

جامعة مولود معمري - تيزي وزو -

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الانسانية

فرع الإعلام و الاتصال



اثر الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري دراسة  
وصفية تحليلية على عينة من أطفال ولاية تيزي وزو  
المستخدمين للعبة " فري فاير "

دراسة ميدانية بولاية تيزي وزو

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام و الاتصال تخصص  
اتصال جماهري والوسائط الجديدة

تحت اشراف

إعداد الطلبة:

- البروفيسور ايكوفان شفيق

- امر خوجة غيلاس

- عقاب سعيد

السنة الجامعية : 2020-2021









## كلمة شكر و عرفان

نتقدم بأسمى معاني الشكر و التقدير إلى أستاذنا البروفيسور " شفيق ايكوفان" الذي لم يخل أبدا في مديد العون لنا و على توجيهاته التي ساهمت في إنجاح هذا العمل.

## إهداء

اهدي نتاج هذا العمل المتواضع إلى روح أبي الزكية الذي وافقه المنية خلال  
انجازي لهذه الدراسة رحمه الله و اسكنه فسيح جناته؛

إلى من بسمتها غايتي و ما تحت أقدامها جنتي، أُمي الغالية حفظها الله؛  
إلى أختي و إخواني و صديقتي صبرينة الذين ساندوني خلال فترة انجازي لهذا  
العمل و وقف إلى جانبي.

اعمر خوجة غيلاس.

اهدي ثمرة هذا العمل إلى اعز و أغلى إنسانة في حياتي، التي أنارت دربي  
بنصائحها، أُمي؛

إلى أبي حفظه الله، الذي يسعى دائما لراحتي و نجاحي؛  
و إلى أخواتي الأحباء و كل من ساندني في انجاز هذا العمل.

عقاب سعيد.

## ملخص باللغة العربية

يتمثل موضوعنا في تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري بشكل عام وأطفال ولاية تيزي وزو المستخدمين للعبة فري فاير بشكل خاص وهو على قدر من الأهمية كون هذه الدراسة تستهدف أساسا خطورة التوجيه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال.

انطلقنا من مشكلة التالية: "ماهي الآثار السلوكية و الثقافية للألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري؟, ومنها توصلنا إلى مجموعة من التساؤلات وهي :

1. ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري للعبة فري فاير؟
  2. ماهي الاشباعات المحققة من استخدام أطفال ولاية تيزي وزو للعبة فري فاير؟
  3. ماهي أسباب انتشار اللعبة فري فاير بشكل رهيب بين أطفال ولاية تيزي وزو؟
  4. هل هناك علاقة ما بين ممارسة الطفل للعبة فري فاير والسلوك لانحرافي؟
  5. ماهي الآثار الثقافية للعبة فري فاير على أطفال ولاية تيزي وزو؟
- وقد اخترنا عينة متمثلة من 200 مفردة من أطفال ولاية تيزي وزو والذي تتراوح أعمارهم بين 8 إلى 17 سنة والذين يمارسون لعبة فري فاير من مختلف الأطوار الدراسية (ابتدائي، متوسط، ثانوي) . واعتمدنا على المنهج التحليل الوصفي، الذي يهدف إلى وصف الظاهرة محل الدراسة و تشخيصها والقاء الضوء على جوانبها المختلفة ، وجمع البيانات من أجل الوصول الى مبادئ وقوانين متصلة بظواهر الحياة و العمليات الاجتماعية الأساسية التصرفات الإنسانية ، واعتمدنا على الأدوات المتمثلة في ( الملاحظة ، الاستمارة). وقد توصلنا إلى جملة من النتائج وهي:

- الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال والمدرسين ويميلون إلى شراءها و اقتناءها.

- يتمتع الأطفال بقدر كبير من الحرية في شراء و ممارسة الألعاب الالكترونية.

- عدم مراقبة الأولياء لأطفالهم وانعدام الاستشارة لهم.

- عدم تأثير لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي للمبحوثين.

**الكلمات المفتاحية : الاثر ، الألعاب الالكترونية ، الطفل الجزائري**

## ملخص باللغة الفرنسية

Notre sujet est l'impact des jeux électroniques sur l'enfant algérien en général et les enfants de la province de Tizi Ouzou qui utilisent le jeu Free Fire en particulier, et il est d'une certaine importance car cette étude vise principalement la gravité de la grande guidance de ce type d'activités récréatives et l'étendue de son grand impact sur les enfants .Nous sommes partis de la problématique suivante : « Quels sont les effets comportementaux et culturels des jeux électroniques sur l'enfant algérien ?

1. Quelles sont les raisons de la propagation terrible du jeu Free Fire parmi les enfants de la wilaya de Tizi-Ouzou ?

2. Quelles sont les gratifications obtenues grâce à l'utilisation du jeu pour enfants Tizi Ouzou pour Free Fire ?

3. Quelles sont les raisons de la terrible diffusion du jeu Free Fire parmi les enfants de l'état de Tizi Ouzou ?

4. Y a-t-il une relation entre le jeu de Free Fire de l'enfant et un comportement déviant.

5 Quels sont les effets culturels du jeu Free Fire sur les enfants de Tizi Ouzou ?

Nous avons choisi un échantillon de 200 enfants de l'état de Tizi Ouzou, âgés de 8 à 17 ans, qui jouent à Free Fire de différents niveaux scolaires (primaire, intermédiaire, secondaire). Et nous nous sommes appuyés sur la méthode d'analyse descriptive, qui vise à décrire le phénomène étudié et à le diagnostiquer en mettant la lumière sur ses divers aspects, et en recueillant des preuves afin d'arriver à des principes et des lois liés aux phénomènes de la vie et aux processus sociaux de base et comportement humain, et nous nous sommes appuyés sur les outils représentés dans (observation, forme, entretien). Nous avons atteint un certain nombre de résultats, qui sont :

- Les jeux électroniques sont au premier plan des activités récréatives que les enfants étudiés adorent et ont tendance à acheter et à acquérir.
- Les enfants jouissent d'une grande liberté pour acheter et jouer à des jeux électroniques.
- Manque de supervision des parents et manque de conseils pour leurs enfants.
- L'effet du jeu Free Fire sur la réussite scolaire des répondants.

-Mots-clés : impact, jeux électroniques, enfant algérien

Our topic is the impact of electronic games on the Algerian child in general and the children of Tizi Ouzou province who use the game Free Fire in particular, and it's of a degree of importance because this study mainly targets the seriousness of the great guidance of this type of recreational activities and the extent of its great impact on children

We proceeded from the following problem: "What are the behavioral and cultural effects of electronic games on the Algerian child? From which were reached a set of questions, which are:

1. what are the habits of the Algerian child's practice of the Free Fire game?
2. What are the gratifications achieved from the use of the Tizi Ouzou children's game for Free Fire?
3. What are the reasons for the terrible spread of the Free Fire game among the children of Tizi Ouzou state?
4. Is there a relationship between the child's playing the Free Fire game and deviant behavior?
5. What are the cultural effects of the Free Fire game on the children of Tizi Ouzou?

We chose a sample of 200 children from the state of Tizi Ouzou, whose ages ranged between 8 to 17 years, who play Free Fire from different school levels (primary, intermediate, secondary). And we relied on the descriptive analysis method, which aims to describe the phenomenon under study and diagnose it, meet with light on its various aspects, and collect evidence in order to arrive at principles and laws related to the phenomena of life and the basic social processes of human behavior, and we relied on the tools represented in (observation, form, interview). We have reached a number of results, which are:

- Electronic games are at the forefront of recreational activities that studied children love and tend to buy and acquire.

- Children enjoy a great deal of freedom in buying and playing electronic games.
- Parents' lack of supervision and lack of counseling for their children.
- The effect of the Free Fire game on the academic achievement of the respondents.

-keywords: impact, electronic games, Algerian child

## خطة الدراسة

### الإطار المنهجي للدراسة

- 1- إشكالية الدراسة و التساؤلات.
- 2- أسباب اختيار الموضوع.
- 3- مجتمع البحث و عينة الدراسة.
- 4- أهمية الدراسة.
- 5- أهداف الدراسة.
- 6- منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات.
- 7- تحديد مفاهيم الدراسة.
- 8- الخلفية النظرية.
- 9- الدراسات السابقة.

### الإطار النظري والتطبيقي

#### الفصل الأول: الألعاب الالكترونية و أسسها.

تمهيد.

- المبحث الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية.
- المبحث الثاني: نشأة تاريخ الألعاب الالكترونية.
- المبحث الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية.
- المبحث الرابع: واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر.

#### الفصل الثاني: الطفل و حاجاته السيكولوجية.

تمهيد.

- المبحث الأول: الحاجات النفسية للطفل.
- المطلب الأول: الحاجات المتحققة بتكوين الشخصية.
- المطلب الثاني: الحاجات المتحققة بإثبات الذات.
- المبحث الثاني: الحاجات الاجتماعية للطفل.
- المطلب الأول: علاقة الطفل بالأسرة.
- المطلب الثاني: علاقة الطفل بالمجتمع.



**الفصل الثالث: الاشباكات المحققة من الألعاب الالكترونية و آثارها على الطفل.**  
تمهيد.

المبحث الأول: التفسيرات النظرية للعب.  
المبحث الثاني: تأثير العاب الفيديو على الفرد و المجتمع.  
المبحث الثالث: الاشباكات المحققة من الألعاب الالكترونية.

**الفصل الرابع: نتائج الدراسة و البدائل المقترحة.**

أولاً: التحقق من صدق الفرضيات.

ثانياً: نتائج الدراسة.

ثالثاً: التوصيات و البدائل المقترحة على ضوء النتائج.

المراجع

الملاحق

الفهرس

# الاطار المنهجي

## الإطار المنهجي للدراسة

- 1- إشكالية الدراسة و التساؤلات.
- 2- أسباب اختيار الموضوع.
- 3- مجتمع البحث و عينة الدراسة.
- 4- أهمية الدراسة.
- 5- أهداف الدراسة.
- 6- منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات.
- 7- تحديد مفاهيم الدراسة.
- 8- الخلفية النظرية.
- 9- الدراسات السابقة.

## 1- الإشكالية

طغى التطور التكنولوجي الحاصل على كافة مجالات الحياة الإنسانية، سواء كانت اجتماعية أو سياسية، فكرية، ثقافية و هذا ما جعل من العالم قرية صغيرة من خلال كسر كل العراقل والمسافات و الحواجز، و قد تولد عن هذا التطور العديد من الوسائل التكنولوجية المعاصرة التي كنا نجهلها سابقا، غير أنها في الآونة الأخيرة عرفت انتشارا واسعا ليس له مثيل، فهناك تطور واضح في وسائل الاتصال، لا ينحصر فقط على الوسائل و إنما تعدى ذلك حتى وصل إلى تطور الاستخدامات سواء في المكالمات أو إرسال الرسائل.

و لقد تأثرت الممارسات اليومية بمخرجات التكنولوجيا الجديدة، حيث ظهر ما يسمى بتكنولوجيا الأشياء و هو انتشار هذه التكنولوجيا في ابسط الأشياء التي نستخدمها يوميا فلباسنا و الأدوات المنزلية و الكتب و السيارة أصبحت مقترنة بهذه التكنولوجيا و حتى اللعب غير من شكله التقليدي تحول إلى العاب رقمية استهوت الأطفال بشكل اكبر.

و لقد تعرضنا في موضوعنا هذا إلى الألعاب الالكترونية التي تعتبر من احدث الألعاب في العالم لم تكن معروفة من قبل، فهي تؤدي دورا أساسيا في ثقافة الأطفال حيث إنها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها و سهولة المنال، و صنفنا الألعاب الالكترونية إلى مجموعة من الألعاب كالألعاب المغامرة و المنافسة و المحاكاة و العاب الألغاز و الحركة و غيرها من الألعاب، تمتاز بعاصر الجذب لأنها تقدم واقعا افتراضيا يجذب المستخدم، كالألوان و الرسوم و الخيال بشكل يجعله يمارس اللعبة لفترات طويلة و قد لقيت هذه الألعاب رواجا كبيرا في الآونة الأخيرة خاصة في الدول العربية بصفة عامة و الجزائر بصفة خاصة باعتبارها مصدر للإثارة و المتعة الموجودة في الواقع.

و من أشهر هذه الألعاب، لعبة فري فاير التي استهوت الأطفال مؤخرا، التي طورها " دوتس ستوديو" و نشرتها شركة " غارينا" عام 2017 وهي لعبة الكترونية عبر الانترنت سرقت عقول الأطفال و تركيزهم، و استولت على حياتهم الشخصية كما ولدت آثارا واضحة على الطفل من خلال سلوكياته و ثقافته.

و لدراسة هذا الموضوع الذي يتمحور حول آثار الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري، انطلقنا من المشكلة التالية:

ما هي الآثار السلوكية و الثقافية للألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري؟

### تساؤلات الدراسة

- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري للعبة فري فاير؟
- ما هي الإشاعات المحققة من استخدام أطفال ولاية تيزي وزو للعبة فري فاير؟
- ماهي أسباب انتشار لعبة فري فاير بشكل رهيب بين أطفال ولاية تيزي وزو؟
- هل هناك علاقة بين ممارسة الطفل للعبة فري فاير و السلوك لانحرافي؟
- ماهي الآثار الثقافية للعبة فري فاير على أطفال ولاية تيزي وزو؟

### الفرضيات

- ✓ الفرضية الأولى: يمارس الطفل الجزائري لعبة فري فاير بشكل مكثف.
- ✓ الفرضية الثانية: تتمثل الإشاعات المحققة من وراء استخدام أطفال تيزي وزو للعبة فري فاير في الراحة و المتعة.
- ✓ الفرضية الثالثة: تعود أسباب انتشار لعبة فري فاير بشكل رهيب بين أطفال ولاية تيزي وزو إلى وجود فراغ وقت كبير و عدم مراقبتهم من طرف أولياءهم.
- ✓ الفرضية الرابعة: هناك علاقة بين ممارسة الطفل للعبة فري فاير و السلوك لانحرافي و يظهر ذلك في الشعور بالقوة و السيطرة أثناء اللعبة و بعدها.

### 2- أسباب اختيار موضوع الدراسة

هناك عدة عوامل تجعل الباحثين يختارون موضوعا لبحثهم و يفضلونه عن سائر البحوث و هذه العوامل إما تكون ذاتية أو موضوعية.

## 1-2- الأسباب الذاتية

- الرغبة في معرفة أسباب تفشي و انتشار الألعاب الالكترونية بشكل واسع و كبير و معرفة تأثيرها على سلوكيات الأطفال.
- معرفة الأشياء المثيرة و الجذابة في هذه اللعبة الالكترونية و الأفكار و التوجه التي تروجها و المبادئ التي تحاول غرسها في الأطفال.
- تخصصنا في الإعلام و الاتصال ما يجعلنا اقرب لمثل هذه الدراسات.
- وجودنا ضمن بيئة تستخدم هذه الألعاب و احتكاكنا بها ما دفعنا إلى القيام بمثل هذه الدراسة.

## 2-2- الأسباب الموضوعية

- السبب الأول و الأساسي كون الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أهميته و انتشاره بسرعة في جل العالم عامة و الجزائر خاصة.
- البحث عن انتشار هذه الألعاب الالكترونية في الجزائر خاصة في الآونة الأخيرة.
- معرفة أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب الالكترونية من قبل الأطفال على حساب الألعاب الأخرى.
- معرفة عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الالكترونية و مدى تأثير ذلك على سلوكياته.

## 3- مجتمع البحث و عينة الدراسة

### 1-3- مجتمع البحث

هو مجموعة عناصر لها خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى و التي يجري عليها البحث أو التقصي إي كامل أفراد أو أحداث أو مشاهدات موضوع البحث أو الدراسة. ( انجرس 2004, ص 298)

و يمكن تحديد مجتمع بحثنا هذا و المتمثل في كل الأطفال مستخدمي الألعاب الالكترونية و خاصة لعبة فري فاير و نظرا لكبر حجم المجتمع و صعوبة إخضاعه لمجهر الدراسة، ارتأينا لتحديد عينة الدراسة.

### 2-3- عينة الدراسة

تعد طريقة اختيار الباحث لعينة الدراسة من الخطوات المهمة في مراحل البحث و التي تكشف مدى الاتساق و الارتباط بين مشكلة البحث و أهدافه و أدواته من ناحية، و مدى مهارة الباحث من ناحية أخرى.

و يمكن تعريف العينة بأنها مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة معينة و إجراء الدراسة عليها و من ثم استخدام تلك النتائج و تعميمها على كامل مجتمع الدراسة الأصلي. ( عبيدات 1999, ص 84 )

و قد اعتمدنا في دراستنا هذه على العينة العشوائية البسيطة، التي يتم تشكيلها على أساسان، يكون هناك احتمال يساوي تواجد جميع العناصر في مجتمع الدراسة، لاختيارها بمعنى أن فرض اختيار أي عنصر من مجتمع الدراسة متساوية لجميع أفراد المجتمع في نفس الوقت فان اختيار أي عنصر من عناصر مجتمع الدراسة لا يؤثر على اختيار العناصر الأخرى.

و يتوفر هذا النوع من العينات تكافؤ الفرص لجميع عناصر المجتمع لتكون احد مفردات العينة و يتم اختيارها إما باستخدام القرعة أو جداول الأرقام العشوائية، و يتطلب استخدام هذه الطريقة ضرورة حصر و معرفة كامل العناصر التي يتكون منها مجتمع الدراسة و بذلك تكون فرصة الظهور لكل عنصر محددة مسبقا.

ففي العينة التي اخترناها لتطبيق الدراسة فقد ركزت على تحديدها بشكل دقيق نظرا لاتساع مجتمع البحث و صعوبة التركيز على خصائصه.

و قد احتوت العينة الكلية على 200 وحدة موزعة مناصفة بين الأطفال الممارسين للألعاب الالكترونية خاصة لعبة فري فاير.

اخترنا من مجتمع الأطفال الممارسين للألعاب الالكترونية، أطفال ولاية تيزي وزو من تلامذة الأطوار الثلاثة: الابتدائي، المتوسط و الثانوي من السن ما بين 08 إلى 17 سنة، و لإعطاء الفرصة لجميع الوحدات للظهور و تطبيق الدراسة، ارتأينا اختيار العينة عن طريق الصدفة.

و قد تتكون عينة دراستي من 200 طفل موزعين بشكل متوازن بين بلدية واضية و بلدية مشطراس بولاية تيزي وزو.

### 3-3- تفريغ البيانات الشخصية

جدول رقم 01: توزيع لعبة فري فاير حسب متغير الجنس:

الجنس	التكرار	النسبة
الذكر	118	59%
الأنثى	82	41%
المجموع	200	100%

يوضح لنا الجدول أعلاه أكبر نسبة من أفراد العينة هم ذكور بنسبة 59% و هذا راجع إلى صيغة اللعبة العنيفة التي يميل إليها الذكور بشكل كبير أما بالنسبة للإناث فالنسبة تعد ب 41% و من هنا نستنتج طبيعة الذكور الذين يميلون أكثر إلى العنف.

جدول 02: توزيع اللعبة حسب متغير السن

السن	التكرار	النسبة
08-10	34	17%
11- 14	59	29.5%
15- 17	107	53.5%
المجموع	200	100%



يبين الجدول لنا نسبة معدل السن لأفراد اللعبة، فوجدنا أن أكبر نسبة تعود إلى الفئة العمرية المتراوحة بين 15- 17 سنة بنسبة 53.5% و هذا لان هذه الفئة أكثر دراية للعبة. بينما وجدنا نسبة 29.5% للفئة العمرية المتراوحة بين 11- 14 سنة. في الفئة العمرية المتراوحة بين 08 و 10 بنسبة 17%.

**جدول 03: توزيع الدراسة حسب متغير مكان السكن.**

السكن	التكرار	النسبة
الريف	113	56.5%
المدينة	87	53.5 %
المجموع	200	100%

يظهر من خلال الجدول 03، الشريحة الأكبر من المبحوثين هم من الريف بنسبة 56.5%، بينما نسبة المبحوثين من المدينة هي 43.5%.

**جدول رقم 04: توزيع الدراسة حسب متغير الطور الدراسي**

الطور الدراسي	التكرار	النسبة
ابتدائي	25	12.5%
متوسط	69	34.5%
ثانوي	106	53%
المجموع	200	100%

يوضح لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة من المبحوثين الذين من ذوي المستوى التعليمي الثانوي تقدر ب 53%، ثم يليها المستوى التعليمي المتوسط و التي تقدر ب 34.5% و في الأخير المستوى التعليمي الابتدائي بنسبة 12.5%.

## جدول 05: توزيع الدراسة حسب متغير التحصيل الدراسي

التحصيل الدراسي	التكرار	النسبة
جيد	80	40%
متوسط	100	50%
دون المتوسط	20	10%
المجموع	200	100%

نلاحظ من خلال الجدول 05، أن نسبة التحصيل الدراسي المتوسط هي 50%، بينما التحصيل الدراسي الجيد فنسبة 40%. في حين أن التحصيل الدراسي دون الوسط فنسبته هي 10%.

## 4- أهمية الدراسة

تطرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الالكترونية بصفة عامة و لعبة فري غير بصفة خاصة و يمكن اعتبارها خاصية فكرية حركية تساعده على نمو الذكاء. و لكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجيه الكبير لهذا النوع من الألعاب و مدى تأثيرها الكبير على الطفل في جميع أنحاء الوطن عامة و ولاية تيزي وزو خاصة و باعتبار هذه اللعبة ليست صعبة فهي تعمل على صرف النظر على النشاطات الأخرى خاصة الممارسة الرياضية التي تلعب دورا هاما في حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية و نفسية، كما تعمل هذه اللعبة على تنمية السلوك العدواني و تغير كذلك سلوك الأطفال و أخلاقهم. إضافة إلى دراسة مثل هذه الظواهر و أثرها على السلوك تجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعدنا في التخفيف من حدتها و توسع انتشارها.

## 5- أهداف الدراسة

- الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية الشبكية.

- محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة.
- البحث عن أسباب تفاقمها و أثرها على السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية.
- معرفة مدى تأثيرها على أطفال ولاية تيزي وزو.

## 6- منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات

### أ- طبيعة الدراسة

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع اكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع و الظواهر الاجتماعية من خلال توجيهها الميداني في دراسة اثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري، مستخدما في ذلك أسلوب المسح التربوي و أدوات كمية و إحصائية لجمع البيانات و تحليلها من الاستبيان و المقابلة و الملاحظة.

### ب- منهج الدراسة

عرف المنهج على انه خطوات منتظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يصل إلى نتيجة معينة، و بهذا يكون في مأمن من أن يحتسب صواب ما هو خطأ واو العكس، و عرفه آخر بقوله: "إن منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العلمية التي تهيم على سير العقل و تحدد عملياته من اجل الوصول إلى نتيجة معلومة، و هو بهذا يقوم على التأمل و الشعور." ( زيدان 1977, ص 05)

كما يعرفه " عبد الرحمان بدوي" على انه الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم، بواسطة طائفة من القواعد العامة، تهيم على سير العقل و تحدد عملياته حتي الوصول إلى نتيجة معلومة. ( بدوي 1977, ص 05)

تتدرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير و تحليل و تقويم خصائص مجموعة معينة أو موقف اجتماعي معين، و دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما. و هو منهج يلجا إليه الباحث عندما يكون على علم بأبعاد أو جوانب الظاهرة

التي يريد دراستها نظرا لتوفر المعرفة بها من خلال بحوث استطلاعية أو وصفية سبق أن أجريت على هذه الظاهرة، إلا انه يريد التوصل إلى معرفة دقيقة أو تفصيلية عن عناصر الظاهرة موضوع البحث تفيد في فهم أفضل لها أو في وضع سياسات أو إجراءات مستقبلية خاصة بها، و قد يكون هذا الوصف كميا أو كيفيا، و يعتمد هذا المنهج على دراسة الظاهرة كما هي موجودة في الواقع فيصفها وصفا دقيقا و كميا، فالتعبير الكيفي يصف الظاهرة و يوضح خصائصها، و التعبير الكمي يعطي وصفا رقميا يوضح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها و درجات ارتباطها مع الظواهر الأخرى المختلفة. ( لعقاب 2000-2001، ص23)

و يهدف المنهج الوصفي إلى وصف الظاهرة محل الدراسة و تشخيصها و إلقاء الضوء على جوانبها المختلفة، و جمع البيانات اللازمة عنها مع فهمها و تحليلها من اجل الوصول إلى المبادئ و القوانين المتصلة لظواهر الحياة العمليات الاجتماعية الأساسية و التصرفات الإنسانية، و يركز على أوضاع عامة و عالمية، كما يهدف إلى تحديد نطاق و مجال المسح و فحص جميع الوثائق المتعلقة بالمشكلة و تفسير النتائج أخيرا الوصول إلى استنتاجات و استخدامها للأغراض المحلية أو القومية. ( شفيق 1998، ص 93)

فالمنهج الوصفي مرتبط منذ نشأته بدراسة المشكلات المتعلقة بالمجالات الإنسانية و مازال هذا هو الأكثر استخداما في الدراسات الإنسانية حتى الآن و ذلك نتيجة لصعوبة استخدام الأسلوب التجريبي في المجالات الإنسانية. مريم قويدر 2011-2012 ص 22.

و دراستنا هذه تهدف إلى كشف و وصف العلاقة التي تربط الطفل المتمدرس بالألعاب الالكترونية و مدى تأثيره عليه، و كان إلزاما علينا اختيار المنهج الذي يتلاءم مع هذه الدراسة، ننظر لأهمية البحث العلمي و اختلاف تخصصات الباحثين تعددت المناهج العلمية المتبعة.

**أدوات جمع البيانات:** تفرض طبيعة الدراسة استخدام مجموعة من الأدوات الملائمة.

**1- الملاحظة:** و هي أداة و تقنية مباشرة للتقصي تستعمل عادة في مشاهدة مجال المجموعة محل الدراسة ( مؤسسة، جمعية... الخ) بصفة مباشرة و ذلك بهدف اخذ معلومات كيفية من اجل الفهم المعمق للوسط الذي يعيشون فيه بكل شمولياته.

فقد تم معاينة مجموعة المبحوثين في مقاهي الإنترنت و في المنزل أثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية باستعمال الملاحظة بدون مشاركة، و ذلك لملاحظة جميع ظروف و ملابسات الظاهرة و جمع اكبر قدر ممكن من المعلومات حولها من خلال مراقبة سلوكيات الطفل أثناء و بعد ممارسته للألعاب الالكترونية، و فيما إذا كان لها دور على سلوكه و تصرفاته أو لا، مما يعطي لها نظرة شاملة على اثر ممارسة الألعاب على الطفل الجزائري.

**2- الاستمارة ( الاستبيان):** تعتبر استمارات البحث من أكثر أدوات جمع البيانات استخداما و شيوعا في البحوث الاجتماعية، و يعود ذلك إلى الميزات التي تحققها هذه الأداة سواء بالنسبة لاختصار الجهد أو التكلفة أو سهولة معالجة بياناتها الإحصائية هي احد الأساليب الأساسية أو المباشرة من العينة المختارة أو من جميع مفردات مجتمع البحث عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلة المحددة المعدة مسبقا و ذلك بهدف التعرف على حقائق معينة أو وجهات نظر المبحوثين و اتجاهاتهم أو الدوافع و العوامل و المؤثرات التي تدفعهم إلى تصرفات سلوكية معينة. و استمارتنا خصصناها للأطفال الممارسين للعبة فري فاير الذين اتخذناهم كعينة لدراستنا.

## **7- تحديد مفاهيم الدراسة**

**7-1- آثار: ا- لغة:** جمع اثر

اثر تأثيرا؛ ترك فيه أثرا، فعل فعله و أعطى نتيجة

تأثر به: حصل فيه اثر و ظهر فيه الأثر.

**ب- اصطلاحا:** هو تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام، و تتميز

هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور الذي

تتجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتهم.

كما تعرفه موسوعة علوم الإعلام و الاتصال بأنه: " نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما، الأثر هو نتيجة الاتصال، و هو يقع على المرسل و المتلقي على حد سواء، و قد يكون الأثر نفسي و اجتماعي، و يتحقق اثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار و المعلومات و الترفيه و الإقناع و تحسين الصورة الذهنية." ( مشري 2016-2017, ص 10)

ت-أجزاءيا: هو التغييرات التي تحدثها لعبة على المستخدم سواء من ناحية الأفكار و الاتجاهات أو السلوكيات.

2-7- **اللعبة:** يعرف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الطفل من اجل تحقيق المتعة و التسلية، و يستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم و شخصياتهم و أبعادها المختلفة: العقلية و الجسمية و الوجدانية.

و يعرف أيضا على انه نشاط حر لا قسر فيه يتضمن أنشطة جسمية و عقلية و لغوية و اجتماعية، و بالتالي فهو يساهم في تحقيق النمو المتكامل للفرد من جميع النواحي. كما انه يرتبط بالميول و هو وسيلة علاجية لبعض الاضطرابات النفسية، كما انه مطلب من مطالب النمو للطفل فيتعلم من خلاله و يفتح عقله للخبرات الجديدة.

3-7- **الألعاب الالكترونية:** هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، و هو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: العاب الفيديو الخاصة، العاب الكمبيوتر، العاب الهواتف النقالة، بصفة عامة تضم كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية، و هي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، و نقصد بذلك الحواسيب المحمولة و الثابتة، الهواتف النقالة، العاب الفيديو المحمولة و المتحركة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، و قد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنت أو بشكل فردي، كما تعتمد الألعاب الالكترونية على برنامج و معالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلان لأوامر التشغيل و اللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران و مقود السيارة لألعاب

السباق، الفارة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات، برامج اللعب المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الالكترونية) اللعب و قد يكون وحدة أو بالمشاركة. ( بوقادوم 2018-2019, ص 09)

**4-7- الطفل:** شخص يتراوح عمره بين 18 شهر إلى 13 سنة، و الطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان، يبدأ الطفل عند بلوغه ثمانية عشر شهرا بالتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس و غيرها، و إن كان الكثير من الأطفال يضطرون إلى الاستمرار في ارتداء الحفاضات، يتضاعف طول معظم الأولاد و البنات عادة، كما تتضاعف أوزانهم أربع مرات عند بلوغهم سن الثالثة عشر.

كما يبدوون بالنمو جينيا حتى يبدو عليهم مظهر الشباب، إلا أن النضوج يشتمل على الكثير من مظاهر النمو الأخرى، مثل حدوث تغيرات في سلوك الطفل و عمليات تفكيره و عواطفه و اتجاهاته، و هذه التغيرات النفسية هي التي تحدد أساسا نوعية الإنسان الراشد الذي يعبر عن هذا الطفل، و الطفل بالتحديد هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد، و على ضوء هذا التعريف فإن الطفولة تمتد من الميلاد إلى ما بين العشرين، و هي السن التي يبلغ عندها معظم نضجهم البدني الكامل، و على أية حال فإن الطفولة تعد مرحلة اقصر بكثير من المراحل الأخرى. ( قويدر 2011-2012, ص 36)

## **8- النظرية المفسرة لظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية ( النظرية السلوكية)**

تعتمد هذه النظرية بشكل كبير على الإشراف الجزائي و قانون الأسر، الذي يذكر أن تشكيل السلوك الذي يجلب المكافأة يتم تعزيزه ثم يصبح سلوك نموذجي لكل فرد نتيجة الإشباع النفسي الناجم عن هذه الأنشطة، و المكافآت التي توفرها الانترنت مختلفة، فهي تتراوح بين الإشكال المختلفة للمزح إلى المعلومات العديدة، فعلى سبيل المثال الشخص الذي يشعر بالخجل من مقابلة الناس الجدد و أقاربه فإنه يجد الألعاب الالكترونية تمثل له خبرة السرور و الرضا و الارتياح دون الحاجة إلى التفاعل المباشر وجها لوجه، و من ثم فهي خبرة معززة في حد ذاتها.

و هي كذلك مجموعة من النظريات بدأت في الظهور منذ سنة 1912 في الولايات المتحدة الأمريكية على يد ابرز روادها: جون واطسون- بافلوف - تورندايك، و ملخص ما جاءت به هذه النظرية هو أن المعرفة الحقيقية تكتسب عن طريق التجربة و التطبيق وفق ثنائية استجابة، بمعنى أن التعلم عند السلوكيين هو بمثابة تغير في السلوك الخارجي للفرد عن طريق الاستجابة بمؤشرات خارجية. و قد ورد في التعريف أن النظرية السلوكية هي عبارة عن مجموعة من النظريات لان النظرية السلوكية في الحقيقة تأسست على مجموعة من النظريات التي يمكن تسميتها بالنظريات الجزئية للنظرية السلوكية مثل:

■ نظرية الإشراف الكلاسيكي مع بافلوف.

■ نظرية الاشتراط الجزائي في سكينر.

■ نظرية المحاولة و الخطاء تورندايك.

### 1-8- سلبيات النظرية السلوكية

كما سبق الذكر فان النظرية السلوكية تعتمد أساسا على ما هو تجريبي و تطبيقي وفق ثنائية / استجابة من اجل تلقين المعرفة و تقييم المعرفة عن طريق الملاحظة و القياس و أن المؤثرات الخارجية هي الوحيدة القادرة على إيصال المعرفة و ترسيخها في ذاكرة الفرد لتنعكس على سلوكه الظاهر. لكن في المقابل أهملت كل ما له علاقة بالإرادة الذاتية للتعلم و رغبته في التعلم و كذا قدرات الفرد الإبداعية و مهاراته و ميولاته الشخصية كان المتعلم مجرد آلة يتم توجيهها من قبل المعلم كيفما شاء، لدرجة أن جون واطسون أكد مرارا و تكرارا على قدرته في تعليم الطفل منذ الرضاعة ليصبح مختصا في المجال الذي اختاره له بغض النظر عن مواهب الطفل و ميولاته و قدراته أو الجنس الذي ينتمي إليه و من سلبياتها كذلك أن أصحابها قاموا بتجارب على الحيوان و الإنسان كما لو أن الحيوان له نفس إدراك الإنسان في طفولته و هذا بطبيعة الحال غير صحيح، مما جعل الكثير من الدارسين يوجهون الكثير من الانتقادات للمدرسة السلوكية لان من المفروض أن يقوموا بتجاربهم فقط على الأطفال مادام المقصود من التجربة استخلاص فوائد علمية و السير عليها لتحصيل تعليم ذو مستوى جيد.



## 8-2- كيفية استفادة التعليم من مبادئ النظرية السلوكية

### 8-2-1- اشكالية تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها في اللسانيات التداولية : الدرس

اللساني التداولي الحديث هو الذي ينظر في استعمال اللغة في الواقع و في سياق معيّن، اللغة العربية الفصيحة خاضعة لهذا المعيار، و إن كانت مستعملة في حدود ضيقة إلا أنّ ذلك كاف للمحافظة عليها. و في التّوجه الاستعمالي للغة ينبغي توافر طاقات تسهم في العملية التّواصلية، علماً أنّ القدرة الفطرية في الإنسان عامل أساس في الاكتساب و التّعلم، و هو ما أشار إليه نعوم تشومسكي في نظريته العقلية، و هذا إلى جانب قدرات أخرى لها دورها الحاسم في تثبيت اللغة و ترسيخها. لقد أكّدت تجارب كثيرة أنّ تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها أمر ممكن و وارد، و المنهج التداولي يوضح كيفية تمكّن المتعلّم من التّواصل في مقامات مختلفة، فالجانب الاستعمالي الذي نلحّ عليه يسمح باكتساب اللغة و تعلمها دون دراية بالقواعد، و هذا أمر مهم، إذ يثبت قدرات الإنسان الذهنية و النفسية و الاجتماعية في التّعامل مع لغة غير اللغة الأم.

### 8-2-2- المضامين التربوية في معايير نظرية التعسف في استعمال الحق في الفقه

الإسلامي: الملخص تهدف هذه الدراسة إلى بيان المضامين التربوية في معايير نظرية التعسف في الفقه الإسلامي؛ من خلال إبراز الدلالات لمعايير نظرية التعسف و تطبيقاتها في بعض المؤسسات التربوية، ثم العمل على معالجة السلوك الصادر عن التعسف في استعمال السلطة التربوية، و استخدمت المنهجين الاستقرائي و الاستنباطي. و أوصت نتائج الدراسة القائمين على إدارة المؤسسات التربوية بضرورة وضع منهاج تربوي يتضمن الأهداف و الأساليب و الوسائل و الاستراتيجيات الشاملة؛ بحيث يتضمن توعية الأفراد بحقوقهم و واجباتهم، و إيجاد التوازن بينها؛ من خلال تحقيق الصحة النفسية لدى الأفراد أولاً قبل ظهور آثار إساءة استعمالها في السلوك على الآخرين في المجتمع. الكلمات المفتاحية: الفقه الإسلامي، نظرية التعسف في استعمال الحق، السلطة المدرسية، معايير.

### 8-2-3- درجة ممارسة معلمي العلوم الإسلامية في المرحلة الثانوية لمبادئ الحوار في

التدريس الصفّي في قصبة المفرق من وجهة نظر الطلبة: ملخص هدفت هذه الدراسة

التعرف إلى درجة ممارسة معلمي العلوم الإسلامية في المرحلة الثانوية لمبادئ الحوار في التدريس الصفّي في مديرية تربية قصة المفرق من وجهة نظر الطلبة للفصل الدراسي الثاني 2012/2013م، و قد تكون مجتمع الدراسة من جميع طلبة المرحلة الثانوية، و البالغ عددهم (10110) طالب و طالبة، و تكونت عينة الدراسة من (800) طالب و طالبة منهم (340) طالباً و (460) طالبة، و قد طور الباحث أداة للدراسة، و هي بطاقة الاستبانة، تكونت من (46) فقرة، و قد تم التحقق من صدق أداة الدراسة و ثباتها، حيث بلغ معامل الثبات (0.94) و قد أظهرت نتائج الدراسة أن درجة استخدام معلمي العلوم الإسلامية في المرحلة الثانوية لمبادئ الحوار في قصة المفرق كانت بدرجة متوسطة، و بمتوسط حسابي (3.63)، و قد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغيري الجنس والاختصاص. الكلمات المفتاحية (الثانوية، مبادئ الحوار).

**Abstract** The present study aimed at knowing the degree of Islamic Sciences teachers' practice of dialogue principles as perceived by them at the secondary level in al-Mafraq Educational Directory during the second scholastic semester 2012- 2013. The sample consisted of (800) pupils (340 males and 460 females) which were randomly chosen from total population of (10110). To achieve the study objectives, a 46-item questionnaire was developed and checked for validity and reliability. The main findings of the study were that the implementing extent of Islamic Education teachers of dialogue principles was medium (3.63 mean score); there were no statistically significant differences attributed to the gender and the specialization. **Keywords:**(Islamic Sciences Teachers', the Secondary Level, Dialogue Principles).

**8-2-4- ملخص:** البلاغة جمال الألفاظ أي حديث يجذب لها الصور اللامعة ذات الألوان المتعددة و هي مادة تدرس في المؤسسات التربوية لأهميتها في كشف الجوانب الخفية و الغامضة في الكلام و فهم الأساليب الراقية و تذوق معانيها. و من طرق تدريس البلاغة المقاربة بالكفاءات، هذه الأخيرة تمكن من استيعاب دروس البلاغة المقررة للسنة الثالثة ثانوي شعبة الآداب، و رغم الصعوبات التي تواجه في تدريس البلاغة وفق المقاربة بالكفاءات إلا أننا يمكن القول أنها فعالة و ايجابية في تدريسها.

Résumé: Termes de rhétorique toute talk de beauté attire ses images brillantes avec beaucoup de couleurs une matière enseignée dans les établissements scolaires de leur importance dans la détection des aspects cachés et mystérieux de parler et de comprendre les méthodes et le sens du goût haut de gamme. Et les méthodes d'enseignement approche par les compétences de la rhétorique, ce dernier a été en mesure d'absorber les leçons de rhétorique prévues pour la troisième année dans une division secondaire des arts, et, malgré les difficultés rencontrées dans l'enseignement de la rhétorique selon l'approche par les compétences, mais nous pouvons dire que c'est un enseignement positif et efficace. Mots-clés: Éducation, Rhétorique, Approche, Les compétences.

## 9- الدراسات السابقة

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من الفراغ إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين أو الانطلاق منها بأخذ

زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراؤه و قد تناولنا موضوعات تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال في الجزائر على حد علمنا لا توجد أي دراسة عربية و لا أجنبية تطرقت إلى هذا الموضوع بصفة مباشرة و لكن توجد دراسات أجنبية تناولت موضوع الألعاب الالكترونية من حيث دافعية لممارستها/ أثرها في الرفع من مستوى العدوانية و العنف، بمعنى أن معظم الدراسات تطرقت إلى العاب الفيديو و الألعاب الالكترونية على الأطفال و المراهقين بصفة عامة أو من جانب معين و سنعرض بعض هذه الدراسات التي تطرقت لهذا الموضوع.

### الدراسة الأولى:

الدراسة الأولى بعنوان " معالجة العنف عن طريق التلفزيون و العاب الفيديو و أثارها على الطفل" من إعداد كهينة علواش جامعة الجزائر.

دراسة ماجستير حول معالجة العنف عن طريق التلفزيون و العاب الفيديو و تأثيره على الطفل من إعداد كهينة علواش في جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، سنة 2006-2007 حيث تمحورت اشكالياتها أساسا على معرفة تأثير هذه الوسيطتان على جمهور الصغار و هل ما تقدمه من عنف تؤثر على نفسيته و سلوكه؟ (قويدر 2011-2012, ص 37)

و منها تنتج بعض التساؤلات المتمثلة في:

- كيف يتأثر المشاهد، خصوصا الطفل بما يشاهده من مادة عنيفة أو ما يعرض عليه في أي وسيلة إعلامية أخرى؟
- إلى أي درجة تعتبر الوسيطتان التلفزيون و العاب الفيديو مسئولتان عن الانحرافات السلوكية التي تشهدها و تعاني منها المجتمعات؟
- هل يمكن تحصين الفرد و المجتمع من هذا العنف خصوصا في هذه الوسائل الأكثر انتشارا؟
- لماذا يقبل الطفل على العنف و عنف الألعاب الإلكترونية؟

حيث تطرقت هذه الدراسة إلى معالجة العنف و العدوان من خلال التلفزيون و أهم البرامج الموجهة للطفل و تروج للعنف، إضافة إلى هذه الدراسة إلى معالجة ظاهرة العنف في ألعاب الفيديو و دورها في النشأة الاجتماعية و تأثير الأطفال بها و قدمت في الجانب التطبيقي تحليل البيانات و عرض النتائج.

### تقاطع الدراسة

أوجه التشابه	أوجه الاختلاف
دراستنا كونها تتناول موضوع مشترك من بعض الجوانب التشابه في المنهج ( تحليل وصفي). التشابه في الأداة ( الاستبيان).	اختلاف في عنوان الدراسة و الفروض. اختلاف في عينة الدراسة.

### أوجه الاستفادة

تعتبر هذه الدراسة دليل علمي يقودنا في دراستنا و السعي وراء الاستفادة من بعض الجوانب المنهجية المشتركة و العمل على التقليل من هذه الظاهرة.

### الدراسة الثانية

الدراسة الثانية بعنوان " ألعاب الفيديو و آثارها" من إعداد نمرود يسير من جامعة الجزائر.

دراسة ماجستير حول ألعاب الفيديو و آثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني و الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور ( 12-15 سنة) القطاع العام- دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد راييس- الجزائر، من إعداد نمرود بشير من جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية و الرياضة، قسم نظرية و منهجية التربية البدنية و الرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي سنة 2008 حيث تمحورت إشكالياتها حول مدى تأثير ألعاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الترفيهي الجماعي على المراهقين المتمدرسين الذكور؟ أو كيف نفسر الاهتمام الكبير الذي يبديه المتمدرسون المراهقون اتجاه الألعاب الالكترونية من جهة، و من جهة أخرى تراجع هذه الفئة عن ممارسة النشاط البدني الرياضي؟ (قويدر 2011-2012, ص38)

و لتبسيط هذه الإشكالية طرحت التساؤلات التالية:

- هل ميول المراهقين إلى الألعاب الالكترونية له علاقة بانتشارها الكبير مقابل نقص الوسائل و المركبات الرياضية؟
- هل لسلوك المراهقين هذا علاقة بالمحيط الاجتماعي و العائلي؟
- هل لسوء تسيير المركبات و القاعات الرياضية دخل في صرف المراهقين عن النشطة البدنية و الرياضية و اتجاههم نحو ممارسة الألعاب الالكترونية؟
- هل للتكنولوجيا الحديثة لأجهزة الألعاب الالكترونية من الناحية الجمالية تجلب المراهقين إليهم على حساب النشاطات البدنية الرياضية؟

حيث تطرقت هذه الدراسة إلى النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي و وقت الفراغ و اللعب و العاب الفيديو و المراهقة بمختلف جوانبها، إما الجانب التطبيقي فقد تطرق إلى المنهجية المتبعة في هذا البحث و تحليل نتائج الاستبيان و الاستنتاجات المستخلصة من البحث، و انتهى البحث بخاتمة حول مختلف النتائج و تقديم بعض الاقتراحات و التوصيات فيما يخص مشكلة البحث.

### تقاطع الدراسة

أوجه التشابه	أوجه الاختلاف
الاعتماد على نفس المنهج ( تحليل وصفي) . الاعتماد على الاستبيان كأداة.	اختلاف في عينة الدراسة. اختلاف من حيث التساؤلات.

### أوجه الاستفادة

استفدنا من هذه الدراسة من خلال تفاصيلها الكثيرة حول الواقع المعاش و من خلال الجوانب المنهجية.

### الدراسة الثالثة

الدراسة الثالثة بعنوان " اثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية و الذكاء الانفعالي لدى الطفل" من إعداد حسني الشحروري جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص علم النفس التربوي 2007.

تتمحور اشكالياتها حول استقصاء اثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية و الذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. و قد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية:

- ما اثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة المتوسطة؟
- هل هناك فروق في العمليات المعرفية لدى أطفال الطفولة المتوسطة و طرق استخدامهم لهذه الألعاب؟
- اثر الألعاب الالكترونية على الذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة؟

### تقاطع الدراسة

أوجه التشابه	أوجه الاختلاف
استخدام نفس المنهج ( تحليل وصفي). أداة الاستبيان.	اختلاف من حيث عينة الدراسة. اختلاف من حيث الفروض و التساؤلات.

### أوجه الاستفادة

إن هذه الدراسة بمثابة مرجع نعود إليه للاستفادة من بعض المعلومات حول تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل كما أفادتنا من حيث الأدوات البحثية المستخدمة. (قويدر 2011-2012، ص 04).

# الإطار النظري و التطبيقي



# الفصل الأول

## الفصل الأول: الألعاب الالكترونية و أسسها.

تمهيد.

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: نشأة و تاريخ الألعاب الالكترونية.

المبحث الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية.

المبحث الرابع: واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر.

## تمهيد

في بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال، عرفت هذه الألعاب بالألعاب الالكترونية **Electronique Game** وأصبحت ظاهرة تشير الانتباه وتستحق البحث، لاسيما وأنها مازالت حديثة ولم يتم التصدي لها بالبحث والدراسة بشكل مناسب من حيث سماتها ودلالاتها التربوية، وتأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص والمستحسن بشكل عام، ولقد أثارت هذه الألعاب ومازالت الاختلافات حول الدور التربوي للألعاب الالكترونية وتأثيراتها المختلفة على الفرد وعلى اللاعب حيث يذهب "دي بو De Bono" إلى أن عملية اللعب أهم بكثير جدا من المحتوى فانه يمتلكنا؛ إحساس بان ممارسة مهارات اللعبة سوف تنمي مهارات التفكير، انه لصحيح إلى حد بعيد، بان مواقف الألعاب توفر فرصة لممارسة مجال من المهارات أوسع بكثير مما توفره الموضوعات ذات المحتوى، ففي اللعبة هنالك أمرها يحدث طيلة الوقت، بوسع تفكيرك أن أمورا مثل الإستراتيجية والتخطيط واتخاذ القرار تعد جزءا منعما لغالبية الألعاب وبعدها تتعرف على قواعد اللعبة تصبح المعرفة اقل أهمية بكثير جدا من مهارة التفكير وبتعيين على هذه الأمور جميعا أن تجعل من موقف الألعاب موقفا مثاليا لتنمية مهارات التفكير. ومع ذلك فمن المفارقات أن تكون الميزة الحقيقية لموقف اللعبة هي التي تعد من فائدتها لتدريب التفكير، والمشكلة في إحدى مشكلات انتقال اثر التعلم، ومن الصعب نقل المهارات التي نتعلمها في العاب معينة إلى مواقف أكثر عمومية، ومن ناحية مثالية فان تتوقع من لعبة ما أن تكون وثيقة الصلة بالحياة الواقعية، بما يصعب تمييزها عنها وذلك لإنماء المهارات المناسبة، ولألعاب منطق داخلي واللاعب الجيد يتعلم هذا المنطق الداخلي، وكل موقف فيها يتطلب بعض مهارات التفكير الأساسية بدلا من معرفة المنطق الداخلي الذي نتصور وجوده. (قويدر 2011-2012، ص 117)

وبهذا أصبحت الألعاب الالكترونية عالما يستهوي ملايين البشر حول العالم وينفق عليه في العام مليارات الدولارات، وتعتبر أجهزة الألعاب الالكترونية المنزلية التي يطلق عليها

Consels Home Vidéo Game أو من كل هذا الشيوع والانتشار فلا تزال هنالك فئات وقطاعات واسعة من الناس لا تعرف الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير خاصة فيما يتعلق بالأجهزة المستخدمة ونظرية عملها ونشأتها وتطورها عبر الزمن، ومحاولة لتكوين فهم منظم حول عالم الألعاب الالكترونية اخترنا أن تقدم شرحا مبسطا يوضح جانب من المعلومات المتعلقة بهذه الأجهزة وكيفية نشأتها والكيفية التي تعمل بها وما هي أنواعها.

وبهذا فسننطلق في هذا الفصل إلى ماهية الألعاب الالكترونية وذلك من خلال مختلف التعريفات التي استخلصها الباحثون في هذا المجال، كما سنعطي لمحة تاريخية لتاريخ الألعاب الالكترونية وبداياتها الأولى ومراحل تطورها وانتشارها في مختلف بلدان العالم، لننتقل بعد ذلك لتقييم أنواع الألعاب الالكترونية وكيفية عملها ومجالات اللعب الالكترونية، وفي الأخير نوضح تأثير الألعاب الالكترونية على المجتمع بصفة عامة وعلى الفرد بصفة خاصة وكل العوامل الجانبية التي تحدثها هذه الألعاب على الفرد في مجتمعه. (قويدر 2011-2012، ص 118).

### المبحث الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية.

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز «العاب الفيديو» أو على شاشة الحاسوب «العاب الحاسوب» والتي تلعب أيضا على عوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الالكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال يعد استخدام اليد مع العين «التآزر البري الحركي» أو تعد لإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية. خلال الأربعين السنة الماضية تطورت العاب الحاسوب من العاب على الأشرطة المرنة Flappy Disk إلى القرص المدمج «CD إلى شبكة الانترنت وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانيات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الانترنت.

كما أن الألعاب الالكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي احد أكثر الأنشطة التي يزولونها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون مال، ولما تقننه الألعاب الالكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضيات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فانه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا أن تنظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف نسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الالكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة. (قويدر 2011-2012، ص 119).

وتعد الألعاب الالكترونية ELECTRONIC GAMES من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره، وهي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا وافتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة ( Multi Media) وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العلمية تمثل الألعاب الالكترونية أدلة تعد لقد رأت المستثمر إذ تنفعه أما الصعوبات والعقبات تدرج من البساطة إلى التعقد ومن البطيء إلى السرعة و أداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد إشباعه وتنقل إليه المعلومات بيسر ومتعة. (الشعوري، 2018، ص 45).

### المبحث الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية

يرى «الان لوديبار دار» بان عالم العاب الالكترونية مر بثمانية مراحل حتى 2003 فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من العاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابقة عام 2004 أي في السنة التي تلت صدور كتاب «لوديبار دار». ( مشري 2006-2007، ص 57)

1-المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو الاستعراض للتكنولوجيا، وتعد العاب «بونج Pong وحرب الفضاء » Space Wars التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة.

-صناعة العاب قوية.

-دخول التلفزيون للكثير من البيوت.

-الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية والعاب الأقواس في القاعات.

-تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين من سنوات الخمسينيات.

-تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تقتصر على التسيير أو الحسابات العلمية.

ويعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور «الرقاقة المصغرة»

«Processeur Micro» المسوقة مع مؤسسة «اينتال» «Intel» عام 1971، وفي

عام 1972 أسس نولان بوشنال أو مؤسسة الألعاب الالكترونية «آثاري» «Atari»

وادخل أول لعبة الأقواس الالكترونية «بونج» «Pong» وفي أول عام باعت آثاري أكثر

من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 ثم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة

«Warner» في ذات العام آثاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار .

وقد أدى النجاح النوري والمعتبر لآثاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي

الوقت الذي كانت فيه مؤسسة «ابل» «Appel» تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر

«ابل2» «Appel2»، أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسه، إلى إنهاء

الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، سيبقى «بوشال» و «آثاري» الأبطال الرئيسية

للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية. (مشري 2006- 2007، ص57).

**2-المرحلة الثانية:** تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي 2600 vc من آثاري والتي تتضمن سلم العاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (Edition Des Jeux) والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة «باك مان-PAC Man» التي اخترعت في اليابان.

«توروايوناني» لمؤسسة « نامكو Namco » وانتشرت آثاري أجهزة vcs التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تشير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالردئ.

واظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة «دوارنر» لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر (كومودور Commodore) فرع العاب الأقواس للمؤسسة اليابانية «نامكو Namco» في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية العاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلن «نينتاندو Nentando» وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية والعب الجيب والصلات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم «نيس Nes» ليسجل دخول اليابانيين في عالم العاب الفيديو وفي ظرف اقل من ثلاثة أشهر أصبحت «نيس Nes» مدلة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية:

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2-تكنولوجية تسمح لينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8- 10 سنوات.

3-البطل المميز ل «نيس» وهو «ماريو Mario» وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة «دونكي كونغ Donkey Kong»، يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية، «شيغيرو مياموتو Shigmiyamoto» وجهاز رائد في صناعة الخيال بالعب الفيديو. ( مشري 2006-2007, ص 58)

**3-المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة الكمبيوتر عائلية «كومودور Commodore» أو «سينكلير Sinclair» و «امسترا دام Amstrad»، وفي عام 1986 «اثاري أس آتي» الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البينانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناعي في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البينانيين المستقبليين والموسيقيين اظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل «اميغا» أو «آثاري».

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنتاج غير القانوني للألعاب وخصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجازاة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل «بي سي» أو «ابل»، وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت «نينتاندو» في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق. (مشري 2006-2007، ص59).

**4-المرحلة الرابعة:** تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني الذي تجسده «نينتاندو» عبر «سوبر نيس» وكذا من خلال لعبة «ميغادرايفر»، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي pc، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل «ميسر» أو «سيفن كويست»، وكذا ألعاب الأدوار مثل «فاينل فانتيزي» ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا بطل «سيغا» تفوق على «ماريو».



**5-المرحلة الخامسة:** وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط، التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع المعالجان المخصصة «Processeurs Dedies» واستعمال القرص الضوئي المضغوط Cdrom والألعاب على الشبكات المحلية وعلى الانترنت.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح العاب الفيديو وهو «سوني Sony» بلعبة «بلاي ستايشنPlay station»، واحترم في هذه المرحلة الصراع بين «سوني» «ونينتاندو» ومما أزال «سيغا»، التي انسجمت من السوق عارضات التحكم، كما تعرف هذه المرحلة ظهور بطلة العاب الفيديو «كروفتارCroftar» التي حققت أرقاما قياسية، وظهور العاب بعوامل بيانية «ايزوكوبتEwerquist» أو «اولتيميا اونلاين Ultima Online» والعاب «اف بي سيFBS». (بو قادم، 2018- 2019، ص 23-24).

**6-المرحلة السادسة:** بدأت المرحلة السادسة بدخول «ميكروسوفتMicrosoft» والصراع الشرس بين عارضات التحكم: بي اس 2 ، ps2 «قايم كوب Game cobe» و «ايكس بوكسXbox»

**7-المرحلة السابعة:** من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 5004، بإصدار جديد كليا أطلقته «نينتاندو» وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل، نيشاندو دي اس natndods كما أعلنت «سوني» عن إطلاق جهاز «بلايستايشن» المتنقل DSD والذي تم طرحه في الأسواق في شهر سبتمبر 2004، تم عرضت 2005 جهاز «بلاستيين3، 3 Playstation»، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد «ايكي بوكسXbox 360 360». (أبو قادم، 2018- 2019، ص 25).

**8-المرحلة الثامنة:** مما لا شك أن العالم يعيش خلال الفترة الحالية ثورة تكنولوجية هائلة تتميز بالسرعة الكثيرة، وهو ما انعكس على التقدم في الهواتف الذكية وأجهزة الحاسوب والأجهزة اللوحية، الأمر الذي أدى إلى ظهور الكثير من التطبيقات الألعاب الالكترونية التي أصبحت ساحة تنافسية تجذب الملايين من الأشخاص حول العالم، ما ساعدني تحويلها

إلى صناعة تنمو يوما تلو الآخر، إلا أن المستقبل ما زال يعمل في جعبته الكثير من الخبايا غير المتوقعة في العالم تطبيقات الألعاب الالكترونية وفي مجالات التكنولوجيا سوقا مفتوحا تتنافس فيه معظم الشركات العالمية الرائدة في مجالات التكنولوجيا، مثل: جوجل ومايكروسوفت وسوني وغيرها: حيث كشفت شركة جوجل العالمية مؤخرا عن منصة "ستاديا" للألعاب السحابية التي أثرت بشكل كبير في كل من مايكروسوفت "اكس بوكس" و سوني "بلاستيشن" وهما المنافسان الأشهر في مجال الألعاب الالكترونية، وفي هذا الصدد يقول الباحثون أن تطبيقات الألعاب الالكترونية ستشهد نموا كبيرا خلال السنوات الخمس المقبلة، ما سوف يستحوذ على اهتمام أكثر من 56 بالمائة من مستخدمي الهواتف الذكية حول العالم.

باتت تطبيقات الألعاب الالكترونية من الأعمال التجارية الناجحة التي تحقق مكاسب كبيرا جدا، وتشير بعض التقارير العالمية إلى أن تطبيقات الألعاب الالكترونية نجحت في استقطاب الملايين من اللاعبين الافتراضيين، وحقت مكاسب مالية ضخمة خلال العامين الماضيين، ووفقا للبيانات الصادرة عن شركة Annie App فإن حجم مبيعات تطبيقات الألعاب الالكترونية بلغ نحو 165 مليار دولار خلال عام 2018، وقفز إلى 193 مليار في 2016، ومن المتوقع أن يقل حجم مبيعات تطبيقات الألعاب إلى أكثر من 250 مليار دولار خلال عام 2025. (النجار، 2019، ص 1).

سيغا و "كلاش رويال" عن جمع نحو أكثر من 1.5 مليار دولار على شكل عائدات مالية لمتاجر بيعها: حيث يتخطى عدد مستخدمي "بوكيمون غو" حاجز إلى 500 مليون مستخدم. كما حصدت لعبة "كاندي كراش سيغا" نحو أكثر من 140 مليون مستخدم حول العالم بينما وصل عدد مستخدمي لعبة "كلاش رويال" إلى نحو 100 مليون مستخدم، وذلك بنهاية الربع الثالث من عام 2018.

لعل الإقبال الكثيف على استخدام الهواتف الذكية هو العامل الأساسي لنمو تطبيقات الألعاب الالكترونية، سواء من حيث الاستخدام والتحميلات أو قيمة الإجراءات التي تحققها هذه التطبيقات، حيث تصدرت ألعاب الهواتف الذكية قائمة قنوات استهلاك الألعاب بنسبة 41

بالمائة وبقية تجاوزت 76.4 مليار دولار، وتسعى الشركات المصممة لتطبيقات الألعاب الالكترونية إلى تغيير شكل الألعاب من خلال إدخال تعديلات على مجال ألعاب الفيديو من حيث تمكين اللاعبين الافتراضيين من تعديل سياق أحداث اللعبة الخاصة بهم بحسب ما يريدونه، ويتناسب مع رغباتهم المختلفة، كما تعمل الشركات المطورة لألعاب الفيديو على تطوير مجموعة من الأجهزة الذكية والتي تتيح لمستخدمي ألعاب الفيديو التحرك بكل يسر وسهولة داخل اللعبة، ليشعروا بأنهم جزء من هذه اللعبة.

في نهاية المطاف، إن التطور التكنولوجي مستمر ولن يقف عند حد معين وكذلك تطبيقات الألعاب الالكترونية التي ستشهد تطوراً كبيراً خلال الفترة القليلة المقبلة، وربما ستصبح من الوسائل المهمة التي يقبل عليها مستخدمون الهواتف الذكية من أجل المتعة والإثارة وكذلك لتنشيط الذاكرة، إذا أثبتت بعض الدراسات الأمريكية أن ممارسة الألعاب الالكترونية تحافظ على الصحة الذهنية، وتقوي الإدراك وتؤخر الشيخوخة. (النجار، 2019، ص 4-3).

### المبحث الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية.

على غرار كل العمليات التصنيفية، تعمل تصنيف الألعاب الالكترونية نوعاً من التناقض، فتعدد العوامل "Supports" وتضاعف المنتجات المعينة التي تتموقع في حدود الأنواع، تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنفوية تحت أنواع اعم، مما يؤدي إلى نوع من الخلط والالتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحد منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها ويتوحد هدفها، هذه الأنواع هي: ألعاب الحركة والألعاب الإستراتيجية وألعاب المحاكاة.

**1- ألعاب الحركة:** يتصادف ميلاد الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات Plate Forme أجداد الألعاب الالكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة «بونج Pong» التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب، لتتولى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحاً باهراً مثل «أركانويد Arkamoid» التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم

البداية «آثاري» وجابت بعدها لعبة «تيتريس» وحديثا سلسلة «باكمان» وسلسلة «ماريو» وترتكز هذه الألعاب 4 على التحكم في الحركة وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتولى المستويات (الجدول) لتصبح أكثر صعوبة أكثر صعوبة، مما يتطلب انتابها وردت فعل سريعة كما يقتضي ذلك شركة في التجاوب إمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع اكبر عدد ممكن من النقاط كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات، سوء تعلق الأمر بأزرار لوحة الركن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض... الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق وتستهدف الكثير من العااب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من إبطال الرسوم المتحركة أو مجالات الرسوم، وقد نجد أحيانا استثناء خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطة وكل الأجيال التي تحبها إلا تحبها، تعرفها. ( سعادو 2015-2016, ص ص 27-28)

وتتقاسم العااب حركات أخرى مع العااب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم)، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بالعااب المغامرات والعااب القتال والعااب الرمي، وإذا ما كانت العااب المغامرات تتقاطع نسبيا مع العااب الإستراتيجية، فإن العااب أخرى منها تعد بصورة قطعية العااب. حركة فهي تحتوي كل عناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي: فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي، لتتابع المهمات إيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختلفة أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عامين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه. وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفية ومواجهة كل الأخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه، ومن بين أشهر الألعاب "تومب رايد Tombrader" التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى الذكور رغم أن اللعبة بطة وليس بطلا (لارا كروفت Lara Crof)، فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء، وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا. (سعادو 2015 / 2016, ص 29).

بسيناريوهات محدودة عادة، بقيت "العاب القتال Tuez les tous " مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخصا لاماكن في مسارح للقتال، اللكمات والغربات بالرجل وبالرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضيات القتالية على غرار السيف كلها مسموحة، وتسمى جملة "الكمهم جميعا" بتعبير لاعبي العاب الفيديو، وهي العاب تتميز عن العاب "قاتلوهم جميعا Touez les tous " من خلال الأسلحة المستعملة، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو أسلحة بيضاء، وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانة كبيرة في نجاح اللعبة، وتقتصر لعبة "تيكن Tekken 3" مثلا، قرابة عشر شخصيات تملك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال، ويتطلب تنوع أشكال والهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف بالأصابع.

أما العاب "اقتلوهم جميعا Shoot'en Up" فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر العاب "دوم Doom"، ويمكن اعتبار أن هذا الأخير هو الذي دشن هذا الشكل من اللعب، طالما أن كل الألعاب التي تكنه تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى "دوم لايك Doom Like" أي مثل "دوم"، وأشهر لعبتي من هذه العائلة نذكر "كوايك Quake" و "اونريال Unreal" وهنا يمكن ملاحظة أن المبدأ وشكل التقديم في كل لعبة استعمله للقضاء على الغزاة والوحوش التي تتقدم نحو اللاعب في ديكورات مستقبلية أو عوالم متوحشة، ولأن مبدأ اللعبة والسيناريو فيها محدود نسبيا فان نوعية الرسم والمحيط السمعي تحتل مكانة هامة.

أما العاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع "Shoot'en Up" باستقرار الأهداف المصوب نحوها، ففي الشاشة يحتل السلاح المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحريك أو استطلاع عوالم مختلفة، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة فهي تتشابه مع العاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية. ( سعادو 2015-2016, ص 30)

**2-العاب إستراتيجية:** تنقسم العاب الإستراتيجية أو العاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية:

**\*العاب المغامرات والتفكير " Jeux D'aventures Réflexion "** وهي من متطور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعابها المغامرات والحركة فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضرا أولا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في صيرورة السيناريو، وبعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى، غير انه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم، وبهذا نحاول هذه اللعبة في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الأفلام، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من ألعاب الحركة. (سعادو 2015، 2016، ص 30).

**\*العاب الإستراتيجية الاقتصادية " Jeux De Stratégie Économiques "** وهي قريبة عن التقمص، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت اللاعب والمجالات، التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، التجارة، الصناعات، الديمغرافيا... الخ، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها، وتعطي ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجنب مخلفات نمو أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب.

**\*العاب الإستراتيجية العسكرية " Jeux De Stratégie Militaire "** وهي ألعاب تركز على نفس المبدأ، لكن موجه نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب

وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعات و اراضية وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، ولذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على التحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرز العاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير ابعده من تلك الموجودة في العاب الاقتصادية أي من النادر اتخاذ قرارات فورية.

**\*العاب تقليدية " Jeux Traditionnels ":** والمقصود بها العاب الورق، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام "ويندوز" وهي تمس بذلك جمهورا عرسنا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

**3-العاب المحاكاة:** تعد العاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير بالجزائريات، وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك اقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا تركز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ولكن أيضا على المكانة التي تعطي للاعب نفسه، ففي العاب محاكاة الطيران أن مثل "فلايت سيمولاتور Flight Simulator" من ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا يأخذ اللاعب التحكم، ويرى خارج الطائر مليئا بالطائرات الخصم، وعلى غرار الواقع فان أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقة، وبدون تركيز وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير الأكثر من يضع حقائق أو حتى الإقلاع وتملك هذه الألعاب جمهورا وفيها من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات. (سعادو، 2015-2016، صص 32-31).



## المبحث الرابع: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

مما شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة و واقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، و قد تطورت تلك الألعاب و ارتكزت و تمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، و للأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب و أكثرهم استهلاكاً للإلكترونيات المصورة، و الطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذاباً من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلصة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير و ربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جداً.

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولاً أن نفرق بين من هو مصدر و من هو مصنع، فمثلاً غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، و بهذا فإن أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة و سعراً بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لا اعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة و هذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجماً وشكلاً و تحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستيشن.

و هناك أيضاً ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى و تصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلاً هناك ألعاب تأتي من "تايلندا" و "هونغكونغ" و "ماليزيا" بالنسبة للدول الآسيوية و "فرنسا" و "إسبانيا" بالنسبة للدول الأوروبية. و الجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة "سوني" ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية.



و ليست ألعاب سوني "بلاي ستيشن" الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك "نينتندو" و "إيكس بوكس" و "سيغا" و غيرها من الألعاب، لكن تبقى أجهزة "البلاي ستيشن" الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك و الصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن أسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستيشن و بأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستيشن ببلادنا و بالعديد من الدول و بشكل كبير. (قويدر 2011-2012, ص 152).

و من بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر و التي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال و المراهقين و الشباب و حتى الكبار الألعاب التالية:

### 1- لعبة السرقة الكبيرة للسيارات " (Grand Theft Auto 3): "

تصنف لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3" و التي تختصر بتسمية "جي تي أ 3" (GTA)، ضمن ألعاب الحركة عموما و ألعاب المغامرات تحديدا و تمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA، و تتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة. و قد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة و الانتقادات بسبب العنف و الجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صار اللعبة الأكثر مبيعا عام 2001. و عالم "جي تي أ 3" مستوحى من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصابات، مثل "العرب" Parrain Le و "الطريق المسدود L'Impasse".

تجري أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج لتوه من ولاية "سان أندرياس" رفقة صديقه "كاتالينا" التي تسبقه و تحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة "ليبرتي سيتي" (مدينة الحرية)، بمجرد أن يتعافى من جراحه يتم إدخاله في سجن "ليبرتي سيتي" في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الأخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها، و

يستغل البطل الفرصة ليفر بواسطة سيارة مع مسجون آخر، و يأخذ هذا المسجون البطل إلى أحد أعضاء المافيا الإيطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الإجرام بالمدينة، و من أجل الحصول على المال يقوم البطل بإنجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة تسمح له بالتقرب من "عراب المافيا" في مدينة "ليبرتي سيتي"، لكن عندما يعلم هذا "العراب" أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه، فيفر البطل مع زوجة "العراب" و يبدأ في العمل مع عصابة "الياكوزا اليابانية" و قائدها "كينجي" الذي يملك محلا للمراهنة و اللهو، و مع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته السابقة "كاتالينا" هي التي ترأس العصابة الكولومبية. كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي آخر، و يحل البطل مع مرور الوقت على أسلحة من العيار الثقيل (القاذفة و الصواريخ و القنابل اليدوية). (قويدر 2011-2012، ص 153)

ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية أخرى ستطلب منه قتل قائد "الياكوزا" بكل سرية، و هو ما سيقوم به البطل سرا ليعتقد أعضاء "الياكوزا" أن الاغتيال قامت به العصابة الكولومبية و يستمروا في الثقة في البطل، في هذا السياق يتلقى البطل مكالمة غامضة تطلب منه المجيء إلى شارع مظلم و كانت تلك محاولة من "كاتالينا" لقتله، لكنه ينجو و يعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبيين على المدينة و في الأخير يقوم بنفسه بقتل "كاتالينا"، و الملاحظ أنه طيلة أطوار قصة اللعبة لا يتفوه البطل بأي كلمة. كما يتضح من خلال قصة اللعبة فإن البطل يجسد شخصية مجرم فار يسعى إلى أن يصنع لنفسه اسما في مدينة "ليبرتي سيتي"، و هو بذلك يحتك بكل أنواع العصابات الموجودة و من مختلف الجنسيات.

و كل الأعمال السلبية محبذة مثل الاغتيال و سرقة السيارات و قتل المارين بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل، و إذا ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في المستشفى لتؤخذ منه الأسلحة و جزء من أمواله تستخدم في عملية علاجه أو كرشوة من أجل الهروب. و يملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة و لا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة، و تكمن خطورة اللعبة بذلك في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية

دون الخوف من العقاب، إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا من أجل الفوز.

و قد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من أجل سحبها لكونها تحت على العنف و أيضا على العنصرية و تتضمن مشاهد جنس و صارت بذلك رمزا للعنف في ألعاب الفيديو و تقدم كنموذج له من قبل وسائل الإعلام. و بسبب هذه الضجة قررت بعض الأسواق الكبرى فرض تقديم بطاقة هوية قبل بيع اللعبة له، حيث يشترط أن يكون سن مقتنيها فوق 18 سنة، و قد منعت اللعبة لفترة في أستراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة، أن شابا في سن 16 سنة كان يتأهب للقيام بإطلاق نار تقليدا بذلك الذي شاهده و قام به في لعبة "جي 1 تيا 3"، و أضاف بأن بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة. (قويدر 2011-2012، ص 154)

## 2- لعبة كونتر سترايك (Counter Strike 1.6):

تعني "كونتر سترايك" الهجوم المضاد، و هي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما و ضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة "هالف لايف" (Life Half) التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18 جوان 1999. تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين و مكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، و يسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة و القضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم. و تشهد الطبعة 6.1 من كونتر سترايك التي أصدرت في 08 نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الإنترنت، مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للممارسين على الخط و أفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونتر سترايك : سورس (المنبع). (قويدر 2011-2012، ص 154)

تجري لعبة كونتر سترايك 6.1 في عدة جولات المدة القصوى لكل واحدة منها 05 دقائق على خريطة لعب ثلاثية الأبعاد، و يتواجه فريق من الإرهابيين مع فريق من مكافحي الإرهاب و الفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز و التي تتغير حسب كل خريطة، أو

القضاء على كل لاعبي الفريق الآخر، و في حال انتهت جولة من دون فائز فإن الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالإقصاء. و يبدأ كل اللاعبين بنفس الحجم من نقاط الحياة و نقاط التسليح و التي نجحوا في الحفاظ عليها خلال الجولة السابقة، و عندما تحدث أضرار بسبب طلقات المنافسين أو الزملاء أو من سقوط عنيف تتناقص نقاط حياة اللاعب. و تحدد مواقع تلقي الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن و الأيسر و الساق اليمنى و اليسرى و الجذع و الرأس، و بالتالي تتسبب في تلف بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس غالبا ما تكون مميتة و لا يؤدي خسارة حياة إلى آثار جانبية على الشخصية، و عندما يتم استنفاد كل نقاط الحياة فإن اللاعب يعتبر مقتولا. و في الخرائط الرسمية يكون اللاعب مزودا بمسدس و سكين، و يمكنه خلال فترة محدودة و في الأماكن المحددة لذلك، اقتناء تجهيزات و أسلحة مختلفة و سترات واقية و قنابل يدوية و نظارات الرؤية الليلية و حتى آلات تفكيك القنابل.

عند بداية كل لعبة يمكن للاعب أن يختار معسكره أي إرهابي أو مكافح للإرهاب في حدود الأماكن المتوفرة أو حتى أن يكون متفرجا، و يبدأ كل لاعب المباراة بـ 800 دولار أمريكي و هو المبلغ الغير كافي لاقتناء تجهيزات قوية و بالتالي يضطر إلى اكتساب المال مع مرور الجولات، إذا ما قتل منافسا أو وفي بشرط للنصر أو عندما يضع قنبلة تنفجر أو يحرر رهينة أو يطلب منه متابعتها. و توجد في "كونتر سترايك" أربعة سيناريوهات متغيرة بحسب الخرائط، و تتغير شروط الفوز عند المعسكرين و تتبدل بحسب السيناريو، و السيناريوهان الأكثر ممارسة هما "القنبلة، التفكيك" و "تحرير الرهائن"، و كما هو موضح من اسميهما، يسعى الإرهابيون في السيناريو الأول إلى وضع قنبلة في أحد الموقعين و منع مكافحي الإرهاب من تفكيكها على أن تنفجر القنبلة بعد 45 ثانية، و في حال تم ذلك يفوز الإرهابيون و في حال نجح مكافحو الإرهاب في تفكيكها فهم الفائزون. أما بخصوص السيناريو الثاني فيهدف مكافحو الإرهاب إلى إيجاد مجموعة من الرهائن و تحريرهم و يعود لهم الفوز إذا ما نجحوا في ذلك، لكن يهدف الطرف الآخر إلى منعهم من الوصول إلى مبتغاهم و القضاء بالتالي عليهم.

و السيناريوهان الآخران هما "الاغتيال" و "الفرار" ففي الأول يكون هدف الإرهابي القضاء على شخصية رفيعة، بينما يسعى مكافحو الإرهاب إلى حمايتها، و في الثاني ينطلق الإرهابيون من منطقة محصنة و يتوجب عليهم الفرار، بينما يعمل الطرف الآخر على منعهم من ذلك.

و يوجد في اللعبة ثمانية شخصيات تستخدم في اللعب مقسمة على معسكرين متنافسين و هما لإرهابيون و مكافحو الإرهاب، فضمن معسكر مكافحي الإرهاب يمكن للاعب أن يختار ما بين المجموعات الأربع التالية: قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي "GIGN" والقوات الجوية الخاصة البريطانية خلال الحرب العالمية الثانية "ساس SAS"، و "سيل تيم سيكس SIX TEAM SEAL" و هي وحدة أمريكية للقوات الخاصة و أخيرا "GSG 9" و هي وحدة تدخل ألمانية خاصة ولدت بعد حادثة اختطاف رهائن (إسرائيليين) خلال الألعاب الأولمبية لميونخ 1972 ، أما بخصوص معسكر الإرهابيين فلم يتم اختيارهم من أي تنظيمات إرهابية واقعية موجودة. (قوبدر 2011-2012 , ص 155)

كما يتضح من خلال العرض السابق فإن هذه اللعبة عنيفة جدا و هي لا تلائم الأطفال (ممنوعة لأقل من 16 سنة)، إذ تتجسد فيها قيم القتل و العنف و الاستخدام المفرط للقوة، و كل ذلك في جو واقعي معروض من خلال الصور الثلاثية الأبعاد و الأصوات الواقعية جدا، و تبسط اللعبة قضية الإرهاب لتصورها مجرد لعبة تضاهي تلك الجارية في الواقع. كما تكمن الخطورة في هذه اللعبة في إمكانية أن يختار اللاعب أن يكون إرهابيا و من ثم أن يتمثل في صفات الإرهابيين من خلال اللعب التخيلي الذي قد يدوم ساعات طويلة.

و كما ورد ذكره سابقا فإن فرق مكافحة الإرهاب في اللعبة هي مأخوذة من فرق واقعية، و للأسف تابعة للدول الغربية الكبيرة و لبعضها سوابق مع قضايا إرهاب مرتبطة بالجزائر من مثل قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي "GIGN"، التي حررت رهائن طائرة الخطوط الجوية الفرنسية التي اختطفت من مطار الجزائر عام 1994 من طرف الجماعة الإسلامية المسلحة "GIA"، و مع أن شخصيات الإرهابيين غير مأخوذة من تنظيمات واقعية، إلا أن

مجرد وضعها في مواجهة الفرق السابقة الذكر يجعل من السهل توقع هوياتهم. (قويدر 2011-  
2012, ص 156)

### 3- لعبة نداء الواجب « call of duty »

السلاح و القتل أداة و غاية تتكرر ان في كل لعبة، فهي ثاني لعبة إلكترونية حصدت اهتمام الأطفال في عينة الدراسة بنسبة 11 طفل من أصل 51 بالمائة من نسبة الأطفال الذين يدمنون الألعاب الإلكترونية، هي لعبة يطلق عليها اسم "duty of Call" و هي لعبة موجودة على الشبكة فقط و لا يمكن لعبها خارج الانترنت، و تتلخص هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية، على شكل فرق تتكون من أربع أشخاص مقابل أربعة، أو ثمانية مقابل ثمانية، أو ضعف ذلك، و يمكن لكل لاعب أن يكون متواجدا في منزله أثناء عملية اللعب، و يقوم كل شخص باختيار السلاح الذي يريده، و يتدرب عليه رفقة فرقته المتكونة من أصدقائه أو أشخاص غرباء حسب رغبته، و يستعمل هذا السلاح في معارك ضارية ضد الفريق الآخر، و كلما أجاد استعمال السلاح و قتل أكبر قدر ممكن من أعدائه، أصبح جديرا بالحصول على سلاح أكثر تطورا، و يحصل الرابع على ترقية و جوائز و ينتقل إلى المستوى الأعلى. ما يلاحظ في هذه اللعبة تلقينها لسبل القتل والعنف، و ترسيخ قيم العداء، و تعويد الطفل على إراقة الدماء، و تعويد الطفل على إراقة الدماء، و قتل منافسيه حتى و لو لم يكونوا أعداء. (قويدر 2011-2012, ص 157)

### 4- لعبة فري فاير « free fire »

هي لعبة قتال و مغامرة، من إنتاج شركة غارينا، حيث أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا في العالم عامة و الجزائر خاصة، فهي لعبة تبدأ في الأساس بجمع قرابة خمسين لاعب غير مسلح ثم بعد ذلك يتم نقلهم بواسطة طائرة إلى جزيرة نائية، حيث يسمح للاعب باختيار المكان الذي يفضل للقفز إليه من الطائرة باستخدام مظلة، و بعد ذلك يقوم بالبحث عن أسلحة و العتاد في منازل هذه الجزيرة، ثم يبدأ بالبحث عن اللاعبين الآخرين لتحديد همتهم و قتلهم بالرصاص. (اباكو 2020 ص 02)

فهذه اللعبة الالكترونية سرقت عقول الأطفال الجزائرية و تركيزهم و استولت على حياتهم الشخصية و بعضا من أموالهم. و هذا يرجع إلى المواصفات التي تتميز بها شخصيات لعبة فري فاير, و كدلق وجود فراغ وقت كبير لدى الأطفال, و هذا ما أدلى به المبحوثين من إجابات عن المواصفات التي يحبها في شخصيات هذه اللعبة و الدافع وراء اللجوء لها. و هذا ما يوضحه الجدولين الآتيين:

**جدول 06 : المواصفات الأكثر إثارة في لعبة فري فاير:**

مواصفات الشخصيات	التكرار	النسبة
استرجاع و زيادة الدم	81	40.5%
القوة	66	33%
السرعة	53	26.5%
المجموع	200	100%

من خلال الجدول 23، يظهر أن خاصية زيادة الدم هي الأكثر إعجابا من الأطفال بنسبة 40.5%، كذلك في هذه اللعبة إمكانية اختيار اللاعبين لعدة شخصيات، حتى أن هناك شخصيات ذات قدرات مختلفة. باستخدام جواهر فري فاير، يمكنك شراء شخصيات خاصة بك لكل منهم قصة مختلفة و مهارات مختلفة، فهناك عدة شخصيات في لعبة فري فاير فنجد " الرك" من أكثر الشخصيات المعروفة في لعبة فري فاير و من أفضلها، و هذا نظرا لمميزاته، إذ له القدرة على تزويد و زيادة الدم و بإمكانه كذلك تزويد أفراد فريقه.

الشخصية (2)، هذه الشخصية لها ميزة ضمن لعبة فري فاير تختلف عن كل الشخصيات ألا و هي القدرة على الخروج من منطقة الخطر أثناء القتال، فتمتلك هذه الشخصية بهذه القدرة حظوظ اكبر للفوز بالمعارك.

شخصية : هذه الشخصية جد مهمة في لعبة فري فاير أثناء اللعب الجماعي، فوجود هذه الشخصية في الفريق جد مهمة عند إصابة احد الأعضاء، فهي تعالج أي شخصية.

فهذه ابرز شخصيات لعبة فري فاير، و نجد هناك عدة شخصيات أخرى على " موكو"، " انطنيل"، " كارولين"، شخصيتي " ادم و حواء" مما يعطي للعبة حماس و الرغبة في اللعب أكثر.

#### جدول 07 : الدافع وراء اللجوء للعبة فري فاير

الدافع وراء اللجوء للعب	التكرار	النسبة
الشعور بالملل	79	39.5%
ملا الفراغ	95	47.5%
الضجر	26	13%
المجموع	200	100%

يظهر في الجدول 25، أن 47.5% من الأطفال يلجئون للعب أثناء وجود فراغ في الوقت، في حين نجد 39.5% منهم يلجئون للعب أثناء الشعور بالملل ، بالمقابل نجد 13% منهم يلجئون للعب أثناء الضجر.

نستخلص أن في كل الحالات تعتبر لعبة فري فاير ملجأ الأطفال سواء في حالة الفراغ في الوقت أو الملل فالنتيجة واحدة، فهذا ما يدل على التعلق الكبير للأطفال بهذه اللعبة و مكانتها و عدم مراقبة الأولياء ساهمت بشكل كبير في تعلق الطفل بهذه اللعبة.

فعند فراغ الوقت يظهر دور الأسرة في احتواء هذا الفراغ و عدم ترك الطفل يفعل ما يريد. من تطور إدمانه على هذه اللعبة فلا يكون له المتسع الكافي للعب و بهذا يتجنب الإدمان. الفراغ عند الطفل يقلل

و تعتبر الشبكة العنكبوتية و الهوائيات المقعرة التي تضم آلاف الفضائيات التليفزيونية وجهان لعملة واحدة و سببا مباشرا في الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية من طرف أطفالنا نظرا إلى التأثير البالغ الذي أحدثاه في عقولهم و اللتان أصبحتا يسيران طبيعة



المجتمع الجزائري، و أن التقليد الأعمى للغرب سيجر الأطفال و الشباب إلى ما يحمد عقباه كون أن ما ينادي به هذا العالم لا صلة له بطبيعة مجتمعنا، و قد ساهم الآباء بصفة عامة و الأمهات بصفة خاصة في إدمان أطفالهم نظرا إلى انشغال الأمهات بالأعمال المنزلية أو مشاهدة التلفزيون، كما أنها الوسيلة الأفضل لتهديئة الطفل كثير الحركة، و وسيلة تسلية تمنع الأطفال من الخروج للشارع أو اللعب في قاعات اللعب الإلكترونية التي تحتوي الكثير منها على الانحلال الخلقي و العادات السيئة، و بهذا فإن الكثير من الآباء يؤكد أن الألعاب الإلكترونية تبعد الطفل عن رفقاء السوء و الصحبة السيئة الموجودة في الشارع.

و لا ريب في أن المواطن الجزائري مع اقتراب نهاية شهر العباداة و التسامح شهر رمضان المبارك وبداية عيد الفطر، منصب نحو الأسواق الموازية المزينة بمختلف الألعاب الإلكترونية الخاصة بالأطفال و المختلفة باختلاف الأزمان و الأثمان، هذه الأخيرة يندفع نحوها الطفل غريزيا و لا ينتفع بها بل يحقق رغبته في اللهو وكفى، عادة اتخذتها الأسرة الجزائرية مجالا واسعا في المناسبات الخاصة بالأعياد و الأفراح، هذه التي لاقت رواجا كبيرا في السوق، بالموازاة مع ذلك قابلتها مطاردة قانونية من طرف الشرطة و الهيئات الرقابية، كون أن هذه التجارة لا تخضع لأي نظام و لا قانون يحميها رغم علم الهيئة المعنية بانتشار هذا النوع من التجارة التي وجدت لها منفذا نحو السوق الجزائرية و أي منفذ؟ هذا الأمر الذي صنعه الطفل و زيتنه الأسرة، بحيث جعلت من اللعبة راحة بال الطفل و تنمية ذكائه و قدراته الذهنية على حد رأي العديد ممن الآباء الذين لجئوا إلى هذا النوع العام الذي تقاذفته الأعوام من اللعبة التربوية إلى اللعبة العصرية. (قوير 2011-2012، ص 158)

و من منطلق عينة الدراسة نجد أن الأطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل متوسط. و الذكور هم الأكثر ميلا للعب و هذا ما يوضحه الجدول الآتي:

جدول رقم 08: استخدام الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.

الجنس الإجابة	ذكور		إناث		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
متكرر	50	42.4%	08	9.8%	58	29%
متوسط	51	43.2%	36	43.9%	87	43.5%
قليل	17	14.4%	38	46.3%	55	27.5%
المجموع	118	100%	82	100%	200	100%

يظهر من خلال الجدول أن نسبة الذكور الذين يمارسون الألعاب الالكترونية بشكل متوسط تقدر بـ 43.2% بينما الذين يمارسونها بشكل متكرر فنسبتهم هي 42.4%، في حين أن النسبة من هذه العينة التي تستخدم الألعاب الالكترونية بشكل قليل فهي 14.4%. أما من جهة الإناث، فنجد النسبة التي تستخدم الألعاب الالكترونية بشكل قليل هي النسبة الأكبر و تقدر بـ 46.3%، بينما الفئة التي تمارس هذه الألعاب بشكل متوسط هي 43.9%، أما الفئة التي تمارسها بشكل متكرر، فهي بنسبة 9.8%.

و من هنا نستنتج أن الذكور يميلون أكثر للعب هذه الألعاب و هذا يعود إلى الطبيعة البشرية، ففي المجال العصبي المختص في تأثير الألعاب الإلكترونية على الجنسين، أكد الباحثون أن هناك اختلافات في التأثير على النبضات العصبية بين النساء و الرجال، و أكدوا أن النشاط الدماغي كان متأثراً بشكل كبير في حالة الذكور، و ظهرت تغيرات على مستوى التطور العصبي، بينما لم يظهر أي تأثير مماثل على النساء، و هذا ما يجعلهم أكثر اندفاعاً نحو الألعاب الالكترونية و الدخول في حالة إدمان.

# الفصل الثاني

## الفصل الثاني

### الطفل و حاجاته السيكولوجية.

تمهيد.

المبحث الأول: الحاجات النفسية للطفل.

المطلب الأول: الحاجات المتحققة بتكوين الشخصية.

المطلب الثاني: الحاجات المتحققة بإثبات الذات.

المبحث الثاني: الحاجات الاجتماعية للطفل.

المطلب الأول: علاقة الطفل بالأسرة.

المطلب الثاني: علاقة الطفل بالمجتمع.

**تمهيد**

الحاجة افتقار إلى شيء ما، إذا وجد حقق الإشباع و الرضا و الارتياح للكائن الحي. و الحاجة شيء ضروري إما لاستقرار الحياة نفسها ( حاجة فسيولوجية) أو للحياة بأسلوب أفضل ( حاجة نفسية)، فالحاجة إلى الأكسجين ضرورية للحياة نفسها، و دون الأكسجين يموت الفرد في الحال، إما الحاجة إلى الحب و المحبة فهي ضرورية للحياة بأسلوب أفضل، و دون إشباعها يصبح الفرد سيء التوافق، و الحاجات توجه سلوك الكائن الحي سعياً لإشباعها.

و أهم الحاجات الفسيولوجية للطفل الحاجة إلى الهواء، الغذاء، الماء، درجة الحرارة المناسبة، الوقاية من الجروح و الأمراض و السموم و التوازن بين الراحة و النشاط و النوم.

و مع نمو الفرد، تتدرج الحاجات النفسية صعيداً، فالحاجات الفسيولوجية مهمة في مرحلة الحضانة بصفة خاصة، والحاجة إلى الأمن تعتبر حاجة أساسية في الطفولة المبكرة، الحاجة إلى تحقيق الذات و هي حاجات الرشد. (زهران، 2005، ص 302).

## المبحث الأول: الحاجات النفسية للطفل

### مطلب أول: الحاجات المتعلقة بتكوين الشخصية.

فيما يلي موجز عن الحاجات النفسية الأساسية للأطفال و المتعلقة بتكوين الشخصية:

- 1- **الحاجة إلى الأمن:** يحتاج الطفل إلى الشعور بالأمن و الطمأنينة بالانتماء إلى جماعة في الأسرة و المدرسة و الرفاق في المجتمع. و يحتاج الطفل إلى الرعاية في جو امن، يشعر فيه بالحماية من كل العوامل الخارجية المهددة، و يشعره بالأمن في حاضره و مستقبله، و يجب توفير الوسائل التي تشبع هذه الحاجة لدى الطفل حتى لا يشعر بتهديد خطير لكيانه مما يؤدي إلى أساليب سلوكية قد تكون انسحابية أو عدوانية.
- 2- **الحاجة إلى الحب و المحبة:** و هي من أهم الحاجات الانفعالية التي يسعى الطفل إلى إشباعها، فهو يحتاج إلى أن يشعر انه محب محبوب، و الحب المتبادل المعتدل بينه و بين والديه و إخوته و أقرانه حاجة لازمة لصحته النفسية. و هو يريد أن يشعر انه مرغوب فيه و انه ينتمي إلى جماعة و إلى بيئة اجتماعية صديقة، و هو يحتاج إلى الصداقة و الحنان. أما الطفل الذي لا يشبع هذه الحاجة إلى الحب و المحبة، فانه يعاني من الجوع العاطفي، و يشعر انه غير مرغوب فيه، و يصبح سيء التوافق مضطربا نفسيا.
- 3- **الحاجة إلى الرعاية الوالدية و التوجيه:** الرعاية الوالدية السليمة و المستمرة و الفعالة و التوجيه الرشيد و المباشر- خاصة من جانب الأم- للطفل تكفل تحقيق مطالب النمو تحقيقا سليما، يضمن الوصول إلى أفضل مستوى من جانب مستويات النمو الجسمي و النفسي و التوافق.

و يحتاج إشباع هذه الحاجة إلى والدين لديهما مشاعر ايجابية، و يسرهما وجود الطفل، يتقبلانه و يفخران بدورهما كوالدين، و يحيطان الطفل بحبهما و رعايتهما. و يلاحظ أن غياب الأم أو الأب إما بسبب الموت أو الانفصال أو ظروف العمل خاصة في حال اشتغال الأم و انشغالهما عن الطفل و تركه للخدم أو إيداعه في مؤسسة، يؤثر تأثيرا سيئا في نموه

النفسى. (زهران، 2005، ص 303-304)

4- **الحاجة إلى تعلم المعايير السلوكية:** يحتاج الطفل في مرحلة الطفولة إلى المساعدة في تعلم المعايير السلوكية نحو الأشخاص و الأشياء التي تحيط به، و يحدد كل مجتمع هذه المعايير حسب سياقاته الثقافية.

و تقوم المؤسسات القائمة على عملية التنشئة الاجتماعية، مثل الأسرة و المدرسة و وسائل الإعلام و غيرها، لتعليم هذه المعايير السلوكية للطفل بما يساعده على التوافق مع نفسه و مع المجتمع.

5- **الحاجة للتقدير الاجتماعي:** و تعود هذه الحاجة إلى رغبة الأطفال في أن يتعرف بهم الكبار، و أن يعاملوهم كأفراد لهم أهميتهم، فيتم مدحهم عند نجاحهم في أي عمل، كما يجب الإنصات لهم عندما يتكلمون، و يتم مكافأتهم عند القيام بشيء يستحقون عليه المكافأة. و هذه الحاجة تفسر الكثير من تفاني الكبار في أعمالهم، رغبة في تقدير المجتمع لهم. و للأسرة دور كبير في اكتساب الطفل ثقة في نفسه، في حدود ما يتوفر لديه من قدرات خاصة و مميزات شخصية. فلا يجب المبالغة من قبل الأسرة في تقدير قدرات الأبناء، فتتقلب الثقة بالنفس إلى الغرور، مما يؤدي بالفرد إلى عدم إدراكه لقدراته الحقيقية. أما التقدير الحقيقي لقدرات الأبناء، فيولد الثقة التي تدفعهم لتحقيق النجاح و الاجتهاد و تجسيد طموحاتهم.

6- **الحاجة إلى الحرية و الاستقلال:** الحاجة إلى الاستقلال و الحرية من الحاجات الضرورية لنمو الطفل نموا ايجابيا، حيث أنها تتفق مع متطلبات هذه المرحلة من النمو، سواء كانت متطلبات جسمية أو عقلية أو وجدانية أو اجتماعية.

فالطفل في حاجة إلى الحرية في المشي و الكلام و الجري و التسلق و التجريب و الهدم و البناء، كما أن غرس هذه الحاجات في نفس الطفل تساعده في الاعتماد على نفسه، و يكتسب الثقة فيها و يزيد أمنه و اطمئنانه إلى العالم الذي يعيش فيه.

و قد تكون هناك عقبات لإشباع هذه الحاجة لدى الطفل، مثل أساليب معاملة الوالدين له و أسلوب الحماية المفرطة الذي يشعر الطفل بعدم ثقته في نفسه، كما يعتبر مدى فترة اعتماد الطفل على الكبار من المعوقات التي تحول دون إشباع الحاجة إلى الحرية و الاستقلال.

(ابكوفان، 2014- 2015، ص 117- 118).

7- **الحاجة إلى تقبل السلطة:** تختلف أنماط السلطة في الثقافات المختلفة، فبعض الثقافات تتيح فيها قبل السادسة ممارسة أي سلوك يختاره الطفل، يأكل ما يشاء و متى يشاء و ينام عندما يتعب... الخ

بينما البعض الآخر تلزم الطفل منذ سن مبكرة بتقبل السلطة و التوجيه. و يحتاج الطفل إلى تقبل السلطة لأنه يحتاج إليها، فسلوكه مازال غير ناضج و خبراته فجأة، إلا أن هذه السلطة لا بد أن تراعي مستوى نمو الطفل، و أن تكون حنونة و هي حازمة.

8- **الحاجة إلى مكانه و احترام الذات:** يحتاج الطفل أن يشعر باحترام ذاته، و انه جدير بالاحترام، و انه كفيء يحقق ذاته و يعبر عن نفسه في حدود قدراته و إمكانياته، و هذا يصاحبه عادة احترامه للآخرين. و هو يسعى دائما للحصول على المكانة المرموقة التي تعزز ذاته و تؤكد أهميتها. و هو هنا يحتاج إلى عمل الأشياء التي تبرز ذاته و يحتاج إلى استخدام قدراته استخداما بناءا.

إن النمو السوي للذات و تنمية مفهوم صحي للذات يحتاج إلى إشباع هذه الحاجة الأساسية.

9- **الحاجة إلى اللعب:** سوف نرى أن اللعب له أهميته النفسية في التعليم و التشخيص و العلاج و تؤكد هنا أهمية إشباع الحاجة إلى اللعب عند الطفل و الاستفادة من اللعب في هذه النواحي، و يتطلب إشباع هذه الحاجة إتاحة وقت الفراغ للعب و إفراح مكان للعب و اختيار اللعب المتنوعة المشوقة و أوجه النشاط البناء و توجيه الأطفال نفسيا و تربويا إثناء اللعب. (زهران، 2005، ص 306)

### المطلب الثاني: الحاجيات المتحققة بإثبات الذات

عندما يولد الطفل يكون مجهزا بعدد كبير من الأجهزة و الأنظمة التي تؤهله منذ يومه الأول للبقاء على قيد الحياة ثم الاستمرار فيها بكل ما تتطلبه من الاستعداد و التيقظ لأنه سيلاحظ الأحداث و الأشياء ليس على ملاحظاته هذه طريقتة في الحياة و أسلوبه في



التعامل معها و مع مشكلاتها. و مع من يريد أن يخوضه من خيال و الاستكشاف أو الاختراع.

و إذا أردت أن تقارن ما يمر به هذا الطفل الوليد، صفر معارف و الخبرات، بما أنت قادر عليه اليوم و أنت بالغ ناضج لان معارفك و خبراتك المتراكمة قدرات حياتك تراه و تفكيرك أكثر خصوبة، فما عليك ألا أن تتمعن في نوع العمليات النفسية التي أدت إلى حالك اليوم.

## الفرع 01: العمليات النفسية الأساسية

يتمتع الطفل الصغير بعدد من القدرات النفسية الولادية (المستعدة للعمل منذ يومه الأول) و هذه القدرات هي ذاتها التي يتمتع بها اليوم و أنت راشد لأنها ركيزة نشاطك و يمكن تقسيم العمليات النفسية الأساسية إلى أربعة: الحس، الإدراك، التعلم و الدافعية. ( حقي، 1997، ص 29-30).

### 1- الحس sensation

نحن محاطون بمنيريات تتغير باستمرار، فما سمعته الآن قد لا يتكرر مرة أخرى اليوم أو الظل الذي تقف تحته في هذه الدقيقة لن يكون هناك بعد ساعة. و ما تراه احمرًا أو اصفرًا بالنهار، ستراه رماديا بالليل، أو الألم الذي يسببه لك جوعك الشديد سيزول بمجرد تناولك للطعام و هكذا حيث أن العالم حولنا في حركة دائمة فنحن مطالبون بالانتباه إلى هذا التغيير لان سلوكنا في الحالة بعد التغير لن يكون مناسبًا و بذلك إما يصيبنا الأذى أو يعتبرنا الآخرون غير طبيعيين. ( حقي، 1997، ص 21).

### 2- الإدراك perception

أنت لا تغير الطريق إذا رأيت النور الأحمر، أنت تعرف أن المتحدث في التلفزيون هو ، و لذلك كل هذه العمليات لا تقوم بها لأنك ترجمت هذه الإحساسات إلى مدركات: أشياء تفهمها علاوة على الإحساس بها.

الإدراك هو العمليات التي يقوم بها الفرد عندما يحس حتى ينظم المتجمع لديه من الإحساسات في صيغة كلية لها معناه الخاص بها.

فنحن نربط إدراكنا للشيء من حيث الحجم أو الدرب أو القوة بقوانين نختار منها ما يناسب سرعتنا أو أسلوبنا في حل المشكلات. فنحن ندرك أولا الأشياء الأقرب و الأوضح و الأكثر استقلالا و الأشد قربا من معارفنا. ( حقي، 1997، ص ص31-32).

### 3- التعلم الشرطي

الطفل يشبه الكبير في تصرفاته و طريقة تعلمه و كل ما في الأمر انه ينقصه التكرار، فمَنْذ صغرك و أنت تمر بخبرات لا تعد و لا تحصى تخرج منها مكتسبا شيئا جديدا يسهل لك أمورك اليومية أو يفتح لك أبوابا لأشياء أخرى تكتسبها. فأنت اليوم تعقد رباط حذاءك و تفكه بكل سهولة يوميا، و تستطيع بلغتين على الأقل، و يمكنك أن توصل سلكا كهربائيا بآخر، أو تقود سيارة أو تناقش نظرية النسبية و قد عرفت أيضا أنواع السلوك الحسن و الرديء، و استطعت أن تفرق بين اللباقة و عدمها. باختصار، تعلمت و مهما حاولت فانك لن تدرك عمق و اتساع معاني هذه الكلمات التي تتصل بكل شيء في حياتك، حيث أن التعلم من العمليات النفسية ذات أهمية قصوى بالنسبة للمفكرين في كل المدارس علم النفس. فإننا نجد الميدان زاخرا بكل الاتجاهات في دراسته.

### 4- الدافعية motivation

لمعظم السلوكيات سبب. فالطفل يبكي حتى تطعمه ليتخلص من الم الجوع. و القطة تحتك بك لتداعبك و أنت تقرا هذه السطور لأنك تريد الحصول على المزيد من المعلومات. باختصار نحن نفعل الشيء لأننا مدفوعون لفعله، فمعظم أفعالنا لها هدف و الوصول إلى الهدف يجب أن تسبقه قوة خاصة تسمى الدفع. فكلما دافع معناها الحالة التي يتصف بسببها السلوك و التي يتسبب في توجيهه و لا يعني هذا أن الدافع شيء واضح ملموس كالقلم، لكنه شيء يقودك بينما أنت لا تراه و لا تلمسه. (حقي، 1997، ص ص33-34).

### \*- تأثير اللعب على الطفل

أخذت الألعاب الالكترونية تتطور معتمدة على تكنولوجيا العصر الحديث، فقدمت لنا قسوة دموية مؤلمة و عنيفة جدا، لكن السؤال الأهم هو عندما يتعرف الطفل على هذه الألعاب

الالكترونية و يتعامل معها بشكل مستمر، ماذا تضيف هذه الألعاب للطفل، و ماهي آثارها عليه؟

إن الألعاب الالكترونية تؤثر في كل مراحل التطور و النمو الجسدي و النفسي لدى الطفل، فهي تقدم بيئة مجردة و محددة سلفا، و تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة. ففي سن السبع سنوات إلى الأربع عشر سنة، يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية، و معايير اجتماعية أخلاقية محددة ضمن العادات و التقاليد. و بوجود الألعاب الالكترونية، نجده مدفوعا إلى دائرة العنف الجسدي و نجد انحسار التفكير الموضوعي، و انتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة الغوص عميقا في عالم تلك الألعاب.

و تستطيع مشاهد العنف المصورة الكترونيا في تلك الألعاب، على سطح العقل الباطن أو تقبع في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور و اللاشعور. و تكون بذرة لما هو آت، من ممارسة العنف بشتى أشكاله. يحدث هذا في حالات الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك الاندفاعات من بيئتهم المحيطة، لا سيما و أن الصغار لا يمكنهم فهم الفارق الكبير بين العنف المصور في اللعبة و وحشية ما يحدث في الحياة.

إن التعرض لفترات طويلة لهذه الألعاب يؤثر سلبا على الطفل، من خلال السلوك الادماني، الحركة الزائدة، تغيرات و اضطرابات نفسية حركية، اضطرابات في التعليم، تقدم ذهني عن التقدم العمري (بشكل عشوائي غير مقيد)، فقدان القدرة على التفكير الحر و انحسار العزيمة و الإرادة، و التهابات مفصلية، حالة من التوتر الاجتماعي و معاداة الآخرين، و ممارسة العنف. إضافة إلى القدرة على التواصل الايجابي مع الآخرين، و اغتيال براءة الأطفال. ( ايكوفان 2014-2015, ص 158 )

و لم يكن غريبا أن يجذب الأطفال لهذه الألعاب، على حساب الألعاب الأخرى، لا سيما مع انتشار الحاسوب بصورة كبيرة جدا في العالم العربي، حتى انه أصبح ينتشر في كل بيت. بالإضافة إلى التطور الكبير في مجال العاب الحاسوب و العاب الفيديو، حيث استطاعت تلك الألعاب في السنوات الأخيرة، أن تشعر اللاعب بأنه يركب سيارة السباق بالفعل أو انه يسير في الفضاء، أو انه يلعب مقابلة كرة قدم في الملعب، و هو التطور الذي شكل عامل جذب كبير للأطفال. إن الارتباط القوي الذي جمع ما بين الأطفال و الألعاب الالكترونية، و

الذي أصبح جزءاً لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى خلاف بين علماء النفس و التربية، حول مدى اثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا سواء من النواحي المعرفية أو الانفعالية و حتى الصحية منها.

فهناك العاب يعتمد الفوز فيها على عدد من الأشخاص أو الكائنات الحية، التي تم قتلها في زمن معين، كذا طريقة القتل، و صفة العدو الذي تم القضاء عليه، بحيث يتم تجميع النقاط على هذا الأساس.

هذه النوعية تؤدي إلى انتشار دوافع العنف و الشر داخل اللاعبين، و لا سيما صغار السن منهم، بالإضافة إلى أنها تعمل على تبدل الفكر و الشعور بالرغبة في القتل و الثأر من الآخرين بأعنف الطرق لدى اللاعب، إذ تجعله يعتاد صورة الدماء و القتل و غيرها من أشكال العنف.

و هو ما يؤدي إلى العديد من الأخطار الصحية و السلوكية على الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب، لفترات طويلة حيث تظهر إصابات الرقبة و الظهر و الأطراف في العادة لدى البالغين.

و قد توصل بحث أمريكي، اجري على عدد من الأطفال و اللعب الالكتروني الذي يمارسونه، إلى أن هذه الألعاب لم تعد حكراً على الأطفال، و إنما أصبحت أكثر رواجاً بين أولياء الأمور . ( ايكوفان، 2014-2015، ص ص 159-160).

و فيما يلي جدولين يوضحان ذلك:

**جدول 09:** الشعور بالسيطرة و القوة أثناء لعب فري فاير بالنسبة لمتغير الجنس

الإجابة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
10 -08	28	24.1 %	06	7.1 %	34	17 %
14 – 11	28	24.1 %	31	36.9 %	59	29.5 %
17 – 15	60	51.8 %	47	56 %	107	53.5 %
المجموع	116	100 %	84	100 %	200	100 %

يظهر في الجدول 13، 56% من الأطفال مستخدمي الألعاب الالكترونية و المتراوحة أعمارهم بين 15-17، لا يشعرون بالسيطرة و القوة أثناء لعب الألعاب الالكترونية. بينما 51.8% يشعرون بذلك. أما بالنسبة للفئة العمرية لمستخدمي الألعاب الالكترونية و المتراوحة بين 11-14، نجد أن هناك 36.9 لها حالة شعورية متمثلة في القوة و السيطرة، و 24.1% ليست لها هذه الحالة، في حين 24.1% من الأطفال المتراوحة ما بين 8-10 سنوات لا يشعرون بهذا الشعور، أما 7.1% فلا.

نستنتج أن الحالة الشعورية المتمثلة في القوة و السيطرة أثناء لعب لعبة فري فاير موجودة في جميع الفئات العمرية لكنها بنسب متفاوتة. فالأطفال المتراوحة فئة عمرهم بين 15 و 17 يعود عدم شعورهم بالسيطرة إلى فهم الكبير لهذه اللعبة فقد أدركوا أنها مجرد لعبة لقضاء الوقت لا غير، فهم يلعبونها فقط من أجل قضاء الوقت، فكلما زاد الطفل في العمر، زاد إدراكه في نفس الوقت فأدرك أن هذه اللعبة ليست بتلك الأهمية الكبيرة التي يظنها.

#### جدول 10: نظرة الطفل إلى خصمه في اللعبة

النسبة	التكرار	كيف تنظر إلى خصمك في اللعبة
65.5%	131	منافس
34.5%	69	عدو
100%	200	المجموع

نلاحظ من خلال النتائج المعروضة، أن 65.5% من الأطفال ينظرون إلى خصمهم كمنافس أثناء اللعب، بينما نجد 34.5% ينظرون إلى خصمهم كعدو خلال اللعبة.

هذه النظرة تعود لعامل السن. فالأطفال الأكثر نضجا قد يرون أن الذين يلعبون ضدهم مجرد منافس نظرا لفهم اللعبة. أما الفئة الصغرى قد تعتبره عدو، هذا نظرا لعدم فهمهم

لمغزى اللعبة لكن هذه ليست قاعدة، فيمكن أن يحدث العكس فكل طفل و طريقته في احتواء اللعبة.

## المبحث الثاني: الحاجات الاجتماعية للطفل.

### مطلب أول: علاقة الطفل بالأسرة

تعد الأسرة أو جماعة أولية يتلقى فيها الفرد أساليب التنشئة الاجتماعية و يتعلم من خلالها المعايير و القيم في جو تسوده الألفة و المحبة و الدفء و التواصل. تحتل الأسرة مكانة بارزة في الحياة الاجتماعية فهي البيئة الأساسية الصالحة لتنشئة الطفل، و الوسيلة التي بواسطتها ينقل و يحفظ التراث عبر الأجيال، كما أنها مصدر الأمان النفسي و الدفء العاطفي لكل فرد في المجتمع. ( العناني، 2000، ص 53).

و يتعاطم دور الأسرة في تربية الطفل و تنشئته تنشئة اجتماعية سوية في مرحلة الطفولة المبكرة، على اعتبارها أول نواة اجتماعية يعيش في ظلها الطفل، و من خلالها يكتسب العديد من الخبرات التي تشكل الأساس للعديد من المفاهيم عن نفسه و عن الآخرين و العالم من حوله.

إذ انه يرى المجتمع الخارجي من خلال عيون الوالدين و الإخوة الذين يشكلون الأسرة النووية الصغيرة. و بما أن معظم ما يتعلمه الطفل في سنواته الأولى له صفة الثبات و الاستمرارية، فان نظرة الطفل و مفهومه عما يجري من حوله في بيئته الاجتماعية القريبة و الأبعد في السنوات اللاحقة، تعتمد إلى حد كبير على ما تكون لديه من مفاهيم و قيم و اتجاهات في الطفولة المبكرة، أي في أسرته بشكل أساسي.

في البداية، و قبل التعرض للأدوار التي تقوم بها الأسرة قبل المدرسة و مؤسسات المجتمع الأخرى، لابد من توضيح الفرق بين عملية التربية و التنشئة الاجتماعية.

تعتبر التنشئة الاجتماعية جزءا هاما من عملية التربية. فالتربية عملية تنمية شاملة و متكاملة للطفل جسديا و عقليا، معرفيا و وجدانيا و اجتماعيا في إطار مؤسسي قيمي و في ضوء ما توصل إليه العلم من نظريات تفسر طبيعة النمو و التعلم في كل مرحلة من مراحل

النمو الإنساني، أي أن التربية تتعامل مع الإنسان بعقله و وجدانه و جسمه و قيمه و اتجاهاته و ما لديه من مهارات و أفكار . ( الناشف، 2007، ص 22).

و من خلال دراستنا لعلاقة الطفل بالأسرة، تطرقنا إلى مدى تدخل الأسرة في أطفالهم أثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية، و هذا ما يوضحه الجدول التالي:

**جدول 11: تدخل الأسرة في ممارسة اللعبة مع متغير المستوى الدراسي**

الاجابة المستوى	نعم		لا		احيانا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
جيد	22	51.2%	40	35.7%	18	40 %	80	40%
متوسط	13	30.5%	63	56.3%	24	53.3%	100	50%
دون الوسط	08	18.6%	09	08%	03	67 %	20	10%
المجموع	43	100%	112	100%	45	100%	200	100%

يظهر في الجدول 17 أن 51.2% من اللاعبين ذوي مستوى دراسي حيث تتدخل الأسرة في ممارستهم للعبة بينما 40% لا تتدخل و أحيانا مقابل 35.7% لا تفعل ذلك، في حين أن الأطفال ذوي مستوى دراسي متوسط نجد أن نسبة 56.3% لا تتدخل أسرهم عند لعبهم لعبة فري فاير بينما 53.3% من هذا المستوى يتدخل أحيانا في حين 30.2% لا تفعل ذلك. أما بالنسبة للأطفال ذوي مستوى دراسي دون الوسط، نجد أن نسبة 18.6% منهم تتدخل أسرهم عند لعبهم لعبة فري فاير مقابل 8 % من أطفال هذا المستوى لا تفعل ذلك، و 67% منهم أحيانا.

نظرا إلى كل هذه النسب إلا أن هناك نسب لا باس بها يعود إلى أن الأولياء لا يتدخلون في ممارسة الأطفال لهذه اللعبة و هذا ما يعود إلى وجود فجوة على مستوى التفكير بين الأطفال و أولياءهم.

أن الأولياء الذين لديهم أطفال مستواهم جيد يمنحونهم ما يشاءون من حرية في اللعب عكس المتوسط و الضعيف و ذلك راجع إلى اعتقاد الأولياء أن هذه اللعبة هي السبب في تدني المستوى الدراسي لأطفالهم.

و كذلك تطرقنا في بحثنا عن علاقة الطفل بأسرته في ظل انتشار الألعاب الالكترونية عامة و لعبة فري فاير خاصة لمعرفة مدى تفضيل الطفل لهذه اللعبة على الجلوس مع أسرته و هذا ما يوضحه الجدول التالي:

**جدول 12 : تفضيل لعبة فري فاير عن الجلوس مع الأسرة**

تفضيل لعبة فري فاير عن الجلوس مع الأسرة	التكرار	النسبة
نعم	45	22.5%
لا	155	77.5%
المجموع	200	100%

نلاحظ من خلال النتائج المعروضة أن 77.5% من أطفال العينة لا يفضلون لعبة فري فاير عن الجلوس مع الأسرة، بينما نجد 22.5% منهم يفضلون هذه اللعبة عن الجلوس مع الأسرة.

هذا يعود إلى أن الأسرة يبقى لها مكانة في الطفل، فهي التي تشغل الجزء الأكبر في حياة الطفل خاصة في السن المتراوح بين 08 و 17 ففي هذه الفترة الطفل يستمد كل شيء من الأسرة؛ العطف الحنان طريقة التفكير و غيره. فتبقى لعبة فري فاير مجرد وسيلة لقضاء الوقت لا غير رغم وجود فئة صغيرة لا ترى ذلك بل تفضل العكس و هذا راجع إلى الفراغ الأسري أي أن الأسرة ليس لديها القدرة على احتواء الطفل و إعطائه كل ما يحتاجه فيلجأ إلى إيجاد بدائل من بينها لعبة فري فاير للهروب من الواقع.

### 1- وظائف الأسرة

تتعدد وظائف الأسرة بتطور الأدوار التي أصبحت تقوم بها، غير انه توجد وظائف تخص الأسرة باعتبارها نسق اجتماعي أساسي. يمكن حصر أهم الوظائف فيما يلي:



- **الوظيفة البيولوجية:** تنحصر في الإنجاب و حفظ النسل باعتباره القاعدة الأساسية لتكوين و الحفاظ على المجتمعات، و تجمع معظم الباحثين في علم الاجتماع على أن هذه الوظيفة يجب أن تتم في إطار شرعي لتساهم في بناء اجتماعي صحيح. و تعتبر هذه الوظيفة من أهم الوظائف أقدمها باعتبارها سابقة لتكوين الأسرة، عكس الوظائف الأخرى.
- **الوظيفة الاقتصادية:** تتجه الأسرة مباشرة بعد الإنجاب، إلى توفير الحاجات الاقتصادية للطفل من أكل و شرب و ملابس و مأوى.
- هذه الوظيفة يتحملها في الغالب الأب، غير انه مع تطور المجتمع، انتقلت هذه الوظيفة مناصفة مع الأم و أحيانا تنفرد بها دون الزوج. فهذه الوظيفة لا تنحصر في توفير الحاجات الفردية فقط بل لها أبعاد نفسية قوية ، خاصة على الطفل الذي ينشئ معتمدا على أبويه في إشباع حاجاته المادية.
- **الوظيفة التربوية:** تقع مسؤولية تربية الأبناء على الوالدين في المرتبة الأولى، و التربية في معناها الشامل لا تعتبر توفير الطعام و الشراب و غير ذلك بل تشمل كذلك ما يصلح الإنسان كغرس القيم و الفضائل الكريمة و الأدب و الأخلاقيات و العادات الاجتماعية التي تدعم حياة الفرد و تحثه على أداء دوره في المجتمع الذي ينتمي إليه، و تقديم البديل النافع لهم من الوسائل المسموعة أو المرئية أو المكتوبة. ( ايكون 2014- 2015، ص ص 127، 128).
- **الوظيفة الاجتماعية:** تعليم الأبناء الكيفية السليمة للتفاعل الاجتماعي و تكوين العلاقات الاجتماعية من خلال ما يتعلمه الأبناء في محيط الأسرة من أشكال التفاعل الاجتماعي مع أفراد الأسرة.
- و على هذه الأخيرة، تكييف هذا التفاعل و ضبطه على النحو الذي يتوافق مع قيم المجتمع، بما يجعلهم قادرين على التفاعل مع الآخرين في المجتمع، لان العلاقة بين الفرد و الأسرة و المجتمع فيها الكثير من الاعتماد المتبادل و لا يمكن لأحدهم الاستغناء عن الآخر.
- فإذا وفقت الأسرة في أداء هذه الوظيفة الاجتماعية، حققت البيئة الاجتماعية آثارها البليغة في المجال التربوي. ( ايكون، 2014 2015، ص 129).
- فكل هذه الوظائف لم يعد الطفل يتلقاها بنفس الدرجة كالسابق فأسرة اليوم لم تعد تقوم بكل واجباتها اتجاه الأطفال نظرا لانشغالاتهم الدائمة و هذا ما يعكس سلبا على علاقة الطفل

بأسرته فهو لم يعد مراقبا مثلما كان في السابق فقد أصبح أكثر حرية لذا نجده دائم الانشغال بالألعاب الالكترونية و دون أي استشارة للأولياء و هذا ما تؤكد عينة دراستنا و يظهر من خلال الجداول التالية:

**جدول 13: مراقبة الأولياء للأطفال أثناء استخدام الألعاب الالكترونية حسب متغير الطور الدراسي.**

الإجابة / المستوى الدراسي	نعم		لا		أحيانا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
ابتدائي	25	52.1%	00	00 %	00	00%	25	12.5%
متوسط	09	18.7%	37	43.5%	23	34.3 %	69	34.5%
ثانوي	14	29.2 %	48	56.5 %	44	65.7 %	106	53%
المجموع	48	100 %	85	100 %	67	100 %	200	100%

يظهر في الجدول رقم 10 أن مراقبة الأولياء للأطفال عند استخدامهم للألعاب الالكترونية تكون أحيانا بنسبة 65.7% بنما تكون نسبة عدم المراقبة 56.5% في حيث نسبة المراقبة هي 29.2% هذا فيما يخص الطور الثانوي. أما بالنسبة للطور المتوسط، فكانت اكبر نسبة لعدم المراقبة بنسبة 45.3% و أحيانا ب 34.3% أما نعم ب 18.7%. فيما يخص الطور الابتدائي، سجلت نسبة المراقبة ب 52.1% و عدم المراقبة ب 0% .

نستخلص أن في الطور بين الثانوي و المتوسط، هناك نسبة المراقبة لكنها ضئيلة بالمقارنة مع الطور الابتدائي و بصفة عامة تكون المراقبة جد صعبة نظرا للامبالاة معظم العائلات بشبكة الانترنت في المنزل مما يزيد من حجم استخدامها و هذا ما يولد الإدمان و هذا يمكن أن يعود إلى الفراغ الأسري أو الهروب من المشاكل الأسرية.

جدول رقم 14 : استشارة الأولياء قبل استخدام الألعاب الالكترونية

هل تستشير أولياءك قبل استخدام الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
نعم	86	43%
لا	114	57%
المجموع	200	100%

نلاحظ من خلال النتائج المعروضة، أن 57% من الأطفال لا يستشيرون أولياءهم قبل استخدام الألعاب الالكترونية، مقابل 43% منهم يستشيرون أولياءهم قبل استخدام الألعاب الالكترونية.

من هنا نستنتج غياب مراقبة الأولياء و امتلاك الطفل لكل الحريات في استخدام هذه الألعاب دون استشارة الأولياء. فالأولياء لا يراقبون أبناءهم و في نفس الوقت يوفر لهم كافة الألعاب الحديثة و وسائلها الالكترونية التي تتيح لهم التعرف على أشخاص آخرين على شبكات التواصل الاجتماعي للعب و التحدث معهم مباشرة و ربما تكون هذه الألعاب بداية شرارة لا يمد عقباها.

**جدول 15: وقت استخدام الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس**

الجنس	الذكور		الإناث		المجموع	
	الوقت استخدام الألعاب	النسبة	الوقت استخدام الألعاب	النسبة	الوقت استخدام الألعاب	النسبة
صباحا	14	11.9 %	08	9.8 %	22	11 %
زوالا	23	19.5 %	34	41.5 %	57	28.5 %
ليلا	81	68.6 %	40	48.7 %	121	60.5 %
المجموع	118	100 %	82	100 %	200	100 %

يفضل 68.6 % من ذكور العينة استخدام الألعاب الالكترونية في الليل، كما يفضل 19.5 % منهم استخدامها زوالا، بينما نجد 11.9 % منهم يلعبونها في الصباح، في حيث نسبة 48.7 % من الإناث يمارسن الألعاب الالكترونية في الليل في حيث نجد 41.5 % منهن يفضلنها زوالا، بينما 9.8 % يستخدمنها في الصباح.

نستخلص من معطيات الجدول أن كلا الجنسين يفضلون الألعاب الالكترونية في الليل على باقي الأوقات، و منه نستخلص أن الجنس له تأثير على وقت استخدام الألعاب الالكترونية لدى عينة الدراسة و هذا نظرا لعدم وجود مراقبة الأولياء في هذا الوقت على باقي الأوقات و هذا ما يجعل الطفل في حالة من الارتياح مما يجعله يمارس هذه الألعاب لوقت متأخر من الليل.

**المطلب الثاني: علاقة الطفل بالمجتمع**

الطفل بطبيعته كائن اجتماعي يحتاج إلى الاندماج في جماعات تضمن له نجاح علاقاته مع أقران يتقاربون في العمر الزمني تجمعهم اهتمامات و ميول و أهداف مشتركة، فهذه الجماعة لها تأثير خاص على سلوكيات الطفل و انضباطه الداخلي و الخارجي داخل الغرفة الصفية، و في بعض الأحيان لا يقل أثرها عن دور المؤسسات التربوية مثل المدرسة و الأسرة بل قد يتجاوزها. (Wikipedia. Org)

يعتبر الأبوان و الأقران ( الإخوة و الأخوات)، هم العناصر، في المجتمع، الأشد تأثيراً في نمو الطفل اجتماعياً، حتى أنهم ليسوا العناصر الوحيدة المؤثرة فهناك كما سبق أن اشرنا للأنداد المعلمون و الجيران و وسائل الإعلام. إلا أن أعضاء الأسرة هم الذين تكون صلتهم بالطفل في هذه المرحلة أكثر دواماً، و أثقل وزناً. كما أن التفاعل بينهم و بين الطفل يكون أشد كثافة و أطول زمناً، هذا إلى جانب العلاقة الانفعالية الاجتماعية التي تربط بين الطفل و أعضاء الأسرة، مما يجعل منهم عناصر ذات دلالة خاصة في حياته النفسية و يتم تأثير الأسرة في تشكيل السلوك الاجتماعي للطفل من خلال ما نسميه بعملية التنشئة الاجتماعية، فعن طريق هذه العملية يكتسب الطفل السلوك و العادات و العقائد و المعايير و الدوافع الاجتماعية التي تقيمها أسرته و الفئة الثقافية التي تنتمي إليها هذه الأسرة. فالطفل يسعى دائماً للاندماج مع مجتمعه حتى عند ممارسة الألعاب الالكترونية و هذا ما يبينه الجدول التالي:

#### جدول رقم 16: كيفية ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية

الإجابة / المستوى	لوحده		مع صديق		مع مجموعة من الأصدقاء		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
08-10	10	14.7%	11	2.56%	13	15.1%	34	17%
11-14	26	38.2%	13	30.2%	20	53.3%	59	29.5%
15-17	32	47.1%	19	44.2%	56	62.9%	107	53.5%
المجموع	68	100%	43	100%	89	100%	200	100%

يظهر في الجدول 07 أن نسبة 62.9% من الفئة العمرية المتراوحة بين 15 و 17 سنة يمارسون الألعاب الالكترونية مع مجموعة من الأصدقاء، في حين 47.1% منهم لوحدهم. بينما 44.2% يمارسونها مع صديق.

أما الفئة العمرية المتراوحة بين 11 و 14 سنة نجد أن نسبة 38.2% يفضلون ممارسة هذه الألعاب لوحدهم في حين نسبة 30.2% منهم يمارسونها مع صديق بينما 22% منهم يمارسونها مع مجموعة من الأصدقاء.

أما فيما يخص الفئة العمرية المتراوحة بين 08 و 10 سنوات، نجد أن نسبة 25.6% منهم يمارسون الألعاب الالكترونية مع صديق، في حين نجد أن نسبة 15.1% منهم يمارسونها مع مجموعة من الأصدقاء بينما 14.7% يفضلونها لوحدهم.

نستخلص من المعطيات الموجودة في الجدول، أن لكل فئة عمرية طريقة و كيفية لممارسة هذه الألعاب فطريقة اللعب تختلف من فئة لأخرى.

### 1- التنشئة الاجتماعية للطفل

التنشئة الاجتماعية هي العملية التي عن طريقها يسعى الآباء إلى إحلال عادات و دوافع جديدة محل عادات و دوافع كان الطفل قد كونها بطريقة أولية في المرحلة السابقة، أو بعبارة أخرى، هي العملية التي يهدف الآباء من وراءها إلى جعل أبناءهم يكتسبون أساليب سلوكية، و دوافع و قيم، و اتجاهات يرضى عنها المجتمع و تتقبلها الثقافة الفرعية التي ينتمون إليها. ( اسماعيل، 1984، ص 251)

إن الأطفال لا ينتظرون حتى يوقع عليهم الجزاء ( ثوابا أو عقابا) لكي يكتسبوا ألوانا جديدة من السلوك، إن الأطفال يتعلمون أيضا عن طريق الملاحظة و التقليد، ثم أنهم يتعلمون أيضا عن طريق التوحد مع احد.

الوالدين أو كليهما، و إذن فالثواب و العقاب و ملاحظة الآخرين و تقليدهم و التوحد، لا تسهم جميعا في التنشئة الاجتماعية للطفل، هذه العمليات ليست مستقلة الواحدة منها عن الأخرى، بل هي على العكس متداخلة و تكمل كل منها الأخرى.

مثلا لو فرضنا أن طفلة صغيرة ساعدت أخاها الأصغر على الحصول على لعبة لا يستطيع أن يصل إليها بنفسه، و إذا فرضنا أن هذا السلوك من ناحية الصغيرة قد أدى بالأم إلى أن تحتضن ابنتها هذه و تقبلها مدعمة بذلك هذا السلوك الطيب منها نحو أخيها الأصغر، إن الأم بذلك تكون قد استخدمت جميع تلك الأساليب، فهي أولا قد قامت بمكافأة طفلتها على

المساعدة، و هي ثانيا قد قامت من نفسها نموذجا يحتذى لسلوك الحنان، و هي ثالثا قد زادت من ميل الطفلة للتوحد معها عن طريق إشعارها بالرعاية و الاهتمام.

أحيانا يتعرض التعلم عن طريق إحدى هذه العمليات و لا تكن عملية الملاحظة مع ما اكتسب عن طريق عملية أخرى ( و لتكن عملية الثواب الملاحظة)، مع ما اكتسب عن طريق عملية أخرى ( و لتكن عملية الثواب و العقاب)، فقد يعاقب الطفل على تكرار كلمة بذينة يسمعها في الشارع، و لكنه قد يسمع نفس الكلمة يقولها والده كلما اعترضت سيارته سيارة أخرى، أو جرى من أمامها مسرعا احد المشاة، إن هذا سوى مثل بسيط لما قد يقع فيه الطفل من تناقض أثناء عملية التنشئة الاجتماعية.

على أن ذلك قد يتبين بشكل أوضح عندما نتناول بالتفصيل المكونات الفعالية في عملية التنشئة الاجتماعية و هي الثواب و العقاب و الملاحظة و التقليد و التوحد. ( اسماعيل، 1986، ص 252)

فعلاقة الطفل بمجتمعه أصبحت متدهورة عكس ما كانت في السابق، فقد أصبح الطفل اقل اندماجا مع مجتمعه و ذلك يعود إلى تأثرها لشديد بالعصر الرقمي عامة و الألعاب الالكترونية خاصة.

و هذا ما اثر سلبا على الألعاب التقليدية فهي تحت تهديد الاندثار و هذا ما يوضحه الجدولين التاليين:

#### جدول 17: ممارسة الألعاب التقليدية مع الأصدقاء في الشارع

هل مازلت تمارس الألعاب التقليدية مع أصدقاءك في الشارع	التكرار	النسبة
نعم	81	40.5%
لا	119	59.5%
المجموع	200	100%

نلاحظ من خلال النتائج المعروضة، 59.5% من الأطفال لا يزالون يمارسون الألعاب التقليدية مع الأصدقاء في الشارع، بمقابل 40.5% مازالوا يمارسون الألعاب التقليدية مع أصدقاءهم في الشارع.

و يرجع هذا إلى انتشار الألعاب الالكترونية و التي أصبحت جزءا لا يتجزأ من حياة الأطفال بمختلف أعمارهم بالإضافة إلى انتشار أسواق بيع و شراء الألعاب عبر الانترنت. فالطفل قبل العصر الرقمي أي قبل " البلاي ستيشن" و " الاكس بوكس"، كان الشارع هو المركز الأول للعب و بنوا المواهب، فبالرغم من بساطة الألعاب لكنها مفعمة بالحيوية و النشاط و مصدر للتفاعل و تبادل الخبرات حيث يعتبرون خروجهم إلى الشارع للعب مع أبناء الحي مضيعة للوقت. فأصبح الطفل يمارس الألعاب في منزله لوحده و ذلك لا يستلزم سوى وجود جهاز الكتروني.

**جدول 18: تفضيل الجلوس و لعب لعبة فري فاير على الخروج و ملاقة الأصدقاء حسب متغير العمر**

العمر	الإجابة		نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
10-08	08	11.3 %	26	20.2 %	34	17 %		
14 - 11	16	22.5 %	43	33.3 %	59	29.5 %		
17-14	47	66.2 %	60	46.5 %	107	53.5 %		
المجموع	71	100 %	129	100 %	200	100 %		

تظهر من خلال الجدول 19 ان 66.2% من الفئة العمرية المتراوحة بين 14- 17 تفضل الجلوس و لعب لعبة فري فاير على الخروج و ملاقة الأصدقاء. بينما 46.5% من هذه الفئة تفضل العكس. في حين أن الفئة العمرية المتراوحة بين 11- 14، نجد أن 33.3%



منها تفضل الخروج و ملاقة الأصدقاء عوض البقاء و لعب لعبة فري فاير، بينما 22.5% تفضل غير هذا.

أما 20.2% من الفئة العمرية المتراوحة بين 08- 10 سنوات، تفضل الخروج و ملاقة الأصدقاء على الجلوس و لعب لعبة فري فاير، بينما 11.3% تفضل العكس.

نستخلص من خلال هذا الجدول ان الفئة المتراوحة بين 14- 17 هي التي تفضل أكثر الجلوس و لعب لعبة فري فاير عوض الخروج و ملاقة الأصدقاء من الفئات المتبقية.

**جدول 19:** مناقشة مجريات الألعاب الالكترونية عند التقاء الأصدقاء في الشارع حسب متغير الطور الدراسي

الطور الدراسي	الإجابة		نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
ابتدائي	18	16.9 %	07	7.4 %	25	12.5 %		
المتوسط	36	34 %	33	35.1 %	69	34.5 %		
الثانوي	52	49.1 %	54	57.5 %	106	53 %		
المجموع	106	100 %	94	100 %	200	100 %		

نلاحظ في هذا الجدول أن 57.5% من أطفال الطور الدراسي الثانوي لا ينافسون مجريات الألعاب الالكترونية عند الالتقاء في الشارع. أما 49.1% تعمل العكس. في حين أن 35.1% من الطور الدراسي المتوسط لا تفضل مناقشة مجريات الألعاب الالكترونية عند الالتقاء في الشارع. بينما 34% تفضل ذلك.

أما بنسبة ل 16.9% من أطفال الطور الدراسي الابتدائي تفضل مناقشة مجريات الألعاب الالكترونية عند الالتقاء في الشارع بينما 7.4% تفضل العكس.

نستخلص انه كلما ارتفع المستوى الدراسي نقصت نسبة مناقشة مجريات الألعاب الالكترونية من طرف الطفل عند الالتقاء ببعضهم البعض في الشارع.

## 2- الظواهر الاجتماعية في مرحلة الطفولة

### 1- التعلق

من مظاهر السلوك الاجتماعي عند الطفل التعلق، و هو رغبته الشديدة في أن يكون قريباً جداً إلى درجة الالتصاق بشخص من الكبار ممن حوله له مكانة معينة لديه، فهو يلحقه و يلعبه و يطلب منه أن يحمله، و يبكي إذا تركه. و التعلق و خاصة بالأم هو اشد الأنماط السلوكية تأثيراً و أكثرها أهمية بالنسبة للنمو في المراحل التي تلي مرحلة المهد و الرضاعة.

يبدأ تعلق الطفل بشخص معين أو أكثر، ممن لهم مكانة معينة عنده، فيما بين الشهر السادس و الشهر التاسع من عمره، و يزداد ذلك حدة في الأشهر القليلة التالية، و يكون التعلق عندي مصحوباً بمشاعر قوية و أحيانا عنيفة، فهو يسر و يبتهج إذا لازم الشخص الذي يتعلق به، و يضطرب إذا فارقه.

و الجدير بالذكر أن سلوك التعلق تخف حدته في العادة عندما يبدأ الطفل ينشغل في نشاط إنساني أساسي آخر و هو اكتشاف البيئة المحيطة به، و التفاعل الاجتماعي مع الآخرين من ناحية أخرى.

و هناك وجهة نظر حول التعلق اتفق عليها كثير من الباحثين، و هي أن الأطفال يولدون و لديهم حاجة أولية و هي أن يكونوا بالقرب من آخرين من أفراد المجتمع. و هذه الحاجة ليس لها شكل واحد تختلف من طفل لآخر و من مرحلة نمو لأخرى، و لا تقل أهمية هذه الحاجة عن حاجاته البيولوجية بل إن لها نفس الوظيفة في المحافظة على بقاءه كما للحاجات البيولوجية سواء بسواء. و الشخص الذي يستطيع إشباع حاجات الطفل المرتبطة بالتعلق باحتضانه و يلعبه و يحادثه و يبتسم له و يستثير انتباهه الذي يكتسب تعلقه به أكثر من ذلك الذي يهتم به فقط بتغذيته و تنظيفه ثم يضعه في فراشه و يجلس معه كمراقب فقط دون أي مداعبة أو محادثة أو ابتسام أو لعب معه. فقد تتاح الفرصة للأب لكي يقوم بالتفاعل مع

طفل لفترة قصيرة و لكنها مليئة بالانفعال كل مساء مثلا و يكون تأثيرها اكبر من الساعات الطوال التي تقضيها الأم مع الطفل و هي مهمومة أثناء النهار. ( النمر 1999, ص 178 )

خلاصة القول إن عملية التعلق هي استجابة أولية غير متعلمة حيث أن الطفل يميل بشكل أولي إلى أن يكون قريبا بدرجة ما إلى أفراد مجتمعه هذا من ناحية، و من ناحية أخرى فالسبب الرئيسي لاختيار الطفل للشخص الذي يتعلق به هو مقدار ما يتلقاه الطفل من استئارة اجتماعية و من انتباه من ناحية الكبير و ليس من إشباع لحاجاته البيولوجية.

#### الفروق الفردية في شدة التعلق

يختلف الأطفال في شدة التعلق بالكبار، و يرجع ذلك إلى أمرين: احدهما يتصل بالخصائص التكوينية للطفل، حيث أن الأطفال يختلفون من حيث المستوى الأمثل للاستئارة التي يحتاج إليها كل منهم. أما الأمر الثاني يرجع إلى عوامل بيئية أي الأفراد المحيطين بالطفل. إذ أن بعض هؤلاء يستطيعون استئارة الطفل أكثر من غيرهم. أي انه إذا وجد الطفل من يشبع له حاجته إلى الاستئارة بالدرجة التي تتفق مع المستوى الأمثل له، فان مثل هذا الشخص هو الذي يفضلته الطفل على غيره من حيث التعلق. أي أن الطفل يتعلق بهذا الشخص بدرجة اكبر من غيره.

#### ب- الاعتمادية ( الاتكال )

الاعتمادية عكس الاستقلالية، و هي تعني الاتكال على الغير، و هي تظهر في مرحلة ما قبل المدرسة في بعض أنماط السلوك مثل طلب الطفل المساعدة على حل المشكلات، و طلب الطمأنينة، التشبث بالكبار و كراهية الانفصال عنهم، و طلب المودة و التأييد.

تبدأ الأمهات عادة في تشجيع السلوك الاستقلالي في هذه المرحلة بالتدريج و يزداد الضيق عندهن عندما يسلك أطفالهن بأسلوب كثير الاتكالية. و إذا وصل الطفل سن الخامسة فان الأم تتوقع منه أن يقوم بارتداء ملابسه بنفسه، و أن يتولى أمر نفسه في الحمام، و أن يحل مشكلاته الصغرى بنفسه من غير مساعدة و أن يقوم باللعب بنفسه من غير الحاجة إلى

التفات دائم إليه. و معظم الأمهات يقمن بإثابة أطفالهن على الاستقلال في التصرف.(النمر 1999, ص ص 179-180)

و تختلف المجتمعات فيما بينها في مدى القسوة أو اللين في التدريب على الاستقلال ففي قبائل " كووما" على سبيل المثال، لا يسمح للطفل بعد فطامه بالجلوس بجانب أمه أو في حجرها، و هي لا تستجيب له عند البكاء، في حين نجد أن الطفل في قبائل " الارابش" يبقى معتمدا على الآخرين فترات طويلة، و عند غياب الأم يبقى احد ما مع الطفل في البيت و لا يترك لوحده. ( النمر, 1999, ص ص 179 - 180)

و من العوامل التي تعمل على السلوك الاتكالي بدلا من السلوك الاستقلالي إثابة الأم لظاهرة الاتكال عند ابنها بدلا من معاقبته على ذلك. و من الجدير بالذكر أن الأطفال الذين ينشئون في جو من النبذ الشديد و الإهمال من الأسرة خلال سنواتهم الأولى قد لا يسلكون سلوكا اتكاليا لان السلوك الاتكالي كان يعاقب كثيرا عن طريق النبذ و الإهمال أو كان هذا السلوك لا يثاب إلا نادرا. و قد دلت الأبحاث أن انعدام رعاية الأم خلال الثلاث سنوات الأولى لطفلها يرتبط بعدم السلوك الاتكالي إلا في أضيق الحدود خلال سنوات ما قبل المدرسة. و خلاصة القول أن تقبل الأسرة للطفل و تقديم الحب و الدفء له لا يؤديان بالضرورة إلى سلوك اتكالي عند أطفال الخامسة أو السادسة و خصوصا إذا كانت الأم تقدر قيمة الاستقلال، أما إذا كانت الأم تثيب الاتكال بصفة مستمرة فانه يترتب على ذلك أن تنشأ عند الطفل استجابات اتكالية قوية. (النمر 1999, ص 180)

### ت- العدوانية

العدوانية هي الاستجابة التي تكمن وراء الرغبة في إلحاق الأذى و الضرر بالغير، و هي ضرب من السلوك الاجتماعي غير السوي يهدف إلى تحقيق رغبة صاحبه في السيطرة، كما أنها رغبة أو ميل نحو التدمير و التخريب، و تتخذ العدوانية عند الأطفال الشكليات التالية:

- يتمثل السلوك العدواني عند أطفال الثانية و الثالثة من العمر في دفع الآخرين، و رفسهم و ضربهم بالأيدي، و الصراخ و العض، و الهجوم اللفظي إذا كانت اللغة ميسورة.
- أما أطفال الرابعة و الخامسة فيستخدمون العدوان البدني و اللفظي، و يلجئون إلى اخذ لعب الآخرين و ممتلكاتهم الأخرى أو تدميرها، و مقاومة ما يوجه إليهم من طلبات أو أوامر. ( النمر, 1999, ص 184 )

# الفصل الثالث

## الفصل الثالث

الاشباكات المحققة من الألعاب الالكترونية و آثارها على الطفل.

تمهيد.

المبحث الأول: التفسيرات النظرية للعب.

المبحث الثاني: تأثير اللعب الفيديو على الفرد و المجتمع.

المبحث الثالث: الاشباكات المحققة من الألعاب الالكترونية.

## المبحث الأول: التفسيرات النظرية للعب.

بالرغم من أن اللعب نشاط اجتماعي بالدرجة الأولى فإن محاولات تقديم نظريات مفسرة له جاءت في الغالب من قبل علماء

النفس بالدرجة الأولى, إلى جانب إسهامات قليلة من علماء في التراث المعني بتفسير اللعب. , وجدت أن هناك مرحلتين في تلك النظريات, الأولى يمكن أن نطلق عليها المرحلة التقليدية ثم المرحلة الثانية التي شملت

إسهامات علماء النفس, ثم المرحلة الثالثة التي ظهرت فيها التفسيرات الاجتماعية للعب.

**1- المرحلة التقليدية:** شملت أربع نظريات أساسية هي نظرية الطاقة الزائدة و النظرية التلخيصية و نظرية التدريب ونظرية اللعب بوصفها اتجاه:

**أ- نظرية الطاقة الزائدة:** صاحبها هذه النظرية هما "فريدريك سيلبر" و "فان شالر" عام 1875 وتذهب هذه النظرية إلى القول بأن اللعب يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي ليس بالحاجة إليها، وهو ما يعني أن الأطفال يلعبون للتقليل من ضغط هذه الطاقة بواسطة أنشطة ليس لها هدف من بينها اللعب. فالأطفال يلعبون أكثر من الكبار؛ نظرا لوجود هذه الطاقة الزائدة التي هي ليست قاصرة على نشاط عضوي بل يقصد باللعب كل نشاط مخالف للنشاط الجسدي و مما يوجه من نقد لهذه النظرية أن اللعب لا يكون دائما بوجود طاقة زائدة عند الطفل, فكثيرا ما نشاهد الطفل يلعب و هو في غاية الإرهاق و مع ذلك يواصل اللعب. (نور طلعت إسماعيل, 2019-2020, ص 464)

و هذا ما أكدت عليه دراستنا للمبحوثين فالطفل لديه الرغبة في اللعب دائما سواء في حال فوزه أو خسارته و هذا ما يوضحه الجدولين الآتيين:



**جدول 20:** تحمس الطفل للعب فري فاير مجددا في حال فوزه

النسبة	التكرار	تحمس الطفل للعب فري فاير مجددا في حال فوزه
63.5%	127	نعم
36.5%	73	لا
100%	200	المجموع

نلاحظ من خلال النتائج المعروضة ان 63.5% من الاطفال يتحمسون للعب فري فاير مجددا في حال فوزهم، في حين نجد ان 36.5% من الاطفال لا يتحمسون للعب فري فاير مجددا في حال فوزهم.

يمكننا القول ان النسبة الاكبر من الاطفال الذين يقبلون على هذه اللعبة يصبحون مدمنون عليها و هذا ما يعكس في الجدول و في حالة الادمان لا يمكنك التوقف على اللعب لاسيما في حالة الخسارة.

**جدول 21:** رغبة الطفل في اللعب مجددا في حالة الخسارة حسب متغير الجنس

الجنس	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
ذكور	92	65.2 %	26	44.1 %	118	59 %
إناث	49	34.8 %	33	55.9 %	82	41 %
المجموع	141	100 %	59	100 %	200	100 %

في الجدول 14، 65.2% من الذكور يتحمسون للعب مجددا في حالة الخسارة، بينما 44.1% لا يتحمسون بينما 55.9% من الإناث لا يتحمسون للعب مجددا في حالة الخسارة مقابل 34.8% عكس ذلك.

نستخلص أن للذكور رغبة اكبر في إعادة خوض التحدي للفوز في حالة الخسارة. عكس الإناث، فالذكور يميلون إلى التحدي بالفطرة فهذه طبيعتهم فتجدهم يدخلون في تحديات و

مغامرات حتى خارج هذه اللعبة فالواقع يثبت هذا فالذكور يدخلون في مشاكل عديدة عكس طبيعة الإناث التي تفضل الهدوء فهذه الطبيعة تتماشى مع هذه اللعبة فالطفل لا يرض بالخسارة خاصة الذكور فيعمل جاهدا لتدارك هذه الخسارة.

**ب- النظرية التلخيصية :** استوحيت تلك النظرية أفكارها من نظرية "تشارلز داروين" حول أصل الأنواع, ويرى "ستانلي هول" من أصحاب هذه النظرية أن الطفل يعيش من جديد تاريخ الجنس البشري, كما أن الجنين يعيش من جديد تاريخ أسلافه في تناول يده, فيقوم الطفل في اللعب بإعادة تبني الميول والاهتمامات بنفس التتابع الذي حدثت به عند إنسان ما قبل التاريخ الإنسان البدائي.

ولقد استطاعت النظرية التلخيصية أن تعطينا تفسيراً أكثر تفصيلاً مما جاء به غيرها من المحاولات عن محتوى اللعب, و قد كان لنظرية هول التلخيصية تأثيرها الفائق على إثارة الاهتمام بسلوك الأطفال في مختلف الأعمار.

و المأخذ على تلك النظرية أن الكثير من الألعاب التي يمارسها الطفل لا تمثل الماضي فقط بل الحاضر كذلك , كالألعاب الفضاء و الكثير من الألعاب الحديثة التي يستخدم فيها الفيديو و التاري.

**ج- نظرية التدريب على المهارات:** طور هذه النظرية أستاذ الفلسفة في بازل كارل عروس "Gross Karl" في كتابيه "لعب الحيوانات" الصادر سنة 1896 و "لعب الإنسان" سنة 1899 اللعب هو نتيجة للغرائز التي تسمح بالظهور و التثبيت و التمرن للإعداد للحياة الناضجة, وكان يركز خاصة على التجريب باللعب في مستوى الجهاز الجسمي, و الطفل عند الإنسان و الحيوان طريقة غريزية لاستيعاب الأنماط السلوكية المكيفة للمواقف التي يجب على الراشد أن يواجهها, فاللعب هو تكرار فعليل لنشاطات الغريزية للصيد و الدفاع.

و اللعب من وجهة نظر "عروس" هو تدريب على المهارات اللازمة لحياة البالغين, و بالتالي هو الذي يصل بها إلى درجة الاكتمال. فالطفل يحرك باستمرار يديه وأصابع قدميه ويثرثر بالكلام ويصبح فيتعلم السيطرة على جسمه.

و قد جمع عددا ضخما من الأمثلة لتدعيم نظريته من الكتب و الدوريات, و أكثر هذه الأمثلة إقناعا بنظرية التدريب في اللعب هي تلك القصص التي تحكي عن اللعب الاقتتالي, ويبدو أن ما نجده عند الصغار في كثير من الأنواع من لجوء إلى الإغاطة و الشجار قد يفسر باعتباره تدريبا لغريزة قد يحتاجون لاستخدامها مستقبلا, و الواقع أن "جروس" لا يعتبر أن كل أشكال اللعب الاقتتالي هي إعداد للحياة و صراع للموت, و لكنه يعد الكثير منها تدريبا على النزاع المتعلق بالمعارك. ( نور طلعت اسماعيل 2019-2020, ص 465)

**د- نظرية اللعب باعتباره اتجاها:** قد يكون اللعب مفيدا و لكنه يمكن أن يرتبط أيضا بالضحك و المرح, وقد ذكر داروين كيف أنه من المؤلف أن يضحك الأطفال حين يلعبون, وقد اقترح جيمس سولي في كتابه عن الضحك عام 1902 أن الضحك يؤدي دورا كمؤشر للعب, وأنه أمر أساسي للنشاط الاجتماعي الذي يتضمن وجود رفيق في اللعب, فالعنف و الدغدغة هما هجومان لطيفان, وينبغي أن تعد كذلك لمجرد أن الضحك المصاحب لها يخبر المشاركين أنه ليس هناك أذى حقيقي مقصود منها, ويتحدث سولي عن مزاج اللعب, أو الاتجاه المصطنع باللعب الذي يكون الضحك فيه أحد العناصر, و هو اتجاه لطرح التحفظ جانبا, حيث يكون السرور و الاستمتاع أموار جوهرية بالنسبة له.

## 2- المرحلة الثانية (إسهامات علم النفس) :

قدم علم النفس لنا الكثير من النظريات المفسرة للعب كنشاط إنساني, ونظرا لكثرة تلك النظريات وتشعبها فسوف تقتصر الباحثة هنا على أهم تلك النظريات وباقتضاب شديد:

**أ. تفسيرات التحليل النفسي للعب:** نشأ التحليل النفسي على يد سيجموند فرويد, و من وجهة نظر فرويد إذا كان الطفل يميز اللعب عن الواقع فإنه يستخدم أشياء ومواقف من العالم الواقعي؛ ليخلق عالما خاصة به يستطيع فيه أن يكرر الخبرات السارة حسبما يريد, ويستطيع أن ينظم الوقائع بعدها على النحو الذي يسبب له أكبر قدر من المتعة, فالطفل مثال يريد أن يكبر و أن يفعل ما يفعله الكبار و يكون هذا ممكنا في اللعب, و وفقا لفرويد فإن لعب الأطفال بالدمى يمكن أن يشكل مجالا خصبا لإسقاط الذي يحاول من خلاله الطفل التخلص من مخاوفه و التنفيس عن كبتة أو حتي تحقيق الرغبات المكبوتة, و إن لم يكن قلق

الطفل عظيمًا لدرجة تكفي كل أنواع اللعب, فإن رغبات وصراعات كل مرحلة من مراحل النمو بالنسبة للطفل سوف تنعكس على لعب الطفل سواء بشكل مباشر أو بأنشطة بديلة رمزية, فقد يرجع نفخ الفقاعات (في العلك أو اللبان) إلى التسامح الزائد أو الإحباط الزائد في المرحلة الفمية, و اللعب بالرمل و الماء يمكن أن يكون بديلا مقبولا للبقايا البراز والبول, و قد يعبر الطفل عن مشاعره بشكل صريح في اللعب.

**ب- نظريات التعلم و اللعب:** اعتبر شلو سبرج 1748, اللعب مفهوما غامضا كما أنه مفهوم غير مفيد من الوجهة العلمية, إنه يضم ألوانا عديدة من السلوك التي ينبغي أن يدرس كل منها منفردا, وتبعًا لشلوسبرج فإننا سنجد أن بعض النتائج التي أقرتها تجارب التعلم ستفسر لنا الأنماط المختلفة من اللعب. ويعتقد شلوسبرج أن الحوافز الاجتماعية مسئولة عن قدر كبير من اللعب, فقد يحاول الطفل أن يتسلق شجرة أو يحاول الاحتفاظ بتوازن كرة فوق أنفه لأنه تلقى الثناء على نشاطات مشابهة في الماضي.

**ج- جان بياجيه و تفسير للعب:** فاللعب أو النشاط الذي يقوم على الحركة والتمثيل الرمزي و التمثيل التخيلي الذهني و الرسم و التشكيل عمليات أساسية لإنماء العقل و الذكاء عند الأطفال, و كان بياجيه يؤكد على أن اللعب نشاط ذو حاجة ضرورية لعملية النماء العقلي عند الأطفال الذي يراه بياجيه في عملية التمثيل لمعطيات البيئة من خلال اللعب؛ لان اللعب وسيلة فعالة في تسهيل عملية التمثيل لمحتوى التعلم, فاللعب المتمثل في نشاط الطفل التلقائي مع بيئته هو الذي يؤدي إلى النمو النفسي للطفل, وكذلك إلى تحوله من كائن بيولوجي إلى كائن نفسي متعقل, بفضل النشاط المتدرج الذي يقوم به. (نور طلعت اسماعيل 2019- 2020, ص467)

ربط بياجيه بين مراحل نمو الطفل و تطور اللعب لديه ففي الفترة من سن السنتين إلى السابعة من العمر, يقوم العقل بممارسة ما أطلق عليه بياجيه اللعب الرمزي أو الإيهامي, حيث تأخذ تصرفات الطفل شكل الأفعال البديلة فيستخدم الخرقة المعقودة مثلا كما لو كانت طفلا رضيعا, و يكون للعب الرمزي أو الإيهامي نفس الوظيفة فينمو التفكير التمثلي, كما كانت وظيفة اللعب التدريبي في المرحلة السابقة, ويؤدي اللعب الرمزي أيضا وظيفة تمثل

الخبرات الانفعالية للطفل و تقويتها, فأى شيء على درجة من الأهمية حدث بالفعل يعاد استرجاعه في اللعب, ولكن ما حدث في الواقع يحرف في اللعب, و رغم هذا فإن الطابع الخاص للعب الإيهامي يشتق من الطابع الخاص للعمليات العقلية للطفل في هذه المرحلة, أي وضعها لمتمركز حول الذات. وبالطابع الفردي الزائد للصور و الرموز التي يستخدمها, ويصبح اللعب الإيهامي أثناء المرحلة التصورية بشكل متتابع أكثر تفصيلا و تنظيما, و مع الخبرة المتزايدة بالبيئة المادية و الاجتماعية يوجد تحول نحو تصور الواقع أكثر دقة, و يتضمن هذا بشكل متزايد كلا من المران الحس- حركي و المران العقلي, بحيث يصبح اللعب تركيبيا و متكيفا مع الواقع و يكف عن, يصبح مجرد اللعب فحسب, و يصبح الطفل في نفس الوقت أكثر تكيفا في الناحية الاجتماعية.

وفي سن الثامنة حتى الثانية عشر تتعدل الرموز و المعتقدات الفردية من خلال التعاون مع الآخرين و يحدث جزئيا نتيجة لهذا أن يصبح الاستدلال و استخدام الرموز أكثر منطقية و موضوعية و صبح اللعب محكوما بالنظام الاجتماعي و قوانين الشرف و لذلك فإن الألعاب ذات القواعد تحد لمحل اللعب الفردي و الرمزي و الإيهامي للمرحلة السابقة.

وتعلق سوزان اميلر على نظرية بياجيه بقولها أن نظريته تعطي للعب وظيفة بيولوجية واضحة باعتباره تكرار و تجربة نشطة تهضم عقليا المواقف و الخبرات الجديدة, و تقدم لنا وصفا متماسكا لنمو الانشطة المتتابعة ابتداء من هز الشخصية المعلقة إلى إخراج القصص إلى حيز التنفيذ و الألعاب الخشنة أو الصيد. ( نور طلعت اسماعيل 2019-2020, ص ص 467-468 )

### 3- المرحلة الثالثة

استمرت في هذه المرحلة أيضا سطوت التفسير النفسي لظاهرة اللعب, إلا أنها اتسمت ببداية ظهور بعض التفسيرات الاجتماعية للعب, و كان لنتامي اهتمام العاملين في الحقل التربوي بتأثير الألعاب الإلكترونية على وجه الخصوص دوار في ذلك التوجه الذي سمح بظهور التحليل الاجتماعي للعب.

## أ. إسهام سوزانا ميلر في تفسير ظاهر اللعب

ترى ميلر أن اللعب من الناحية البيولوجية يبدو شيئا لا جدوى منها؛ لأنه يصنف تصنيفا خاطئاً باعتباره منتميا إلى أنماط السلوك ذات الوظائف البيولوجية المعترف بها، حينما يعزي تماثل السلوك بينهم في الحالتين إلى أفعال بعينها، فالهجوم مثال يفيد في حماية الحيوان نفسه، أو في حصوله على أليفه و طعامه أو نسله و ضمان أمنه، بينما لا يكون للضرب و العض و التهديد والمصارعة أو المطاردة التي تحدث أثناء اللعب أي من هذه الوظائف،... و يبدو من الأدلة المتاحة في الوقت الحاضر أنه من المحتمل من تكون تفاصيل لعب الاقتتال مختلفة عنه مختلف الأنواع، و أن هذا اللعب يقوم بوظائف شتى في مجالات اجتماعية معينة، يمكن أن تتراوح من تلك التي تؤلف بين أعضاء الجماعة لاجتماعية و غيرها من ضروب الكبح، ومعارك السيطرة لا تعد من اللعب في شيء، أما لعب الاقتتال في حد ذاته فيكون له أساسا منافع بيولوجية مختلفة عما يكون للعدو.

فربما كان مجرد ناتج ثانوي لا يعود بنفع على الحيوان أو علي النوع، و تواصل ميلر تفسير وجهة النظر تلك فتقول: لا يعني مطلقا أن التفكير في الوظيفة البيولوجية للعب تعني أن تلك الوظيفة صحيحة بالضرورة، و كثيرا ما كان لعب الاقتتال يعد نافعا للصغار لتعلم مهارات القتال و الصيد وإتقانها، وترى ميلر أن اللعب الاجتماعي يعد أكبر فئة لعب منتشرة بين الأطفال، و تربط ميلر بين تنوع الحياة الثقافية و بين التنوع في أنشطة اللعب و اتساع مداها في المجتمعات المختلفة، و تنظر ميلر إلى أن ذلك يعد دليلا على اللعب وظيفية أو نتيجة لتنوع و ثراء الحياة الثقافية للكبار في مختلف المجتمعات، و تؤكد ميلر على أهمية عوامل أخرى مثل المناخ و الغذاء و الظروف التي تؤثر على الصحة والنشاط. فاللعب يحتاج بذلك طاقة و هي بالقطع غير متوفر لا عند الكبار ولا الصغار في مجتمع يعاني من سوء التغذية المزمن، و هو ما يجعلهم يفقدون إلى الطاقة؛ مما يفقدهم القدرة على عمل أي شيء حتى أكثر الأشياء ضرورية للحياة البسيطة.

و ترى ميلر أنه يستبعد أن تكون الأنشطة اللعب الأولوية المطلقة بالنسبة للبقاء على قيد الحياة، حتى لو كانت ذات نفع من الناحية البيولوجية، و لكن لو منح هؤلاء الاطفال قدرا

معقولا من الصحة و الغذاء الجيد والنوم الكافي دون هموم؛ لمارسوا اللعب كثيرا بأكثر قدر من التنوع, و لكان لديهم أكثر الخبرات تنوعا, كان لهم اتصالات مع الكبار الذين تكون اهتماماتهم متنوعة. (نور طلعت اسماعيل 2019-2020, ص 468)

تخرج ميلر إلى تأثير البيئة الاجتماعية على اللعب, حين تقرر أن اختلاف العادات الاجتماعية تحدد إلى حد كبير المدى الذي يصل إليه الأطفال في اللعب مع بعضهم البعض، و تشير ميلر إلى أن السلوك البشري هو أمر معقد للغاية, و تتساءل عما إذا كانت الدوافع الاجتماعية يتم تعلمها خلال اللعب, أو ما إذا كان اللعب هو الذي يتم تعلمه عن طريق الدوافع الاجتماعية؟ ولكنها لا تقدم إجابة على هذا السؤال و تعلق على أن ذلك السؤال يعد قضية غامضة لا يمكن لاحد الاحتمالين فيها أن يستبعد الاحتمال الآخر استبعادا تاما. و ترى ميلر أنه على النقيض من أغلب المواقف الاجتماعية نجد أن اللعب الاجتماعي ليس له بناء رسمي, و لا يمكن تحديده عن طريق واحد أو عدد من الأنشطة الشائعة, فإذا ما تقابل الأطفال معا لغرض معين كمباراة كرة القدم أو لعب الشطرنج لا يقال عنهم بعدئذ إنهم يلعبون معا, فاللعب الاجتماعي هو أكثر المناسبات تعبيراً عن الجانب الاجتماعي مادام التجمع معا يتم بطريقة غير رسمية و اختياريًا ومؤقتًا بوجه عام, فالجماعة التي أصبحت بشكل أو بآخر جماعة دائمة و طورت لنفسها بناء خاصا وأهدافها خاصة قد تكون "عصابة", و لكنها لم تعد بعد جماعة لعب.

و ترى ميلر أن اللعب الاجتماعي عند المراهقين يزداد على عكس الأنواع الحيوانية الأخرى, فالوالد لا يلجئون بالضرورة إلى ضرب بعضهم البعض وهو الأمر الشائع عند باقي الثدييات في تلك المرحلة (كما لا تعتمد جماعات اللعب عند المراهقين إلى الانقضاء العنيف على بعضها).

و لكن البناء الاجتماعي لجماعات اللعب يصبح أكثر وضوحا و أكثر تحديدا. و في تحديدها لمعنى اللعب تفرق ميلر بين النشاط الذي يكون له أولوية بالنسبة للإنسان و حتى للحيوان , و بين النشاط الذي يمارس حينما لا يجد الإنسان شيئا يفعل, و تصف الأخير بأنه المعنى الحقيقي للعب, و تصف اللعب بأنه سلوك ينطوي على تناقض ظاهري, فهو

استكشاف لما هو مألوف, ومران على ما أصبح تحت سيطرتنا بالفعل, و عدوان ودي و جنس بلا جماع, و احتياج للشيء وسلوك اجتماعي غير محدد بنشاط نوعي مشترك أو ببناء اجتماعي, و ادعاء لا يقصد به الخداع. (نور طلعت اسماعيل 2019-2020, ص ص 468-469)

### ب. نظرية الحضور الاجتماعي (أو الوجود الاجتماعي)

تقوم الفكرة الأساسية لهذه النظرية على أن درجة التفاعل الاجتماعي بين أفراد الجماعة أثناء عملية الاتصال فيما بينهم , تتوقف على درجة الوجود أو الحضور الاجتماعي للأفراد هذه الجماعة, و يعني ذلك أن الحضور الاجتماعي لكل فرد في الجماعة معناه التواصل و إحساس الأطراف الأخرى بمدى تفاعل هذا الشريك (التواجد الجسدي). (نور طلعت اسماعيل 2019-2020, ص 469).

و تهتم هذه النظرية بدراسة تأثير الوسيلة العالمية وسيط اتصال يبين الأفراد؛ بهدف التفاعل الاجتماعي و دعم العلاقات الاجتماعية و قد فعلت هذه النظرية أهمية قنوات التواصل الاجتماعي و ذلك من خلال تفعيل دور الاتصال غير اللفظي بالإضافة إلى التواجد الجسدي للأفراد و رؤية كل منهما لآخر.

وتتبنى نظرية الحضور الاجتماعي فكرة أن وسائل العالم الحديثة توفر درجات عالية من الفورية لمستخدميها تتميز بدرجة حضور اجتماعي مرتفع, و بخاصة قنوات التواصل الاجتماعي, و يترتب على ذلك زيادة التفاعل الاجتماعي في الاتصال بين الأفراد المستخدمين لهذه القنوات, و من خلالها يمكن تحديد درجة التفاعل بين المستخدمين لهذه القنوات و مدى تأثيره بها.

يقصد بالحضور الاجتماعي , كما أوضح "هدسون Hudson" الشعور بالتواجد مع شخص آخر, هو الروابط الاجتماعية التي تمنح مزيد من الفرص للتفاعل, بما يسمح بمزيد من التكرار وتبادل المعطيات الاجتماعية بما يساعد في تشكيل وعي اجتماعي متبادل. و تعود نشأة نظرية الحضور الاجتماعي إلى أواخر الثمانينيات و أوائل التسعينيات، حيث بدأ الباحثون في دراسة آثار استخدام الكمبيوتر كوسيط لعملية الاتصال.



لقد اثبت الباحثون إسنادا إلى هذه النظرية أن للاتصالات التي تتم بواسطة الحاسوب دورا في تشكيل الحضور الاجتماعي للمتعاملين في بيئات التعليم و العمل إلا أن ذلك الدور تعاضم عند الانتقال إلى البيئة المعتمدة على الانترنت و هو الأمر الذي أعطى دفعة قوية للتعليم عبر الانترنت. ( نور طلعت اسماعيل 2019-2020, ص471).

و من منطلق دراستنا نجد نوع من التفاعل الاجتماعي و الذي يتمثل في تشكيل علاقات اجتماعية و هذا ما يظهر من خلال حب الطفل للتعرف على اصدقاء جدد في لعبة فري فاير و هذا ما يوضحه الجدول الاتي:

**جدول 22: مدى حب الطفل للتعرف على أصدقاء جدد من خلال لعبة فري فاير حسب متغير الجنس**

الجنس	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الذكر	80	68.4%	38	45.8%	118	59%
الأنثى	37	31.6%	45	54.2%	82	41%
المجموع	117	100%	83	100%	200	100%

يظهر في الجدول 26 أن نسبة 68.4% من الذكور تسعى للتعرف على أصدقاء جدد من خلال لعبة فري فاير، في حين 45.8% لا تسعى لذلك. بالنسبة للإناث، فنجد أن 54.2% لا تسعى للتعرف على أصدقاء جدد من خلال اللعبة بينما 31.6% منهن يسعين لذلك. نستخلص أن الذكور هم الأكثر سعيا للتعرف على أصدقاء جدد من خلال لعبة فري فاير على غرار الإناث بنسبة اقل و تعتبر أن هذه العلاقة عابرة لا تحكمها ضوابط جدية و تتأكد هذه الافتراضية في العلاقات الشخصية.

الذكور هم الأكثر سعيا إلى تكوين علاقات جدد خارج الإطار الضيق ( زملاء، جيران...) عكس الإناث اللواتي يتحفظن عن ذلك ( لأسباب اجتماعية و عرقية).

## المبحث الثاني: تأثير العاب الفيديو على الفرد و المجتمع.

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، و بعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، و لهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة "الفيديو، حاسوب، انترنت، الهاتف المحمول" باهتمام الباحثين و ذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال و نموهم الذهني و الاجتماعي و الحركي و التربوي على حد سواء، و يركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، و العزلة الاجتماعية و الإدمان و مضيعة الوقت...الخ، ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية و الفكرية، و بالعودة إلى دراستنا الميدانية تبينت تعدد اماكن استخدام الالعاب الالكترونية و تنوع اشكالها و هذا ما يوضحه الجدول الاتي :

جدول 23: مكان استخدام الألعاب الالكترونية

مكان استخدام الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
المنزل	83	41.5%
الهاتف	93	46.5%
مقهى الانترنت	05	2.5%
عند صديق	19	9.5%
المجموع	200	100%

نلاحظ من خلال النتائج المعروضة في الجدول أن 46.5% من الأطفال يستخدمون الألعاب الالكترونية في الهاتف في حيث نجد 41.5% من الأطفال يستخدمونها في المنزل، بالمقابل 9.5% منهم يستخدمون الألعاب الالكترونية عند صديق، بينما 2.5% يستخدمونها في مقهى الانترنت.

يمكننا القول أن كل الوسائل متوفرة للعب هذه اللعبة فاللعبة واحدة و وسائل المستخدمة للعب متعددة فخاصية هذه اللعبة هي أنها تدفعك لاستخدام جميع الوسائل و الطرق المذكورة في الجدول للعب ( لكن تبقى الوسيلة الأكبر للاستعمال هي الهاتف نظرا لامتلاك معظم الأطفال).

بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب و تأثيرها السلبي و الايجابي على الأطفال، منها بحث د. دوجلاس D.gentile. Adouglas في 2004 كما أن هناك أبحاثا عديدة تناولت هذا الموضوع يمكن أن نستخلص منها مايلي:

### 1- الآثار الايجابية:

1. أثبتت هذه الألعاب أنها تعطي للأطفال و اليافعين إحساسا بالإنجاز.
2. تنمي قدراتهم المعرفية.
3. تنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية.
4. تنمي القدرة على التخطيط و التعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة.

### 2- الآثار السلبية:

1. إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام.
2. الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية.
3. تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل و أسرته أقل من الطفل العادي.
4. التأثير في الذاكرة اللفظية.
5. زيادة الوزن بما يتتبعها من أمراض. (قويدر 2011-2012, ص 142)

لقد كان هذا الاختلاف مصدرا للحيرة هل يلعب الأطفال أم يمنعون من اللعب؟ هل على الدول أن توقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب على الرغم أنها تشكل مصدرا ضخما للاستثمار؟ و سنتناول فيما يلي تأثير تلك الألعاب على الطفل خاصة و على المجتمع عامة.

أ- **التأثير الصحي:** كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز و قليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت، وقد اشتكى بعض الأولياء من حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية و الإدمان عليها و وجود بعض المشاكل الصحية و التربوية بين أطفالهم مثل: استنفاد طاقات الأطفال و المراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع و الدوار إلى ضعف التحصيل و النتائج الدراسية، و كذلك العزلة عن المجتمع و كذلك السمعة بين ، فكثير من أولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية نظرا لانشغالهم.

وبهذا فإن معظم الأولياء لا يدركون مخاطر و تابعيات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل، فبعض الدراسات حول اثر الألعاب الالكترونية على الدماغ أعدت بأن ألعاب الفيديو تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين و ذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، تنتج لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، و قد تم قياس مستوى النشاط الدماغ من خلال الحساب بين أطفال يلعبون العاب الفيديو و أطفال آخرين ، و أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى الأطفال الذين يلعبون العاب الفيديو بكثرة واجهوا صعوبات أكثر من الأطفال الآخرين. (قويدر 2011-2012, ص 143)

#### ب- التأثير النفسي و السلوكي:

يتأثر الطفل و المراهق سلباً بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية و الأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون و الكمبيوتر و قاعات اللعب الإلكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال و تقوي إرادتهم لتوليد العنف و العدوانية و التقليد و الكسل و الخمول،

و قادتهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بالإضافة إلى تأسيس نزعة الشر و العدوانية و الجريمة في نفوس هؤلاء، و غير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، و يبقى أسلوب تصرف الطفل و المراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف، بحيث أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل و مشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب، فيبتعدون عن الواقع و ينغمسون في الخيال فينشأ لديهم التفكير الخيالي و الذي في الغالب ما يتفوق على التفكير الواقعي لدى هؤلاء. (قويدر 2011-2012, ص 145)

لكن هذا لا ينطبق على جميع الأطفال ففي عينة دراستنا وجدنا أن الأطفال لا يمارسون العنف أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية و هذا ما يوضحه الجدول الآتي:

**جدول 24: مدى ممارسة العنف لدى لعب لعبة فري فاير**

مدى ممارسة العنف لدى لعب لعبة فري فاير	التكرار	النسبة
نعم	68	34%
لا	132	66%
المجموع	200	100%

نلاحظ من خلال النتائج المعروضة أن 66% من الأطفال المستخدمين للعبة فري فاير لا يمارسون العنف عند اللعب، مقابل 34% يمارسون العنف عند لعب فري فاير.

نستخلص من خلال هذه النتائج انه رغم التأثير الكبير للعبة فري فاير على الطفل، و علما أن هذه الأخيرة لعبة مصارعة و قتال، لكن معظم الأطفال لا يمارسون العنف عند لعبها.

فالطفل عند لعب لعبة فري فاير يسعى فقط للفوز و الترفيه، حيث يقوم بترك ممارسة العنف جانبا عند اللعب و ذلك لوجود روح رياضية و إحساس بين اللاعبين و قبول للخسارة. فإذا نظرنا للألعاب الالكترونية نجدها في الأساس أنها وسائل نشأت للترفيه و التمتع و التسلية و هي وسائل للتواصل و المشاركة و التفاعل الاجتماعي، مع الأصدقاء و الإخوة و الآباء و

الأبناء. فالألعاب الالكترونية تسعى إلى تنمية الوظائف الإدراكية و خلق مسارات عصبية جديدة و أجهزة إرسال لتحسين الأداء.

### ج- التأثير العلمي و التعليمي:

في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية بيئة هامة في حياة الأطفال، و تسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم، هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التي تعلم بها الآباء و الأجداد و تلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة فاستخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال و المراهقين والشباب مثال جيد لدخولهم إلى عالم التكنولوجيا، فالتعامل مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات اتصالهم بالحاسوب، فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون الإستراتيجيات الأساسية و المهارات التي ستساعدتهم للولوج إلى العالم الافتراضي.

و بهذا يقضي معظم الأطفال ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية و هذا ما يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي و العلمي، و ذلك بسبب انشغالهم و انغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم و واجباتهم المدرسية، و يقل ميلهم للمطالعة و قراءة الكتب، مما يخلق مجتمعا أميا يفتقر للأدمغة البشرية و العلماء و المفكرين، و يصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا. (قويدر 2011-2012, ص 148)

### د- التأثير الأخلاقي التربوي:

من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب و الشتم الذي يحصل بين المتسابقين، و هذا ليس من صفات المسلم كما قال رسول الله صلى الله عليه و سلم: "إن المؤمن ليس باللعان و لا الطعان و لا الفاحش و لا البذيء".

و من بين هذه المظاهر اللاأخلاقية والمسيسة للتربية الإسلامية كذلك، هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية و فاضحة و غير أخلاقية، و تقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم.

أما ظاهرة قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعاً من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة إلى قضية نشر الانحلال الخلقي و الفاحشة و التشجيع عليها. (

الشحوروي 2008, ص 74)

بالعودة إلى عينة دراستنا صادفنا ظاهرة السب و الشتم خاصة مناداته الطفل من طرف أصدقاءه باسم الشخصية التي يستخدمها في اللعبة و هذا ما يكرهه الطفل و يشكل له إخراجاً و هذا ما يوضحه الجدول التالي:

**جدول 25: مدى حب الطفل لدى مناداته من طرف الأصدقاء باسم الشخصية التي يستخدمها في اللعبة**

هل تحب أن يناديك أصدقاؤك باسم الشخصية التي تستخدمها في اللعبة	التكرار	النسبة
نعم	53	26.5%
لا	147	73.5%
المجموع	200	100%

نلاحظ من خلال النتائج المعروضة أن 73.5% من الأطفال لا يحبون مناداتهم باسم الشخصيات اللاتي يستخدمونها في اللعبة من طرف أصدقاءهم، في حين نجد 26.5% من الأطفال يحبون مناداتهم باسم الشخصيات اللاتي يستخدمونها في اللعبة.

نستنتج من خلال النتائج معظم الأطفال يكرهون مناداتهم باسم الشخصيات اللاتي يستخدمونها في اللعبة و يرجع ذلك إلى خوف الطفل من مناداته بهذا الاسم في كل مكان و ترسيخه للأبد.

فالطفل في مجتمعنا أصبح لا يتحمل مناداته بأسماء أو ألقاب أخرى غير اسمه الحقيقي فماداته باسم شخصيات اللعبة قد يؤثر سلباً على الطفل و في غالب الأحيان ما يخلف له عقدة نفسية.

### ه- تأثير الاجتماعي:

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب، كما يشتكي أولياء الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما نجد أن هؤلاء الأطفال يتجنبون المناسبات العامة و الولائم الحفلات و الاجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، و بهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى حال عزلة لدى الأطفال.

و الطفل أصبح عند ممارسته للعبة فري فاير يفقد حتى التركيز على محيطه الخارجي و هذا ما يولد فيه عموما اضطراب و يقصر الانتباه و فرط النشاط فالجدول الآتي يوضح ذلك:

**جدول 26: افتقاد التركيز على المحيط الخارجي أثناء لعب فري فاير**

افتقاد التركيز على المحيط الخارجي أثناء لعب فري فاير	التكرار	النسبة
نعم	115	57.5%
لا	85	42.5%
المجموع	200	100%

يظهر من خلال الجدول 30 أن 57.5% من الأطفال يفقدون تركيزهم على المحيط الخارجي أثناء لعب لعبة فري فاير، مقابل 42.5% من الأطفال لا يفقدون تركيزهم.

هذه النتائج توضح لنا مدى تعلق الأطفال بلعبة فري فاير و تركيزهم عليها، حيث أثرت الألعاب الإلكترونية عامة و فري فاير خاصة على تفكير و تركيز الطفل و سيطرت على عقله و حتى على سلوكه و معرفته و انتباهه.



فالطفل يسعى دائما إلى الهروب من الواقع الأليم و الاستمتاع بعلاقات التواصل الاجتماعي، فقد بينت بعض الدراسات أن الألعاب الالكترونية ترتبط بشكل وثيق مع الأداء النفسي الضعيف لذلك لابد الانتباه للحالة النفسية للأطفال و مساعدتهم في عدم الإفراط في الألعاب الالكترونية و تحسين وضعهم النفسي من خلال مراقبة ساعات اللعب و نوعية الألعاب.

#### و- التأثير العقائدي الديني

و هذا يتمثل في قضية إظهار الصليب و النجمة السداسية و قضية إظهار السحر و الشعوذة، و العديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، كما تعمل بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الإلكترونية في تهديم بعض القيم و المعتقدات و ترويض الطفل ليثور ضد قيمه ومعتقداته، فقد كتبت إحدى الصحف الجزائرية تقريرا عن إحدى اللعب الإلكترونية التي أثارت ضجة في الدول العربية و الإسلامية، فهي تحتوي على معارك تجري في المدن الشرقية تهدم فيها المساجد و يقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، و الذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل أسلحة فتاكة من أجل ذلك. ( ابو زعزونة 2002, ص 29)

هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيديولوجية يهدف بالتأكيد إلى تسميم عقول الأطفال خاصة المسلمين من جهة أخرى فإن اللعب بهذه الألعاب يجعل الطفل يضيع الكثير من العبادات كالصلاة خاصة في أوقاتها و ذلك لانشغاله في اللعب.

#### ي- التأثير المادي الاقتصادي:

و هذا الأثر يتمثل في إهدار و تبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية و الرقمية الحديثة التي تعد باهظة الثمن، فالأطفال بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم و التنافس فيما بينهم، يدفعون بأولياتهم و يجبرونهم على شراء آخر صيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية، بالإضافة أيضا إلى إهدار الكثير المال و النقود في شراء البرامج و الألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة و تصليح هذه الأجهزة لأنها كثيرا ما تعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته. (المعدول 2010, ص13)

## المبحث الثالث: الاشباكات المحققة من الألعاب الالكترونية و آثارها.

### مطلب أول: الاشباكات المحققة من الألعاب الالكترونية

قد يحقق الطفل اشباكات عديدة أثناء ممارسته للألعاب الالكترونية و من بينها:

#### 1- تطور المهارات الاجتماعية

قد يحقق الطفل اشباكات عديدة أثناء ممارسته للألعاب الالكترونية و من بينها:

يساعد اللعب على تطوير مهارات اجتماعية قوية. فيقول بيلجريني: "لا يكتسب المرء المهارات الاجتماعية من خلال نصائح المدرسين حول السلوكيات، و إنما يتعلم تلك المهارات من خلال التعامل مع أقرانه، ومعرفة الأمور المقبولة و غير المقبولة". كما يتعلم الأطفال العدل و أن يحظى كل منهم بدوره، فلا يمكن لشخص واحد فقط أن يطلب دائماً أن يلعب دور ملكة الجن، و إلا فسريراً لن يصبح لديه رفاق يلعب معهم. و أيضاً نظراً لأن الأطفال يستمتعون بالنشاط، فإنهم لا يستسلمون سريعاً في مواجهة الإحباط مثلما قد يفعلون- على سبيل المثال- عند حل إحدى مسائل الرياضيات، و هو ما يساعدهم على تطوير مهارات الإصرار و المثابرة.

و يتطلب الحفاظ على العلاقات الودية بعض مهارات التواصل، و التي يقال إنها أثنى المهارات على الإطلاق. و اللعب مع الرفاق من الفئة العمرية نفسها هو الأهم في هذا السياق، فقد أوضحت الدراسات أن الأطفال يستخدمون لغة أكثر تعقيداً عندما يلعبون مع الأطفال الآخرين أكثر مما يفعلون في أثناء اللعب مع الكبار. فعلى سبيل المثال، كما يقول بيلجريني في ألعاب التمثيل (و التي تُعرف أيضاً باسم ألعاب التظاهر) "عليهم التواصل مع بعض حول شيء غير موجود أمامهم، و من ثمّ عليهم استخدام لغة معقدة بطريقة تساعدهم على توصيل ما يحاولون قوله لرفاقهم". على سبيل المثال، لا يستطيع أحد الأطفال الاكتفاء بأن يقول لرفيقه و هو يقدم له "آيس كريم" خيالياً: "فانيليا أم شوكولاتة؟ أيهما تفضل؟"، أما الكبار من ناحية أخرى فيعرفون المعلومات المفقودة بأنفسهم، مما يسهل الأمور على الأطفال.

إذا كان اللعب يساعد الأطفال على أن يصبحوا اجتماعيين، فلا بد و أن الحرمان من اللعب يعوق التطور الاجتماعي، و تشير الدراسات إلى أنه يفعل ذلك حقًا. فوفقًا لدراسة أُجريت في عام 1997 عن الأطفال الذين يعيشون في فقر و ترتفع لديهم نسبة الفشل في الدراسة، و التي نشرتها مؤسسة هاي سكوب للأبحاث التربوية في مدينة بيسيلانتي بولاية ميشيغان، فإن الأطفال الذين التحقوا برياض أطفال تركّز على اللعب يكونون في وقت لاحق في حياتهم أسوياء اجتماعيًا أكثر من أولئك الذين التحقوا برياض أطفال تخلو من اللعب و كانوا يخضعون دائمًا لتوجيهات المدرسين. و في عمر الثالثة و العشرين، كان أكثر من ثلث الأطفال الذين التحقوا برياض أطفال تركّز على التزام الأطفال بالتعليمات قد ألقى القبض عليهم لارتكاب جرائم مقارنةً بأقل من عُشر الأطفال الذين كانوا في رياض أطفال تركّز على اللعب. و في كبرهم، أقل من 7% من الأطفال الذين التحقوا برياض أطفال تركّز على اللعب تعرضوا للإيقاف عن العمل، في مقابل أكثر من ربع أولئك الذين خضعوا للتعليم بالتوجيهات المباشرة في صغرهم. (وينر موير 2017، ص 24)

تشير دراسة أخرى إلى أن اللعب يعزّز التطوّر العصبي في المناطق الدماغية "الأكثر تطورًا" المرتبطة بردود الأفعال العاطفية و التعلم الاجتماعي. وقد أوضح العلماء في عام 2003 أن الألعاب القتالية تطلق عاملاً لتغذية العصبية المستمد من الدماغ ((BDNF، و هو بروتين يحفز نمو خلايا عصبية جديدة)، في هذه المناطق. وقد سمح الباحثون لثلاثة عشر فأراً باللعب بحرية مع رفاقهم لمدة ثلاثة أيام و نصف لتكون المجموعة الضابطة، في حين أبقوا 14 فأراً في عزلة للفترة نفسها. و عند فحص أدمغة الفئران، وجد الباحثون أن مناطق القشرة الدماغية و الحصين واللوزة الدماغية و الجسر في جذع الدماغ لدى الفئران التي لعبت بحرية تحتوي على مستويات أعلى من ذلك البروتين مقارنةً بتلك التي لم يُسمح لها باللعب. و يقول جاك بانكسيب— عالم الأعصاب بجامعة ولاية واشنطن، و الذي شارك في تأليف الدراسة: "أعتقد أن اللعب هو الآلية الرئيسية التي تكتسب بها مناطق الدماغ العليا الميول الاجتماعية". (موير، 2017، ص 50)

## 2- التخلص من التوتر

تشير الأبحاث إلى أن اللعب أيضاً أساسي للصحة العاطفية، ربما لأنه يساعد الأطفال على التغلب على التوتر و القلق. في دراسة أجريت عام 1984 نُشرت في دورية "جورنال أوف تشايلد سايكولوجي أند سايكياتري" *Journal of Child Psychology and Psychiatry*، عمل الباحثون على تقييم مستويات التوتر لدى 74 طفلاً في الثالثة و الرابعة من أعمارهم في اليوم الأول من الالتحاق برياض الأطفال كما توضح سلوكياتهم -ما إذا كانوا يشكون و يتأفون و يبكون و يرجون آباءهم أن يبقوا معهم- و إلى أي مدى كانت أيديهم تتعرق. و بناءً على ملحوظات الباحثين، فقد صنفوا الأطفال إلى متوترين و غير متوترين، و بعد ذلك قسّموا الأطفال عشوائياً إلى أربع مجموعات، ثم اصطحبوا نصف الأطفال إلى غرف ملأى باللعب حيث كان متاحاً لهم اللعب إما منفردين أو مع رفاقهم مدة 15 دقيقة، في حين أن النصف الآخر طُلب منهم الجلوس إلى مائدة صغيرة إما وحدهم أو مع رفاقهم، و استمعوا إلى قصة يرويها المعلم مدة 15 دقيقة.

بعد ذلك، عمل الباحثون على تقييم مستوى توتر الأطفال مرة أخرى. و قد لاحظوا أن مستويات التوتر لدى الأطفال الذين شاركوا في اللعب قد انخفضت بمقدار أكثر من الضعف مقارنة بالأطفال المتوترين الذين استمعوا إلى القصة، (و ظل الأطفال غير المتوترين كما هم). و من المثير للاهتمام أن الأطفال الذين لعبوا وحدهم أصبحوا أكثر هدوءاً من أولئك الذين لعبوا مع أقرانهم. و يفترض الباحثون أنه من خلال اللعب التخيلي، و الذي من الأسهل كثيراً أن يبدأ فيه الطفل وحده، يقوم الأطفال ببناء قصص خيالية تساعد على التكيف مع المواقف الصعبة. (موير، 2017، ص 06)

## 3- الإبداع و الخيال

يرتبط اللعب كذلك ارتباطاً وثيقاً بالإبداع و التعليم و التحليل النفسي و العلاج النفسي، و خلال اللعب يواجه الطفل مختلف مشاعر الضعف و القلق و العجز. في اللعب يكون الأطفال أبطالاً خارقين، و الخيال هنا هو أحد الطرق التي يتبعها الأطفال للسيطرة على التوتر و تجربة العالم الحقيقي، يوضح سيرجيو بيلين، أستاذ علم الأعصاب بجامعة ليتبرج

الكندية، كيف يشكل التواصل مع الأقران و الروابط بين الخلايا العصبية في قشرة الفص الجبهي المسؤولة عن العمليات الحركية و الإدراكية و العاطفية و يؤكد ان اللعب مع الأقران مسئول عن تنمية هذه المهارات بشكل كبير بخلاف اللعب غير الاجتماعي على الشاشات، او اللعب المنظم كالرياضة مثلا.

و يقول باتريك بيتسون، أستاذ علم الأخلاق بجامعة كامبريدج أن إتاحة فرص اكبر للأطفال في اللعب تجعلهم أكثر إبداعا، و على العكس، يرتبط قلة الفرص في اللعب بسبب الخوف على سلامتهم و ضغوط المناهج الدراسية بتراجع القدرة على ابتكار أفكار جديدة. و يشير إلى أن الدرجات التي حققتها الولايات المتحدة في اختبار تورانس للتفكير الإبداعي قد انخفضت منذ الثمانيات من القرن الماضي و أن ذلك ارتبط بجعل التدريس أكثر إلزامية تزامنا مع تقليص وقت اللعب. و عدم وجود وقت كاف للأنشطة التي يفضلها الأطفال كما لاحظ علماء الاجتماع بجامعة " ميشيغان ". ( ممدوح 2019، ص 6).

#### 4- الترفيه و المتعة

فالطفل بحاجة إلى الترفيه و الاستمتاع باللعب من اجل بناء شخصيته بشكل متوازن و متكامل.... و نلاحظ إجماع كل المواثيق و القوانين على حق الطفل في الاستمتاع بأوقات فراغه بكافة الصور.

فقد نصت المادة ( 31 ) من الاتفاقية الدولية لحقوق الطفل بأنه:

- تعترف الدول الأطراف بحق الطفل في الراحة و وقت الفراغ، و مزاولة الألعاب و أنشطة الاستجمام المناسبة لسنه و المشاركة بحرية في الحياة الثقافية و في الفنون.
- و الترفيه يعد الطريقة الأمثل التي على تطور الطفل، و نموه السليم، و تكوين شخصيته المتميزة، و التعبير عن نفسه و اكتشاف مواهبه و مهاراته، و مساعدته في أن يكتشف الجديد من حوله، و زيادة خبراته و إدراكه و قدراته الجسدية و الحركية و الاجتماعية.

ففي دراستنا على عينة البحث، وجدنا أن معظم الأطفال يلجئون إلى اللعب لغرض المتعة، فالطفل يسعى دائما إلى إيجاد وسائل من أجل الترفيه و الاستمتاع بوقته، و هذا ما يوضحه الجدول التالي:

**جدول 27: الحالة الشعورية أثناء اللعبة حسب متغير العمر**

الحالة العمر	العادة		المتعة		المجموع	
	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار
10 – 08	32%	16	12%	18	17%	34
14 – 11	34%	17	28%	42	29.5%	59
17 – 15	34%	17	60%	90	53.5%	107
المجموع	100%	50	100%	150	100%	200

نرى في الجدول 24 أن نسبة 60% من الفئة العمرية المتراوحة بين 15- 17 سنة تشعر بالمتعة أثناء لعب لعبة فري فاير، بينما 34% يرونها عادة في حين أن 34% من الفئة العمرية المتراوحة بين 11- 14 سنة يرون أن لعب لعبة فري فاير عادة على عكس 28% التي تشعر بالمتعة عند لعبها، أما الفئة العمرية المتراوحة بين 08- 10 سنوات، فنجد أن نسبة 32% تلعب لعبة فري بدافع العادة على عكس 12% المتبقية التي تشعر بالمتعة أثناء لعب لعبة فري فاير.

نستخلص أن الفئة العمرية المتراوحة بين 15- 17 سنة هي الفئة الوحيدة التي تشعر أكثر بالمتعة أثناء اللعب بعكس الفئتين المتبقيتين اللتين يرونها مجرد عادة و هذا يمكن القول انه مرتبط بالوعي من الدرجة الأولى و حجم الوعي مرتبط بمدى درجة المتعة فالطفل كلما فهم محتوى و كيفية استخدام اللعبة، زادت المتعة. فالفئة المتراوحة بين 08 و 10 سنوات لا تشعر بالمتعة مقارنة بالفئتين الأولى و هذا راجع إلى أنها لم تفهم جيدا محتوى اللعبة و الذي قد يكون معقدا بالمقارنة مع حجم الوعي لدى الطفل.

# الفصل الرابع

## الفصل الرابع: نتائج الدراسة و البدائل المقترحة

أولاً: التحقق من صدق الفرضيات.

ثانياً: نتائج الدراسة.

ثالثاً: التوصيات و البدائل المقترحة على ضوء النتائج.



### أولاً : التحقق من صدق الفرضيات.

- **الفرضية الأولى:** تمثلت في " يمارس الطفل الجزائري لعبة فري فاير بشكل مكثف, و هي فرضية كاذبة, حيث أبرزت النسب المدونة أن أطفال هذه العينة لا يمارسون لعبة فري فاير بشكل مكثف و ذلك بنسبة ضئيلة 29٪.
- **الفرضية الثانية:** تمثلت في " الاشباكات المحققة من وراء استخدام أطفال ولاية تيزي وزو للعبة فري فاير في الراحة و المتعة", و هي فرضية صحيحة, حيث أبرزت النسب المدونة أن معظم أطفال العينة يلجئون إلى ممارسة هذه اللعبة بدافع المتعة بنسبة 75٪.
- **الفرضية الثالثة:** تمثلت في " أسباب انتشار لعبة فري فاير بشكل رهيب بين أطفال ولاية تيزي وزو إلى وجود فراغ كبير و عدم مراقبتهم", و هي فرضية صحيحة, حيث أكد أفراد العينة أن الدافع وراء لجوئهم إلى لعبة فري فاير يتمثل في الفراغ في الوقت, و ذلك بنسبة 47.5٪ على غرار الدوافع الأخرى التي تتمثل في الشعور بالملل و الضجر و كذلك أبرزت النسب المدونة أن معظم أفراد العينة أكدوا عدم مراقبتهم من طرف أوليائهم بنسبة 70٪.
- **الفرضية الرابعة:** تمثلت في " هناك علاقة بين ممارسة الطفل للعبة فري فاير و السلوك الانحرافي و يظهر ذلك في الشعور بالقوة و السيطرة أثناء اللعب و بعدها", هي فرضية صحيحة, حيث أكد أفراد العينة أنهم يشعرون بالقوة و السيطرة أثناء و بعد ممارستهم للعبة فري فاير بنسبة 58٪.

### ثانياً: نتائج الدراسة.

سنحاول من خلال هذا العنصر استخلاص نتائج الفصول السابقة:

- 1- عدم مراقبة الأولياء لأطفالهم و انعدام الاستشارة قبل اللعب يعود إلى سبب جهل معظم الأولياء لمبادئ هذه الألعاب مما جعل الطفل يشعر بحرية اكبر في استخدامها, و تتجاوز بعض القيم التربوية و الضوابط الاجتماعية.

و نظرا لتفوق الأطفال على الأولياء في المجال الرقمي و التكنولوجي أدى إلى عدم قدرة الأولياء على المراقبة التامة لأطفالهم، و هذا ما عبر عنه 42.5% من المبحوثين على غرار الأطفال الآخرين الذين يراقبونهم أحيانا و عدم مراقبتهم الكلية لهم.

2- الرغبة في إعادة التحدي للفوز في حالة الخسارة، فالطفل شديد المنافسة يعجز على تقبل الفشل و الهزيمة بروح رياضية و هذا ما عبر عنه 70.5% من المبحوثين. و هذا يعود إلى غريزة الطفل المتمثلة في الحب الشديد للفوز، و كذلك تركيز الوالدين على تربية " طفل البطولات"، من خلال تقديمه أفضل المكافآت مطالبتهم بأعلى النتائج و هذا ما يولد فيه عبئا نفسيا زائدا ينمي فيه ظاهرة حتمية الفوز و عدم الرضا بالخسارة.

3- نظرة الطفل إلى خصمه في اللعبة كمنافس، فرغم التنافس الشديد بين الأطفال في اللعبة و الرغبة الكبيرة في الفوز، إلا انه نجد دائما نوعا من الروح الرياضية بينهم. فهم لا يعتبرون بعضهم البعض أعداء بل منافسين حيث نجد أن نسبة 65.5% من أطفال عينة دراستنا يرون هذا الأمر.

4- عدم مبالاة الأطفال بالألعاب التقليدية، حيث ينصب كل اهتمامهم في الألعاب الالكترونية الحديثة و هذا ما أظهرته 59.5% من إجابات المبحوثين، عكس الجيل الماضي الذين يعتبرون الشارع مركز الألعاب التقليدية و تنمية المواهب بألعاب تبدو لأجيال هذا اليوم بسيطة و ساذجة، و يعتبرون الخروج إلى الشارع للعب مضيعة للوقت، كما لم تعد العائلات تشجع أبناءهم على الخروج كما السابق لاعتبارات مجتمعية مرتبطة بالمشكلات الهامشية في الأحياء.

5- الشعور بالمتعة أثناء اللعب، فهو الوسيلة الغريزية التي تحصل الطفل كل من المتعة و الفضول المعرفي، كما يساهم في نمو الطفل و لها فوائد عديدة قد يصعب حصرها حيث نجد أن نسبة 75% من عينة دراستنا يلجئون إلى اللعب بدافع المتعة مقابل 25% بدافع العادة، فالحجوة إلى اللعب بدافع المتعة يتحول في اغلب الأحيان إلى الإدمان.

- 6- عدم اللجوء إلى العنف أثناء ممارسة لعبة فري فاير، فأغلبية أطفال عينة دراستنا لا يمارسون العنف أثناء اللعب و هذا يعود إلى التوعية التي تلقوها من طرف الأولياء و المحيط المدرسي، فنسبة 66% منهم لا يمارسون العنف أثناء اللعب.
- 7- تفضيل الطفل الجلوس مع الأسرة على الألعاب الالكترونية، فأطفال عينة دراستنا يفضلون الجلوس و الاستمتاع بوقتهم مع أسرهم على لعب الألعاب الالكترونية، نسبة 77% منهم فضلوا ذلك.
- فبالرغم من التأثير الكبير للألعاب الالكترونية على الطفل إلا أن هذا لم يؤثر على علاقته مع أسرته و هذا يعود إلى أن الأسرة لها مكانة لدى الطفل، هي التي تشغل الجزء الأكبر في حياته فيستمد منها كلا من العطف، الحنان و طريقة التفكير.
- 8- تفضيل الدراسة على الألعاب الالكترونية، فأطفال عينة دراستنا أغليبيتهم لا يتركون دراستهم بسبب هذه الألعاب، فنسبة 72% فضلوا الدراسة على اللعب، ذلك لان الأطفال قد يوزعون وقتهم بانتظام فيعطون للدراسة وقتها الخاص و اللعب وقته الخاص و هذا يعكس إيجابا على مردود الطفل الدراسي فلا يعني أن من يلعب هذه الألعاب قد يكون مستواه الدراسي متذبذب.
- 9- افتقاد التركيز على المحيط الخارجي أثناء لعب لعبة فري فاير، فقد أثرت الألعاب الالكترونية على تركيز و تفكير الطفل و سيطرت على عقله و سلوكه و معرفته و انتباهه خاصة لعبة فري فاير، حيث أصبح الطفل يفقد حتى التركيز على محيطه الخارجي، فنسبة 57.5% من عينة دراستنا يعيشون هذه الظاهرة. فهذه اللعبة تعتبر ملجئ للهروب من الواقع، فبالنسبة لهذه الفئة ترى أن العالم الافتراضي افضل بكثير من العالم الخارجي لدرجة افتقاد الوعي لمحيطهم الخارجي.
- 10- استخدام الألعاب الالكترونية بنسبة متوسطة، فأطفال عينة دراستنا ليسوا من النوعية التي تبالغ في استخدام الألعاب الالكترونية، فنسبة 43.5% منهم يمارسون هذه الألعاب بشكل متوسط و من هنا يمكننا القول أن أطفال عينة دراستنا ينظمون وقتهم بين الدراسة و اللعب.

- 11- تفضيل استخدام الألعاب الالكترونية ليلاً؛ فأطفال عينة دراستنا يستخدمون الألعاب الالكترونية كثيراً في الليل، و هذا يعود إلى انشغالهم في الدراسة في الصباح و الزوال و كذلك عدم مراقبتهم من طرف أولياءهم، و عدم مساعدتهم و تحفيزهم على الدراسة في الليل، و هذا ما أظهرته 60.5% من نسبة المبحوثين.
- 12- اللجوء للعبة فري فاير بدافع ملء الفراغ، فتعتبر لعبة فري فاير ملجأ الأطفال لملء الفراغ و هذا ما عبر عنه 47.5% من المبحوثين، فعند الفراغ في الوقت يجب على الأسرة التدخل لملء بأشياء مفيدة كالجولس معهم و قراءة الكتب، أو سرد الحكايات و الروايات المفيدة خاصة في الليل مما يبعد الطفل عن هذه اللعبة.
- 13- عدم تقمص الأطفال لشخصيات لعبة فري فاير؛ فاعلم أطفال عينة دراستنا لا يتقمصون شخصيات لعبة فري فاير و هذا يعود إلى عدم تأثرهم الكبير بهذه اللعبة، و هذا ما عبر عنه 64% من المبحوثين، فأطفال العينة يمارسون هذه اللعبة بشكل سطحي و لم يتعمقوا في خباياها.
- عدم سعي الأطفال للتعرف على أصدقاء جدد من خلال لعبة فري فاير؛ فأطفال عينة دراستنا ليس لديهم الرغبة في التعرف على أصدقاء جدد من خلال هذه اللعبة، و هذا ما أظهرته 58.5% من المبحوثين و هذا يعود إلى لعبهم هذه اللعبة بدافع ملء الفراغ فقط لا أكثر.

### ثالثاً: التوصيات و البدائل المقترحة على ضوء النتائج.

- إلزامية مراقبة الأولياء لأطفالهم فهذا ضروري جداً.
- تحديد فترات ممارسة الألعاب الالكترونية.
- خلق المحتوى المحلي و إشراك الحكومة في مراقبة البرامج الموجودة في السوق.
- توعية الأطفال بخطورة هذه الألعاب و الأضرار الناتجة عنها.
- تعزيز الطفل على الألعاب التقليدية و ممارسة الرياضة.
- تخصيص أوقات الحوار مع الطفل.
- عدم تعنيف الطفل بمحاولة تغيير سلوكياته حتى لا تتحول هذه الألعاب إلى إدمان.

- الاعتناء بتلبية حاجيات الطفل المادية و المعنوية.
- تشجيع الطفل على التعبير عن العواطف و الانفعالات.
- تأهيل الأسرة و المدرسة لمتابعة الطفل أثناء ممارسته الألعاب الالكترونية.
- تخصيص أوقات للحوار و مناقشة أفكار و معتقدات الطفل.

## قائمة المراجع

### 1- القواميس و المعاجم

1-1- معجم الوسيط.

### 2- الكتب

1. موريس انجرس, 2004, منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية, دار القصة للنشر, الجزائر.
2. محمد عبيدات, 1999, منهجية البحث العلمي القواعد و المراحل و التطبيقات, دار وائل للطباعة و النشر, عمان.
3. عبد الباقي زيدان, 1974, قواعد البحث الاجتماعي, طبعة 02, دار المعارف, القاهرة.
4. عبد الرحمان بدوي, 1977, مناهج البحث العلمي, الطبعة الثالثة, وكالة المطبوعات, الكويت.
5. محمد شفيق, 1998, البحث العلمي الخطوات لاعداد البحوث الاجتماعية, الطبعة الاولى, المكتب الجامعي الحديث, الاسكندرية. عمار بوحوش, 1999, مناهج البحث العلمي و طرق لاعداد البحوث, الطبعة الثانية, ديوان المطبوعات الجامعية, الجزائر.
6. حسني الشحروري , 1428- 2008, الالعاب الالكترونية في عصر العولمة, ما لها و ما عليها, الطبعة الاولى, دار المسيرة, عمان الاردن.
7. حامد عبد السلام زهران, علم نفس النمو الطفولة و المراهقة, عالم الكتب, القاهرة.
8. هدى محمود الناشق, 2014 , الاسرة و تربية الطفل, دار المسيرة, عمان.
9. حنان عبد الحميد العناني , 2002, طرق دراسة الطفل, دار الفكر, عمان.
10. محمد عماد الدين اسماعيل, 1984 , الاطفال مرآة المجتمع, عالم المعرفة, الكويت.
11. الفت حقي, 1997 , سيكولوجية الطفل, مركز الاسكندرية للكتاب, الاسكندرية.
12. فاطمة المعدول, 2010 , الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة, الطبعة الاولى, مطبعة حكومة الكويت, الكويت.

### 3- المجلات

1. اسلام نجار, 2019 , تطور لا يتوقف مستقبل تطبيقات الالعاب الالكترونية, جامعة رواد الاعمال.
2. ميلند وينر موير, 2017 , اللعب الحر و التطور الاجتماعي و الادراكي لدى الطفل, مجلة " العلم".
- اية ممدوح, 2019 , تنمي الذكاء و الابداع, مجلة الجزيرة.

4- الرسائل الجامعية

1. قويدر مريم ، اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل، شهادة الماجستير، جامعة الجزائر-3، كلية العلوم السياسية و الاعلام قسم علوم الاعلام و الاتصال.
2. اميرة مشري، 2017 ، اثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام و الاتصال، تخصص اتصال و علاقات عامة.
3. بوقادوم وردة، بركة فايزة ، اثر الالعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى الاطفال، مذكرة لنيل شهادة الماستر، 2019، قسم علوم الاعلام و الاتصال، تخصص اتصال و علاقات عامة.
4. سعاد وهناء، بن مرزوق نوال، 2016 ، الالعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية.
5. شفيق ايكوفان، اثر استخدام الطفل لشبكة الانترنت على العملية التربوية للأسرة، اطروحة الدكتوراه، جامعة الجزائر 3، كلية علوم الاعلام و الاتصال قسم الاتصال.
6. نور طلعت اسماعيل رمضان، العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الالعاب الالكترونية عبر الانترنت، بحث علمي، جامعة المنصورة، قسم الاجتماع.
7. نمرود بشير، العاب الفيديو و اثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني و الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية و الرياضية، قسم نظرية و منهجية التربية البدنية و الرياضية، تخصص الارشاد النفسي و الرياضي.

5- مواقع الانترنت

1. التنشئة الاجتماعية للطفل <http://www.Wikipedia.org>، زيارة في 10 سبتمبر 2021.

الملاحق



## استمارة استبيان بعنوان

آثار الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري,دراسة وصفية  
تحليلية على عينة من أطفال ولاية تيزي وزو المستخدمين للعبة  
"فري فاير"

من إعداد:

تحت إشراف  
- الأستاذ اكو فان شفيق

- امير خوجة غيلاس  
- عقاب سعيد

## استمارة بحث ميدان

تتدرج هذه الاستمارة في اطار انجاز بحث ميداني لمذكرة نيل شهادة الماستر في علوم الاعلام و الاتصال،  
تخصص اتصال جماهيري، حول اثر الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة  
من أطفال ولاية تيزي وزو المستخدمين للعبة "فري فاير".

اذ نقدر لكم جهودكم في سبيل الإجابة عن أسئلة هذه الاستمارة بكل عناية و صدق و اهتمام و موضوعية.  
مع العلم أن الإجابات المقدمة من طرفكم هي سندنا الأساسي في الوقوف على حالة انتشار الألعاب الالكترونية في  
الجزائر و آثارها على الطفل الجزائري، و الوصول إلى نتائج علمية في بحثنا و تحقيق الأهداف المسطرة في  
البحث.

و نتعهد أن المعلومات التي تدلون بها لن تستغل الا في اطار البحث العلمي.

تقبلوا منا فائق الاحترام و التقدير.

ملاحظة الرجاء وضع علامة (x) في مكان الاجابة المناسبة، أو وضع الأرقام بحسب ما هو مطلوب.

ضع علامة (x) في المكان المناسب

س1) الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

س2) العمر: 8-10 سنوات ☐ 11-14 سنة ☐ 15-17 سنة ☐

س3) مكان السكن: مدينة ☐ ريف ☐

س4) الطور الدراسي: ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐

س5) التحصيل الدراسي: جيد ☐ متوسط ☐ دون المتوسط ☐

المحور الأول:

س1) هل أنت من مستخدمي الألعاب الالكترونية بشكل: متكرر ☐ متوسط ☐ قليل ☐

س2) كيف تمارس هذه الألعاب: لوحك ☐ مع صديق ☐ مع مجموعة من الاصدقاء ☐

س3) متى تفضل استخدام هذه الألعاب: صباحا ☐ زوالا ☐ ليلا ☐

س4) رتب فيما يلي اكثر الالعاب الالكترونية استخداما:

س5) هل تستشير أوليائك قبل استخدامك لهذه الالعاب: نعم ☐ لا ☐

س6) إذا كانت الإجابة نعم، هل تتلقى الموافقة على ذلك: بدون شك ☐ بعد عناد ☐ وفق شروط ☐

س7) هل يراقبك أوليائك أثناء استخدامك لهذه الالعاب: نعم ☐ لا ☐ احيانا ☐

س8) أين تستخدم هذه الالعاب: في المنزل ☐ في مقهى الانترنت ☐ في الهاتف ☐

عند صديق ☐

المحور الثاني: الحالات النفسية للطفل من خلال لعبة فري فاير

س9) هل تشعر بالقوة و السيطرة أثناء لعبك لعبة فري فاير: نعم ☐ لا ☐

س10) في حال فوزك في اللعبة، هل تتحمس للعبها مجددا: نعم ☐ لا ☐

س11) في حال خسرت في اللعبة، هل ترغب في اعادة خوض التحدي للفوز: نعم ☐ لا ☐

س12) كيف تنظر إلى خصمك في اللعبة: منافس ☐ عدو ☐

س13) هل تتدخل أسرتك في ممارستك لهذه اللعبة: نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

س14) إذا كانت الإجابة نعم، كيف تتدخل .....

.....

س15) هل أنت راض على هذا التدخل .....

.....

س16) هل تفتقد الجلوس مع الاسرة قضاء الوقت في لعب لعبة فري فاير

س17) هل تفضل قضاء الوقت في لعبة فري فاير عن الخروج و ملاقة أصدقاءك: نعم ☐

لا ☐

س18) عندما تلتقي بأصدقائك في الشارع، هل تتناقشون حول مجريات اللعب الالكترونية: نعم ☐

لا ☐

س19) هل مازلت تمارس الالعب التقليدية مع اصدقاءك في الشارع: نعم ☐ لا ☐

س20) هل تشعر انك تمثل تلك الشخصيات التي تلعبها في لعبة فري فاير: نعم ☐ لا ☐

س21) إذا كانت الإجابة نعم، هل يبقى هذا الشعور حتى و بعد انتهاء اللعبة: نعم ☐ لا ☐

س22) هل تحب أن يناديك أصدقاؤك باسم الشخصية التي تستخدمها في اللعبة: نعم ☐ لا ☐

س23) إذا كانت الإجابة نعم، لماذا تحب ذلك.....

.....

س24) ما الذي يعجبك اكثر في الشخصية التي تفضلها في لعبة فري فاير.....

.....

المحور الثالث: الاشباعات المحققة من الألعاب الالكترونية و آثارها على الطفل

س25) ما هو شعورك اثناء لعبك لعبة فري فاير: العادة ☐ المتعة ☐

س26) هل تلجأ للعبة اثناء: الشعور بالملل ☐ فراغ في الوقت ☐ الضجر ☐

س27) هل تسعى للتعرف على اصدقاء جدد من خلال لعبة فري فاير: نعم ☐ لا ☐

س28) هل تمارس العنف عند لعبك لعبة فري فاير: نعم ☐ لا ☐

س29) إذا كانت الإجابة نعم، هل تحب ممارسته مع اصدقاءك من خارج اللعبة: نعم ☐ لا ☐

س30) هل تفضل لعبة فري فاير عن الجلوس مع اهلك: نعم ☐ لا ☐

- س31) هل تتهرب من الدراسة و المراجعة من خلال لعبة فري فاير : نعم ☐ لا ☐
- س32) هل تفقد تركيزك على محيطك الخارجي اثناء لعبك لعبة فري فاير: نعم ☐ لا ☐

رقم الجدول	عنوان الجداول	الصفحة
01	توزيع لعبة فري فاير حسب متغير الجنس	07
02	توزيع اللعبة حسب متغير السن	07
03	توزيع الدراسة حسب متغير مكان السكن	08
04	توزيع الدراسة حسب متغير الطور الدراسي	08
05	توزيع الدراسة حسب متغير التحصيل الدراسي	09
06	المواصفات الأكثر إثارة في لعبة فري فاير	45
07	الدوافع وراء اللجوء للعبة فري فاير	46
08	استخدام الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	48
09	الحالة الشعورية بالقوة و السيطرة أثناء لعب فري فاير بالنسبة لمتغير الجنس	58
10	نظرة الطفل إلى خصمه في اللعبة	59
11	تدخل الأسرة في ممارسة اللعبة حسب متغير المستوى الدراسي	61
12	تفضيل لعبة فري فاير عن الجلوس مع الأسرة	62
13	مراقبة الأولياء للأطفال أثناء استخدام الألعاب الالكترونية حسب متغير الطور الدراسي	64
14	استشارة الأولياء قبل استخدام الألعاب الالكترونية	65
15	وقت استخدام الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	66
16	كيفية ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية	67
17	ممارسة الألعاب التقليدية مع الأصدقاء.	69
18	تفضيل لعبة فري فاير عن الخروج و ملاقة الأصدقاء حسب متغير العمر.	70
19	مناقشة مجريات الألعاب الالكترونية عند التقاء الأصدقاء في	71

## فهرس الجداول

	الشارع حسب متغير الطور الدراسي	
20	تحمس الطفل للعب مجددا في حال فوزه.	79
21	تحمس الطفل للعب مجددا في حال خسارته	79
22	مدى حب الطفل للتعرف على أصدقاء جدد من خلال اللعبة حسب متغير الجنس	87
23	مكان استخدام الألعاب الالكترونية	88
24	مدى ممارسة العنف لدى لعب لعبة فري فاير	91
25	مدى حب الطفل لدى مناداته باسم الشخصية التي يستخدمها في اللعبة	93
26	افتقاد التركيز على المحيط الخارجي أثناء لعب فري فاير.	94
27	الحالة الشعورية أثناء اللعبة حسب متغير العمر	100

الصفحة	فهرس الدراسة
ا-ب	الشكر و الإهداء
ت-خ	ملخص الدراسة
04-03	الإشكالياتو التساؤلات
04	الفرضيات
04	أسباب اختيار الموضوع
05	تحديد مجتمع البحث
06	تحديد عينة الدراسة
09	أهميةو أهداف الدراسة
11-10	منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات
12	تحديد مفاهيم الدراسة
14	الخلفية النظرية للدراسة
18	الدراسات السابقة
	الفصل الأول:الألعاب الالكترونية و أسسها
25	تمهيد الفصل
26	المبحث الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية
27	المبحث الثاني:نشأةو تاريخالألعاب الالكترونية
33	المبحث الثالث:أنواع الألعاب الالكترونية
	الفصل الثاني: الطفل و حاجاته السيكولوجية
51	تمهيد الفصل
52	المبحث الأول: الحاجات النفسية للطفل
52	الحاجات المتحققة لتكوين الشخصية
54	الحاجات المتحققة بإثباتالذات
	المبحث الثاني: الحاجات الاجتماعية للطفل
60	علاقة الطفل بالأسرة
62	وظائف الأسرة
66	علاقة الطفل بالمجتمع
68	التنشئة الاجتماعية للطفل
72	الظواهر الاجتماعية في مرحلة الطفولة
	الفصل الثالث:الاشباكات المحققة من الألعاب الالكترونية و أثارها على الطفل
78	المبحث الأول: التفسيرات النظرية للطفل
88	المبحث الثاني: تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع
96	المبحث الثالث:الاشباكات المحققة من الألعاب الالكترونية
	الفصل الرابع: نتائج الدراسة و البدائل المقترحة

## فهرس الدراسة

103	أولاً: التحقق من صدق الفرضيات
103	ثانياً : نتائج الدراسة
106	ثالثاً: التوصيات و البدائل المقترحة على ضوء النتائج
109	قائمة المراجع
112	الملاحق
ر	فهرس الجداول
س	فهرس الدراسة