيلة التي تتوفر لديه او يتمكن من الحصول عليه.

- الجدول رقم (14): يوضح الفترات الزمنية التي يفضل فيها التلاميذ إستخدام الألعاب الإلكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
صباحا	15	%30
مساءا	25	%50
ليلا	10	%20
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (14): يوضح الفترات الزمنية التي يفضل فيها التلاميذ إستخدام الألعاب الإلكترونية



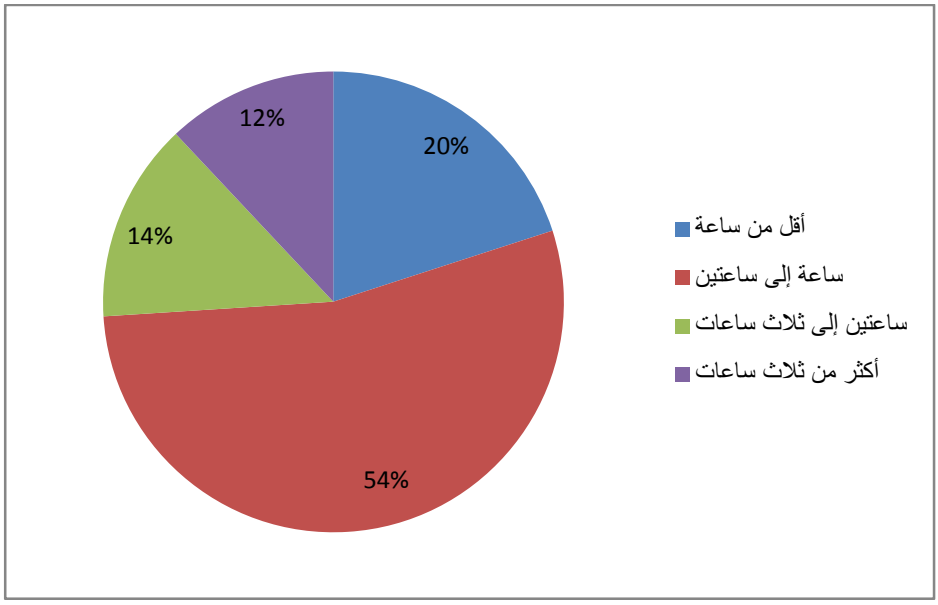
تتوفر الألعاب الالكترونية بعد تثبيتها بشكل دائم على مختلف الوسائل او الأجهزة الالكترونية إذا يمكن استخدامها او الاطلاع عليها وقت مشاء الفرد ومن خلال هذا الجدول حاولنا توضيح النسب المئوية للفترات الزمنية التي يفضل فيها التلاميذ او الأطفال استخدام الألعاب الالكترونية وبعد الإحصائيات تبين لنا أن أعلى نسبة هي المساء وتقدر بـ 62% مما يبين لنا أن استخدام الألعاب

الالكترونية من قبل التلاميذ يكون في الفترة المسائية بعد الانتهاء من مختلف الواجبات المدرسية أول أعمال المطلوبة منهم لتليها نسبه استخدام الألعاب الالكترونية في الفترة الليلية بنسبة 26% وهذا ما يؤكد أن الأطفال لا يستغنوا على الألعاب الالكترونية حتى في الفترة الليلية يؤكد تعلق الأطفال الشديد بالألعاب الالكترونية ثم تليها النسبة الأقل والأخيرة وهي استخدام الألعاب الالكترونية في الفترة الصباحية بنسبة 12% ويمكن أن نبرر ذلك بان الفترة الصباحية من اليوم عاده ما تكون مخصصة للذهاب إلى المدرسة ومزاولة الدراسة مما لا يسمح باستخدام الألعاب الالكترونية ورغبة ذلك فهناك نسبة تخصص الفترة الصباحية لاستخدام الألعاب الالكترونية ويدل ذلك على التأثر الشديد بها ويتبين ذلك من نظريه الاستخدامات والاشباعات في أن الفرد يستطيع تحديد حاجاتي ودوافعه.

- الجدول رقم (15): يوضح الأوقات التي يقضيها التلاميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
أقل من ساعة	10	%20
ساعة إلى ساعتين	27	%54
ساعتين إلى ثلاث ساعات	07	%14
أكثر من ثلاث ساعات	06	%12
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (15): يوضح الأوقات التي يقضيها التلاميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية



يتم التعرض للألعاب الالكترونية بصفة دائمة من قبل التلاميذ وهذا ما يزيد التعلق بمحتويات الألعاب الالكترونية والتأثر بها ومن خلال هذا الجدول المقدم سنوضح الأوقات التي يقضيها التلاميذ في

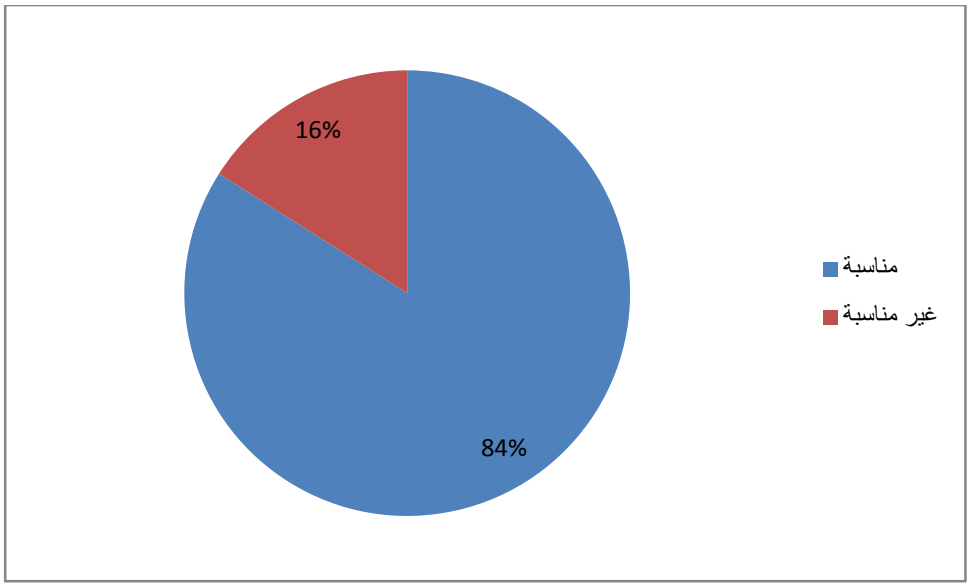
اللعب بالألعاب الالكترونية عنصرا مهما لدى الأطفال فيجعلهم يخصصون وقت لاستخدام الألعاب الالكترونية ومن ثم تليها الفئة التي تستخدم الألعاب الالكترونية لفترة اقل من ساعة والتي تمثلت بنسبة 20% ويمكن أن نربط هذا العنصر لان هذه الفئة معرضة للرقابة من قبل الوالدين على نوعية الألعاب الالكترونية والفترة الزمنية التي يتم استخدامها بها ومن ثم يمكن ذكر العنصر الثالث وهو استخدام الألعاب الالكترونية من ساعتين إلى ثلاث ساعات أقوى متصل بنسبة 14% لتليها العنصر الأخير وهو استخدام الألعاب الالكترونية الأكثر من ثلاث ساعات بنسبة 12% ومن هنا نستنتج أن استغلال وقت طويل لاستخدام الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل كبير على الأطفال ويكون هذا جراء عدم مراقبه الأطفال وتحديد الأعمال التي يقومون بها وهذا ما جاء في مقال زكية العمراوي تحت عنوان تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كورونا في المجتمع الجزائري لمجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية أن الفترة الزمنية التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية خلال فترة الحجر الصحي أكثر من ساعتين إضافة إلى أنه غياب الخيارات الترفيهية والتراخي في منح الحرية المطلقة لاستخدام الألعاب الالكترونية قد يسجل إدمانا على ممارستها وهذا ما يتشابه مع النتائج المتوصل إليها من خلال هذا الجدول.

3- المحور الثالث: أساليب إستخدام العاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الإبتدائية بمدرسة التميز الخاصة

- الجدول رقم (16): يوضح آراء التلاميذ في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها

الإجابة	التكرار	النسبة
مناسبة	42	%84
غير مناسبة	08	%16
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (16): يوضح آراء التلاميذ في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها



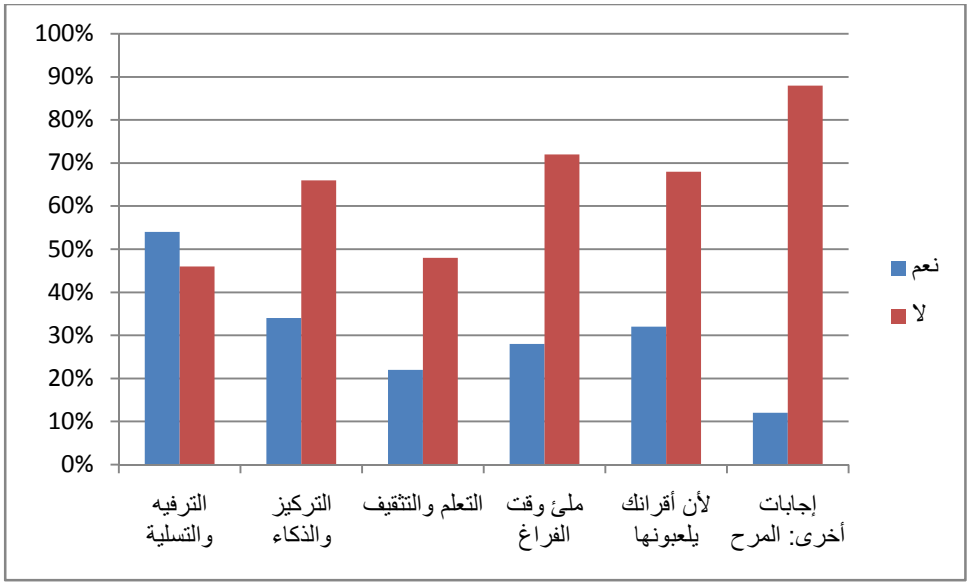
تعددت الألعاب الالكترونية واختلفت مجالاتها واعتمدت على مجمل مؤثرات التي تستهوي فضول الطفل وحب اكتشافه للأشياء الغامضة ومن خلال هذا الجدول يتبين لنا آراء تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز في الألعاب الالكترونية التي يلعبونها لنجد أن نسبة 84% يرون أن الألعاب الالكترونية التي يستخدمونها ويتعرضون لها مناسبة لهم ولسنهم ولمستوى تفكيرهم وهذا ما يؤكد أن الطفل يرى بان محتوى هذه الألعاب يتناسب مع عمره سواء كان قد اختارها بنفسه او من قبل والديه أما بالنسبة للفئة التي تنظر على أن محتوى الألعاب الالكترونية غير مناسب لهم فتمثلت بنسبه 16% ومن هنا يمكننا أن نستنتج انه يمكن التعرض إلى محتويات غير مناسبة للأطفال في الألعاب الالكترونية وق د يتعرض لها الطفل من خلال مجمل الإشهارات التي تظهر أثناء اللعب لمختلف الألعاب الالكترونية التي تثير فيهم الفضول والرغبة في التجريب مما يؤدي إلى تحميل هذه الألعاب واكتشاف مضامينها وهذا ما أكدته نظريه الاستخدامات والاشباعات في أن الفرد هو من يختار مضامين الرسائل التي تشبه

حاجاته وهو من يستخدم وسائل الاتصال وليست الوسيلة التي تستخدم الفرد ومن هنا يتبين لنا أن اختيار الألعاب الالكترونية يكون مناسبا لأعمار الأطفال ومستوياتهم الفكرية حتى يتمكن الطفل من ممارسه اللعبة

- الجدول رقم (17): يوضح آراء التلاميذ في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها

الإجابة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الترفيه والتسلية	27	%54	23	%46	50	%100
التركيز والذكاء	17	%34	33	%66	50	%100
التعلم والتثقيف	11	%22	24	%48	50	%100
ملئ وقت الفراغ	14	%28	36	%72	50	%100
لأن أقرانك يلعبونها	16	%32	34	%68	50	%100
إجابات أخرى: المرح	06	%12	44	%88	50	%100

- الشكل رقم (17): يوضح آراء التلاميذ في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها



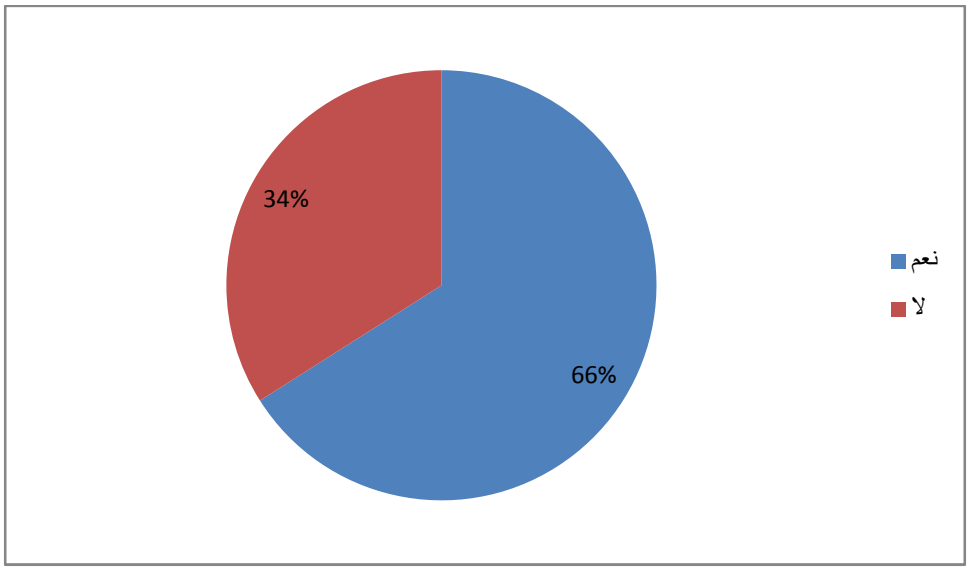
يبين الجدول المقدم أعلاه مجموعة الدوافع التي تثير في تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة الرغبة في التعرض للألعاب الالكترونية ويتبين لنا من خلال الإحصائيات المذكورة في الجدول أن أهم سبب او دافع هو الترفية والتسلية بنسبة 54% كأعلى نسبة وهذا ما يتماشى مع عقول الأطفال لان الهدف من اللعب هو الترفية أما بالنسبة إلى ألعاب بالتركيز والذكاء تمثلت بنسبة 34% وهذا ما يدل على أن ألعاب الألغاز والأسئلة تستهوي فضول الطفل فتدفعه إلى التركيز للإجابة على الأسئلة او حل الألغاز أما بالنسبة إلى أن الطفل يمارس الألعاب الالكترونية لان أقرانه يلعبونها تمثلت بنسبة

32% كثالث نسبة في هذا الجدول مما يوضح لنا أن الطفل يتأثر بشكل او بآخر بأقرانه أي انه يرغب في ممارسة الألعاب الالكترونية التي يرى منهم في سنه يستخدمونها بدافع إثبات الذات في الفوز في اللعبة مثلا لتليها نسبة ملئ وقت الفراغ بث 28% ويرتبط ذلك بان الطفل يرى انه يملك وقت فراغ واسع يسمح له بممارسة الألعاب الالكترونية وقد يكون ذلك نتيجة ارتباك في العلاقات الأسرية وغياب الحوار مع أفراد الأسرة او عدم انجاز المهام المقررة على التلاميذ في وقتها المناسب أما بالنسبة إلى أن الأطفال يستخدمون الألعاب الالكترونية للتعلم والتثقيف جاءت بنسبة 22% أي أن هذه الفئة تعتمد على الألعاب الالكترونية لزيادة المكتسبات والخبرة المعرفية وهذا لتوافر العديد من الألعاب الالكترونية التي تساهم في ذلك وهذا ما جاء في رسالة الدكتورة لمريم قويدر بعنوان اثر ممارسه الألعاب الالكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين بالمرحلة الثانوية في المدارس العمومية بالجزائر العاصمة حيث توصلت الباحثة إلى أن الألعاب الالكترونية تساعد في تحديد الأهداف وعمل مخططات والتدرب على تنفيذها وتحقيقها كما أنها تطور بعض المهارات التعليمية كالقراءة والحساب السريع واللغات الأجنبية أما بالنسبة إلى دافع المرح تمثل بنسبه 12% ويرتبط ذلك بان الطفل يبحث دائما عن الأشياء التي تدفعه للمرح والتسلية.

- الجدول رقم (18): يبين ما إن كانت مضامين الألعاب الإلكترونية تساهم في تنشيط ذكاء التلاميذ

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	33	%66
لا	17	%34
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (18): يبين ما إن كانت مضامين الألعاب الإلكترونية تساهم في تنشيط ذكاء التلاميذ

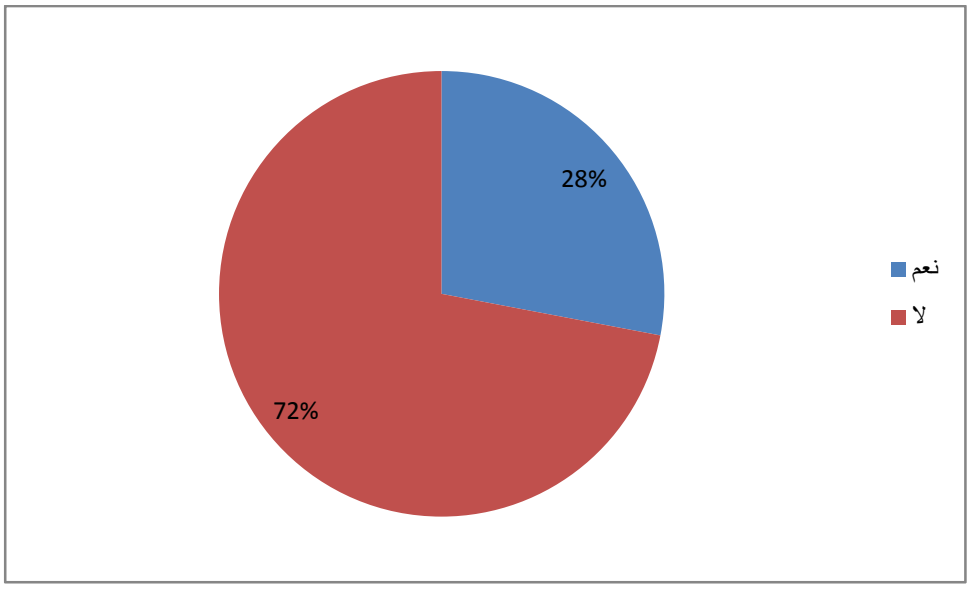


يبين هذا الجدول ما أن كانت مضامين الألعاب الالكترونية تساهم في تنشيط الذكاء تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة وتبين لنا أن الفئة التي تعتبر أن الألعاب الالكترونية تساهم في تنشيط ذكائهم والتي تمثلت بنسبة 66%يروا أن مضامين الألعاب الالكترونية تعتمد على مجموعة من المعلومات واكتساب لمعارف او خبرات جديدة تساعد الطفل في تنمية أفكاره واكتساب أفكار جديدة ويتعلق ذلك بنوعية الألعاب التي تحمل في مضامينها مجموعة من الأسئلة او الألغاز وتتطلب حلول تدفع التلميذ للتفكير في إيجاد إجابات لهذه الأسئلة أما بالنسبة للفئة التي تعتبر أن مضمون الألعاب الالكترونية لا يساهم في تنشيط وتسوية ذكاء التلاميذ والتي قدرت بنسبة 34% ويرجع ذلك إلى اعتمادهم مجملا الألعاب التي لا تحوي في مضامينها خبرات جديدة للتلاميذ وتكون عبارة عن اعتمادها فقط للتسلية والمرح وهذا ما جاء في رسالة الدكتوراه لمريم قويدر تحت عنوان اثر ممارسة الألعاب الالكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين بالمرحلة الثانوية في المدارس العمومية بالجزائر العاصمة وتبين ذلك باعتبارها أن القيم التربوية التعليمية والإستراتيجية من أهم القيم الموجودة في الألعاب الالكترونية والتي تشتمل على تعلم اللغات والتخطيط والتركيز فالاستعمال الكثيف والمتواصل للغات الأجنبية في اللعب اكسب المبحوثين رصيد لغوي كبير وقدره عالية على التركيز في الواقع والأحداث وإمكانية متجددة في حل المشكلات.

- الجدول رقم (19): يبين ما إن كانت الألعاب الإلكترونية تقلل من فرص إتصال التلاميذ مع أفراد أسرتهم

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	14	%28
لا	36	%72
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (19): يبين ما إن كانت الألعاب الإلكترونية تقلل من فرص إتصال التلاميذ مع أفراد أسرتهم



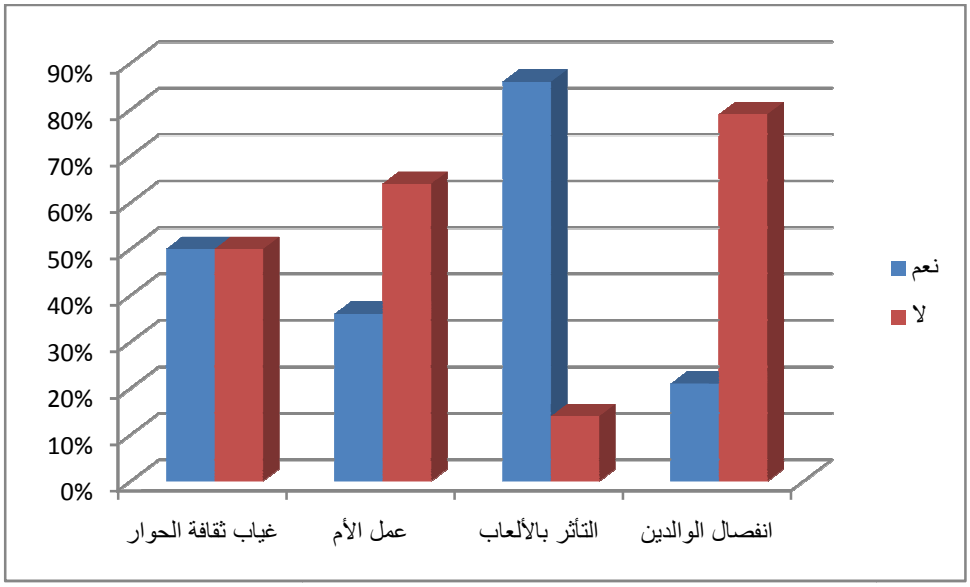
يبين هذا الجدول تأثير الألعاب الالكترونية على التقليل من فرص اتصال تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة مع أفراد أسرتهم حيث أن الفئة التي اعتبرت أن الألعاب الالكترونية لا تؤثر على فرص اتصالهم مع أسرتهم والتي تمثلت بنسبة 72% يعتبرون أن الألعاب الالكترونية لا تشكل حاجزا في العلاقات الأسرية بين التلاميذ وأفراد أسرتهم وهذا ما تؤكد رسالة الماجستير لمريم قويدر تحت عنوان اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة كذلك من خلال اعتبارها أنها مجملة أفراد العينة يبدو رضاهم على التعاملات التي يتلقونها من قبل عائلاتهم سواء من الوالدين او الأخوة أما بالنسبة إلى الفئة التي تعتبر أن للألعاب الالكترونية تقلل من فرص الاتصال التلاميذ مع أفراد أسرتهم والتي تمثلت بنسبة 28% و قد يعود ذلك إلى غياب عنصر الحوار والمناقشة داخل الأسرة او إعطاء أهمية للمناقشة والتحاور مع التلاميذ فيما يثير اهتمامهم وفضولهم ومن هنا نستنتج انه عند تسيير التلاميذ من قبل أوليائهم في عملية اختيار مضامين الألعاب وأوقات اللعب يزيد من فرص الاتصال والتحاور داخل الأسرة وذلك ما تبين من خلال نظرية الاستخدامات

والاشباعات التي تعتبر أن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدام الجمهور او الأفراد لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل فقط.

- **الجدول رقم (20): يبين حالة الإجابة بنعم**

الإجابة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
غياب ثقافة الحوار	07	%50	07	%50	50	%100
عمل الأم	05	%36	09	%64	50	%100
التأثر بالألعاب	12	%86	02	%14	50	%100
انفصال الوالدين	02	%21	12	%79	50	%100

- **الشكل رقم (20): يبين حالة الإجابة بنعم**



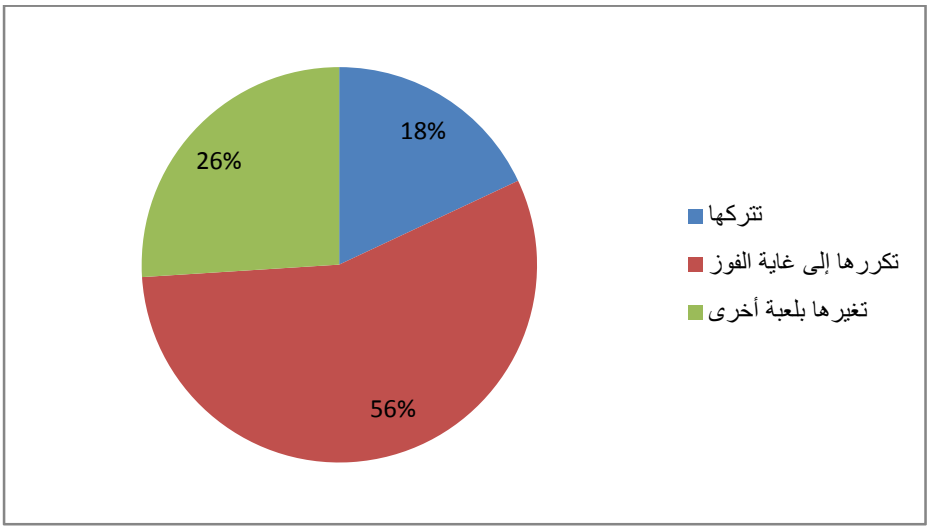
يبين هذا الجدول الأسباب التي دفعت بتلاميذ المرحلة الإبتدائية بمدرسة التميز الخاص للإجابة على أن الألعاب الالكترونية تقلل من فرص الإتصال مع أفراد أسرتهم ويتبين من خلال الإحصائيات أن التأثر بالألعاب الإلكترونية والتي تمثلت بنسبة 86% هي التي تشكل عائق للتواصل مع أفراد الأسرة ويرجع ذلك إلى اعتماد الألعاب الإلكترونية على مختلف المؤثرات من صورة وصوت وموسيقى وإحداث داخل محتوى اللعبة تستهدف بشكل كبير عقول الأطفال لتؤثر فيهم وتجذبهم لاستخدام اللعبة واعتبارها كمرافق للطفل في حياته اليومية مما يؤدي إلى غياب ثقافة الحوار بين أفراد الأسرة والتي تمثلت بنسبة 50% وهي ثاني أعلى نسبة في إحصائيات هذا الجدول ويرجع ذلك إلى عدم اهتمام الوالدين او الإخوة بالطفل وانشغالاته وأفكاره وجاء عنصر عمل الأم بنسبة 36% لنستنتج أن غياب الأم لفترات زمنية طويلة بسبب عملها يؤثر على الطفل لان الأم تلعب دور كبير في تنشئة الأطفال والاهتمام برغباتهم

والإجابة عن كل أسئلتهم مما يبين لنا أن عنصرا انفصال الوالدين والذي تمثل بنسبه 21% يشكل عائق في تواصل التلاميذ مع أسرتهم ذلك وان الطفل يبقى ذهنه ومشاعره مشتته بين والديه او الطرف الغائب الذي هو بحاجه إليه وهذا ما تؤكده نظرية الاستخدامات والاشباعات حيث تعتبر أن حاجات التكامل الاجتماعي تتمثل في الحاجات الخاصة بتقوية الاتصال مع الأسرة والأصدقاء وهذه الحاجات قائمة على رغبة الأفراد في الاندماج بالجماعات.

- الجدول رقم (21): يبين ردة فعل التلاميذ عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
تتركها	09	%18
تكررها إلى غاية الفوز	28	%56
تغيرها بلعبة أخرى	13	%26
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (21): يبين ردة فعل التلاميذ عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية



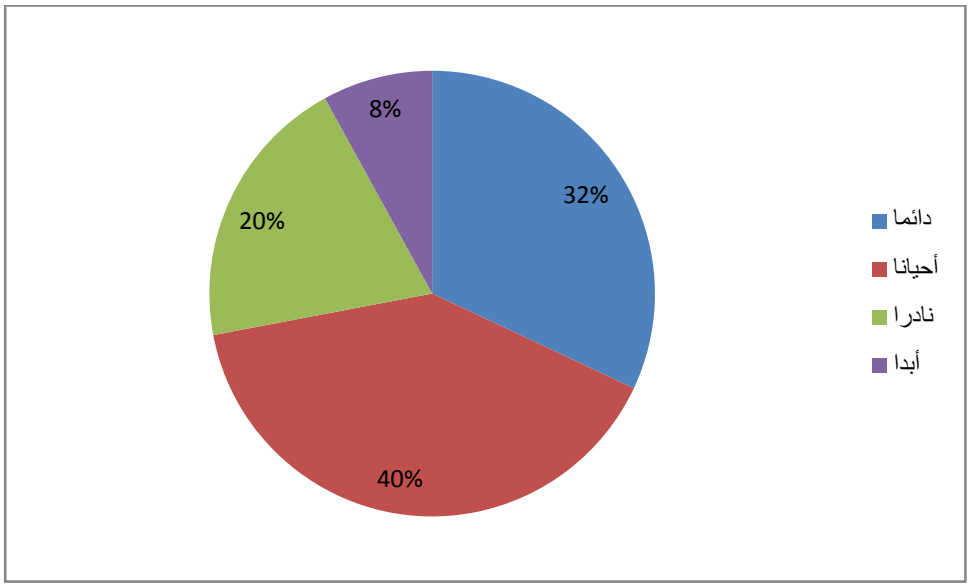
إن للألعاب الالكترونية تأثير كبير على الأطفال من خلال محتوياتها المختلفة فيكون لديهم فضول و رغبة كبيرة للعب والانتقال بين مراحل اللعبة للفوز بها ومن خلال هذا الجدول حاولنا أن نبين ردة فعل تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة لولاية تبسة عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية فمثلت نسبة التلاميذ الذين يكررون الألعاب الإلكترونية حتى يفوزون بها أعلى نسبة في الجدول الإحصائي بـ 56% هو يرجع ذلك للتأثير الكبير لمحتويات الألعاب الالكترونية وأجزائها وتفاصيلها على التلاميذ من خلال الاعتماد على مجمل الألغاز والتفاصيل التي تحويها اللعبة لتستهوي الطفل ورغباته وفضوله لمعرفة الحقائق ولأن الفوز في الألعاب الالكترونية يمثل لهم تحقيق الانتصار أما

بالنسبة إلى التلاميذ الذين يغيرون اللعبة بلعبة أخري تمثلت نسبتهم بـ 26% كثاني أعلى نسبة في الجدول الإحصائي ويرجع ذلك إلى صعوبة الألعاب التي اختارها الطفل في بادئ الأمر لأنه يسعى دائما إلا التحدي فيغيرها بألعاب أسهل نوعا ما او تثير فيه الفضول أكثر أما بالنسبة للتلاميذ الذين يتركون الألعاب الالكترونية عند الخسارة فهم الأقل نسبة في هذا الجدول بقيمة 18% مما يدل على الرغبة المتواصلة في اللعب بالألعاب الإلكترونية على اختلافها، وهذا ما جاء في نظرية الاستخدامات والاشباعات التي اعتمدنا عليها في دراستنا والتي تقول بان أفراد الجمهور أو مجتمع الدراسة يستخدمون الوسائل التكنولوجية لتلبية رغباتهم وزيادة تحقيق الأهداف المقصودة التي تلبي توقعاتهم ويعود ذلك على أن الأطفال يستخدمون الوسائل التكنولوجية أو الألعاب الالكترونية لتحقيق رغباتهم للفوز والتحدي في هذه الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها وتصنيفاتها.

- الجدول رقم (22): يبين ردة فعل التلاميذ عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
دائما	16	%32
أحيانا	20	%40
نادرا	10	%20
أبدا	04	%08
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (22): يبين ردة فعل التلاميذ عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية



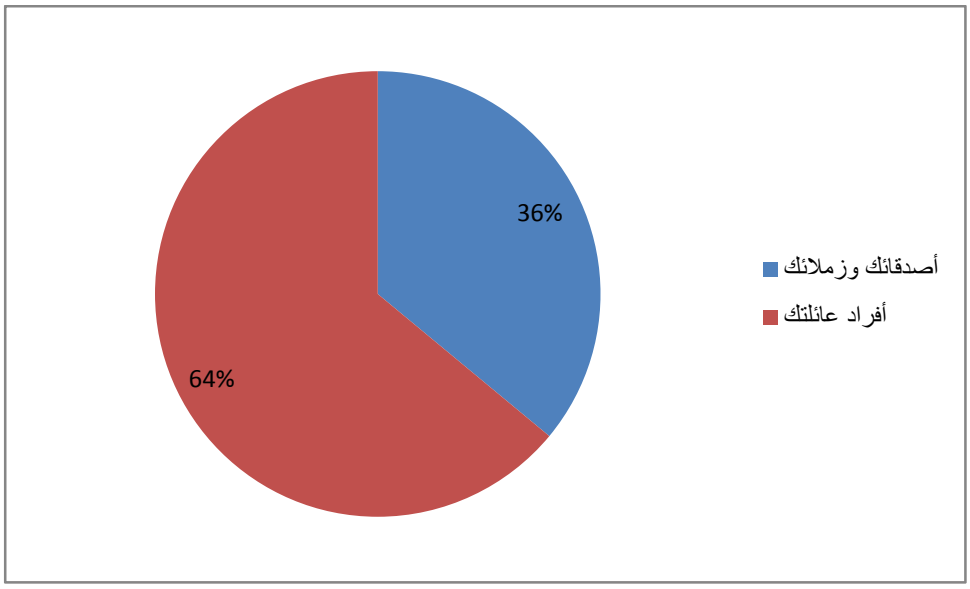
من خلال الجدول الإحصائي المقدم أعلاه والذي يبين نسب فوز تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة لولايتي تبسة في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها رفقة أوليائهم يتشارك التلاميذ

الألعاب الإلكترونية التي تستهويهم مع أفراد أسرتهم وخاصة أوليائهم والذين يعتمدون على الاطلاع وفحص الألعاب الإلكترونية التي يتعرض إليها الأطفال ومحتوياتها ما إن كانت تتناسب مع أعمارهم ومستواهم الفكري فنجد أن أعلى نسبة إحصائية في هذا الجدول و تمثل الفئة التي أجربت بأنه أحيانا ما يتم الفوز في الألعاب الإلكترونية التي يتشاركونها مع أوليائهم وقدرت بـ 40% كأعلى نسبة في هذا الجدول لت عليها نسبة أنه دائما ما يتم الفوز في الألعاب الإلكترونية التي يتشاركها التلاميذ مع أوليائهم بـ 32% وهذا ما يؤكد أن للأولياء دور كبير في توجيه أفكار ومعتقدات أطفالهم حتى من خلال اللعب ويشاركونهم مختلف اهتماماتهم ورغبتهم وثالث نسبة إحصائية في هذا الجدول تمثل الفئة التي أجابت ب نادرا ما يتم الفوز في الألعاب الإلكترونية التي يتشاركونها مع أوليائهم والتي قدرت بـ 20% وأخيرا نسبة 8% والتي تمثل الإجابة بـ أبدا ومن خلال هذه البيانات الإحصائية يتبين لنا أن التلاميذ يتميزون في الأشياء التي يتشاركونها مع أوليائهم وهذا ما تؤكده دراسة الماجستير لمريم قويدر تحت عنوان أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال المتمرسين بالجزائر العاصمة حيث اعتبرت مريم قويدر أن الأغلبية الساحقة من مفردات العينة أبدو رضاهم عن المعاملة، التي يتلقونها من عائلتهم سواء من الوالدين او الأخوة وحيثما تؤكده نظرية الاستخدامات والإشباعات التي اعتمدنا عليها في دراستنا حيث افترضت أن أفراد الجمهور دائما يستطيعون تحديد حاجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون الوسائل التي تشبع هذه الحاجات .

- الجدول رقم (23): يبين مع من يتشارك التلاميذ اللعب بالألعاب الإلكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
أصدقائك وزملائك	18	%36
أفراد عائلتك	32	%64
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (23): يبين مع من يتشارك التلاميذ اللعب بالألعاب الإلكترونية

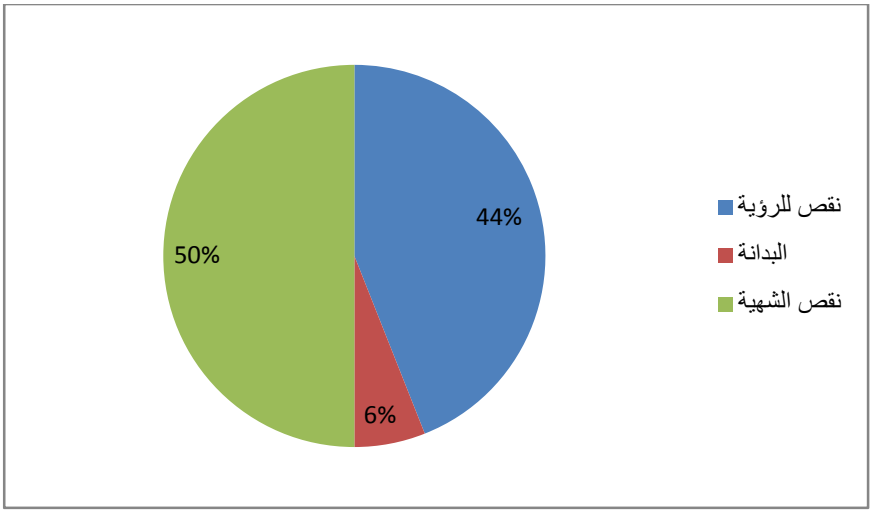


يتشارك الأطفال الألعاب الإلكترونية مع المحيطين به لإهتمامه الكبير بها ليحاول التعريف عن الألعاب التي تستهويه ويلعبها باستمرار خاصة وإن كان يحقق فيها الفوز ومن خلال هذا الجدول الموضح أعلاه سنبين مع من يتشارك تلاميذ المرحلة الإبتدائية بمدرسة التميز الخاصة لولاية تبسة الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها لنجد أن التلاميذ الذين يتشاركون الألعاب الإلكترونية مع أفرد عائلتهم والتي مثلت بـ 64% هي أعلى نسبة في هذا الجدول الإحصائي ما يدل على أن التلميذ متعلق بأفراد أسرته أكثر من العالم الخارجي لأنه هو في هذه المرحلة يتلقى كل المعلومات والمعارف والخبرات من الأسر التي ينتمي إليها أما بالنسبة للتلاميذ الذين يتشاركون الألعاب الإلكترونية مع أصدقائهم وزملائهم تمثلت نسبته في هذا الجدول الإحصائي بـ 36% مما يدل على أن التلاميذ يتشاركون اهتماماتهم مع أقرانهم أي أنهم يؤثرون ويتأثرون ببعضهم البعض وذلك يدل على أن لهم نفس الأهداف ورغبت هو هذا ما جاء في نظرية الاستخدامات والإشباعات التي اعتمدنا عليها في بحثنا هذا أنه يحضر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور ويتحكم في ذلك عوامل التفاعل الاجتماعي و تتنوع الحاجات باختلاف الأفراد بمعنى أن التفاعل بين أفراد مجتمع البحث والبيئة التي ينتمون إليها يؤثر على حاجاتهم في إستخدام وسائل التكنولوجيا.

- الجدول رقم (24): يبين آثار استخدام الألعاب الإلكترونية على التلاميذ

الإجابة	التكرار	النسبة
نقص للرؤية	22	%44
البدانة	03	%6
نقص الشهية	25	%50
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (24): يبين آثار استخدام الألعاب الإلكترونية على التلاميذ



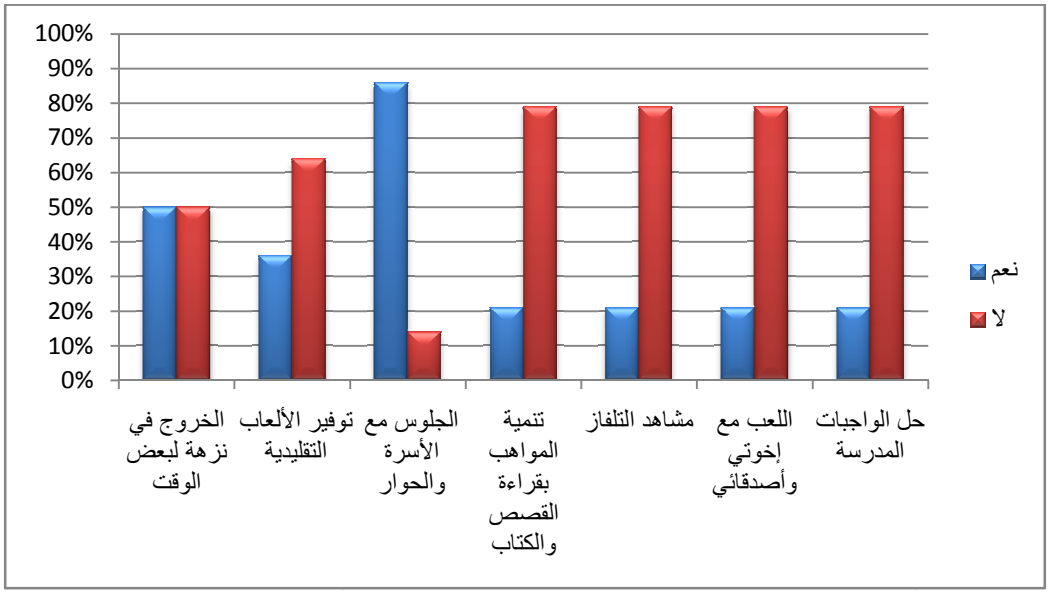
يؤثر الاستخدام الدائم للألعاب الإلكترونية على تلاميذ المرحلة الإبتدائية بمدرسة التميز الخاصة لولاية تبسة وذلك ببروز مختلف الآثار عليهم وهذا ما سنحاول توضيحه من خلال الجدول الإحصائي ليتبين لنا أن 50% من مفردات عينتنا البحثية يشعرون بنقص في الشهية الحين أنت الاستخدام المستمر للألعاب الإلكترونية ويرجع ذلك إلى أن التلاميذ ينسجمون بشكل كبير مع مجريات وأحداث الألعاب الإلكترونية هو هذا ما يأخذ وقت كبير من يومهم مما يؤثر على تنظيمهم للوجبات أو نظام غذائي أما بالنسبة للتلاميذ الذين يشعرون بنقص في الرؤيا عند الاستخدام الدائم للألعاب الإلكترونية تمثلت نسبتهم بـ 44% وهذا ما يدل على أن الاستخدام الكبير للوسائل التكنولوجية على اختلافها من هواتف ذكية وروحي ت الكترونية وحواسيب وغيرها يؤثر بشكل كبير على الأطفال من الناحية الصحية أما بالنسبة لآخر نسبة في هذا الجدول الإحصائي والتي تمثل التلاميذ الذين يصابون بالبدينة عند الاستخدام الكبير للألعاب الإلكترونية وتمثلت ب6% ويعود ذلك على النسبة الإحصائية الأولى في هذا الجدول والتي تمثل شعور الأطفال بنقص في الشهية عند الاستخدام الألعاب الإلكترونية ويتبين لنا من خلال هذه النتائج الإحصائية المتمثلة في هذا الجدول إن للألعاب الإلكترونية تأثير سيلبي على صحة الأطفال.

4- المحور الرابع: الاشباعات المحققة من التعرض للألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الإبتدائية بمدرسة التميز الخاصة

- الجدول رقم (25): يوضح الأساليب التي يستخدمها الأولياء لتجنيب أطفالهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية

الإجابة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الخروج في نزهة لبعض الوقت	14	%50	28	%50	50	%100
توفير الألعاب التقليدية	13	%36	37	%64	50	%100
الجلوس مع الأسرة والحوار	17	%86	33	%14	50	%100
تنمية المواهب بقراءة القصص والكتاب	17	%21	33	%79	50	%100
مشاهد التلفاز	11	%21	39	%79	50	%100
اللعب مع إخوتي وأصدقائي	06	%21	44	%79	50	%100
حل الواجبات المدرسة	09	%21	41	%79	50	%100

- الشكل رقم (25): يوضح الأساليب التي يستخدمها الأولياء لتجنيب أطفالهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية



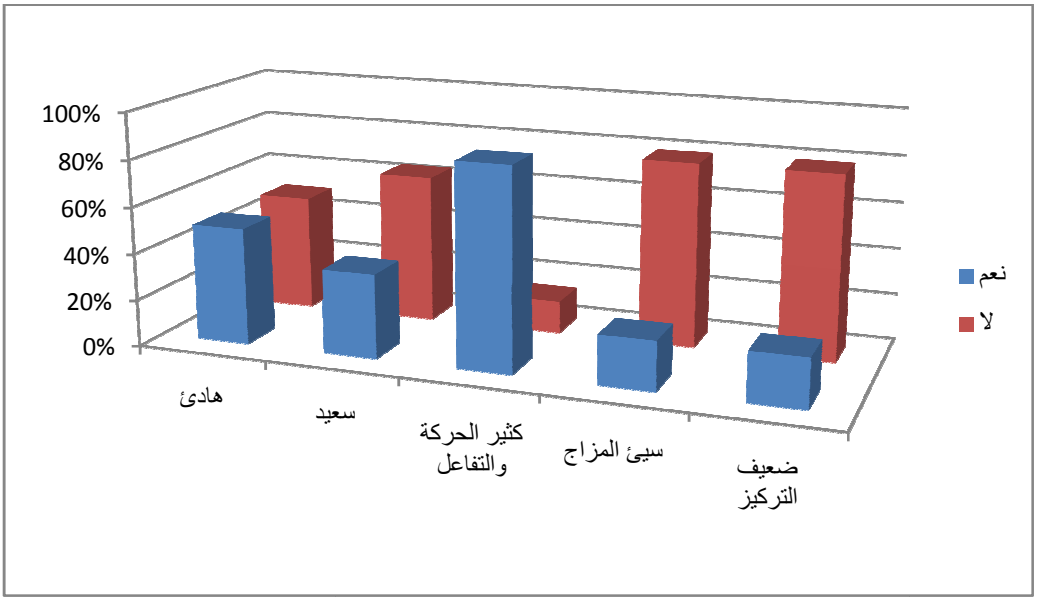
من خلال هذا الجدول يتبين لنا أن الأولياء يعتمدون على مجموعة من الأساليب ليجنبوا أطفالهم الألعاب الإلكترونية ومن هذه الأساليب الجلوس والحوار مع الأسرة والتي تمثلت في الجدول بنسبة 34% ويعود ذلك إلى أن الأولياء يعتمدون على أسلوب الحوار مع أطفالهم ليستمعوا لمختلف اهتماماتهم ورغباتهم ويشاركوهم فيها أما بالنسبة إلى تنمية مواهب الأطفال بقراءة القصص والكتابة

فترة مثلت بنسبة 34% وهذا من أهم الأساليب التي يعتمدها الأولياء في تنمية عقول أطفالهم والزيادة من مكتسباتهم ومن جهة أخرى فإن الأولياء الذين يخصصون وقتا للخروج فيفي نزهات وقضاء بعض الوقت في الخارج ليشعروا أطفالهم بالاهتمام وقد يعتمد ذلك إلى توفير الألعاب التقليدية التي لا زالت بشكل ما تؤثر على الأطفال وتبعث فيهم روح المنافسة وحب الاكتشاف وتمثلت بنسبة 26% ومن الأساليب الأخرى التي يعتمدها الأولياء هي مشاهدة التلفاز أو بمعنى آخر التعرف هي الأرض الرسوم المتحركة التي بدورها تلعب دورا كبيرا للتأثير على الأطفال بمختلف محتوياتها والرسائل التي تحملها في مضامينها واعتمادها على مجموعة من العوامل هل التي شو انتباه الأطفال أما بالنسبة إلى استغلال وقت فراغ الأطفال للاعبين مع إخوتهم أو أصدقائهم ليتشاركوا مجمل الأفكار والاهتمامات وطرق اللعب التي تتناسب مع أعمارهم وتمثلت 10% وآخر نسبة في هذا الجدول الإحصائي مثلت حل الواجبات المدرسية بنسبة 18% كأقل نسبة ويعود ذلك إلى أن تجنيب الأطفال من ممارسة الألعاب الإلكترونية لا يزيدوا من رغبتهم في حل واجباتهم المدرسية و يعود ذلك ا%ى التعلق باللعب و هذا ما يؤكد فرضية نظرية الاستخدامات والإشباعات القائلة بان يستطيع إفراد الجمهور دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون الوسائل التي تشبع هذه الحاجات أي أن تجنيب الأطفال للألعاب الإلكترونية يدفعهم إلى إيجاد حلول أخرى تسليهم.

- الجدول رقم (26): يوضح تصرفات التلاميذ بعد إستخدام الألعاب الإلكترونية

الإجابة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
هادئ	14	%50	28	%50	50	%100
سعيد	13	%36	37	%64	50	%100
كثير الحركة والتفاعل	17	%86	33	%14	50	%100
سيئ المزاج	17	%21	33	%79	50	%100
ضعيف التركيز	11	%21	39	%79	50	%100

- الشكل رقم (26): يوضح تصرفات التلاميذ بعد إستخدام الألعاب الإلكترونية



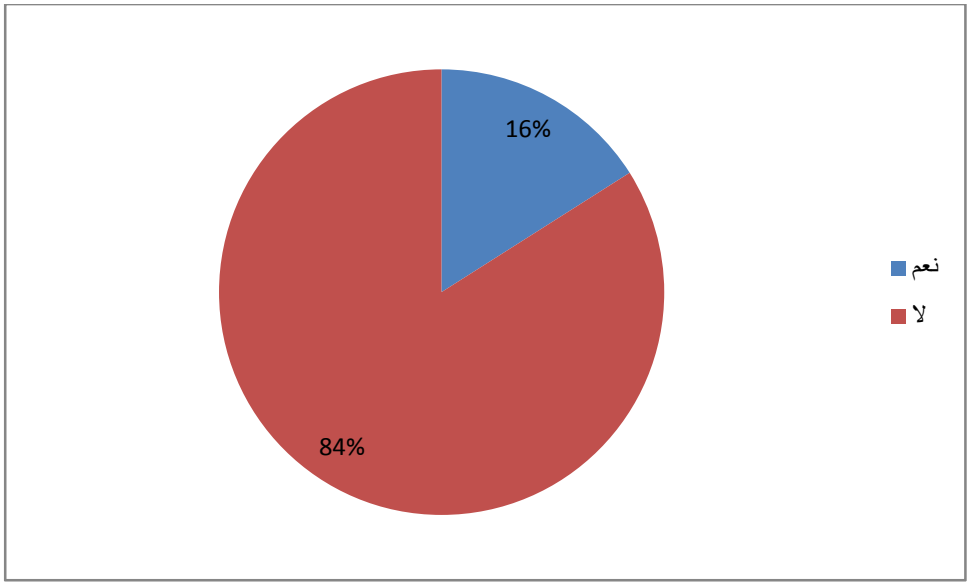
يبين هذا الجدول تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على تصرفات أطفال المرحلة الإبتدائية بمدرسة التميز الخاصة لولاية تبسة ليتبين لنا أن نسبة الأطفال الذين تؤثر الألعاب الإلكترونية على حركتهم والتفاعل هم تمثل أعلى نسبة في الجدول الإحصاء ب44% هي أن الطفل يتأثر بمختلف الحركات هو التصرفات التي يتعرض إليها في الألعاب الإلكترونية وبذلك فإن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يشعرون بعد الانتهاء من ذلك بالمساعدة وحسب إيجابياتهم يتبين لنا أن 28% منهم يشعرون بالسعادة بعد استخدام الألعاب الإلكترونية وعلى العكس فإن 24% منهم يشعرون بمزاج سيئ بعد استخدام الألعاب الإلكترونية ويعود ذلك إلى رغبتهم في استمرارية اللعب بمعنى أن للألعاب الإلكترونية تأثير كبير على عقول الأطفال ومن جهة أخرى فإن 22% بن عينة البحثية يشعرون بالهدوء بعد استخدام الألعاب الإلكترونية وهذه الفئة تخرج كل طاقتها في اللاعب من خلال مراحل اللعبة هم

منظموها الذي يتطلب التركيز والتفكير لحلها أقول فوزي بها أما بالنسبة للأطفال الذين تؤثر ال العيب الإلكترونية على تركيزهم طيب سألوا في هذا الجدول بالنسبة 8% ويرجع ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تستغل مجمل قدرات الطفل الذهنية وهذا ما أكده مقال زكية العمراوي تحت عنوان تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كورونا في المجتمع الجزائري 2021 حيث توصلت إلى أن إلغاء كافة النشاطات والممارسات المجتمعية ساهمت في زيادة معدل ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.

- الجدول رقم (27): يبين تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على تصرفات التلاميذ اتجاه عائلتهم

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	08	%16
لا	42	%84
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (27): يبين تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على تصرفات التلاميذ اتجاه عائلتهم



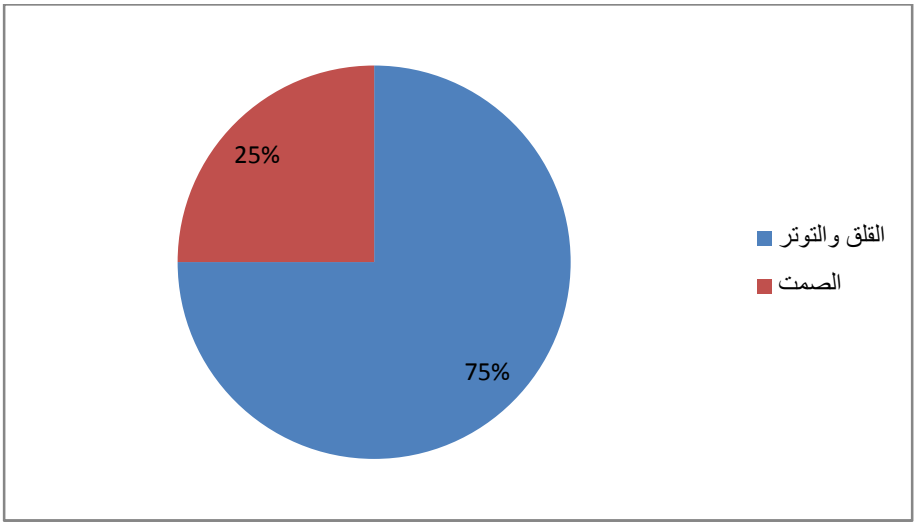
يتبين لنا من خلال الجدول أن نسبة 84% من التلاميذ يروا أن الألعاب الإلكترونية لا تأثر على تصرفاتهم اتجاه عائلتهم فالأطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية للترفيه أي أنه لا علاقة بين استخدامهم للألعاب الإلكترونية وعلاقتهم مع أفراد أسرتهم ويرجع ذلك إلى تأثير الأولياء على تربية أبنائهم من خلال مجمل المبادئ والقيم والمعتقدات التربوية التي ينشئ عليها الطفل داخل أسرته أما بالنسبة للتلاميذ الذين يروا أن استخدامهم للألعاب الإلكترونية له تأثير على تصرفاتهم اتجاه عائلتهم والذين مثلوا بنسبة 16% يرتبط ذلك لنقص الحوار مع أفراد العائلة و غياب الإهتمام بهم من قبل أوليائهم و مراقبة نوعية الألعاب الإلكترونية التي يتلقونها فتأثر على تصرفاتهم و يتعلق ذلك بمجمل

القيم الإنسانية و الإجتماعية و الدينية التي يتعرض إليها التلاميذ داخل الأسرة أو المدرسة التي ينتمون إليها، فالأطفال في هذه المرحلة تتكون شخصياتهم من خلال المعتقدات التي يتعرضون إليها و هذا ما جاء في دراسة الماجستير لمريم قويدر تحت عنوان تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال المتمرسين بالجزائر العاصمة حيث توصلت إلى أن الأغلبية الساحقة لمفردات العينة يرغبون في الحصول على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية وهذا تبعا للخصائص هذه الفئة العمرية التي ينمو لديها الفضول و الاستكشاف وأتطلع إلى كل ما هو جديد وحديث ومتطور فهم يرغبون في الحصول على ألعاب أكثر تطورا وحداثة ورقمية للعب بطرق أكثر تسلية وترفيه وبتقنيات عالية الدقة والجودة التي تجعلها قريبة كل القرب من العالم الحقيقي أكثر من العالم الافتراضي.

- **الجدول رقم (28): يبين تصرفات التلاميذ المتأثرين بالألعاب الإلكتروني**

الإجابة	التكرار	النسبة
القلق والتوتر	06	%75
الصمت	02	%25
المجموع	08	%100

- **الشكل رقم (28): يبين تصرفات التلاميذ المتأثرين بالألعاب الإلكتروني**



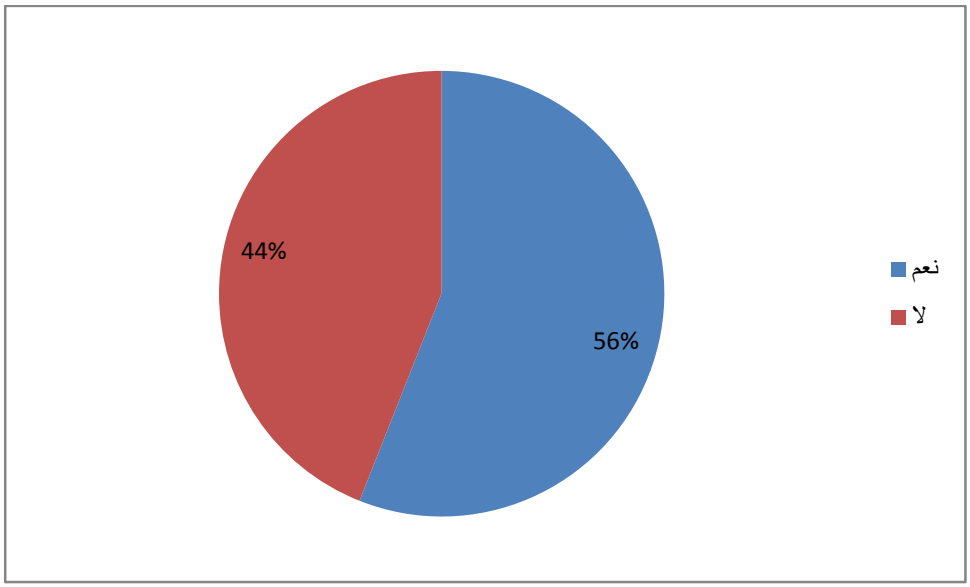
قد تؤثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال من خلال محتوياتها وفي بعض الحالات يكون هذا التأثير سلبيا وهذا ما جاء في هذا الجدول حيث أن نسبة التلاميذ الذين تأتيهم حالة من القلق والتوتر نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية تمثلوا بنسبة 75% حسب إحصائيات عينة بحثنا ويرجع ذلك إلى محتوى الألعاب الإلكترونية الذي يحمل في ثناياه مجموع التساؤلات والمراحل التي تتطلب التفكير المستمر للوصول إلى الفوز وهذا ما يخلق جوا من القلق والتوتر لعدم الفوز أو صعوبة بعض أنواع

الألعاب الإلكترونية المتاحة للأطفال أما بالنسبة إلى فئة التلاميذ الذين تأتيهم حالة من الصمت تمثلوا بنسبة 25% وهذا من مجمل التلاميذ الذين و أجابوا بأن للألعاب الإلكترونية تأثير على تصرفاتهم اتجاهها عائلتهم وهذا ما جاء في رسالة الدكتوراه لمريم قويدر حيث توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية يخلق سلوك عدواني لفظي وهو السلوك الغالب بين السلوكيات المكتسبة من خلال ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية، فهو عدوان يشتمل على كل كلام "سلبي، سيء، جريء "يرافق الغضب والقلق والتوتر والعصبية والشتم والسب والسخرية والتهديد، رغبة في الإيذاء اللفظي أو خلق جو من التوتر والخوف الموجه نحو الآخرين أو نحو الذات، وبذلك فإن مجمل الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى فئة المراهقين (الألعاب الحربية، الألعاب القتالية) تحتوي على لقطات ومشاهد عنف في مضمونها، بدليل أن سبعة عشر لعبة من أصل عشرين لعبة فيها لقطات عنف سواء أكان عنف بسيط أو عنف معتدل أو عنف شديد.

- الجدول رقم (29): يبين ما إن كان التلاميذ يحاولون تقليد أبطال وشخصيات الألعاب الإلكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	28	%56
لا	22	%44
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (29): يبين ما إن كان التلاميذ يحاولون تقليد أبطال وشخصيات الألعاب الإلكترونية



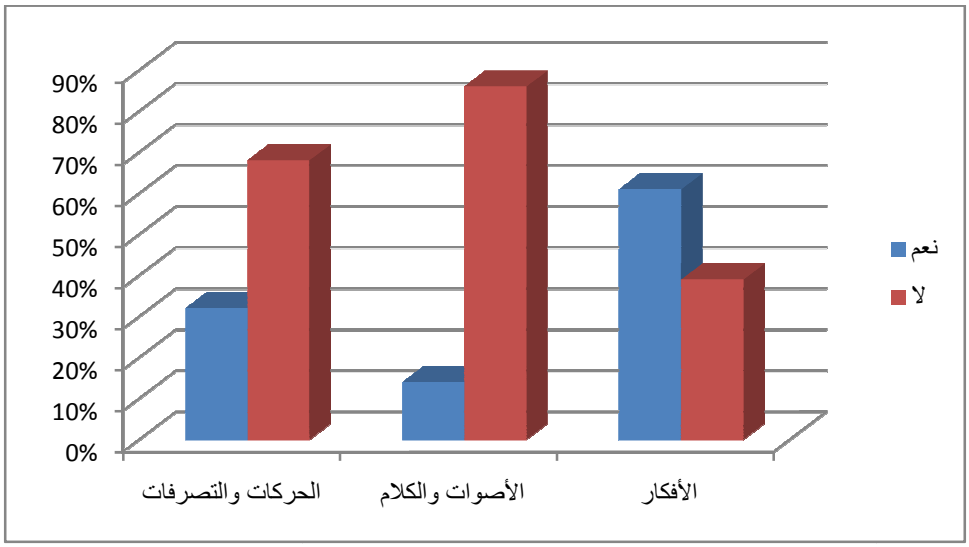
من خلال هذا الجدول يتبين لنا أنا نسبة 56% من التلاميذ يحاولون تقليد أبطال وشخصيات الألعاب الإلكترونية ويدل ذلك إلى تأثرهم الكبير بها والتي بدورها تعتمد أسلوب تأثير يتناسب مع المستوى

الفكري للأطفال وتتعلق هذه الفئة بتفاصيل أبطال الألعاب الإلكترونية من خلال التصرفات والأصوات والحركات التي يقوم بها شخصيات اللعبة ليؤثروا بهم من خلالها أما بالنسبة للتلاميذ الذين لا يتأثرون بشخصيات الألعاب الإلكترونية و تقليدها تمثلوا بنسبة 44% مما يدل على أن هذه الفئة من التلاميذ تستخدم الألعاب الإلكترونية بهدف التسلية فقط لنستنتج أن النسبتين متقاربتين مما يدل على أن شخصيات الأطفال ليست واعية بالقدر الكافي الذي يسمح لهم بتحديد تصرفاتهم وقد يرتبط ذلك بمدة استخدامهم للألعاب ونوعيتها ورقابة الوالدين وهذا ما تطرقت إليه مريم قويدر في رسالة الدكتوراه حيث توصلت في نتائج دراستها إلى أن الوالدين ورغم اطلاعهم العام على أنواع وتسميات الألعاب التي يمارسها أبناءهم إلا أنهم لا يستعملون أدنى آليات لحماية أبناءهم من خطر تأثير هذه الألعاب الإلكترونية على سلوكياتهم وصحتهم ونفسيتهم وتعاملاتهم اليومية والاجتماعية.

- الجدول رقم (30): يوضح تصرفات التلاميذ بعد إستخدام الألعاب الإلكترونية

الإجابة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الحركات والتصرفات	09	%32	19	%68	28	%100
الأصوات والكلام	04	%14	24	%86	28	%100
الأفكار	17	%61	11	%39	28	%100

- الشكل رقم (30): يوضح تصرفات التلاميذ بعد إستخدام الألعاب الإلكترونية



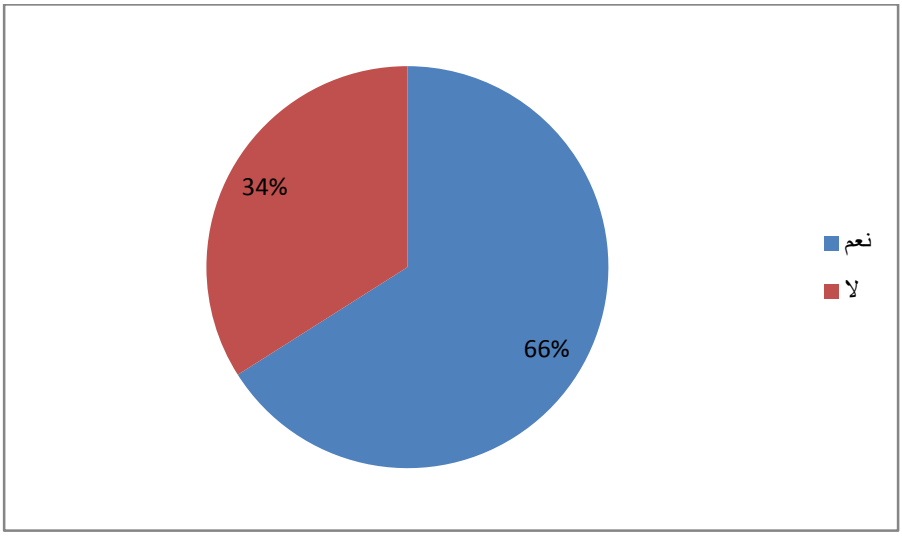
من خلال الجدول يتبين لنا أن نسبة 61% من التلاميذ يحاولون تقليد أفكار شخصيات الألعاب الالكترونية مما يدل على أن التلاميذ يتأثرون بأسلوب تفكير شخصية اللعبة من خلال الألعاب التي تحاول التأثير على مستخدميها من خلال نشر أفكار معينة داخل مضامينها ،ونسبة 32%من التلاميذ

يتأثرون بحركات و تصرفات شخصيات الألعاب الإلكترونية لأن الأطفال بطبيعتهم يتمتعون بفرط في الحركة و النشاط خاصة عندما يرتبط ذلك بهواياتهم و ما يستهويهم لذا فإنهم يقلدون حركات و تصرفات الشخصيات التي تأثر بهم و آخر نسبة في هذا الجدول الإحصائي تمثل التلاميذ الذين يقلدون أصوات وكلام شخصيات الألعاب الالكترونية بنسبة 14%لأن الألعاب تعتمد على المؤثرات التي تستهدف عقول الأطفال و تأثر فيهم و يتغير أسلوب التأثير من لعبة إلى أخرى لكنها تشترك في كونها تهدف إلى شد انتباه الأطفال و التأثير فيهم بمختلف الأساليب و التقنيات الحديثة.

- الجدول رقم(31): يبين ما إن كان التلاميذ يتشاركون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم مع أصدقائهم

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	33	%66
لا	17	%34
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (31): يبين ما إن كان التلاميذ يتشاركون الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم مع أصدقائهم



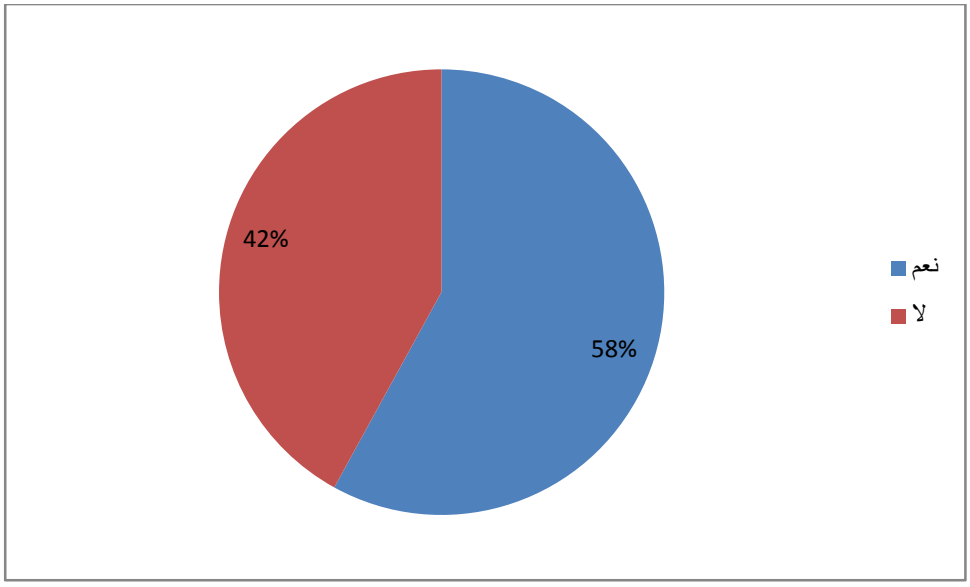
من خلال الجدول يتبين لنا أن 66% من التلاميذ يتشاركون الألعاب الالكترونية المفضلة لديهم مع أصدقائهم ويعود ذلك إلى أنهم يتأثروا بنفس العوامل لأنهم من الفئة العمرية نفسها ولان الألعاب الالكترونية تستهدف عقول الأطفال من خلال مختلف التقنيات التي تحتوي عليها ويرتبط ذلك أيضا بنوعيه الوسائل التكنولوجية الحديثة المنتشرة على نطاق واسع ومن ما يسهل على الأطفال الحصول على الألعاب الالكترونية بكبسه زر من خلال اسمها وتثبيتها على الجهاز الالكتروني وتجربتها بعد أن يتم

التعرف عليها من احد الأصدقاء أما بالنسبة للتلاميذ الذين لا يتشاركون الألعاب المفضلة لديهم مع أصدقائهم بنسبة 34% ويرجع ذلك إلى أن هذه الفئة تستخدم الألعاب الالكترونية بهدف التسلية دون التركيز على تفاصيلها من اسم من لعبة وصفات شخصياتها او عدم التعلق الكبير بالألعاب الالكترونية وعدم ممارستها بصفه دائمة.

- الجدول رقم(32): يبين ما إن كان التلاميذ يستطيعون الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	29	%58
لا	21	%42
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (32): يبين ما إن كان التلاميذ يستطيعون الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية

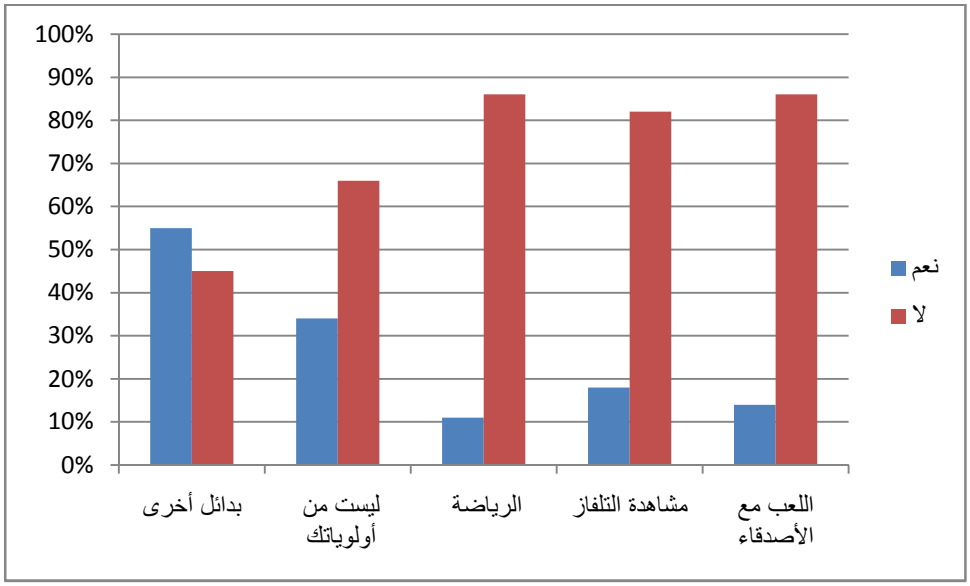


من خلال الجدول يتبين لنا أن نسبة 58% من تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة يمكنهم الابتعاد عن الألعاب الالكترونية ويرجع ذلك إلى مختلف النشاطات التي يقوم بها الأطفال داخل المدرسة أو في المنزل والى مجمل الواجبات والأعمال الملزمين باجراها في وقت فراغهم مناسبة 42% من التلاميذ لا يمكنهم الابتعاد عن الألعاب الالكترونية وارتبط ذلك بتعلقهم الكبير بالألعاب الالكترونية ورغبتهم المستمرة في ممارستها لأنها تعتبر من أهم الوسائل الترفيهية والممتعة للأطفال ودائما ما يرجع ذلك لتنوعها وكثرتها وتوفرها على نطاق واسع وسهوله استخدامها من قبل الأطفال وقد يؤثر ذلك على شخصية الأطفال وتصرفاتهم.

- الجدول رقم (33): يوضح أسباب إمكانية التلاميذ ابتعادهم عن الألعاب الإلكترونية

الإجابة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
بدائل أخرى	16	%55	13	%45	29	%100
ليست من أولوياتك	10	%34	19	%66	29	%100
الرياضة	03	%11	26	%86	29	%100
مشاهدة التلفاز	05	%18	24	%82	29	%100
اللعب مع الأصدقاء	04	%14	25	%86	29	%100

- الشكل رقم (33): يوضح أسباب إمكانية التلاميذ ابتعادهم عن الألعاب الإلكترونية



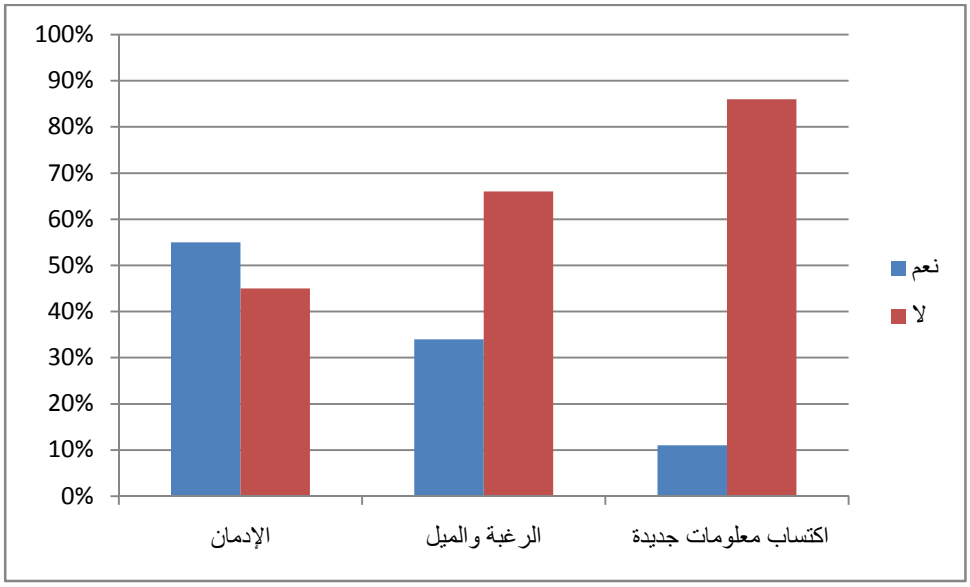
هناك مجموعة من الأسباب او العوامل التي تدفع بالتلاميذ للابتعاد عن ممارسة الألعاب الالكترونية ومن خلال هذا الجدول نرى أن 55% من التلاميذ لديهم بدائل أخرى عن استخدام الألعاب الالكترونية و34% ليست الألعاب الالكترونية من أولوياتهم أما بالنسبة إلى مشاهدة التلفاز فثم 18% من التلاميذ يستبدلون الألعاب الالكترونية بالتعرض إلى البرامج التلفزيونية والتي بدورها تستخدم نفس الأساليب والتقنيات المتواجدة في الألعاب الالكترونية للتأثير على الأطفال 14% من التلاميذ يفضلون اللعب مع أصدقائهم عن الألعاب الالكترونية وذلك لان اللعب على ارض الواقع يتميز بالحركة وسهولة التعامل ومشاركه نفس الأفكار والاهتمامات بينهم مما يزيد من المتعة والمرح 11% يمارسون الرياضة عوض استخدام الألعاب الالكترونية لأنهم يعتبرون الرياضة من اهتماماتهم وأسلوب معبر عن اتجاهاتهم بدلا من الألعاب الالكترونية وقد يرجع هذا الاختلاف إلى أن اهتمامات الذكور ورغباتهم تختلف عن اهتمام ورغبات الإناث وهذا ما جاء في رسالة الماجستير لمريم قويدر حيث

توصلت إلى أن الذكور يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من الإناث لان الإناث بطبيعتهم متعلقين بالدراسة أكثر من فئة الذكور.

- الجدول رقم (34): يوضح أسباب عدم قدرة التلاميذ ابتعادهم على الإبتعاد عن الألعاب الإلكترونية

الإجابة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الإدمان	08	%55	13	%45	21	%100
الرغبة والميل	10	%34	11	%66	21	%100
اكتساب معلومات جديدة	14	%11	07	%86	21	%100

- الشكل رقم (34): يوضح أسباب عدم قدرة التلاميذ ابتعادهم على الإبتعاد عن الألعاب الإلكترونية



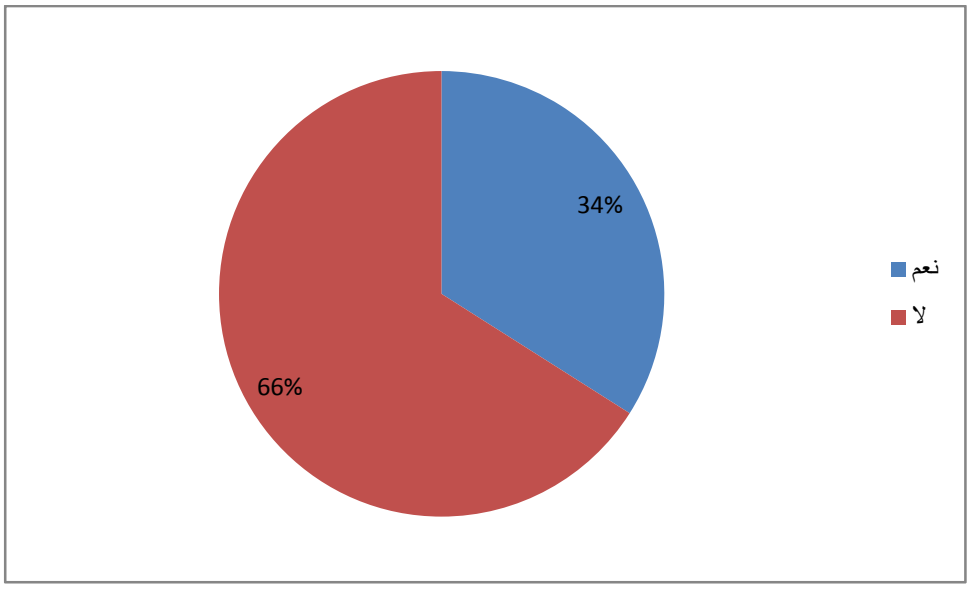
من خلال هذا الجدول يتبين لنا أن نسبة 67% من التلاميذ ليست لديهم القدرة للابتعاد عن الألعاب الالكترونية لأنهم يعتقدون أن الألعاب الالكترونية تكسبهم معلومات جديدة ويرتبط ذلك بمحتوى الألعاب الالكترونية لأنه هناك أنواع وفئات من الألعاب التي تعتمد على أسلوب الحساب والتفكير وسؤال وجواب وغيرها من الأساليب التي يكتسب منها الأطفال معلومات جديدة أما 48% من التلاميذ لا يمكنهم الابتعاد عن الألعاب الالكترونية بسبب الرغبة والميل إلى استخدامها ونسبة 38% منهم مدمنين على ممارسه الألعاب الالكترونية بشكل مستمر وهذا ما يؤثر على الأطفال لان التعلق الشديد بالألعاب الالكترونية له سلبيات على الطفل جسديا ومعنويا وهذا ما جاء في رسالة الماجستير لمريم قويدر حيث توصلت إلى أن للألعاب الالكترونية اثر على سلوكيات الأفراد لأنهم في رغبة دائما للحصول

على العاب أكثر تطور وحداثة للعب بطرق أكثر تسليه وترفيه وتقنيات عالية الدقة التي تجعلهم قريبين من العالم الحقيقي.

- الجدول رقم(35): يبين ما إن كان سلوكيات التلاميذ تتغير عند الانتهاء من الألعاب الإلكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	17	%34
لا	33	%66
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (35): يبين ما إن كان سلوكيات التلاميذ تتغير عند الانتهاء من الألعاب الإلكترونية

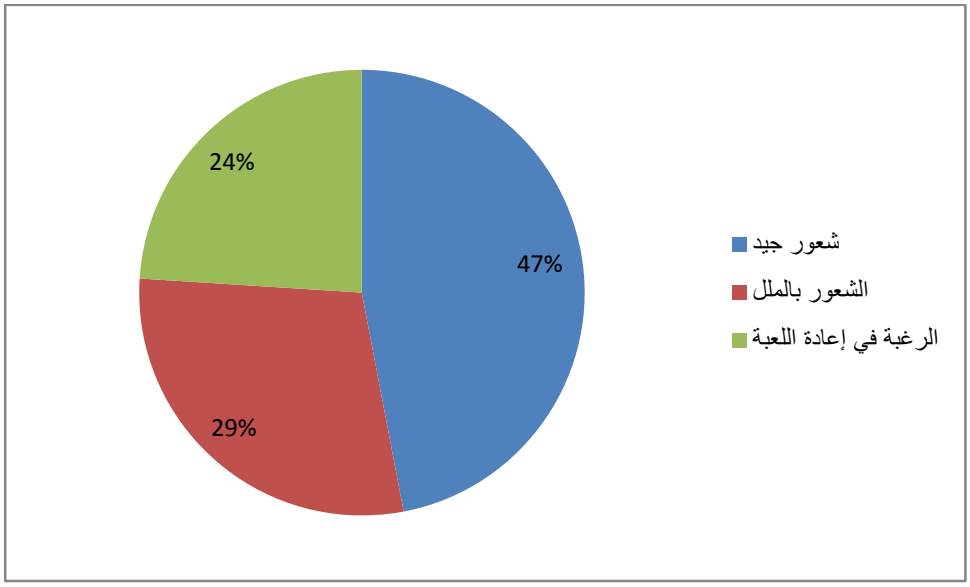


من خلال الجدول فان نسبة 66% من التلاميذ لا تتغير سلوكاتهم عند الانتهاء من اللعبة الالكترونية ويعود ذلك إلى أن استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية ليس إلا للترفيه والتسلية وأنها لا تؤثر على عقولهم ومبادئهم ويرجع ذلك إلى القواعد أو الأساليب التي يعتمدها الأولياء في تربيه أطفالهم وبناء شخصياتهم أما نسبة 34% تتغير سلوكاتهم عند الانتهاء من استخدام الألعاب الالكترونية ويرتبط ذلك بتعلقهم الشديد بالألعاب الالكترونية ورغبتهم في ممارستها لوقت طويل.

- الجدول رقم(36): يبين تغيير الألعاب الإلكترونية لسلوكيات التلاميذ

الإجابة	التكرار	النسبة
شعور جيد	08	%47
الشعور بالملل	05	%29
الرغبة في إعادة اللعبة	04	%24
المجموع	17	%100

- الشكل رقم (36): يبين تغيير الألعاب الإلكترونية لسلوكيات التلاميذ

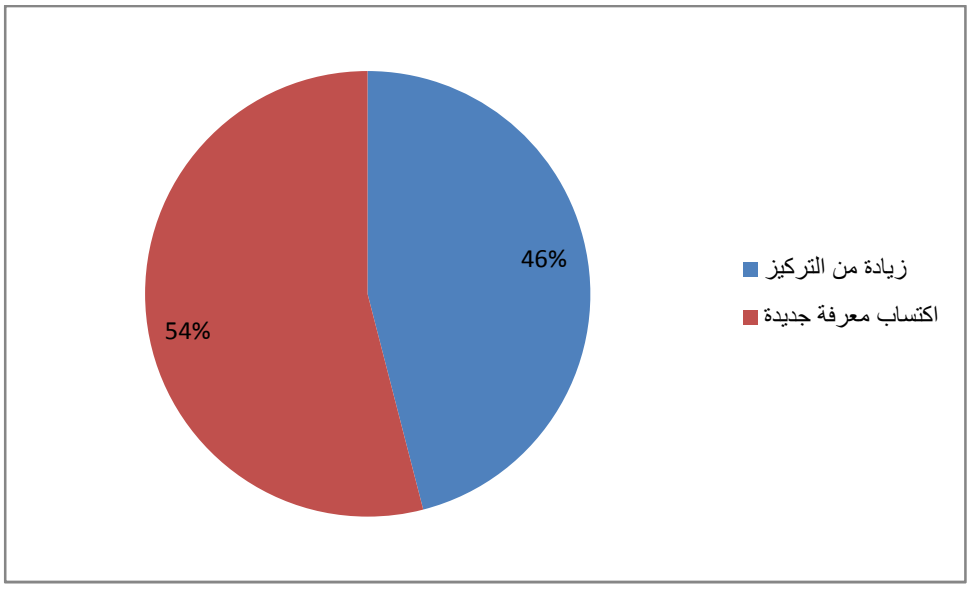


يختلف التلاميذ في تأثرهم بالألعاب الالكترونية ومشاعرهم عند استخدام الألعاب الالكترونية او بعد الانتهاء من اللعبة ومن خلال هذا الجدول يتبين لنا أن نسبة 44% من التلاميذ يشعرون بشعور جيد بعد ممارسه او استخدام الألعاب الالكترونية ونسبة 29% يشعرون بالملل بعد استخدام الألعاب الالكترونية ويرجع ذلك إلى رغبتهم في استمرارية اللعب لوقت طويل ونسبه 24% من التلاميذ يشعرون بالرغبة في إعادة اللعبة بعد الانتهاء منها وذلك لتعلقهم الشديد بها لنستنتج من خلال هذا الجدول أن الأطفال يختلفون في نسبي تأثرهم بالألعاب الالكترونية وتعلقهم بها ويرجع ذلك إلى نوعيه الألعاب الالكترونية التي يستخدمونها والفترات الزمنية المسموح لهم بها في اللعب.

- الجدول رقم(37): يوضح الاشباعات المعرفية المحققة من استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
زيادة من التركيز	23	%46
اكتساب معرفة جديدة	27	%54
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (37): يوضح الاشباعات المعرفية المحققة من استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية

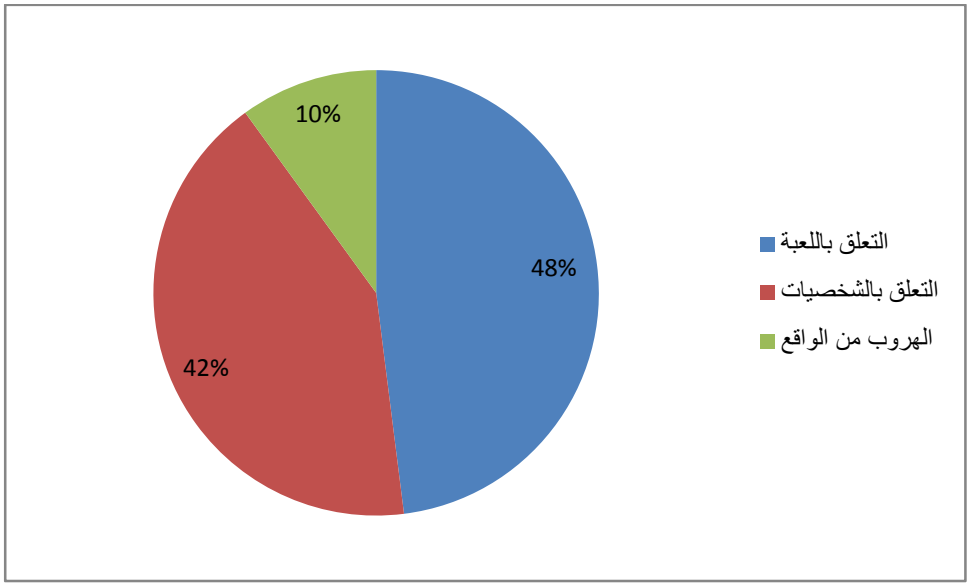


من خلال الجدول فان 54% من التلاميذ يكتسبون معارف جديدة من استخدامهم للألعاب الالكترونية ويعود ذلك إلى نوعيتها لان هناك أنواع من الألعاب الالكترونية كألعاب الحساب والأسئلة وتركيب الحروف وغيرها من الألعاب التي تحتمل على اكتساب معلومات جديدة ونسبة 46% من التلاميذ يكتسبون زيادة في التركيز من استخدامهم للألعاب الالكترونية لأنها تحتاج إلى الدقة والتركيز أثناء اللعب للوصول إلى الفوز بها فالألعاب الالكترونية تعتمد على أساليب الوصول إلى ذهن الطفل والتأثير فيه من خلال مختلف التقنيات والأصوات والصور التي تعتمد عليها لتحقق إشباعات معرفية للتلاميذ.

- الجدول رقم(38): يوضح الاشباعات العاطفية المحققة من استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
التعلق باللعبة	24	%48
التعلق بالشخصيات	21	%42
الهروب من الواقع	05	%10
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (38): يوضح الاشباعات العاطفية المحققة من استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية

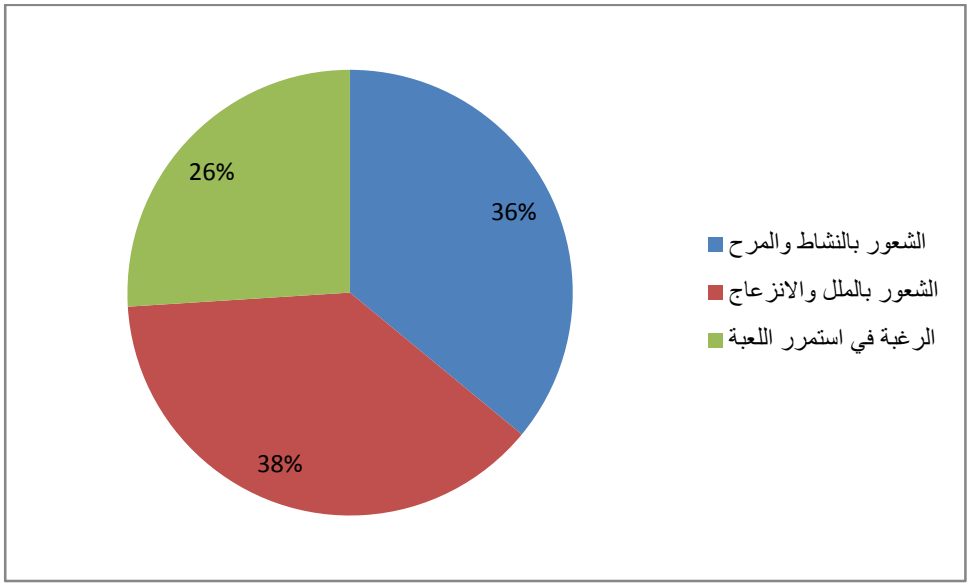


يبين هذا الجدول الاشباعات العاطفية المحققة من استخدام تلاميذ المرحلة الابتدائية فنسبة 48% من التلاميذ يحققون اشباعاتهم العاطفية من خلال تعلقهم باللعبة الالكترونية أما بالنسبة للتلاميذ المتعلقين بشخصيات اللعبة تمثلوا بنسبه 42% ويعود ذلك إلى تأثرهم بمجريات اللعبة وشخصيتها أما نسبة 10% من التلاميذ فان استخدامهم للألعاب الالكترونية بسبب الهروب من الواقع ويرتبط ذلك من انعدام الحوار مع أفراد عائلاتهم وعدم اهتمام الأولياء برغبات أطفالهم وتخصيص الوقت الكافي لسماع اهتماماتهم ومشاركتهم بها.

- الجدول رقم(39): يبين شعور التلاميذ عند التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
الشعور بالنشاط والمرح	18	%36
الشعور بالملل والانزعاج	19	%38
الرغبة في استمرر اللعبة	13	%26
المجموع	50	%100

- الشكل رقم (39): يبين شعور التلاميذ عند التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية



يتعلق الأطفال بشكل كبير بالألعاب الالكترونية لرغبتهم الدائمة باستخدامها ومن خلال هذا الجدول سنحاول أن نبين ما يشعر به التلاميذ عند التوقف عن اللعب بالألعاب الالكترونية ليتبين لنا أن نسبة 38% من التلاميذ يشعرون بالملل والانزعاج عند الانتهاء من اللعب بالألعاب الالكترونية ذلك لتعلقهم شديد بالألعاب الالكترونية والرغبة الدائمة في استمرارية استخدامها لأكبر وقت ممكن أما نسبة 36% منهم يشعرون بالنشاط والمرح عند التوقف عن اللعب ذلك لان الألعاب الالكترونية تعتمد على الحركة المفرطة وبذل المجهودات والنشاطات المختلفة التي تزرع في الطفل الرغبة في القيام بالنشاطات والحركات أما نسبة 26% منهم يشعرون بالرغبة في استمرار العاب بالألعاب الالكترونية لتعلقهم الشديد بها.

ثانيا : نتائج الدراسة

لقد كشفت الدراسة التي قمنا بها والتي تدور حول تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التواصل الأسري لدى أطفال مرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة بولاية تبسة على مجموعة من النتائج التي ساهمت في الإجابة على التساؤلات المقترحة في الإشكالية المتمثلة في :

1- النتائج العامة للدراسة :

- **على ضوء التساؤل المركزي للدراسة:** توصلنا إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية لا يؤثر بشكل سلبي على التواصل الأسري لدى فئة من أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة وهذا راجع إلى نظام الأسرة الداخلي هذا من جهة لنجدها تؤثر بشكل سلبي على التواصل الأسري لدى فئة أخرى من الأطفال وهذا راجع إلى أسباب داخل كل أسرة .

1. **على ضوء التساؤل الفرعي الأول :** يتبين أن أطفال المرحلة الابتدائية في مدرسة التميز الخاصة يشتركون في معظم العادات والأنماط لاستخدام الألعاب الإلكترونية حيث نجد أغلبيتهم يلعبون الألعاب الإلكترونية في المنزل على لوحاتهم الإلكترونية في مدة زمنية ما بين ساعة إلى ساعتين في المساء أما بالنسبة لنوعية الألعاب المفضلة تبقى محصورة على طبيعة الجنس فالذكور يمارسون الألعاب القتالية أما بالنسبة للإناث فيمارسون ألعاب الألغاز والألعاب الأزياء .
2. **على ضوء التساؤل الفرعي الثاني:** من أهم أسباب استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الابتدائي بمدرسة التميز الخاصة هي الترفيه والتسلية والتركيز والذكاء لأنها حسب رأيهم مناسبة لهم، في حين نجد أن فئة كبيرة من الأطفال يرون أن الألعاب الإلكترونية لم تقلل من فرص اتصالهم بأفراد أسرتهم وهناك من يرون أن الألعاب الإلكترونية قللت من فرص اتصالهم بأفراد أسرتهم وهذا راجع إلى تأثر الأطفال بطبيعة الألعاب وغياب ثقافة الحوار في المنزل وعمل الأم وانفصال الوالدين .
3. **على ضوء التساؤل الفرعي الثالث :** تنقسم الإشباعات المحققة من تعرض أطفال المرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة للألعاب الالكترونية إلى إشباعات معرفية بحيث نجد أن الأطفال يسعون إلى اكتساب معرفة جديدة وذلك من خلال التعرف على مختلف أنواع الألعاب الإلكترونية وإشباعات عاطفية تتمثل في التعلق باللعبة والتعلق بالشخصيات هذا من جهة والهروب من الواقع من جهة أخرى .

2- تفسير النتائج في ضوء الدراسات السابقة :

من خلال نتائج الدراسة يمكن الإشارة إلى :

أولا: بالنسبة لدراسة الأولى: وهي دراسة للباحثة مريم قويدر بعنوان أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين دراسة وصفية تحليلية على عينة من المراهقين المتمدرسين بالمرحلة الثانوية في المدارس العمومية بالجزائر العاصمة، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه ، تخصص مجتمع المعلومات ، جامعة الجزائر3 ، 2021 / 2022 والواردة في الصفحات 749 صفحة ، فإن نتائج هذه الدراسة تتفق بشكل كبير مع النتائج المتوصل إليها في دراستنا من حيث استخدام الأطفال الألعاب بغرض التسلية والترفية كما أن المكان المفضل لديهم في استخدام الألعاب الالكترونية هو المنزل كما أنهم يتفقون في نوع اللعبة فمن أكثر الألعاب استخداما لديهم هي الألعاب القتالية والعاب الرياضة وألعاب المغامرة أما بالنسبة للمدة الزمنية التي يستخدمون فيها الألعاب من ساعة إلى ساعتين كما أنهم يشتركون في نفس الشعور عند الانتهاء من اللعب حيث يشعرون بالراحة والطمأنينة كما أنه من الآثار السلبية الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية هي ضعف الرؤية .

ثانيا: بالنسبة لدراسة السابقة الثانية: وهي دراسة للباحثة مريم قويدر أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الماجستير ، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر 3 ، 2011 / 2012 و الواردة في الصفحات 312 صفحة فإن نتائج هذه الدراسة تتفق بشكل كبير مع النتائج المتوصل إليها في دراستنا من حيث نوعية الألعاب الإلكترونية المستخدمة لدى مفردات العينة حيث أن الأطفال يميلون أكثر إلى الألعاب الحربية والقتالية في حين أن الإناث يميلون أكثر إلى الألعاب التعليمية وألعاب الألغاز وألعاب البنات وهذا يرجع لمتغير الجنس كما أنهم يمارسون الألعاب في البيت باعتبار اللعب في البيت يوفر الراحة أكثر في استغراق الوقت الكافي لهم .

ثالثا: بالنسبة لدراسة السابقة الثالثة: وهي دراسة زكية العمراوي وهي دراسة بعنوان تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد 19 في المجتمع الجزائري، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية و الاجتماعية، جامعة العربي بن مهيدي ، المجلد 4 / العدد 1 ، 2021 ، والواردة في الصفحات من 23/11 صفحة حيث تتوافق مع نتائج مذكرتنا في أن غالبية الأطفال يستخدمون أجهزة الأولياء كما أن أطفال العينة يستطيعون الاستغناء عن الألعاب الالكترونية وطرح بدائل أخرى، كما أن الألعاب الالكترونية تؤثر إيجابا كالنشاط والذكاء وسلبا على النفسية والجسدية.

في الأخير تعتبر هذه النتائج غير نهائية بحيث تحتمل هذه الدراسة البحث مرة أخرى بعدة آراء مختلفة.

خاتمة

خاتمة:

لقد حاولنا من خلال هذه الدراسة معرفة تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التواصل الأسري لدى أطفال مرحلة الابتدائية بمدرسة التميز الخاصة بولاية تبسة وذلك بالتعرض إلى أسباب ودوافع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها عليهم من الناحية السلبية والإيجابية وكيف أصبحت الألعاب الإلكترونية واقعا لا مفر منه وأثرت بشكل كبير على فئات الأطفال وهذا نتيجة لتنوعها وطريقة عرضها وألوانها وتقنياتها المعاصرة و ارتباطها بالشبكة مما يجعل الأطفال أكثر انجذابا لها وبهذا تؤثر عليهم من ناحية الاستخدام وفترات اللعب.

لكن السؤال الذي يبقى مطروح ماذا لو بقيت تقنيات التكنولوجيا تمس تطوير الألعاب الإلكترونية؟ كيف سيواجه الأطفال مواكبة التجديد على مستوى الألعاب الإلكترونية؟ وكيف يتصرف الأولياء في مواجهة التطورات التي تسعى التكنولوجيا الوصول إليها؟ وهل هناك غايات يسعى الغرب لتجسيدها؟ وما هي الأهداف التي تسعى لها الدول الغربية من خلال الألعاب الإلكترونية لصناعة جيل جديد؟ وإذا كان كذلك كيف سنواجه نشر هذه الأفكار الغربية؟

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع

أولا- المصادر:

- ابن منظور، **لسان العرب**، المجلد العاشر، دار صادر للطباعة والنشر، لبنان، ط4، 2005.

ثانيا- الكتب باللغة العربية

1. أحمد بن مرسلي ، **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال** ، ط 03 ، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر ، 2007 .
2. أحمد مصطفى عمر، **البحث العلمي (إجراءاته ومناهجه)**، ط1، مكتبة الفلاح، القاهرة، 2000.
3. أماني عبد الفتاح علي، **مهارات الاتصال والتفاعل والعلاقات الإنسانية** ، مكتبة الانجلو المصرية ، القاهرة، 2013.
4. بسام عبد الرحمن المشاقبة ، **نظريات الإعلام** ، دار أسامة ، عمان ، 2013.
5. حسن عماد مكاوي ، ليلى حسين السيد ، **الاتصال و نظرياته المعاصرة** ، دار المصرية اللبنانية ، القاهرة ، 1998.
6. رأفت صلاح الدين ، **الألعاب الالكترونية وأثرها على الأطفال** ، د د ط، أبواب الإعلام ،د س ن، ص- ص 23/ 24 .
7. عبد الرحمن بدوي ، **كتاب مناهج البحث العلمي** ، ط 03 ، وكالة المطبوعات ، الكويت ، 1977 .
8. عبد الرحمن درويش، **مقدمة إلى علم الاتصال**، ط1، عالم الكتب، القاهرة، 2012.
9. عبد الرحيم سوني ، **علم التواصل ودوره في تقريب العلوم الشرعية** ، مقدمات في تقريب علم التواصل ، المغرب.
10. عبد الكريم بكار **التواصل الأسري** ، ط 1 ، دار السلام ، القاهرة ، 2009 .
11. عمار بوحوش، **دليل الباحث في منهجية وكتابة الرسائل الجامعية**، ط 02 ، المؤسسة الوطنية للكتاب، الجزائر، 2016.
12. فهد بن عبد العزيز الغفيلي، الألعاب الإلكترونية لخطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، مكتبة الملك فهد ، الرياض ، 2016.

13. ماجد محمد الزيادي، **الانعكاس التربوي لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو ومن أولياء أمور الطلبة المدارس الابتدائية** ، جامع الطيبة للعلوم التربوية ، ع 1 ، 2014.

14. محمد الطناجي، **الألعاب الالكترونية جدلية التأثير و حتمية المواجهة** ، جامعة الدول العربية ، القاهرة ، 2019.

15. مكي مصطفى ، **البحث العلمي آدابه وقواعده ومناهجه** ، دار هومة، الجزائر، 2013.

16. نادية بوشلالق، **الاتصال الأسري ودوره في تفعيل العلاقات داخل الأسرة**، جامعة قاصدي مرباح ، ورقلة ، 2013.

17. ندى عقاب ابن عبود وآخرون ، **دليل الأسرة في استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء ، مكتبة الملك فهد الوطنية**، الرياض، 1442.

ثانيا– المذكرات والرسائل الجامعية

1. برتيمة سميحة، **الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي**، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، علم اجتماع التربية، جامعة محمد خيضر، بسكرة ، 2017.
2. ديمة الشاعر، **التأثير بالآخرين والعلاقات العامة** ، بحث مقدم لنيل درجة الدبلوم في العلاقات العامة، الأكاديمية السورية الدولية الجمعية الدولية، للعلاقات العامة ، 2009.
3. فاطمة همال، **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري** ، مذكرة ماجستير ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية ، إعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة ، جامعة الحاج لخضر ، باتنة ، 2012.
4. لدمية عابدي ، **الاتصال السريع في ظل التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال**، رسالة الدكتوراه، كلية الآداب والعلوم الإنسانية علوم الإعلام والاتصال، جامعة باجي مختار ، عنابة، 2015.
5. مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال** ،مذكرة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام مجتمع المعلومات جامعة الجزائر(3) ، 2012 .
6. مريم قويدر، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين**، مذكرة دكتوراه، كلية علوم الإعلام والاتصال علوم الإعلام جامعة الجزائر(3).
7. وسام طايل البشاشة، **دوافع استخدام طلبة الجامعة الأردنية لمواقع التواصل الاجتماعي وإشباعاتها**، رسالة ماجستير ، كلية الآداب والعلوم ، صحافة وإعلام ، جامعة البترا، 2013.

ثالثا- المجلات والملتقيات

1. إبراهيم بن صالح الحميدان، **الإقناع والتأثير دراسة تأصيلية دعوية**، مجلة جامعة الإمام كلية الدعوة والإعلام ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية ، بياض ،ع 49 ، 1426.
2. إسماعيل سيبوكو ، نجلاء نجاحي ، **أهمية المنهج الوصفي للبحث في العلوم الإنسانية** ، مجلة مقاليد ، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة، ع 16، 2019.
3. إيناس فصيح علي ، زيان يحيي بلال، **التسلط الأبوي و تأثيراته الايجابية و السلبية واستخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة و أثرهما على سلوك التنمر**، مجلة نسق، دار علوم التربوية والنفسية في بناء الفرد، ع 03 ، 2022.
4. بسمة صالح سعيد الشيخي، إيمان موسى فرج الزوي، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية** ، مجلة العلوم الإنسانية وطبيعيه، ع 7 ، 2022.
5. جمال علي خليل الدعشان، محمد غنيم سويلم ، **مخاطر إدمان التلاميذ الألعاب الالكترونية القتالية وأساليب مواجهتها** ، مجلة العلوم التربوية ، جامعة القاهرة ، ع 01 ، 2021.
6. خالد صلاح محمود حنفي محمود ، **الطفل العربي و الألعاب الإلكترونية القاتلة**، مجلة الطفولة والتنمية ، القاهرة، ع 32 ، 2018، ص 31.
7. خليفي محمد ، مزيان محمد ، **الألعاب الالكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية** ، مجلة التنمية البشرية ، ع11 ، 2019.
8. زكية العمراوى، **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد 19 في المجتمع الجزائري**، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي،ع 1 ، 2021.
9. زهرة الأسود، **العينات في البحث العلمي إجراءات واعتبارات**، مجلة التنوير للبحوث الإنسانية والاجتماعية، جامعة الوادي، الجزائر، ع 12 .
10. سهيلة لغرس ، **الاتصال والتنشئة الاجتماعية** ، مجلة دراسات جامعة مصطفى اسطمبولي ، معسكر ، ع 01 ، 2021.
11. صلحية بوشيبان، فاطمة الأشراف، **انعكاسات استخدام الطفل الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي**، مجلة المجتمع والرياضة، الجزائر ، ع 01 ، 2019 .

12. عبد الحميد جديد و آخرون ، **مستوى الاتصال الأسري ومظاهر الانتقال من عصر الأدوار إلى عصر العلاقات**، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة عمار ثليجي ، ع 34 ، 2018.

13. عبد الله محيميد مسحل العصيمي، **أنماط التواصل الأسري وعلاقتها بالمرونة النفسية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الطائف**، مجلة الإرشاد النفسي، جامعة عين شمس، ع 49، 2017.

14. فاطمة الزهراء تنيو، **الملاحظة تقنية كثيرة الورود ونادرة التوظيف**، مجلة العلوم الإجتماعية والإنسانية، العدد01، قسنطينة،2020.

15. قراد راضية، بالعوديدات حورية، **تأثير استخدام لوحة الإلكترونية على التواصل مع الأسرة والأصدقاء لدى أطفال مرحلة المتوسطة**، مجلة الإعلام والمجتمع، تبسة، جيجل، ع01، 2022.

16. محمد الأزهر بالقاسمي، **سلبيات و إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها**، مجلة التنوير للعلوم الإنسانية و الاجتماعية ، الجزائر، ع 09.

17. محمد در، **أهم مناهج و عينات البحث العلمي**، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، داركنوز ، الجزائر، ع 09 ، 2017.

18. مي حامد محمود عبد الرحيم ، **فعالية الممارسة العامة المتقدمة من منظور الخدمة الاجتماعية في الحد من ظاهرة الألعاب الإلكترونية** ، مجلة بحوث في الخدمة الاجتماعية تنموية ، جامعة بني سويف 2021 .

19. النوي بالطاهر، عاتكة غرغوط، **الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية** ، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع ، الوادي ، ع 08 ، 2018.

رابعا- المواقع الإلكترونية

1. http://biblio.univalger.dz
2. http://search.shamaa.org
3. http://thesis.univ-biskra.dz
4. http://www.riyadhalelm.com
5. https://baat.journals.ekb.eg
6. https://drive.uqu.edu.sa
7. https://www.arabccd.org

8. https://www.asjp.cerist.dz
9. https://www.hnjournal.net
10. https://www.iasj.net/iasj
11. https://www.researchgate.net
12. https://www.taibahu.edu.sa
13. https://www.uop.edu.jo

الملاحق

الملحق رقم 01: استمارة الإستبيان

وزارة التعليــم العالــي والبحــث العلمــي
جامعــة الشهيد العربــي التبســي- تبســة-
كليـة العلـوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علـوم الإعـلام والإتـصال

التخصص: إتصال تنظيمي
السنة: الثانية ماستر

إستمارة استبيان لمذكرة بعنوان:

تأثير الألعاب الإلكترونية على التواصل الأسري لدى أطفال المرحلة الإبتدائية
دراسة ميدانية بمدرسة التميز الخاصة – لولاية تبســة –

رسالة مقدمة لنيل شهادة الماستر LMD

من إعداد الطالبين:
- **إكرام بكايري**
- **رانيا توات**

إشراف الأستاذة:
أ. د/ قراد راضية

ملاحــظات:

المعلومات الواردة في هذه الإستمارة سرية وتستخدم لأغراض علمية بحثية.

يرجى وضع علامة (X) أمام الإجابة المختارة.

السنـــة الجامعيـــة
2022 – 2023

المحور الأول: البيانات السوسيوديمغرافية

1- السن:

.....

2- النوع:

ذكر ☐ أنثى ☐

3- المستوى التعليمي:

سنة ثالثة ☐ سنة رابعة ☐ سنة خامسة ☐

4- المستوى الدراسي:

ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

5- مع من تقيم:

مع أسرة صغيرة ☐ مع أسرة كبيرة ☐

- إذا كانت الإجابة مع أسرة صغيرة، كم عدد أفرادها؟

..... (عدد الأطفال يحدد)

- إذا كانت الإجابة مع أسرة صغيرة، كم عدد أفرادها؟

..... (عدد الأطفال يحدد)

المحور الثاني: عادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الإبتدائية بمدرسة التميز الخاصة

6- هل تستخدم العاب الإلكترونية؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

7- في حالة الإجابة بدائما ماهو السبب في رأيك؟

- الألوان ☐
- الحركة ☐
- الخفة ☐

- سهولة الاستخدام ☐

8- أين تلعب الألعاب؟

- المنزل ☐
- نادي الانترنت ☐
- قاعة الألعاب ☐

أخرى أذكرها .....

9- ماهي الألعاب المفضلة لديك؟

- ألعاب القتال ☐
- ألعاب الأزياء ☐
- قاعة السباق ☐
- ألعاب الألغاز والمغامرة ☐
- ألعاب الرياضة ☐
- ألعاب الحلول ☐

10- هل يحدد الوالدين نوعية الألعاب التي تستخدمها؟

- دائما ☐
- أحيانا ☐
- نادرا ☐

11- هل تستخدم مؤسستكم وسائل الإتصال عن بعد؟

- الهاتف النقال ☐
- الحاسوب ☐
- لوحة الكترونية ☐
- تلفزيون ☐

أخرى أذكرها .....

12- ما هي الفترة الزمنية التي تفضل أن تستخدم فيها الألعاب الالكترونية؟

- صباحا ☐
- مساءا ☐
- ليلا ☐

13- كم تقضي من الوقت في اللعب بالألعاب الالكترونية؟

- أقل من ساعة ☐
- ساعة إلى ساعتين ☐
- من ساعتين إلى ثلاث ساعات ☐

المحور الثالث: أسباب إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الإبتدائية بمدرسة التميز الخاصة

14- ما رأيك في الألعاب التي تلعبها؟

- مناسبة ☐
- غير مناسبة ☐
- هواتف الأقمار الصناعية ☐

15- ماهي دوافع تعرضك للألعاب الالكترونية؟

- للترفيه والتسلية ☐
- الذكاء والتركيز ☐
- التعلم و التثقيف ☐
- ملئ وقت الفراغ ☐
- لأن أقرانك يلعبونها ☐

أخرى أذكرها

.....

16- هل ترى أن مضامين الألعاب الالكترونية تساهم في تنشيط ذكائك؟

نعم ☐ لا ☐

17- هل ترى أن الألعاب الالكترونية قللت فرص اتصالك بأفراد أسرتك؟

نعم ☐ لا ☐

- في حالة الإجابة بنعم:

- غياب ثقافة الحوار ☐
- عمل الأم ☐
- التأثر بالألعاب ☐
- انفصال الوالدين ☐

18- ما هي ردة فعلك عندما تخسر في الألعاب الالكترونية؟

- تتركها ☐
- تكرر إلى غاية الفوز ☐
- تغيرها بلعبة أخرى ☐
- تصرف آخر ☐

19- هل تفوز في الألعاب التي تلعبها رفقة والديك؟

- دائما ☐
- أحيانا ☐
- نادرا ☐
- أبدا ☐

20- هل تلعب الألعاب الالكترونية مع؟

أصدقائك أو زملائك ☐ أفراد العائلة ☐

21- ماهي آثار استخدامك للألعاب الالكترونية؟

- نقص الرؤية ☐
- البدانة ☐

- نقص الشهية ☐

أخرى أذكرها .....

المحور الخامس: الإشباعات المحققة من العرض إلى الألعاب الإلكترونية لدى أطفال المرحلة الإبتدائية بمدرسة التميز الخاصة

22- ماهو الأسلوب الذي يستخدمه والديك لتجنيبك من ممارسة الألعاب الالكترونية؟

- توفير الألعاب التقليدية ☐
- الخروج في نزهة لبعض الوقت ☐
- الجلوس مع الأسرة و الحوار ☐
- تنمية المواهب بقراءة القصص والكتابة ☐

أخرى أذكرها .....

23- كيف ترى تصرفاتك بعد استخدام الألعاب الالكترونية؟

- هادئ ☐
- سعيد ☐
- كثير الحركة والتفاعل ☐
- سيئ المزاج ☐
- ضعف التركيز ☐

24- هل يؤثر استخدامك للألعاب الالكترونية على تصرفاتك اتجاه عائلتك؟

نعم ☐ لا ☐

- إذا كانت إجابتك بنعم، ماهي هذه التصرفات؟

.....

25- هل تحاول تقليد أبطال و شخصيات الألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

- إذا كانت إجابتك بنعم، ما هو الجانب الذي تقوم بتقليد الشخصيات فيه؟

.....

26- هل تشارك أصدقائك المقربين اللعبة المفضلة لديك؟

نعم ☐ لا ☐

27- هل تستطيع الابتعاد عن الألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

- في حالة إجابتك بنعم:

- لديك بدائل أخرى ☐
- ليست من أولوياتك ☐

أخرى أذكرها .....

- في حالة إجابتك بلا:

- الإدمان عليها ☐
- الرغبة والميل ☐

أخرى أذكرها .....

28- هل تستطيع الابتعاد عن الألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

- في حالة إجابتك بنعم، كيف ذلك؟

.....

29- هل الاشباعات المحققة من استخدامك للألعاب الالكترونية هي إشباعات معرفية؟

- زيادة في التركيز ☐
- اكتساب معرفة جديدة ☐

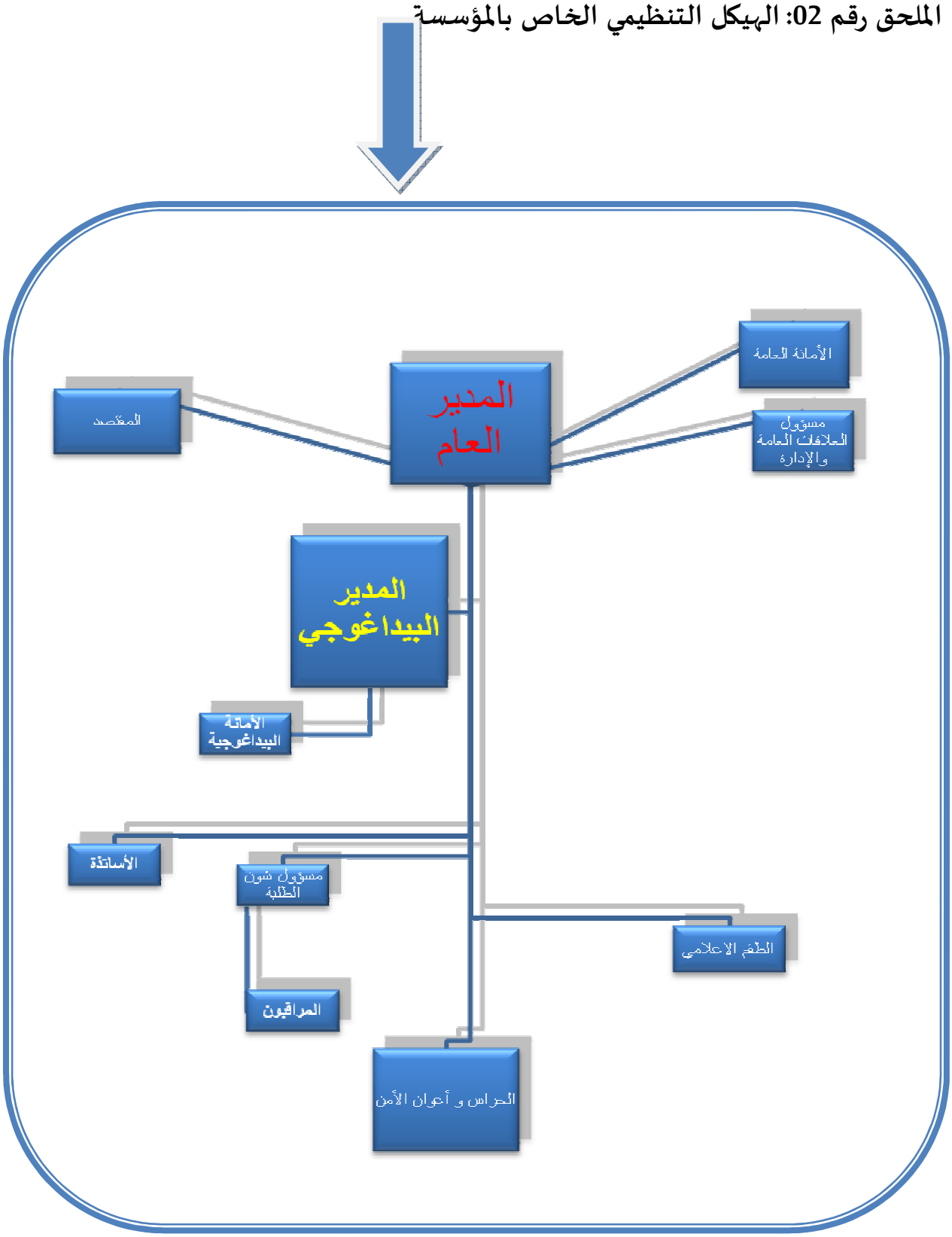
30- هل الاشباعات المحققة من استخدامك للألعاب الالكترونية هي إشباعات معرفية؟

- التعلق باللعبة ☐
- التعلق بالشخصيات ☐
- الهروب من الواقع ☐

31- بماذا تشعر عند التوقف عن اللعب بالألعاب الالكترونية؟

نشكر لكم تعاونكم

الملحق رقم 02: الهيكل التنظيمي الخاص بالمؤسسة



الملحق رقم 03: بطاقة وصفية للمؤسسة

- اسم المؤسسة التربية والتعليم التميز.
- رقم الاعتماد : 257 / 2019
- رخصة الفتح : رقم 257 / 2019
- العنوان : حي جبل الجرف قسم رقم 31 مجموعة ملكية رقم 183 بلدية تبسة

الوصف	العدد
حجرات	16
مخبر	01
مطعم	01
قاعة الطعام	01
دورة مياه	02
مكتب	05
مخزن	01
حجابة	01
ملعب	01
ساحة	01
مساحة خضراء	02

الملحق رقم 04: صور لمدرسة التميز الخاصة (مكان الدراسة)

ملخص:

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التواصل الأسري لدى أطفال المرحلة الابتدائية في مدرسة التميز الخاصة بتبسة حيث تكون مجتمع البحث من تلاميذ السنة الثالثة والرابعة والخامسة ابتدائي وتم اختيار عينة قدرت ب 50 مبحوث من مجتمع الدراسة واستخدمنا فيها المنهج الوصفي الملائم لجمع الحقائق ووصف الظواهر، أما أدوات جمع البيانات تمثلت في استمارة الاستبيان وأظهرت نتائج الدراسة أن لاستخدام الألعاب الإلكترونية تأثيرها على الاتصال الأسري بطريقة إيجابية لدى أطفال المرحلة الابتدائية حيث نجد أن هذه الفئة لديهم بدائل أخرى تغنيهم عن استخدام الألعاب الإلكترونية في حين نجد من تؤثر عليهم بشكل سلبي وهذا راجع أيضا لأسباب مرتبطة بالأسرة مثل غياب ثقافة الحوار وعمل الأم وانفصال الأولياء .

الكلمات المفتاحية : التأثير، الاستخدام، الألعاب الإلكترونية، الاتصال الأسري، الأطفال.

Summary :

This study aimed to identify the impact of using electronic games on family communication among children of the primary stage in the school (Excellence) in Tebessa, where the research community consists of students of the third, fourth and fifth year of primary school, and a sample consisting of 50 respondents was selected from the study community and we used the descriptive approach that is appropriate for all the facts and description of the phenomena.. As for the data collection tools, it was represented in the questionnaire form, and the results of the study showed that the use of electronic games has an impact on family communication in a positive way among the children of the primary stage, as we find that this category has alternatives that enable them to avoid using electronic games. While we find those who were affected negatively, and this is also due to family reasons such as the absence of a culture of dialogue, the mother's work, and the separation of parents.

Keywords: effect- usage - electronic games – family communication - children