الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة صالح بوبنيدر قسنطينة 3

كلية علوم الاعلام والاتصال والسمعي البصري

قسم السمعي البصري

الرقم التسلسلي : .....

الرمز : .....

مذكرة ماستر

الشعبة: اعلام التخصص : سمعي بصري

أثر الألعاب الإلكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري

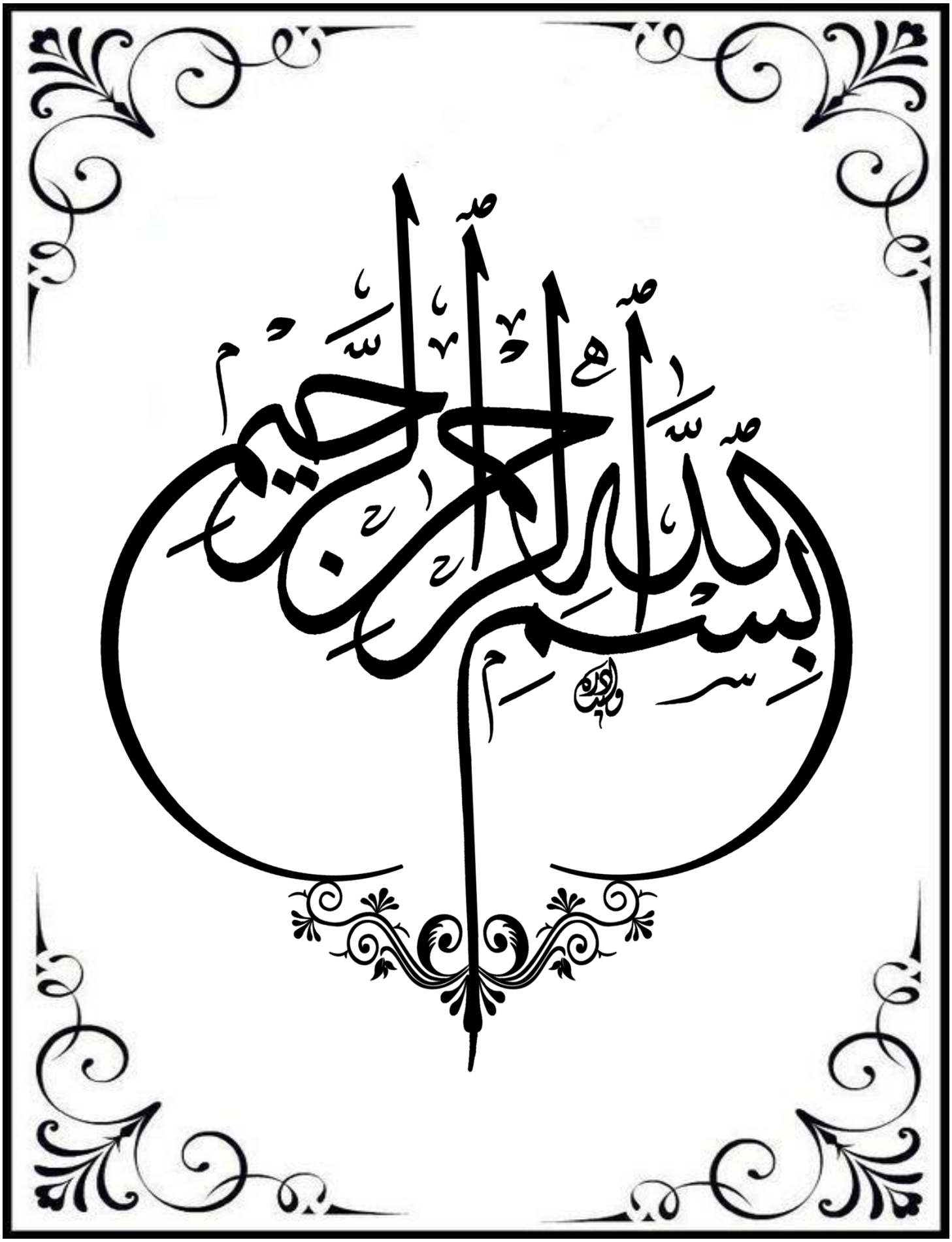
دراسة ميدانية على عينة من أولياء التلاميذ في الطور الابتدائي بقسنطينة

اعداد الطالبتين : اشراف الاستاذ :

- يحيوش أنفال د. توفيق عمري
- مولف أميرة

الموسم الجامعي : 2022/2021

دورة جوان 2022


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر و عرفان

الحمد لله والصلاة والسلام على رسول الله أولا وقبل كل شيء نتقدم بالشكر والثناء لله سبحانه وتعالى له الحمد وله الشكر والذي أعاننا بالعلم وأكرمنا بالتقوى واحملنا بالعافية ويسر طريقنا وأمدنا بالقوة والصبر لإتمام هذا العمل المتواضع

كما نتقدم بالشكر الجزيل لأستاذنا الفاضل الخلوق الدكتور المشرف توفيق العمري الذي ساعدنا على إنجاز بحثنا والذي لم يبخل علينا بنصائحه القيمة واسهاماته المفيدة فنحن لعونه شاكرين وبإنسانيته معترفين ولصبره وثنائه على جهدنا المتواضع ولك منا فائق الإحترام والتقدير

والشكر موصول إلى كل معلم أمد لنا يد والعون من قريب وبعيد

وفي الأخير لا يسعنا إلا أن ندعو الله عز وجل أن يرزقنا السداد والرشاد والعون.

إهداء

أولا لك الحمد ربي على كثير فضلك و جميل عطاءك و جودك.....

الحمد لله ربي و مهما حمدنا فلن نستوفي حمدك و الصلاة و السلام على من لا نبي بعده

إلى صاحب السيرة العطرة والفكر المستنير، فلقد كان له الفضل الأول في بلوغي التعليم العالي (والدي الحبيب) أطال الله في عمره.

إلى من وضعتني على طريق الحياة ولم تتهاون يوم في توفير سبيل الخير والسعادة لي ، وراعتني حتى صرت كبيرة (أمي الغالية) حفظها الله و أدامها.

إلى إخوتي الذين احبهم و من كان لهم بالغ الأثر في كثير من العقبات والصعاب

إلى جميع أساتذتي الكرام، ممن لم يتوانوا في مد يد العون لي.

إلى من تحلو بالإخاء و تميزوا بالوفاء، إلى من معهن سعدت وبرفقتهن في دروب الحياة الجامعية

اهداء انفال

اهداء

الحمد لله حمدا كثيرا طيبا مباركا فيه الذي فتح لي أبواب النجاح ووفقني على إكمال هذا العمل

...أهدي ثمرة جهدي

إلى من أفتخر بحمل إسمه في مشوار حياتي رمز الشموخ والعطاء أبي الغالي أدامه الله وأطال في عمره.

إلى قرة عيني وفرحة قلبي وسندي ومصدر إلهامي في الحياة إلى من دفعتني بإرشاداتها لتحقيق نجاحي اليوم... إلى أمي العزيزة حفظها الله

اهداء أميرة

الملخص :

تهدف دراستنا التي تمحورت اشكاليتها حول "أثر الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري" ، الى البحث و التعمق في الآثار التي تخلفها هذه الألعاب في الطفل و خاصة في سلوكياته ، و قد تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي على اعتباره الانسب لهذه الدراسة الميدانية التي اعتمدنا فيها على أولياء أمور التلاميذ بالمدرسة الابتدائية لمدينة قسنطينة ، باعتبارهم عينة الدراسة التي تكونت من 50 مفردة ، و منه فقد اعتمدنا على العينة القصدية ، و على اعتبار أن الدراسة ميدانية استخدمنا نظرية الاستخدامات و الاشباعات التي تتماشى و موضوع دراستنا لتحقيق الأهداف المسطرة ، و استخدمنا الاستبيان و الملاحظة كأدوات لجمع المعلومات و بيانات الدراسة من مجتمع البحث المتمثل في أولياء التلاميذ بالمدرسة الابتدائية خنفري عمار بقسنطينة ، و قد خلصت دراستنا الى البعض من النتائج المهمة أبرزها :

1. إن الوسائل التكنولوجية التي يستخدمها الأطفال من أجل الألعاب الإلكترونية القتالية بكثرة هي الهواتف الذكية واللوحات الإلكترونية .
2. إن الألعاب الإلكترونية القتالية أصبحت ادمان بالنسبة للأطفال .

Résumé :

Notre étude, qui s'est concentrée sur « l'impact des jeux électroniques de combat sur le comportement de l'enfant algérien », vise à rechercher et à approfondir les effets de ces jeux sur l'enfant, en particulier dans ses comportements, et le programme descriptif analytique a été utilisé comme le plus approprié pour cette étude de terrain dans laquelle nous nous sommes appuyés sur les parents des élèves de l'école primaire constantine, comme l'échantillon de l'étude, qui était composé de 50 célibataires, à partir duquel nous nous sommes appuyés sur l'échantillon prévu, et Considérant que l'étude sur le terrain a utilisé la théorie des utilisations et des satisfactions qui sont en ligne avec le sujet de notre étude pour atteindre les objectifs du dirigeant, et nous avons utilisé le questionnaire et l'observation comme outils pour recueillir des informations et des données d'étude auprès de la communauté de recherche représentée par les parents des élèves de l'école primaire Khanfrey Ammar à Constantine, et notre étude a conclu certains des résultats importants notamment:

1. Les moyens technologiques utilisés par les enfants pour les jeux de combat électroniques sont fréquemment utilisés par les smartphones et les panneaux électroniques.

2. Les jeux électroniques de combat sont devenus une dépendance pour les enfants.

Abstract :

Our study, which focused on the "impact of combat electronic games on the behavior of the Algerian child", aims to research and delve deeper into the effects of these games on the child, especially in his behaviors, and the analytical descriptive curriculum has been used as the most appropriate for this field study in which we relied on the parents of the students at constantine primary school, as the sample of the study, which was made up of 50 singles, from which we relied on the intended sample, and Considering that the field study used the theory of uses and satisfactions that are in line with the subject of our study to achieve the ruler's goals, and we used the questionnaire and observation as tools to collect information and study data from the research community represented by the parents of pupils in primary school Khanfrey Ammar in Constantine, and our study concluded some of the important results most notably:

1. The technological means used by children for electronic combat games are frequently used by smartphones and electronic panels.

2. Combat electronic games have become addiction for children.

فهرس المحتويات:

قائمة المحتويات	الصفحة
شكر و تقدير	
إهداء	
فهرس المحتويات	أ – ب
فهرس الجداول	ج
فهرس الأشكال	د
مقدمة	06
الفصل الاول : موضوع الدراسة و إجراءاتها المنهجية	
1. إشكالية الدراسة	09
2. الأسئلة الفرعية	10
3. أسباب اختيار الموضوع	10
4. أهمية الدراسة	10
5. أهداف الدراسة	11
6. تحديد المفاهيم	11
7. مجالات الدراسة	14
8. الدراسات السابقة	15
9. منظور الدراسة	21
10. إسقاط النظرية	39
11. منهج الدراسة	39
12. مجتمع البحث و عينته	40
13. أدوات جمع البيانات	41
الفصل الأول : اللعب وفوائده	
الجانب النظري	
1. اللعب وفوائده	45
2. أنواع ووظائف اللعب	45
3. نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية القتالية	49
4. أنواع الألعاب الإلكترونية القتالية	53
5. ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية القتالية	62

الفصل الثاني : اللعب و أهميته في حياة الطفل	
1. تعريف الطفل	65
2. خصائص الطفل	65
3. الطفل والبيئة الإعلامية و المعلوماتية	73
4. أثر الألعاب الإلكترونية القتالية على الأطفال	74
الجانب التطبيقي :	
تمهيد	76
1. تفريغ البيانات وتحليلها	77
2. النتائج على ضوء التساؤلات	112
3. النتائج العامة للدراسة	114
خاتمة	122
توصيات	123
قائمة المصادر و المراجع	125
الملاحق	

قائمة الجداول

قائمة الجداول	الصفحة
جدول رقم 01 يمثل البيانات الشخصية الخاصة بأولياء التلاميذ	77
جدول رقم 02 يمثل المستوى الدراسي للتلاميذ	78
جدول رقم 03 يمثل المستوى المعيشي للتلاميذ	80
جدول رقم 04 يمثل الحالة الإجتماعية للوالدين	81
جدول رقم 05 يمثل تعرض أفراد العينة للألعاب الإلكترونية القتالية	82
جدول رقم 06 يمثل توفر الإنترنت لدى أفراد العينة	84
جدول رقم 07 يمثل الوسيلة التي يستخدمها الأطفال للعب بالألعاب الإلكترونية القتالية.	85
جدول رقم 08 يمثل تكرارات استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية	87
جدول رقم 09 يمثل المدة التي يقضيها الأطفال في اللعب بالألعاب الإلكترونية القتالية	89
جدول رقم 10 يمثل مشاركة الأطفال اللعب مع الآخرين	91
جدول رقم 11 يمثل الأفراد التي يشارك الطفل معها اللعب	93
جدول رقم 12 يمثل الألعاب التي يفضلها الطفل	94
جدول رقم 13 يمثل تعرف الأطفال على آخر اصدارات الألعاب الإلكترونية القتالية	96
جدول رقم 14 يمثل الأشخاص الذين يقومون بتحميل الألعاب الإلكترونية القتالية	97
جدول رقم 15 يمثل تغير السلوك عند الطفل عند الانتهاء من اللعبة	99
جدول رقم 16 يمثل ردود أفعال الأطفال جراء هذه الألعاب	100
جدول رقم 17 يمثل قدرة الطفل على الابتعاد عن هذه الألعاب	102
جدول رقم 18 يمثل في حالة قدرة الطفل على الإبتعاد عن هذه الألعاب	103
جدول رقم 19 يمثل قدرة تحكم الوالدين في وقت الطفل	105
جدول رقم 20 يمثل الآثار السلبية التي تترتب عن هذه الألعاب من وجهة نظر الوالدين	106
جدول رقم 21 يمثل أسباب كون هذه الألعاب سلبية من وجهة نظر الوالدين	108
جدول رقم 22 يمثل الحلول التي يقترحها الوالدين للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية القتالية.	109

قائمة الأشكال :

قائمة الأشكال	الصفحة
أعمدة بيانية تبين الجنس	78
دائرة نسبية تبين المستوى الدراسي لأفراد العينة	80
أعمدة بيانية تبين المستوى المعيشي لأفراد العينة	81
أعمدة بيانية الحالة الإجتماعية لمفردات العينة	82
أعمدة بيانية تبين تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية يكون	83
أعمدة بيانية توضح مدى توفر الإنترنت	85
أعمدة بيانية توضح نوع الوسائل التكنولوجية التي يستخدمها الطلبة من أجل الألعاب الإلكترونية القتالية	86
دائرة نسبية تبين استخدام الألعاب الإلكترونية القتالية	89
أعمدة تبين المدة التي يقضيها الطفل في الألعاب الإلكترونية القتالية	91
أعمدة بيانية توضح مشاركة الآخرين في الألعاب الإلكترونية القتالية	92
دائرة نسبية تبين مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية	94
أعمدة بيانية تبين نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضلها ابنك	95
دائرة نسبية تمثل كيفية تعرف الطفل على آخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية القتالية	97
أعمدة بيانية تبين من الذي يقوم باختيار الألعاب الإلكترونية القتالية	98
أعمدة بيانية تبين تغير في سلوكات طفلك من خلال التعرض للألعاب الإلكترونية القتالية	100
أعمدة بيانية تمثل تقليد الطفل للألعاب الإلكترونية القتالية	102
أعمدة بيانية تبين هل بامكان الأطفال الإبتعاد عن الألعاب الإلكترونية القتالية	103
دائرة نسبية تمثل كيف يتم ابعاد طفلك من الألعاب الإلكترونية القتالية	104
أعمدة بيانية توضح مدى تحكم الأولياء في الوقت المخصص للعب	106
أعمدة بيانية تبين التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية القتالية على الأطفال	107
دائرة نسبية تمثل أسباب كون هذه الألعاب سلبية من وجهة نظر الوالدين	109
أعمدة بيانية تمثل معالجة التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية القتالية	111

مقدمة

مقدمة

في بداية الثمانينات و مع التطور التكنولوجي ظهرت العاب لم تكن معروفة من قبل و أصبحت تلعب دورا أساسي في ثقافة الأطفال و عرفت هده الألعاب بالألعاب الالكترونية وأصبحت تشمل كل بقاع العالم مما أثرت بشكل كبير على حياة الإنسان وأحدثت تغيير جدري فيها حيث تعتبر أجهزة الألعاب الالكترونية من أكثر الأجهزة الترفيهية و على الرغم من كل هده التنوع و الانتشار فلا تزال هناك فئات واسعة من الناس لا يعرفون الحد الأدنى من المعلومات عن هدا العالم المثير

إن تطور العلم أدى إلى تطور العالم الذي أصبح أكثر تعقيدا و أكثر صعوبة فالإنسان بطبعه يحاول تخفيف هده الصعوبات حيث يلجأ إلى ترفيه حتى يخفف كل الضغوطات و مشاكل الحياة ،و الأطفال بطبيعتهم البشرية هم أكثر من يحتاج إلى الترفيه ،فبدل أن يخرج الطفل إلى الشارع و يمارس هده الألعاب مع أصدقائه ، اليوم صار يستخدمها و هو جالس في البيت ،إن علاقة الطفل بالألعاب الالكترونية القتالية علاقة وطيدة ، غيرت الكثير من المفاهيم و السلوكيات لديه كما غيرت من مفهوم العلاقات الاجتماعية مع عائلته و مع كل من حوله .

الألعاب الالكترونية القتالية أصبحت احد اعز أصدقاء الطفل بحيث تتواجد معه داخل المنزل أينما تواجد عبر الحاسوب و الهاتف الذكي و اللوحات الالكترونية .... ،و كذلك أصبحت ترافقه خارج المنزل من خلال مقاهي الانترنت ، و توفر لهم كل الامكانيات خصوصا الأطفال المدمنين على الألعاب الالكترونية القتالية اللذين يقضون كل الساعات في لعبها اكثر مما يقضونه في الدراسة ، و أصبح الطفل الان يعتمد بشكل كبير على التكنولوجيا الحديثة .

من خلال ماهو ملاحظ على الاطفال و التغبير في سلوكياتهم بعد التكنولوجيا و من هده الالعاب ارتأينا لدراسة وقياس هدا الجانب الحديث بشكل ميداني و عملي للوصول الى نتائج حقيقية ملموسة و قد جائت دراستنا بعنوان " تأثير الالعاب الالكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري " و من جهة نظر الألولياء في مدينة قسنطينة وقد اعتمدنا على ثلاثة أطر :

- الإطار المنهجي يتناول :الإشكالية و تساؤلات الدراسة ،الأسباب و الاهداف و اهمية الدراسة ،تحديد المفاهيم و المصطلحات ،الدراسات السابقة و المدخل النظري و نوع الدراسة و مجتمع البحث

و عينة الدراسة ،ادوات جمع البيانات ،ومجالات الدراسة ،أما بالنسبة للاطار النظري يحتوي على ثلاث فصول هما :

- الفصل الأول تحت عنوان "اللعب و أهميته في حياة الطفل " ويتضمن العناصر التالية :تعريف اللعب و فوائده ،أنواع اللعب ،وظائف اللعب ،سمات اللعب .

- أما الفصل الثاني تحت عنوان "الألعاب الإلكترونية القتالية وأساسياتها "يتضمن ما يلي : نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية القتالية ،أنواع الألعاب الإلكترونية القتالية ،إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية القتالية

- الفصل الثالث تحت عنوان "تأثير الألعاب الإلكترونية القتالية على الأطفال "ويتضمن العناصر التالية :تعريف الطفل ،خصائص الطفل ، الطفل و البيئة الإعلامية و المعلوماتية ، أثر الألعاب الإلكترونية القتالية على سلوك الطفل

الإطار المنهجي

1. الاشكالية:

ساعد التطور التكنولوجي في العديد من المجالات العلمية حيث تم ابتكار أدوات و أجهزة جعلت الحياة أسهل و أسرع و أفضل فقد ساهم التطور التكنولوجي بابتكار طرق أسرع للتواصل الأفراد مع بعضهم البعض و من مختلف أنحاء العالم حيث أدت الى تغيير التركيبة الاجتماعية و الثقافية في العالم باعتبارها قوة مؤثرة في النظام العالمي بسبب انتشارها اللامحدود .

و تعد الأنترنيت الصفة الأولى التي خلفتها التكنولوجيا حيث أصبحت نظام اتصالات عالمي يسمح بتبادل المعلومات بين شبكات أصغر تتصل بتقنيات مختلفة حيث أثارت ضجة كبيرة في العالم اضافة الى الألعاب الالكترونية التي جذبت مختلف فئات المجتمع فالألعاب الالكترونية تعتبر من أحدث الألعاب في العالم لم تكن معروفة من قبل فهي دورا أساسيا في ثقافة الأطفال حيث أنها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وأنها سهلة المنال و قدرتها على الجذب حيث أصبحوا يقضون معظم أوقاتهم أمام شاشة الكمبيوتر و الهواتف الذكية و الألواح الالكترونية، حيث لقيت رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة في الدول العربية عامة و الجزائر خاصة باعتبارها مصدر المتعة الموجود في الواقع و قد لقيت الألعاب الالكترونية صدى واسع ملموسا خاصة لدى الأطفال الذين يمتازون بالخفة و السرعة و القدرة على الاستيعاب و الذكاء بالإضافة الى الحيوية و النشاط التي تساعدهم على اكتشاف كل ما هو جديد و رغم كل هذه الصفات التي ذكرناها سابقا الا ان الطفل يفتقر التمييز بين الواقع و العالم الافتراضي الذي ينتج عن الألعاب الالكترونية .

فتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الأطفال في الجزائر و معرفة واقعها و اسباب انتشارها بهذا الشكل الكبير .

و من هنا فالإشكالية المطروحة في دراستنا تتمحور أساسا حول الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في قسنطينة. و من أجل ذلك و الوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح التساؤل الرئيسي الآتي:

ما هو أثر الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك أطفال مدرسة خنفري عمار بقسنطينة ؟

2. الأسئلة الفرعية:

ما مكانة الألعاب الالكترونية القتالية ضمن السياق العائلي ؟

ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري للألعاب الالكترونية القتالية ؟

ماهي أنواع الألعاب الالكترونية القتالية الأكثر استقطابا لاهتمام الطفل الجزائري؟

كيف تؤثر الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري؟

3. أسباب اختيار الموضوع:

لكل باحث أسباب و دوافع تدفعه الى اختيار موضوع دراسته و نحن كطلبة لدينا أسباب و دوافع ذاتية و موضوعية نذكرها غي ما يلي :

الاهتمام الشخصي و الرغبة في التعرف على أثر الألعاب الالكترونية القتالية على الأطفال

الرغبة في اثراء رفوف المكتبة بمادة علمية حول أثر الألعاب الالكترونية القتالية على الأطفال

جاء اختيارنا لموضوع الدراسة نظرا الى الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية القتالة لدى الأطفال

البحث عن النتائج التي تخلفها الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الأطفال .

4. أهمية و أهداف الدراسة:

- **أهمية الدراسة:**

تكمن أهمية الدراسة في أهمية الموضوع الذي هو أثر الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري من خلال تأثر الطفل بهذه الألعاب و دوافع اقباله على استخدامها، باعتبارها ظاهرة جديدة كانت نتيجة التطور التكنولوجي حيث أصبحت تمارس من قبل كل شرائح المجتمع ولكن أكثرها استخداما هم الأطفال فهم يتعرضون للألعاب الالكترونية بشكل كبير من أجل اشباع حاجاتهم حيث أصبحت ملجأ لهم لملأ أوقات فراغاتهم.

5. أهداف الدراسة:

يعد الهدف من الدراسة هو وصول الباحث إلى الغاية التي يود تحقيقها و يمكن تلخيص أهداف هذه الدراسة فيما يلي:

التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري.

معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري.

التعرف على دوافع ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الالكترونية القتالية .

التعرف على درجة اقبال الأطفال لهذه الألعاب .

الكشف عن الألعاب الالكترونية القتالية التي يفضلها الأطفال .

الكشف عن القيم و السلوكيات التي يكتسبها الأطفال جراء هذه الألعاب.

فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق اليها.

6. تحديد مفاهيم الدراسة:

الأثر:

لغة: جمع آثار علامات أو وشم متخلف من شيء(آثار أقدام ، آثار عجلات في الرمل) عمل غالبا ما يكون تدريجيا و متواصلا و يمارسه الشخص أو شيء على شخص أو شيء (أثر شيء) أثر يؤدي الى تغيرات

اصطلاحا: و هي تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد جمهور وسائل الاعلام وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الاعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور الذي تتجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتهم

كما تعرف موسوعة علوم الاعلام و الاتصال بأنه (نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤتمر ما ، الأثر هو نتيجة الاتصال ، و هو يقع على المرسل و المتلقي على سواء و قد يكون الأثر نفسي و

اجتماعي ويتحقق اثر وسائل الاعلام من خلال تقديم الأخبار والمعلومات والترفيه و الاقناع و تحسين الصورة الذهنية

اجرائيا: هو الأثر الحاصل على الأطفال الجزائريين نتيجة استخدامهم للألعاب الالكترونية القتالية.

الألعاب الإلكترونية:

تعريف اللعب: يعرف اللعب لغويا و كما ورد في قاموس المحيط بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب عكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ذكر في قاموس المنجد، المزاج و فعل الفعل يقصد اللذة أو التنزه ، فعل الفعل لا يجدي عليه نفعا، و يعرف محمد عدس اللعب بأنه استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد ، ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية. [1]

أما معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية فقد عرف اللعب بأنه اشتراك نشاط رياضي أو ترفيهي ، سواء كان لعبا حرا(free Play)أو ما (organized Play)يتم بموجب قوانين و أنظمة معترف بها.

التعريف الاجرائي: اللعب هو نشاط بدني أو ذهني يقوم به المراهق قصد الوصول للراحة النفسية و المتعة و الترفيه و لا يمتاز بالجدية عكس الأعمال و النشاطات الأخرى.

تعريف الألعاب الالكترونية:

اصطلاحا: هو نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/الحركي) أو تحد الامكانيات العقلية، و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.[2]

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينيات، و هو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، و ألعاب الفيديو ، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية ،و هي برنامج معلوماتي ، حيث يمارس هذا النشاط بالطريقة التي

[1] - حنان،عبد الحميد العناني.اللعب عند الأطفال الاسس النظرية و التطبيقية.ط4.عمان:دار الفكر،2009،ص15
[2] - مها حسني الشحروري:الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها و ما عليها،دار المسيرة،عمان2008،ص31

تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ، و نقصد بها الحواسيب المحمولة و الثابتة ، و الهواتف النقالة ، اللوحات الالكترونية ، الى غير ذلك من الوسائط ، و تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الأنترنيت أو بشكل فردي. [1]

التعريف الإجرائي :

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب تشتغل باستخدام أي جهاز الكتروني كان.

تعريف السلوك: لغة: (مفرد) مصدر سلك، سلك ب: سلك في سيرة الانسان و تصرفه و اتجاهه

أدب/حسن/شيء السلوك ، المرء سلوكه (مثل أجنبي) سواء سلوك مهني، السلوك غير لائق يرتكبه صاحب مركز رسمي شهادة حسن السلوك (حي)، مجموعة أفعال الكائن الحي استجابة المؤثرات الداخلية و الخارجية [2]

السلوك: طريقة تصرف من الواجهة الأخلاقية سيرة الانسان و تصرفه، حسن السلوك استجابة كلية يبديها كائن حي ازاء موقف يواجهه، قواعد السلوك ، آداب المعاشرة، شهادة حسن السلوك شهادة تعطى لشخص من مؤسسة كان يعمل فيها بانه حسن السلوك [3]

اصطلاحا:

السلوك: هو ذلك التصرف الذي يبرزه شخص ما أما بالنسبة للداخلي أو الخارجي نحو ما يطرح من سلعة أو خدمة أو أفكار تعمل على اشباع حاجياته و رغباته ، حسب البيانات المختلفة للأفراد ، و الأسرة و المؤسسات العامة و الخاصة [4]

اجرائيا:

السلوك: هو نشاط يقوم به الفرد من أعمال و حركات و نشاطات تكون صادرة عنه تعبر عن دوافعه الداخلية.

[1] - مريم قويدر مرجع سبق ذكره ص 34
[2] - عمر أحمد مختار:معجم اللغة العربية المعاصرالمجلد2،ط1،عالم الكتب،القاهرة،2008 ص1097
[3] - أنطوان نعمة:مرجع سبق ذكره ص 692
[4] - زهير عبد اللطيف عابد: مبادئ الاعلان،د ط دار اليازوري الأردن عمان 2014

تعريف الطفل:

لغة: طفل –ج أطفال1– ولد صغير للفرد و الجمع و المذكر و المؤنث 2– كل جزء من كل شيء 3– من العشب القصير 4–من النار الجمرة 5–من النار الشرارة 6–الشمس عند الغروب 7– ليل، 8–حاجة ضرورة، 9–ريح طفل لنية الهبوب [1]

ويعرف أيضا الشمس قبل الغروب و كل جزء من كل شيء حدثا كان أو عينا و سقط النار و الحاجة و الليل "ريح طفل" لنية الهبوب [2]

اصطلاحا: الطفولة من وجهة نظر علماء الاجتماع هي تلك الفترة من الحياة الانسانية التي يعتمد فيها الفرد على والديه اعتمادا كليا بما يحفظ حياته ، ففيها يتعلم و يتمرن للفترة التي تليها ، و هي ليست مهمة في ذاتها، بل هي قنطرة بعيد عليها الطفل حتى ينضج في المجال الاقتصادي، الفيسيولوجي ، والعقلي ، و النفسي، و الاجتماعي، و الخلقي، و الروحي ، و التي تتشكل خلالها حياة الانسان ككائن اجتماعي [3]

التعريف الإجرائي :

يعرف الطفل بأنه الفرد الذي يقع في طور النضوج، ابتداء من مراحله الأولى في حالة الرضاعة حتى مرحلة البلوغ.

7. مجالات الدراسة:

تحدد مجالات الدراسة فيما يلي:

أ/المجال الزمني: انطلق المجال الزمني لهذه الدراسة أواخر شهر ديسمبر 2021، حيث تم عرض هذا الموضوع على ادارة قسم العلوم الانسانية ، و تمت الموافقة عليه لنشرع مباشرة في بداية العمل و بالضبط في شهر جانفي 2022 و بعد الشروع في عملية جمع المعطيات و المعلومات

[1] - جبران مسعود:مرجع سبق ذكره ص 578
[2] - الشيخ عبد الله البستاني:مرجع سبق ذكره ،ص 357
[3] - حسين عبد الحميد أحمد رشوان:أطفال الشوارع، د، ط دار الكتب و الوثائق القومية :الاسكندرية ،2012، ص05

الخاصة لموضوع الدراسة "أثر الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري" و مر البحث بعدة مراحل هي:

-مرحلة جمع المادة العلمية.

-مرحلة ضبط الاطار المنهجي و صياغة الاطار النظري.

-مرحلة الشروع في الجانب الميداني و هذا من خلال تصميم استمارة استبيان و ذلك في 10 ماي 2022 ، و بعد مناقشتها مع الأستاذ المشرف و تم عرضها علي محكمين و تم تعديلها و بعد التعديل وزعت على العينة.

ب/المجال المكاني: يتيح لنا هذا المجال تحديد المكان الذي تم فيه اجراء الدراسة و حتى نتمكن من جمع مختلف المعطيات و المعلومات الكافية عن موضوع الدراسة و المتمثل في "أثر الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري" على عينة من أولياء بمدينة قسنطينة.

8. الدراسات السابقة:

ان أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ اذ لا بد من الاعتماد على دراسات سابقة ، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما توصلت اليه ، أو محاولة تقييد ما توصلت اليه من خلال ادخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين [1]

1-الدراسة الأولى:

``أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل``

رسالة ماجيستير من اعداد الباحثة "مريم قويدر" بقسم علوم الاعلام و الاتصال كلية العلوم السياسية و الاعلام جامعة الجزائر -3- أجريت سنة 2011-2012 بالجزائر.

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من اشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها و أسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل ، لأنها أصبحت مصدر للترفيه و التسلية من

[1] - مريم قويدر،أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجيستير ،قسم علوم الاعلام و الاتصال،كلية العلوم السياسية و الاعلام ، جامعة الجزائر -3- 2011 -2012 الجزائر، ص 93.

طرف هته الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات كثيرة في اللعب ، اذ جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية و الذي يتراوح أعمارهم ما بين 7 الى 12 سنة و للوقوف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي:

ما هو أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟

كما اعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية:

1-ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟

2-ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟

3-ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على خدة تحتوي على الاطار المنهجي و الاطار النظري و التطبيقي ، حيث اشتمل الاطار المنهجي على موضوع الدراسة و الاشكالية و التساؤلات و الأهداف والأهمية و الطبيعة و منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات و العينة و تحديد المفاهيم و المصطلحات و مجال الدراسة و الدراسات السابقة ، أما الاطار النظري فاحتوت على ثلاث فصول حيث عنون الفصل الأول ب "ماهية اللعب و ألعاب الفيديو" و الفصل الثاني ب "تكنولوجيا المعلومات و أطفال الجيل الرقمي و الافتراضي" و الفصل الثالث ب "الألعاب الالكترونية و أساسياتها" ، أما الاطار التطبيقي فتضمن هو الآخر ثلاث فصول ، و تصنف الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الواقع و الظواهر الاجتماعية ، من خلال توجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات ، و أدوات كمية و إحصائية لجمع البيانات و تحليلها مثل الاستبيان و المقابلة و الملاحظة .

كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع للبحث في دراستها ، حيث تكونت عينة البحث من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 الى 12 عاما و الذين يمارسون الألعاب الالكترونية و يقطنون بالجزائر العاصمة.

حيث توصلت الباحثة الى مجموعة من النتائج أهمها:

-فقد احتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتمدرسين و يميلون لشرائها و اقتنائها.

-يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل و المناسبات و هذا يعود الى الرقابة و التوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل الأضرار على التحصيل الدراسي لهم.

-هناك فروق بين ذكور و اناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب.

-تشير المعطيات الى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت و ذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 11-12 سنة.

للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، و لصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك و القيم و التقاليد و الدين.

-أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية و هذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ و قيم البطل الذي يفضلونه ، و هذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل.

تقييم الدراسة: تشابهت هذه الدراسة مع دراستي المعنونة ب " أثر الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري" في المتغير المستقل "الالعاب الالكترونية" والمتغير التابع "اطفل الجزائري"و كذلك كونها دراسة قائمة على الأطفال الذين يدرسون بالمرحلة الابتدائية ، بالاضافة لأداة جمع البيانات و هي استمارة استبيان .

ساعدتني هذه الدراسة في بناء الاشكالية و تسلسل و ترابط الأفكار، كما استفدت منها أيضا في الاطار المنهجي و ذلك من خلال ترتيب عناصر خطة دراستي و فهم الجوانب التي أحتاج تطبيقها .

2- الدراسة الثانية:

دراسة حول "الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو" دراسة في القيم و التأثير لنيل شهادة الدكتوراه، من اعداد أحمد فلاق كلية العلوم السياسية و الاعلام ، قسم الاعلام و الاتصال ، جامعة يوسف بن خدة ، الجزائر ، 2008-2009 .

انطلقت هذه الدراسة في كيفية انتشار ألعاب الفيديو في السنوات الأخيرة و أهم المؤثرات التي تحملها ، فالجزائر من بين الدول التي تستورد هذه الألعاب مما يعني أن هذا الطفل صار مهددا في تنشئته الاجتماعية على النحو الذي قد يجعله يتلقى قيما غريبة عن قيم بيئته ، و قد تم طرح التساؤل الرئيسي على الشكل التالي :

ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري ؟

حيث وضع الباحث مجموعة من التساؤلات الفرعية :

1-ماهي مكانة ألعاب الفيديو من النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟

2-ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟

3-كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة اليه؟

كما قسم الباحث هذه الدراسة الى خمسة فصول ، تناول في الفصل الأول ماهية ألعاب الفيديو ، أما في الفصل الثاني تحدث عن اقتصاديات ألعاب الفيديو ، و بالنسبة للفصل الثالث تصميم عوالم ألعاب الفيديو، و في الفصل الرابع الأبعاد الاجتماعية لألعاب الفيديو، كما تناول في الفصل الأخير الأبعاد الجسمانية لألعاب الفيديو ، و قد استخدم دراسة ميدانية في دراسة تفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو و اعتمد على المنهج المسحي لمسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية، أو مسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال و بالنسبة للأدوات المستخدمة في هاته الدراسة أداة تحليل المضمون و استمارة استبيان، و طبقت هذه الدراسة على الأطفال المتمدرسين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 9-12 سنة أي تلاميذ المرحلة الابتدائية ، حيث توصل الباحث الى النتائج التالية :

1-تأتي ممارسة ألعاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة .

2-لتغيير المستوى المعيشي تأثير على انوع الآلات المكتملة.

3-تأثير ألعاب المغامرات غي مقدمة ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة.

4-الذكور أكثر انجذابا لما هو حركي لدى جاءت الأمور الحركية المتعلمة في الصدارة ثلثها الأمور العقلية و الأمور الأخلاقية.

*** تقييم الدراسة:**

تشابهت هذه الدراسة مع دراستي المعنونة ب "أثر الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري" في المتغير التابع و هو الطفل باعتباره الفئة المستهدفة لكلتا الدراستين ، و كذلك في نوع الدراسة لأنه استخدم الدراسة الميدانية و كذلك أداة جمع البيانات المتمثلة في استمارة استبيان و مجتمع البحث الطفل الجزائري بينما اختلفت دراسته عن دراستي في المنهج اذ أنه اعتمد على المنهج المسحي بينما استخدمت المنهج الوصفي و استفدت من هذه الدراسة في صياغة أسئلة الاستبيان و بعض المراجع التي تخدم دراستي.

3- الدراسة الثالثة:

الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، من اعداد "ماجد محمد الزيودي" دراسة ماجيستير ، قسم أصول التربية ، جامعة طيبة ، المملكة العربية السعودية.

انطلق الباحث في هذه الدراسة من اشكالية مفادها التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية في ظل التطور التكنولوجي و الالكتروني المعاصر و كذلك الانتشار الواسع لهذه الألعاب و الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال في اللعب و خطورة هذه الألعاب على الجانب الصحي و الاجتماعي و الثقافي للأطفال و كذلك الانعكاسات التي يخلفها في الجوانب التربوية و النفسية للأطفال، حيث قام الباحث بطرح التساؤل الرئيسي الآتي:

ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ؟

أما بالنسبة للأسئلة الفرعية فكانت كالآتي:

1-ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ؟

2-ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها أولياء أمور الطلبة بالمدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟

3-ما تصورات معلمو مدارس الابتدائية بالمدية المنورة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الألعاب الالكترونية ؟

4-ما تصورات أولياء أمور الطلاب في المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية ؟

لم يضع الباحث خط لاطاره النظري لأنه لم يتناول الموضوع بشكل دقيق و لانها دراسة جاءت في مجلة طيبة للعلوم التربوية .

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المسحي و ذلك لملائمة طبيعة الدراسة الحالية ، كما اعتمد في جمع المعلومات و البيانات حول الظاهرة بالاعتماد على الاستبيان حيث قام الباحث بتصميم ثلاث استبيانات ، الأولى لقياس الانعكاسات التربوية باستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها المعلمون ، و الثانية تقيس الانعكاسات التربوية كما يراها أولياء أمور الطلبة ، الثالثة لمعرفة أفراد العينة من المعلمين و أولياء أمور الطلبة لمواجهة سلبيات استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية.

كما ان مجتمع الدراسة هم المعلمين و أولياء أمور الطلبة بالمدارس الابتدائية بالمدينة المنورة و التي تقتصر على الذكور و الاناث كما استخدم الحصر بالعينة على المدارس الابتدائية في مديرية التربية و التعليم بالمدينة المنورة دون المحافظات التابعة لها.

كما توصلت الدراسة الى مجموعة من النتائج أهمها :

-توصل الباحث الى أن هناك ادراك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب و دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه .

-كما أثبتت الدراسة أن مواقف المعلمين و اتجاهاتهم من هذه الألعاب، اذ لا يرون فيها فوائد أو نتائج ايجابية على الصعيد انماء قدرات و مهارات الأطفال العقلية و الحركية ، أو مهارة تعلم اللغة الانجليزية أو مهارة ادارة الوقت.

-كما بينت أيضا موقف المعلمين من هذه القضية ، كما يمكن القول أن محتويات هذه الألعاب ثقافية و خطيرة للغاية، كتدمير المساجد ، او مطاردة الأشخاص ذوي الملامح الاسلامية و تجميد للرموز الدينية غير الاسلامية أحيانا ، التي من الممكن أن تؤثر سلبيا في الجوانب العقائدية و الدينية عموما للأطفال.

-كما أنها توصلت الى أن الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الابتدائية كانت بدرجة كبيرة لأنها تعوضهم على السهر و عدم النوم مبكرا.

-تقييم الدراسة :

تمت الاستفادة من هذه الدراسة من حيث الجانب المنهجي ، حيث أن أوجه التشابه بين دراستي و هذه الدراسة في المتغير المستقل "الألعاب الالكترونية" و كذلك التشابه في أداة جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان و مجتمع البحث و العينة المتمثلة في الأولياء ، كما أنها تختلف مع دراستي في كونها تدرس الانعكاسات التربوية للأطفال من وجهة نظر المعلمين و الأولياء.

9. نظرية الاستخدامات والإشباعات :Uses & Gratifications :

تعتبر نظرية الاستخدامات والإشباعات من أهم نظريات الاتصال الحديثة التي الدور الذي يلعبه الجمهور في عملية الاتصال مع وسائل الإعلام، حيث تعتبر الحاجات والدوافع من العوامل المحركة للاتصال، وبصفة خاصة تلك الحاجات والدوافع الفرد أن يشبعها أو يلبيها له الآخرون لتحقيق التكيف مع البيئة، ويعتبر إشباع الحاجات وتلبية الدوافع ضرورة لدى الفرد حتى يتحقق له الاتزان النفسي الذي يساعد على استمرار التواصل مع الغير، ونظرا لاهتمام العلماء بدرجة تأثير الحاجة وحركة

الدوافع وعلاقتها بالسلوك الإنساني، ظهرت اتجاهات عديدة في علم النفس التصنيف الحاجات والدوافع، وتعتبر أشهر المساهمات مساهمة أبراهام ماسلو في نظريته للـــد واقع صنف بها الحاجات في نظامين أساسيين هما الحاجات الأساسية وما بعد الأساسية ، ومن ثم تطورت البحوث إلى الكشف عما تقـــوم بـــه وسائل الإعـــلام مـــن أدوار أو وظائف تلبي الحاجات الفردية ودوافعها، والكشف عن العلاقة الإرتباطية بين تلبية وسائل الإعلام لهذه الحاجات، واستخدام الأفراد لهذه الوسائل والتعرض لها كما التي سترى لاحقاً.

وتعد هذه النظرية بمثابة نقلة فكرية في مجال دراسات تأثير وسائل الاتصال، حيث يزعم المنظرون لهذه النظرية أن للجمهور إرادة من خلالهـــا يحدد أي الوسائل والمضامين يختار. وقد ركزت هذه النظرية على الأسباب الخاصـــة باستخدام وسائل الإعلام، والتعـــرض إليهـــا مـــن مختلف الفئات، في محاولة للربط بين الأسباب والاستخدام، مع تصنيف الاستخدام في فئات تشير إلى شدته أو كثافته، حيث تمت صياغة هذه الأسباب في عدة إطارات، كان أهمها إطار الدوافع النفسية التي تحرك الفرد لتلبية حاجات معينة في وقت معين، وأصبحت رغبـــة الفـــرد في إشباع حاجـــات معينة من التعرض لوسائل للإعلام هي الإطار العام للعلاقة بين تعرض الفرد لوسائل الإعلام ومحتواها، ومدى ما يحققه هذا التعرض من إشباع للحاجات المتعددة وتلبيتهـــا وأطلق عليه الاستخدامات والإشباعات. [1]

ولأن هذا المدخل يقوم أساسا على تصـــور الوظائف التي تقوم بها وسائل الإعلام ومحتواها من جانب، ودوافع الفرد من التعرض إليها من جانب آخر، فإن كل البحوث والدراسات التي تمت في هذا المجال، كانت تقوم على اختبار العلاقة بين الوظائف التي تتم صياغتها في إطار الدوافع والحاجات، وبين تعرض الفرد وكثافته

لهذا التعرض بناء على إطار نظري أساسه التحليـــل الـــوظيفي Functional Analysis من جانب ونظريات الدوافع Motives من جانب آخر. ومنه التعريف اللغوي لنظرية الاستخدامات والإشباعات الاستخدام في اللغة: من استخدم استخداماً، أي اتخذ الشخص خادماً

[1] A. Maslow, Moativation and Personality, New York, Harber and Row, 1970, pp. 35-47.

يخدمه خدمة فهو خادم وخدام. وأما الإشباعات في اللغة: فهي مأخوذة من الشيع (بفتح الشين وفتح الباء) والشبع (بكسر الشين) وتدل على امتلاء في أكل وغيره، وامرأة شبعى الذراع مـــن هي ضخمته، وثوب شبيع الغزل أي كثير، وشبيع العقل أي وافر، والتشبع من يرى أنه شبعان. النساء

المدخل الوظيفي نظراً للتغيرات التي طرأت على وظائف الاتصال والتي حددها هارولد لازويل عام 1948، وأضاف إليها تشارلز رايت وظيفة الترفيه كوظيفة رابعة. أصبحت هذه الوظائف أساسية لصياغة الأفكار والمداخل الخاصة بتحديد وظائف الإعلام بالنسبة للفرد والمجتمع بعد تطويرها أو تكييفها في علاقتها بالوسيلة أو المحتوى أو المتلقين، ولكنها جميعاً تجيب عن الأسئلة الخاصة بالأدوار التي تقوم بها وسائل الإعلام بالنسبة للفرد والمجتمع تبعاً لنظرية البنائية الوظيفية، أو النظريات الوظيفيـــة بشـــكـــل عـــام الـــتي تربط الأهداف بالبناء، والمقومات واتجاهات الدعم وسياسات العمـــل خـــلال مراحـــل التنفيذ والتقديم، أي أنها تهتم بتحديد الأدوار في كل مرحلة من المراحل حتى يمكـــن الأداء بسهولة ويسر في ضوء الأدوار المحددة.

وفي هذا الإطار تم تطوير العديد من الوظائف والمهام بالنسبة للفرد والمجتمع، التي اتخذت أساساً لتحديد وظائف وسائل الإعـــلام مـــن جانب، ومـــا يعتقـــده الباحثون . سبباً للتعرض لوسائل الإعلام من جانب آخر، ولذلك نجد العديد من البحوث قد التزمت ببعض هذه الوظائف أو كلها، أو تطويرها كيناء للأسئلة الخاصة بأسباب التعرض إلى وسائل الإعلام ومحتواها. المتلقي أو تلبية حاجاته وإشباع رغباته، وللإجابة كذلك على الأسئلة الخاصة بأسباب وبالتالي كان هذا هو أحد المداخل لدراسة ما تقوم به وسائل الإعلام لإرضاء

اختيار الأفراد لوسائل الإعلام أو التفضيل بينها ومحتواها. وأصبح مفهوم الوظائف التي تقوم بها وسائل الإعـــلام مـــن وجهة نظرها، هي نفسها البدائل الخاصة التي يستخدمها الباحثون للكشف عن دوافع التعرض إلى الوسائل أو محتواها. وبالتالي أصبحت البحوث تشير إلى أن دوافع الفرد من التعرض لوسائل الإعلام أو للأشكال المختلفة للمفردات أو المحتوى، يمكن تصنيفها خـــلال مقابلة حاجات الناس إلى الهروب بحاجات الآخرين إلى المعرفة والتعلم .

واصبحت أسباب التعرض التي تتمثل في: التعرف علـــى مـــا يـــدور حـــول المتلقي/ التعلم واكتساب المعرفة والتسلية والترفيـــه أو الهروب من روتين الحيـــاة اليومية ... قاسماً مشتركاً في

الكثير من البحوث التي تبحث عن رضا الأفراد في إطار ما تقــوم بــه وسائل الإعــلام مــن وظائف صاغتها أدبيات الاتصال الجماهيري و الاعلام.

وفي إطار التحليل الوظيفي أيضاً طور دانييل كاتز مدخلاً لتغيير الاتجاهات، من خلال التفاعل مع نموذجين مختلفين للسلوك الإنساني وهما: النموذج العقلاني Retinal وغير العقلاني Irrational، هذا يعتمد على الموقف وقتئذ وعمــل الــدوافع وعوامل أخرى. وبالتالي فإننا نتوقع أن يعمل الناس ويفكــر بــطــرق مختلفة، كما أن تكوين الاتجاهات وتغييرها يجب أن يتم في إطار الوظائف Functions التي تخدم شخصية كل من النموذجين. [1]

*** نشأة النظرية:**

إن البداية الحقيقة لمدخل الاستخدامات والإشباعات جاء نتيجة البحوث والدراسات التي أجريت في بدايات القرن العشرين على أسباب التعرض واستخدام وسائل الإعلام من مختلف فئات الجمهور، محاولة للربط ما بين الأسباب والاستخدام. حيث تم صياغة هذه الأسباب في عدة إطارات، أهمها الدوافع النفسية التي تؤدي بالأفراد لتلبية حاجات معينة في وقت معين، وأصبحت رغبة الأفراد في إشباع حاجات معينة من التعرض لهذه الوسائل في الإطار العام، بين تعرض الأفراد لوسائل الإعلام ومحتواها، ومدى ما يحققه هذا التعرض من إشباع للحاجات المتعددة وتلبيتها، حيث أطلق عليه الاستخدامات والإشباعات.

فخلال أربعينيات القرن العشرين أدى إدراك عواقب الفروقات الفردية والتباين الاجتماعي، وإدراك السلوك المرتبط بوسائل الإعلام إلى بداية منظور جديد للعلاقة بين الجمهور ووسائل الإعلام، وكان ذلك تحولاً من رأي الجمهور على انه عنصر سلبي إلى أنه عنصر فاعل في انتقاء الرسائل والمضامين المفضــلة مــن وســائل الإعلام. وكان ذلك ردة فعــل لمفهــوم قــوة وسائل الإعلام التي جاءت بها نظرية الرصاصة، ونظرية انتقال المعلومات على مرحلتين، حيــث بــدأ الباحثون بدراسة هذه المداخل للوصول إلى نموذج أو نظرية شاملة، للعلاقة ما بين الاستخدام والإشباع

[1] - M. Defleur and E. Devis, understanding Mass Communication, Boston, Miffin Company, 1981, pp. 402-403

وكان عدد من الباحثين أمثال ويرنر و تانكرد Tankard & Wemer قد أشارا إلى ان البحث في أنواع الاحتياجات التي يحققهـــا استخدام وسائل الإعلام، قد بدأ في الثلاثينيات من القرن الميلادي الماضي، عندما أجريت دراسات عديدة من هذا المنظور للتعرف على أسباب استخدام الجمهور لوسيلة معينة. [1]

أما الظهور الفعلي لمنظور الاستخدامات والإشباعات فقد كـــان عـــام 1944، في المقـــال الـــذي كتبته عالمـــة الاجتماع الأمريكية Harzog بعنوان دوافع الاستماع للمسلسل اليومي وإشباعاته، وتوصلت من خلال المقابلات التي أجرتها مع مائة مـــن المستمعات للمسلسل النهـــاري الـــذي يقدمه الراديو إلى وجود إشباعات أساسية العاطفية. للاستماع إلى هذه النوعية من المسلسلات. وتوصلت إلى أنها تهتم بإشباع الحاجات [2]

وفي عام 1945م جاءت دراسة بيرلسون (Berlson) التي اجراها عندما توقفت ثماني صحف عن الصدور لمدة أسبوعين بسبب إضراب عمال شركة التوزيع في نيويورك، فكان سؤاله عما افتقده الجمهور خلال هذه المدة. وتوصل إلى أن الصحف تقوم بعدة ادوار تعد السبب في ارتباط الجمهور بهـــا مثـــل دور نقل المعلومات، والإخبار، والهروب من العالم اليومي، وتقديم التفسيرات حول الشؤون العامة وتقـــدم المعلومات حول الأوضاع المالية والإعلانات وأحوال الطقس، وإنها أداة للتواصـــل الاجتماعي ". [3]

كما لاحظ وولف وفسك (Wolf and Fisk) عام 1949 أن هناك ثلاث وظائف لكوميديا الأطفال، وهي وظيفة التجول في العالم الغريب أو الخيالي، وتقـــديـــم صورة البطل الذي لا يقهر، وتقديم المعلومات حول العالم الحقيقي. وتواصلت الجهود البحثية في هذا الميدان الجديد حتى وصلت إلى حالـــة مـــن النضج، تبلورت من خلالها عناصر هذه النظرية الجديدة وأهدافها وفروضها، ليصبح لها فيما بعد تأثير كبير في أولويات بحوث الإعلام في العالم لسنوات عدة). أما البداية الحقيقة لنشأة نظرية (مدخل) الاستخدامات والإشباعات كانت مـــن خلال الدراسة التي أجراها الياهو كاتز العام

[1] - D. Katz, The Functional Approach to the Study of Attitudes, P.O.Q, 24,1960, pp.163-204.
[2] - S. Littlejohn. Theories of Human Communication, Belmont Wadsworth Publishing Company& California,, Second edition, 1983, p. 285.
[3] - C. Bernard, P. Lazarsfeld and W. Mephee, Voting: A Study of Opinion Fornication in a Presidential Campaign, Chicago University of Chicago Press, 1954, p263.

1959، الذي قام بتحويل الانتبـــاه مـــن الرسالة الإعلامية إلى الجمهور الذي يستقبل هذه الرسالة، وبذلك انتفى مفهـــوم قـــوة وسائل الإعلام المسيطرة، حيث كان الاعتقاد السائد بأن متابعة الجمهـــور لوسائل [1]

الإعلام يتم وفقا للتعود على الوسيلة الإعلامية وليس لأسباب منطقية ، لكن نظرية الاستخدامات والإشباعات لها رؤية مختلفة تكمن في إدراك تأثير الفروق الفردية جمهور المتلقين للوسيلة الإعلامية عدة عوامل معقدة ومتشابكة من بينها: الخلفيات والتباين الاجتماعي على السلوك المرتبط بوسائل الإعلام. وتحكم عملية استخدام الثقافية، الذوق الشخصي للفرد، أسلوب الحياة، الســـن، الجنس، الدخل، مستري التعليم، والمستوى الاقتصادي. إذ أن لكـــل هـــذه المتغيرات أو لبعضها تاثير على اختيارات الفرد للمضامين الإعلامية التي يريد متابعتهـــا، وبذلك تم تحويل اهتمام الباحثين الإعلاميين من الاهتمام بما تفعله الرسالة بالجمهور إلى ما يفعله الجمهور بالرسالة. [2]

ومن هنا يختلف هذا المدخل عما سبقه من نظريات، حيث يركز هذا المدخل على خصائص الجمهور ودوافعه انطلاقاً من مفهوم الجمهور الايجابي الذي يستخدم رسالة إعلامية معينة لإشباع حاجة أو حاجات معينة، أو لتحقيق منفعة ما بعيدا عن مقولة (التعود)، [3] وبهذا أصبح على القائمين بمهمة الإعلام جهـــداً مضاعفاً، التعرف على اتجاهات وأذواق المتلقين، بالإضافة إلى صنع الرسالة الإعلاميـــة الـــتي تتناسب مع توجهات ورغبات واحتياجات جمهـــور المتلقين ورغبات وإمكانات الإعلامي وقد افترض كـــاتز في عام 1959 أن قيم الأفراد واهتماماتهم ومشاكلهم وأدوارهم الاجتماعية تسيطر على عملية التعرض، وتوجـــه النـــاس إلى مـــا يرونه أو يشاهدونه، كما وجد ماكويل في استعادته للعديد من هذه الدراسات أن هناك قدراً من الاتفاق بين مختلف الباحثين فيما يتعلق بطبيعة ومستويات التعرض والإشباع [4]

استخدام وسائل الإعلام، ويظهر عند الأفراد فيما تحققه هذه الوسائل من حاجات مرتبطة بالظروف الاجتماعية والنفسية للأفراد، مثل اكتساب الأخبار والمعلومات عن البيئة المحيطة بالفرد،

---

[1] - J. Lull, Media Communication, Culture A global Approach, London, Polity Press, 1995. p. 9.

[2] - نهى عاطف العبد، أطفالنا والقنوات الفضائية: دراسة ميدانية، الاكاديمية الدولية لعلوم الاعلام، القاهرة، 2005، ص18.

[3] - J. Werner, Sevrin, Communication Theoties Origins, methods and uses in themedia, New york, Hastings House Bublishing, 1992, p. 250

[4] - ملفين. ب. ديفيلير، نظريات وسائل الإعلام، ترجمة: كمال عبد الرؤوف، الدار العربية للنشر والتوزيع، القاهرة، ص235.

الاستعداد المسبق للهروب إلى عالم الخيال والاندماج مع الأبطال والبطولة في أحوال القلق والعزلة والاضطرابات والمتاعب الشخصية، وكذلك دعم التفاعل الاجتماعي ودعم الالفة مع البيئة ويضيف ماكويل أن هذه الدراسات قادت السلوك والاتجاهات، وزيادة تقدير الذات ثم قيام وسائل الإعلام في المساعدة على إلى تفسير سلوك وسائل الإعلام لتلبية الحاجات القائمة والمتوقعة"

وقد استمر الاهتمام بهذه النظرية عند الباحثين أمثال لازرسفيلد (Lazarsfield) وريفيز (Reeves) وويلبور شرام (Wilbur Salarum) في القرن العشرين، ولكنها لم تكن مصممة لدراسة إشباع وسائل الإعلام للفرد، بقدر ما هي استهداف للعلاقة بين متغيرات اجتماعية معينة واستخدام وسائل الاتصال، ومع تزايد الاهتمام بالإشباعات التي تزود بها وسائل الإعلام جمهورها، أصبح واضحا ان هذه الدراسات لم تستطع الوصول إلى تحديد للإشباعات التي توضح عناصر هذه النظرية، ذلك أن أصحابها لم يحاولوا الكشف عن مدى الارتباط بين ما انتهوا إليه من إشباعات، وبين الأصول الاجتماعية والنفسية للحاجات التي يتم إشباعها، إضافة إلى عجزهم في البحث عن العلاقة بين وظائف الاتصال الجماهيري المتنوعة التي تعود إلى تحديد البناء الكامل لإشباعات وسائل الاتصال.

ويري دينيس ماكويل (D.Macquial) أنه لا بد من دراسة العلاقة بين الدوافع النفسية التي تحرك الفرد لتلبية حاجاته في وقت معين والتعرض لوسائل الإعلام، وهو بهذا قدم المدخل الرئيسي لدراسة العلاقة بين المتلقين ووسائل الإعلام. ذلك لأن هذا المدخل يقوم أساساً على تصور الوظائف التي تقوم بها الوسائل ومحتواها من جهة، ودوافع الفرد المستخدم من جهة أخرى.

ففي سبعينيات القرن الماضي بدأ الباحثون يستهدفون عبر البحوث المنظمة بناء التساؤلات العديدة التي ظهرت في الدراسات التقليدية المقدمة في الأربعينيات من الأسس النظرية الدخل الاستخدام والإشباع، وذلك عبر طرح وصياغة الكثير من القرن نفسه. وأدى ذلك بدوره إلى قيام عدد من البحوث التطبيقية في مجال الاستخدام والإشباع، وكانت كل دراسة تسعى إلى المساهمة في بلورة ما انتهت إليه الدراسات السابقة في هذا المجال، فجعلوا كثيرا من الخطوات المنطقية التي كانت غير ظاهرة في

تلك الدراسات السابقة خطوات عملية. وكان اول ظهور لهذه النظرية بصورة كاملة في كتاب استخدام وسائل الاتصال الجماهيري من تأليف بلملر وإليهو كاتز (Blumler& Elihu Katz) عام 1974. واحتوى هذا الكتاب على تصور الوظائف التي تقوم بها وسائل الإعلام من جانب. [1]

ودوافع استخدام الفرد من جانب آخر وقد حدد كاتز الوظائف الأربع الرئيسية التي يمكن ان تخدم فيها الاتجاهات شخصية كل فرد. وبالتالي تؤثر في سلوكه:

ا. وظيفة المنفعة أو التكيف The Instrumental, Adjustive, Utilitarian: ذلك أن الفرد يتمسك بالاتجاهات التي تحقق له العائد الأقصى، وتقلل العقاب المتوقع من البيئة الخارجية. وبالتالي فان اتجاه الفرد نحو ما يتحدد في إطار منفعته من هذا الشيء. وبالتالي فإنه يطرح في هذا المجال الأسئلة بماذا يعود على الفرد من استخدامه لوسائل الإعلام، والتي تتمثل في معاني كلمات اكتساب .../ زيادة .... الارتفاع .... إلى آخره، في مقابل تقليل الجهد المبذول. وهذا ما أشار إليه ويلبور شرام في معادلته الخاصة بمعامل الاختيار السابق الإشارة إليها، والتي توضح أن استخدام الفرد لوسائل الإعلام والتعرض لمحتواها، يرتبط بداية بما يحققه الفرد من عائد من هذا التعرض، في مقابل الجهد الذي يبذله في سبيل الحصول على هذا العائد [2]

2.وظيفة الدفاع عن الذات Ego - Defensive Function وهذه الوظيفة تعكس اتجاه الفرد للدفاع عن الصور التي تم تشكيلها من نفسه ورفضي ما عداها، وتظهر هذه الوظيفة واضحة في سلوك الأقليات والتعصب، وبالتالي فإننا نتوقع أن يستخدم الفرد وسائل الإعلام ومحتواها، عندما ينجح في تفاديم صورة مرضية عنه، إلا أنه سيعرف عنها متى قدمت عكس ذلك. [3]

3 وظيفة التعبير عن القيم Value Expressive Function: ذلك أن الفرد غالبا ما يشعر بالرضا عندما تعكس الاتجاهات القيم السائدة التي تمسك بها وهذا يفر قدرة وسائل الإعلام على دعم القيم السائدة في مواجهة ضعف قدرتها على تغيير الاتجاهات السائدة.

4–الوظيفة المعرفية knowledge Function يحتاج الفرد إلى المعرفة التي تساعد

[1] - D. McQuail, Toward a Sociology of Mass Communication, London, Macmillan Publishers, 1969
[2] - R..Blumler, & E. Katz, The Uses of Mass Communication, Current
[3] - Perspective On Gratification Research, Beverly Hills, Sage PublicationWelber schramm, Mass Communication, Urbana, University of Illinois Press, 1960.

على بناء إدراكه وتشكيل المعاني، حتى يتمكن من الفهم والتفسير وتحديد موقفه واتجاهه من المثيرات التي يتعرض إليها في بيئته. وهذه الوظائف أيضاً اتخذت دليلاً في عدد من البحوث خاصة أن دانييل كاتز، ركز في مقالته على أن تناول هذه الوظائف في إطار خدمة شخصية القرد يكون له دور كبير في التأثير على اتجاهات الفرد، متى استخدمت في الوقت المناسب. وبالتالي التأثير على سلوكه، وأن وسائل الإعلام متى جاءت وظائفهـــا متسقة مع هذه الوظائف فإن استخدام الأفراد لها بالتالي سيتأثر في الاتجاه الذي يكون أكثر اتساقاً واتفاقاً. كذلك أشار دينيس ماكويل بوجود تفصيلات منظـــور الوظائف الفردية في بحوث الاستخدامات والإشباع. فقد حاول الباحثون خلال العقود الخمسة الأخيرة الإجابة على السؤال لماذا يختار الأفراد الاهتمام بوسائل الإعلام بصفة عامة، وبوسيلة معينة أو محتوى معين. وما هي مظاهر الرضا التي يتوقعون الحصول عليها. وإلى أي استخدام لوسائل الإعلام يمكن أن تشير إلى الإشباع أو الرضا. وقد وصنف ماكويـــل الأسباب والحاجات في إطار الوظائف الرئيسية كالآتي: [1]

1. وظيفة الإعلام، وتتمثل في رغبة الفرد في معرفة ما يدور من وقائع واحداث تحيط به في المجتمع والعالم الخارجي، والبحث عن النصيحة أو الرأي أو بدائل القرارات.

وحب الاستطلاع والاهتمام العام، والتعليم والتعلم الذاتي.

2 وظيفة تحديد الهوية الشخصية Personal Identity: وتتمثل في الحاجة إلى دعم القيم الشخصية، دعم الماط السلوك، التوحد مع قيم الغير، واكتساب وظيفية تحيق الفرد لذاته.

3 وظيفة التماسك والتفاعل الاجتماعي: وتتمثل في حاجة الفرد إلى التعرف على ظروف الآخرين، التقمص الاجتماعي، التوحد مع الغير وتحقيق الانتماء، الحـــوار والتفاعل الاجتماعي، بديل عن الألفة والعشرة في الحياة الحقيقية، القدرة على التواصل مع دعم الدور الآخرين.

4.وظيفة الترفيه: وتتمثل في حاجة الفرد إلى الهروب من المشكلات، الراحة، ملء الفراغ اجتماعي ، اكتساب الأنماط الثقافية، المتعة الجمالية، إطلاق العواطف وتحريرها.

[1] - D.McQuail, 1988, op, cit, p.74.

*** جوهر النظرية**

نظرية الاستخدامات والإشباعات تُعنى في الأساس بجمهور الوسيلة الإعلامية التي تشبع رغباته وتلبي حاجته الكامنة في داخله. ومعنى ذلك أن الجمهور ليس سلبياً يقبل كل ما تعرضه عليه وسائل الإعلام، بل يمتلك غاية محددة من تعرضـــه يسعى إلى تحقيقها. فأعضاء الجمهور هنا بدرجة ما باحثون نشطون عن المضمون الذي يبـــدو أكثر إشباعاً لهم، وكلما كان مضمون معين قادرا على تلبية احتياجات الأفراد كلما زادت نسبة اختيارهم له [1]

كما أن أحد المظاهر الأساسية لجمهور المتلقين أنه لا يعتبر مجرد متلقي يتعرض ويتأثر بعد ذلك بالرسالة، لكنه طرف فاعل ونشط في هذه العملية، لذلك فهـــو يـــقـــوم بدور بمجرد اشتراكه فيها كمظهر للذات الاجتماعية، وكطرف في هذه العملية بهم في حركتها واستمرارها. ومن هنا يأتي الدور النقدي الذي يقوم به كل عضو من استمرار عملية التعرض أو الانسحاب منها بناء على الممارسة التي يقوم بها العضو اعضاء الجمهور فيما يتعلق بعناصر العملية كلها، والدور النقدي هو الذي يؤثر في تطرف في العملية الإعلامية. [2]

فمن خلال تأثير الحاجات والدوافع والأطر المرجعية يبدأ الفرد بصفته قارتا او مشاهدا أو مستمعاً في تقويم ما يحصل عليه من معلومات وتقويم مصـــدر هـــذه المعلومات حتى يطمئن إلى تأمين حاجاته من التعرض متأثرا في ذلك بالعوامل الوسيطة في عملية التعرض.

مدخل إلى الاستخدام والإشباع تعتبر الحاجات والدوافع من العوامل المحركة للاتصال، وبصفة خاصـــة تلـــك مع البيئة. الحاجات والدوافع التي يتوقع الفرد أن يشبعها أو يلبيها له الآخرون لتحقيق التكيف و الحاجة need هي:

افتقار الفرد أو شعوره بنقص في شيء ما، يحقق تواجـــده حالة من الرضا والإشباع، والحاجة قد تكون فسيولوجية أو نفسية. اما الدافع Motive فهـــو حـــالـــة فسيولوجية أو نفسية توجـــه الفـــرد إلى القيام بسلوك معين يقوى استجابته إلى مثير ما. أو يشبع أو يرضي حاجة ما.

[1] - J. Black & J. Brayant, Introduction to Communication: Understand The past. Experience The present, Marvel et The future, Medison, Brown Q. Bench Mark4th ed, 1995, p. 33.,

[2] - محمد عبد الحميد، دراسة الجمهور في بحوث الإعلام، عالم الكتب، القاهرة، 1997، ص 111-112.

اهتم كاتز وزملاؤه بصياغة العلاقة بين حاجـــات الفـــرد واتجاهاته السلوكية لإشباعها، من بين البدائل المختلفة منها وسائل الإعلام ومحتواها. وذلك في المقالة التي نشرها أكثر من مرة بعنوان استخدامات الأفراد لوسائل الإعلام. وفي استعادتهم للبحوث السابقة ركزوا على بحث أجري في السويد عام 1968 اهتم فيه الباحثـــان بثلاثة عوامل فرضية أساسية تتمثل في الآتي:

1. إن جوهر الفرض الخاص بالاستخدام هو اعتبار المتلقي إيجابياً ونشطاً في سلوكه الاتصالي مع وسائل الإعلام. [1]

2. الاختبار يكون في يد الأفراد من المتلقين بناء على الحاجة إلى الإشباع

3 تتنافس وسائل إعلام مع المصادر الأخرى لإشباع الحاجات. وبناء على نتائج العديد من البحوث صاغ كارتز وزملاؤه نموذجا للعلاقة بين استخدام الأفراد لوسائل الإعلام وما يمكن ان نشبعه من حاجات لدى هؤلاء الأفراد مقارنة بالبدائل الأخرى الوظيفية التي قد يتجه إليهـــا الـــفـــرد لتلبية الحاجات، مثـــل الأنشطة الثقافية الأخرى فهو يرى أن لدى كل فرد عددا من العوامل الاجتماعية والنفسية التي تولد حاجات معينة للفرد.

ومن خلال خبرة الفرد يبدأ في رسم توقعاتـــه عـــن تلبية وسائل الإعلام لهذه الحاجات، مقارنة بمصادر أخرى لإشباع هذه الحاجات. (الحاجة إلى التسلية والهروب) ويرسم توقعاته عن إمكانية تحقيق ذلك من خلال مشاهدة التلفزيون أو الذهاب إلى النادي، فيترتب على ذلك اتخاذ قراره بالاختيار بين وسائل الإعلام أو المصادر وهر الأخرى، ونتيجة للتعرض يتم إشباع بعض الحاجات بجانب نتائج أخرى كامنة، يؤدي مرة أخرى إلى نشوء حاجات أو توقعات جديدة، تبدأ في التفاعل مع ا الاجتماعية والنفسية، وهكذا تتم دورة العلاقة بين نشوء الحاجة وقرار الفرد بالتعرض إلى وسائل الإعلام أملاً في إشباعها ، ونشوء حاجات جديدة أو عدم إشباع بعض الحاجات، تجعـــل الفـــرد يستعيد الدورة مرة أخرى أملاً في إشباع كل الحاجات، وهكـــذا يتم تولد الحاجات وتكرار التعرض لإشباع هذه الحاجات.

[1] - R. Blumler, and E. Katz, 1974, op, cit, pp19-30.

*** فروض النظرية:**

وضع الباحثين الأسس العلمية والفرضيات الأساسية التي " انطلقت من النظرية نفسها، وذلك بعد أن اتضحت المداخل الرئيسة للنظرية عند هؤلاء الباحثين، وشكلت هذه الأسس والعناصر المداخل العلمية للنظرية ، ولأن نظرية الاستخدامات والإشباعات قامت على افتراض الجمهور النشط على العكس من نظريات التأثير السابقة، التي قالت بقوة تأثير وسائل الإعلام في الجمهور مثل نظرية الرصاصة، فقد اضفت هذه النظرية بذلك صفة الإيجابية على الجمهور، فلم يعد الجمهور من خلال هذا المنظور متلقياً سلبياً، بل أصبح ينظر إليه على أنه ينتقي بوعي ما يرغب في التعرض له من الوسائل، والمضامين التي تلبي حاجاته النفسية والاجتماعية. لذا وضع ايهو كاتز وزملائه Elihu Katz خمسة فروض رئيسية تتعلق بكيفية استخدام الأفراد لوسائل الاتصال والإشباعات التي يسعون إلى عليه من وراء هذا الاستخدام ا، إن أعضاء الجمهور مشاركون فعالون في عملية الاتصال الجماهيري، ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم.

2. يعبر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور ويتحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية.

3 إن أعضاء الجمهور هم الذين يختارون الرسائل والمضمون الذي يشيع حاجاتهم، وأن وسائل الإعلام تتنافس مع مصادر الإشباع الأخرى في تلبية هذه الحاجات.

4. إن أفراد الجمهور لديهم القدرة على تحديد دوافع تعرضهم وحاجاتهم التي يسعون إلى تلبيتها، لذا فهم يختارون الوسائل المناسبة لإشباع هذه الحاجات

5 يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة في المجتمع من خلال استخدام الجمهور لوسائل الاتصال، وليس من خلال محتواها فقط.

وهذه الفروض طرحت عديداً من التساؤلات حول العوامل التي يتأثر بها جمهور المتلقين في إدراك حاجاته، وتحديد نشاطه، وكذلك العوامل البيئية التي تؤثر على نشوء الحاجات ودعمها، وقرار الجمهور بالاستخدام لإشباع هذه الحاجات. ويري كاتر وزملاؤه أن المواقف الاجتماعية التي يجد الأفراد أنفسهم فيها، هي على التي تعمل على إقامة العلاقة بين وسائل الإعلام وإشباع الحاجات

والمواقف الإجتماعية، والتي يمكن أن تتسبب في التوتر والصراع الذي يشكل ضغطاً. الفرد، يجعله يتجه إلى استخدام وسائل الإعلام، وهي نفسها التي يمكن أن تشكل إدراك الفرد لبعض المشكلات التي تحتاج إلى المعلومات التي توفرها وسائل الإعلام، والمواقف الإجتماعية يمكن أن تحد من الفرص الحقيقية التي ترضى حاجات معينة، وبالتالي فإن وسائل الإعلام تقدم بديلاً لهذه الفرص المحدودة وكذلك تظهر المواقف الاجتماعية قيماً معينة يمكن أن يتم دعمها لدى الفرد من خلال التعرض إلى وسائل [1] الإعلام ومحتواها، كما يمكن للمواقف الاجتماعية أن تمد الفرد بالعديد من التوقعات للاستخدام والإشباعات.

كما يحدد روزينجر Rozengren من خلال النموذج الذي وضعه بناء نموذج يحدد فيه أهمية الحاجات التي تقع في أعلى هرم ماسلو مثل مثل تحقيق الأمن. الحاجة إلى الصحبة الحب / القبول تحقيق الذات، في ارتباطها أكثر بنموذج الاستخدامات والإشباعات مقارنة بالحاجات العضوية والحاجات النفسية الأساسية

ويركز ايضا بجانب ذلك على المشكلات التي تدفع الفرد إلى سلوك معين، وهذه المشكلات لا تتعارض مع الحاجات، وتحتاج من الفرد إلى إدراك سبل حل هذه الشكلات، وبالتالي تشكل قوة دافعة للتعرض من خلال اختيار أنماط حل المشكلات جانب استخدام وسائل الإعلام أو أي سلوك آخر. انماط ودوافع الإشباع، وهي كلها سوف تؤدي إلى الفعل الذي يتمثل في فإننا نتوقع وتختلف الحاجات والمشكلات والدوافع باختلاف الأفراد والجماعات، وبالتالي اختلافاً في نماذج السلوك واختيار المحتوى، ويترتب على ذلك أيضاً إشباع أو عدم إشباع نتيجة عملية الاختيار والتعرض إلى وسائل الإعلام ومحتواها. ويمكن تلخيص العلاقات البنائية في نموذج روزنجرين في الآتي: ا. تتمثل البداية في وجود الحاجات الفردية التي تتفاعل مع الخصائص الفردية العامة والنفسية، وكذلك مع البناء الاجتماعي المحيط بالفرد بما فيه بناء وسائل الاعلام

2. يترتب على ذلك ظهور مشكلات للفرد، وسواء كان شعوره بها قوياً أو ضعيفاً، فإنه يبحث عن حل لها من بين البدائل المختلفة، في محاولة للسلوك الذي يؤدي إلى الإشباع أو حل المشكلات. [2]

[1] - محمد عبد الحميد، مرجع سابق، ص15

[2] - K. Rozengren. And G. Blumler & E. Katz, 1974, op, cit, pp. 269-8

اضافة الى ما قد سبق فقد أكد ليتل جون في هذا المعنى أن هناك ثلاث فروض أساسية تنطلق منها هذه النظرية :

1-إن جمهور وسائل الإعلام يسعى إلى إشباع حاجة معينة من خلال تعرضه للرسال

2 –إن جمهور الوسيلة الإعلامية هو جمهور مسؤول عن اختيار ما يناسبه من امسال الإعلام التي تحقق حاجاته ورغباته، فهو يعرف هذه الحاجات والرغبات، وتجار إشباعها من خلال استخدام الوسائل الإعلامية المتعددة.

3.– ان وسائل الإعلام تتنافس مع مصادر أخرى لإشباع حاجات الجماهير. ومن خلال الفروض السابقة لكل من كاتز وليتل جون يتضح أن هناك تقاربا في رؤى الباحثين حول المنطلقات النظرية الرئيسة لنظرية الاستخدامات و الإشباعات الأهداف التي تسعى النظرية إلى تحقيقها تسعى نظرية الاستخدامات والإشباعات من خلال الفروض السابقة إلى تحقيق الأهداف التالية:

1. الكشف عن كيفية استخدام الأفراد لوسائل الإعلام وذلك بالنظر إلى الجمهور النشط الذي يستطيع أن يختار ويستخدم الوسائل التي تشبع حاجاته وتوقعاته.

2. الكشف عن دوافع الاستخدام لوسيلة معينة، والتفاعل الذي يحدث نتيجة هذا التعرض.

3. الفهم العميق لعملية الاتصال من خلال النتائج التي يتم التوصل إليها [1]

4. الكشف عن الإشباعات المطلوبة التي يسعى الفرد إلى تلبيتها من خلال استخدامه لوسائل الاتصال والإشباعات المختلفة من وراء هذا الاستخدام. [2]

5. الكشف عن العلاقات المتبادلة بين دوافع الاستخدام و أنماط التعرض لوسائل الاتصال والإشباعات الناتجة عن ذلك.

6. معرفة دور المتغيرات الوسيطة من حيث مدى تأثيرها في كل من استخدامات الوسائل وإشباعاتها. [1]

[1] - Little Jhones

[2] - يوسف سليمان سعد، استخدامات الجمهور اليمني لوسائل الإعلام أثناء الحملات الانتخابية والإشباعات المحققة منها، رسالة ماجستير، جامعة الأزهر، كلية اللغة العربية، 2000، ص60

واستناداً إلى فروض مدخل الاستخدامات والإشباعات فإن الجمهور المتلقي يقوم باختيار المادة الإعلامية التي يرى أنها تشبع احتياجه، ومن ثم يتم اختيار الوسائل أو الرسائل الإعلامية التي تشبع تلك الاحتياجات، ويمكن الاستدلال على المستوى والمعايير الثقافية السائدة في مجتمع ما من خلال التعرف على استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال مضمون الرسالة الإعلامية التي تؤديها هذه الوسائل). [2]

وقد تجاوز مدخل الاستخدامات والإشباعات المفهوم الذي كان سائداً بان الجمهور هو مجرد متلقي سلبي، فبظهور هذا المدخل ظهر أيضاً مفهوم الجمهور النشط الذي يبحث عن المضمون الإعلامي الذي يلبي إشباعاته ويناسبه، من حيث الثقافة والدخل والجنس والتوجه، وبات هذا الجمهور يتحكم باختيار الوسيلة الإعلامية التي تقدم المضمون الذي ينشده"، الأمر الذي تجدر الإشارة إليه هنا هو أن المضمون الإعلامي الواحد يحقق إشباعات متفاوتة لدى فئات من الجمهور، فمثلاً برنامج يحوي مشاهد عنف (قد يكون مادة ترفيهية بالنسبة للبعض ومادة تعليمية بالنسبة للبعض الآخر))، والعكس صحيح أيضاً، وذلك استناداً إلى الدوافع التي حددت بالمتلقي إلى التعرض لهذا البرنامج أو ذاك، وهذا يتوقف بالطبع على الإشباعات التي يحققها هذا التعرض بالنسبة للمتلقي. [3]

وعليه فإن نظرية (مدخل) الاستخدامات والإشباعات اختلف عن سابقاته من للوسيلة الإعلامية من حيث الخصائص والدوافع بعيدا عن مقولة التعود والقبول مايقدم له)).

وبشكل عام يمكن وصف علاقات الجمهور بوسائل الإعلام، بانها علاقات ذات طبيعة حدثية إن صح التعبير، بمعنى انها تخضع ويتحكم فيها حدث مال أهمية، بحيث يفرض على الجمهور متابعته ويشده من خلال وسيلة ما.. الأكثر إشباعاً لحاجته في معرفة تفاصيل حول هذا الحدث عن غيرها من باقي مي الوسائل، فقد يعتمد الفرد بشدة على التلفزيون في متابعة الأحداث ، والبرامج الإخبارية لمعرفة ما يدور حوله بشكل أكثر تفصيلاً، أي أن الفرد يكون نظام وسائل بصورة الإعلام الخاصة به، والذي يخدم أهدافه في الظروف الطارئة أو في الأزمات. أفضل والتي يعتبرها أكثر أهمية في هذا الوقت، وعندما ينتهي فإنه يعود إلى نظم وسائل الإعلام اليومية.

---

[1] - فرج الكامل، بحوث الإعلام والرأي العام: تصميمها وإجراؤها وتحليلها، دار النشر للجامعات، القاهرة 2001 ص88.

[2] - J. Watson, Media Communication, Hong Kong, Macmillan Press, 1998, p.62

[3] - أماني فهمي، دوافع استخدام المرأة المصرية لقنوات التلفزيون الدولية، المجلة المصرية لبحوث الإعلام، العدد الثاني، القاهرة، 1997، ص121- 123.

الأهداف التي حققها مدخل الاستخدامات والإشباعات

1.إيجاد تفسير لكيفية استخدام المتلقين للوسائل الإعلاميـــة علـــى اختلافهـــا بهـــدف إشباع حاجات معينة لديهم.

2. فهم دوافع المتلقين في التعرض للوسائل الاتصالية وأنماط التعرض المختلفة.

3. الوقوف على ما يترتب من نتائج على مشاهدة وسائل الاتصال. 4. يمكن أن تعطي استخدامات المتلقين للوسيلة الاتصالية دلالة واضحة على المستوى الثقافي للمجتمع الذي يعيش فيه هؤلاء المتلقين. 5. يعبر استخدام الجمهور (النشيط) لوسيلة إعلامية معينة عن إدراكه لإمكانية هذه الوسيلة في تلبية احتياجاته. [1]

تتنوع الحاجات بتنوع واختلافه الأفراد من حيث الحس والإدراك والمستوى الثقافي والاجتماعي والسياسي (وبالتالي تتنوع وسائل الاتصال التي يستخدمها الجمهور لإشباع الحاجات)

*** عناصر نظرية الاستخدامات و الاشباعات :**

1. الجمهور النشيط: كانت النظريات القديمة تعتبر الجمهور المتلقي سلبياً بشكل كبير أمام الرسائل التي تبثها الوسائل الإعلامية، كنظرية الرصاصة، لكن مع ظهور مدخل الاستخدامات والإشباعات ظهر مفهوم الجمهور النشيط الذي يبحث عن المضمون الإعلامي المناسب له الملبي لحاجاته، حيث بات هذا الجمهور يتحكم في اختيار الوسيلة التي تقدم هذا المضمون أو المحتوى، ويعرف ذلك بالانتقاء النسي أو بتوقع المكافأة، وهو الموازنة بين قدر الإشباع الذي سيحصل عليه الفرد في مقابل المجهود المبذول للحصول على هذا الإشباع . كما أن تأثير وسائل الاتصال يتم من خلال الانتقاء الذي يعتمد على الفروق الفردية، حيث يتباين الناس في إدراكهـــم لـــنفس الرسالة، ويتباينون أيضاً في طبيعة استجاباتهم لها). [2]

وقد برز مفهوم الاستخدام والإشباع بصفته أحـــد النماذج النظرية البديلة، والذي ينظر إلى أفراد الجمهور على اعتبار أنهم أعضاء ومشاركون ايجابيون نشطون وفاعلون في الاتصال، ويفترض أن

[1] - D.Mcquail, op, cit, p. 368.

[2] - حسن عماد مكاوي، سامي الشريف، نظريات الاعلام، مركز جامعة القاهرة للتعليم المفتوح، 2000، ص189.

لدى أولئك الأفراد العديد من الحاجات والدوافع المختلفة والمتنوعة، والتي يسعون بنشاط وفاعلية لإشباعها من خلال الاختيار من بين الوسائل المختلفة، والانتقاء من بين الرسائل المتعددة بطرق وأساليب واعية، وهادفة، ومقصودة. [1]

وفي إطار هذه الافتراضات أصبح مفهوم الجمهور الفاعل النشط يشكل منعطفا مهما وأساسيا في دراسة العلاقة التفاعلية المتبادلة بين أفراد الجمهور ووسائل الاتصال الجماهيري.

ويعزى افتراض الجمهور النشط إلى اهتمام الباحثين بدراسة أسباب استخدام الأفراد لوسائل الإعلام، وسلوكهم تجاه هذه الظاهرة. فالجمهور في نظرية الاستخدام والإشباع هو العنصر الأساسي الذي ظهر أثناء مفهوم الجمهور العنيد الذي يبحث عما يريد، ويتعرض له ويتحكم في اختيار الوسيلة التي تقدم المحتوى المطلوب. لذا يفترض هذا المدخل أن إشباع الحاجة التي أملاها الدافع، يتم من خلال وسيلة اتصالية معينة يختارها الفرد، لا من خلال التعرض لأي وسيلة اتصالية. ويرى بلملر (Blumler) أن المقصود بالنشاط عند الجمهور، هو الدافع الأساسي للتعرض لوسائل الإعلام، إضافة إلى الانتقاء بين الوسائل الرسائل الإعلامية المختلفة التي يمكن أن تحدث وقت التعرض لوسائل الإعلام).

وحيث إن الإدراك هو إدراك انتقائي، فإن الإنسان يدرك ما يختاره ويختار ما يدركه، وتؤثر العوامل الشخصية والذاتية في تحديد الإدراك الحسي تبعاً للفروق الفردية والثقافية، وتمايز الأفراد في تفضيلهم الشخصي. ويرى دينيس ماكويل (D.Macquial) أن الاختيار يعبر عن الذوق السائد في كل الثقافات، وأن مضمون الرسائل الإعلامية يتم تحديده ليستميل الأفراد مثل السلع، وتنقل ليلى السيد رأي هاريس (Harris) الذي يرى أن تأثير وسائل الإعلام يتم من خلال تأثير الانتقاء الذي يختلف حسب الفروق الفردية، ويختلف الناس في إدراك الرسالة وفي طبيعة استجابتهم .

وكذلك فإن جمهور وسائل الإعلام يدرك القدرات المتباينة لوسائل الإعلام في تحقيق الإشباع، فالإذاعة مثلا ليست مثل الصحيفة في الأخبار والتحليل، والصحيفة ليست مثل التلفاز في التسلية والترفيه، وهذه رأي جديدة للجمهور باعتباره مكوناً نشطاً وفاعلاً في عملية الاتصال الجماهيري. وقد

[1] - D. Mcquial, Denis, 2002 .op, cit, p. 149. 3 R. Harris, A cognitive Psychology of Mass Communication, N. J, Lawrence Erlbaum Association, Inc 1989, p 13

قدمت بعض الدراسات أدلـــة تـــدعـــم [1] فكرة الجمهور النشط، حيث كشفت هذه الدراسات عن اختلاف في اختيار الجمهور للقنوات الاتصالية وأن هذا مرتبط بالإشباع الذي يبحث عنه هؤلاء الأفراد. ويرى ليفي ووبندال (Windall) أن نشاط الجمهور له بعدان هما:

البعد الأول: التوجيه النوعي للأفراد: وهو على ثلاثة مستويات

ا. الانتقائية: وهي الاختيار المقصود لواحد أو أكثر من البدائل المتاحة. وذلـــك بـــان

يقوم الجمهور باختيار وسيلة اتصالية معينة، ويختار التعرض لمضمون معين فيها ويمتد مفهوم الانتقائية ليشمل مرحلتين: الإدراك والتذكر). الانشغال: وهي الدرجة التي يدرك بها فـــرد مـــن الجمهور، العلاقة بين محتوى وسائل الإعلام ودرجة تفاعل الفرد مع المحتوى أو الوسيلة.

المنفعة: وهي استخدام الأفراد لوسيلة معينة بقصد تحقيق هدف معين، ذلك أن جمهور وسائل الاتصال يختار المضمون الذي يشبع حاجات ودوافع معينة.

البعد الثاني: البعد المؤقت: وهو تقسيم نشاط الأفراد على أساس الجهد المبذول، وهو على النحو الآتي: ا. الانتقاء قبل التعرض: ويرتبط هـــذا بتوقع الجمهـــور بـــأن التعرض لوسيلة دون أخرى أو مضمون معين يحقق لهم الإشباع المطلوب، كما أوضحت ذلك دراسة (ليفي) عام 1977، بأن البحث عـــن المضمون أو الوسيلة عنـــد الأفراد يعكس خبرات الفرد بوسائل الإعلام وإدراكه لمضامينها. ب. الانتقاء أثناء التعرض: ولهذا علاقة بما قبله، فالتعرض ذاتـــه يـــظـــل ســـلوكاً انتقائياً يحوي عدداً كبيراً من الخيارات للفرد. [2]

10. اسقاط النظرية :

وقع اختيارنا على نظرية الاستخدامات و الاشباعات ، لأنها تخدم و تناسب موضوع دراستنا اذ أن الأطفال يستخدمون الألعاب الالكترونية القتالية التي بدورها تحقق لهم اشباعات معينة ، كالتسلية و

[1] - G. J. Blumle, 1961, op,cit, p 34.

[2] - G. Windhal, Uses and Gratification at the cross of Mass Communication Review, USA, Sage publication, 1981, p 203. 2 G. Blumle, The Role of Theory in Uses and Gratifications Research, Communication Research, 1961, pp-36

الترفيه و القضاء على الملل ... وغيرها ، و منه وظفت هذه النظرية و بنيت من خلالها استمارة استبيان بهدف الكشف عن الجوانب التي تمس أطراف الموضوع .

11. المنهج المتبع :

للقيام بأي دراسة علمية لا بد من اتباع خطوات عقلانية فكرية منظمة و ذلك لبلوغ نتيجة معينة لذلك يجب اتخاد منهج معين مناسب يتناسب و طبيعة الموضوعات المدروسة، و يعد المنهج من أبرز و أهم العناصر في البحوث العلمية لأنه يساعد الباحث على سلك الطريق لجمع المعلومات لكي يصل الى نتائج دقيقة.

و يعرف المنهج بأنه: طريق اجرائي مركب و متكامل يعتمده الباحث للوصول الى حقيقة جديدة ينشدها للتغلب على مشكلة تستهويه أو غامضة عليه [1]

ان المنهج العلمي هو أسلوب التفكير النقدي ، هو عقلانية نقدية بقدر ما هو العقلانية التجريبية ، و تبقى ملاحظة أنه في الآن نفسه أسلوب التفكير المبدع ، و لما كان هذا الابداع مسؤولا أمام محاكات المنطق و قياسات الواقع ، أمكن أن نسميه أيضا العقلانية الابداعية (مفهوم المنهج العلمي.يمني طريف الخولي.

و لدراسة موضوع أثر الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري ، اعتمدنا على المنهج الوصفي التحليلي لأنه يهتم بدراسة المشكلات العلمية من خلال القيام بالوصف بطريقة علمية ، و من ثمة الوصول الى تفسيرات منطقية لها دلائل و براهين تمنح الباحث القدرة على وضع أطر محددة للمشكلة ، و يتم استخدام ذلك في تحديد نتائج البحث و من ثم تحليلها .

اذ يعد المنهج المناسب لموضوعات البحث العلمي التي تدور حول الظواهر أو المشكلات الاجتماعية و الانسانية ، و من ثم الحصول على الوصف الكمي الذي يتمثل في الوصول الى أرقام تتعلق بالمشكلة أو الظاهرة أو أرقام لها دلالة في علاقة الظاهرة بالظواهر المحيطة.

[1] - محمد زياد حمدان ، البحث العلمي كنظام ، سلسلة التربية الحديثة ، 28 ، عمان ، 1989م ، ص60

12. مجتمع البحث و عينة الدراسة :

1-مجتمع البحث:

يعرف مجتمع البحث على أنه: المجموعة الكلية من العناصر التي يسعى الباحث الى أن يعمم عليها النتائج ذات العلاقة بالمشكلة المدروسة [1] فهو جميع الأفراد و الأشياء و الأشخاص الذين يشكلون موضوع مشكلة البحث. و هو جميع العناصر ذات العلاقة بمشكلة الدراسة التي يسعى الباحث الى أن يعمم عليها نتائج الدراسة، لذا فان الباحث يسعى الى اشتراك جميع أفراد المجتمع، و بما أن دراستنا تهدف الى معرفة أثر الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري بمدينة قسنطينة فقد شمل مجتمع الدراسة الأولياء الذين يدرس أطفالهم بالمرحلة الابتدائية بمدرسة خنفري عمار بقسنطينة .

2-عينة الدراسة:

تعرف العينة على أنها اختيار مجموعة من الأشخاص من مجموع مجتمع البحث ، و هؤلاء الأشخاص العينة التي يهتم بها الباحث لفحصها و دراستها [2]

بما ان حجم مجتمع الدراسة الكلي غير معلوم ، و لتحقيق أهداف الدراسة قمنا باختيار العينة القصدية من مجموع الأسر التي تضم أطفال يتراوح أعمارهم ما بين 6 الى 12 سنة ، حيث أن العينة القصدية هي "العينة التي تختار عن عمد بما يتناسب مع تحقيق هدف بحث معين حيث يقوم الباحث باختيار مفردات عينة المبحوثين في ضوء انطباق سمات أو خصائص معينة عليهم. [3]

و أيضا تعرف بأنها فرع من فروع اختيار العينة حيث يستخدم طرقا غير عشوائية لاختيار مجموعة من الأشخاص للمشاركة في عملية البحث. [4]

[1] - أحمد بن مرسلي، مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام و الاتصال . الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية، 2005. ص44

[2] - محمد الحسن احسان ؛ الاسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي، دار الطليعة للطبع و النشر ، بيروت ، ط1 ، 1982 ، ص112.

[3] - محمد الجمال ؛ مقدمة في مناهج البحث في الدراسات الاعلامية ، مركز طامعة القاهرة للتعليم المفتوح ، القاهرة، دط ، 1995 ، ص113

[4] - what is non-probability sampling ?definition and examples ».qualtrices,Retrieved 1/2/2022.edited

13. أدوات جمع البيانات :

في دراستنا لموضوع أثر الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري ، كنا بحاجة الى استخدام مجموعة من الأدوات التي تساعدنا في جمع المعلومات خاصة في شقها الميداني و منه فقد اعتمدنا على أداتين من أدوات جمع البيانات و هي :

أ/ **الملاحظة :** هي مصدر من مصادر الحصول على البيانات التي تهدف الى جمع المعلومات عن الأشياء و المواقف المحيطة بالمبحوثين، كما نكشف عن التعارض الذي يحدث بين تصريحات المبحوث و مشاعره حول الأسئلة المطروحة و التي تظهر في ردود أفعاله كما تساعد أيضا في التعرف على معلومات خفية لم يذكرها المبحوث من قبل [1]

كما تعرف الملاحظة بأنها المشاهدة الدقيقة لظاهرة ما، مع الاستعانة بأساليب البحث والدراسة لقياس وتسجيل كافة أوجه التغيرات مكانية أو زمنية في الظاهرة، وفق خطة معينة تتلائم مع طبيعة تلك الظاهرة [2]

وتتطلب الملاحظة تدريب جيدا للباحث أو الباحثين الذين يتولون عملية الملاحظة، بما يمكنهم من التعرف على كيفية رصد وتسجيل وتوثيق كافة الممارسات والسلوكيات والمواقف المطلوب دراستها، وفق لما تتطلبه الدراسة، كما تتطلب الملاحظة أيضا من الباحث أن يقوم بإعداد نماذج تتضمن خانات معدة خصيصا لتسجيل كافة الملاحظات أولا بأول.

ب/الاستبيان : ويمكننا تعريف الاستبيان بأنه أداة لجمع البيانات، تعد من خلال استمارة تتضمن عدد من الأسئلة المكتوبة، توضع بشكل محكم من قبل الباحث، وتدور حول موضوع محدد، وذلك وفقا لطبيعة المشكلة البحثية، وبما يكفل تحقيق أهداف البحث ويجيب على تساؤلاته، ، وتسلم إلى مجموعة من الأشخاص المحددين للحصول على آرائهم والتعرف على اتجاهاتهم حول ذلك الموضوع [3]

[1] - محمد الهادي محمد ؛ أساليب توثيق البحوث العلمية ، المكتبة الأكاديمية ، الجزائر ، ط1، 1995 ، ص 143
[2] - فتحي عبد العزيز أبو راضي ، الطرق الاحصائية في العلوم الاجتماعية ، بيروت ، دار النهضة العربية ، 1998م ، ص 74
[3] - مسعود حسين التائب ، البحث العلمي قواعده-اجراءاته و مناهجه ، الناشر المكتب العربي للمعارف، 2018 ، ص327

كما يعرف أيضا بأنه : " أداة لجمع المعلومات المتعلقة بموضوع البحث عن طريق استمارة معينة تحتوي على عدد من الأسئلة مرتبة بأسلوب منطقي مناسب يتم توزيعها على أشخاص معينين لتعبئتها" [1]

كما يعرف الاستبيان بأنه "قائمة مكتوبة مسبقا تتضمن عدد من الأسئلة ليفوم الأفراد موضوع البحث بالإجابة عليها" [2]

(.)، والاستبيان أيضا هو "عبارة عن مجموعة من الأسئلة المصممة للتوصل من خلالها للحقائق التي يهدف إليها البحث" [3]

ولعل التعريف الأكثر وضوحا هو أن الاستبيان "مجموعة من الأسئلة توجه أو ترسل أو تسلم إلى الأشخاص الذين تم اختيارهم لموضوع الدراسة ليقوموا بتسجيل إجاباتهم عن الأسئلة الواردة به وإعادته إلى الباحث" [4]

[1] - ريحي مصطفى عليان ، عثمان محمد عنيم ، مناهج وأساليب البحث العلمي – النظرية و التطبيق ، عمان ، دار صفاء للنشر و التوزيع ،2000م ، ص82

[2] - كمال الدين الدهراوي ،منهجية البحث العلمي في المحاسبة و الادارة ، الاسكندرية ، المكتب الجامعي الحديث ، 2006 م ، ص90

[3] - محمود السيد ابو النيل ، علم النفس الاجتماعي-دراسات عربية و عالمية ، القاهرة ، دار النهضة المصرية ،1975م ، ص 281

[4] - محمد فتحي عبد الهادي ، البحث و مناهجه في علم المكتبات و المعلومات ، القاهرة ، الدار المصرية اللبنانية ، 2003م ، ص17

الجانب النظري

الفصل الأول:

اللعب وفوائده

1. اللعب و فوائده :

يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات طابع ترفيهي التي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال ؛ كما يقول Tayloru اللعب بأنه:" هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل أنه حياته و ليس مجرد طريقة لتمضية الوقت و إشغال الذات ؛فاللعب للطفل هو كمال التربية ؛ و الاستكشاف و التعبير الذاتي و الترويج" [1]

فاللعب قد يكون منظم كالبعض الأنشطة الفكرية و الرياضية ؛أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري و حمل الأشياء ؛لتحقيق المتعة و التسلية و التعلم بطريق غير مباشر و يستغله الكبار كي يساهم في تنمية سلوكهم و شخصياتهم بأبعادها العقلية و الجسمية و الوجدانية ؛ كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر و القدرة على مقاومة التعب و الوصول الى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح و التعاون . [2]

و بدلك فإن اللعب غريزة إنسانية تنشأ مع الإنسان مند لحظات ولادته الأولى ؛وهو يكتسب من خلاله أنماطا سلوكية تنعكس على المواقف التي تواجه الأطفال في مراحل مقبلة من العمر ؛ كما أن اللعب قد يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فرديا أو جماعيا ؛و يستغل طاقة الجسم الحركية و الدهنية ؛و يمتاز بالسرعة و الخفة ولا يتعب صاحبه ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع.

2. أنواع ووظائف اللعب:

أولاً: اللعب البدني: من أكثر أنواع اللعب شيوعاً لدى الأطفال اللعب البدني و الحركي و يمكن ملاحظة هدا النوع من اللعب يتطور من بسيط و التلقائي و فردي إلى ألعاب أكثر شيوعاً و جماعية على النحو الأتي:

1/**اللعب الحس الحركي:** إن بداية نشاطات اللعب تبدأ مع الطفل مند الشهور الأولى حيث يتصف اللعب بالاتي:

[1] - مها حنى الشحروري : الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لهاو عليها ط1؛دار الميسرة ؛2008 ؛ عمان ؛ص 31
[2] - بشير نمرود: ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني و الرياضي و الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا ؛ 15/12 القطاع العام ؛ رسالة ماجستير ؛ معهد التربية البدنية و الرياضية ؛ جامعة الجزائر ؛ الجزائر ؛ 2008؛ ص 75

-نشاط حر و تلقائي : يقوم به الطفل و يتفوق به عن غيره متى رغب ؛ في معظمه يكون نشاط فردي

-نشاطات اللعب: غالبا تكون استكشافيه و استطلاعية فيها يحصل الفرد على المتعة

الأمثلة على نشاطات الحس الحركي : مشاهدة و مراقبة الاشياء المتحركة و القبض على الأشياء و قدفها .....الخ.

2/ألعاب السيطرة و التحكم :

في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بالنشاطات أكثر تقدما و تعقيدا و تعرف على ألعاب السيطرة و التحكم ؛ يسعى الطفل لاختبار مهارته هده بالألعاب متعددة تدعى بألعاب المهارة كالسير على الحوافز في الشارع ؛ القفز على أماكن مرتفعة ....الخ

3/ اللعب الخشن :

نوع من الألعاب أكثر شيوعاً خاصة عند الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة الوسطى و المتأخرة ؛ حيث يعتمد الاطفال على اختبار قدراتهم عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة و الاشتباك. [1]

4/اللعب الجماعي:

يكون اللعب في جماعة غير محددة و هي ألعاب بسيطة غير معقدة حيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة و التفوق و يتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل نمو سلوكه الاجتماعي ؛ و دلك على النحو التالي:

اللعب الفردي: يلعب الطفل مستقلا و حده دون أن يلتفت إلى الأخرين

اللعب المشاهد: يكتفي الطفل بمشاهدة الأخرين

[1] - محمد محمود الحيلة: الألعاب من أجل التفكير و التعليم ط1 دار المسيرة ؛ عمان ؛ الاردن ؛ 2004 ؛ ص55-56

اللعب الموازي: يقوم به طفلان أو أكثر بالطريقة نفسها و المكان نفسه و لكن دون حدوث أي تفاعلات فيما بينهم

اللعب المشترك: يتفاعل الأطفال معا بما فيها تبادل أدوات اللعب و التحدث مع بعضهم البعض لكن يظل كل واحد منهم بالعبة واحدة

اللعب التعاوني: فيه يعمل الأطفال معا و يساعدون بعضهم البعض الإنتاج شئ ما كما يتبادلون أدوار اللعب فيما بينهم [1]

ثانيا : اللعب التمثيلي:

يرتبط اللعب التمثيلي بقدرة الطفل على التفكير الرمزي؛ كما يقوم الطفل بتقمص شخصيات الكبار . [2]

ثالثا : اللعب التركيبي و البنائي:

في سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة و ملائمة في البناء بينما يكون من قبل السادسة موضعا لصدفة يضع الأطفال الأشياء بجوار بعضها البعض؛ و ينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل ؛ حيث يركز على بناء نماذج مثل : عمل العجينة على شكل جبال؛ استخدام الالوان ؛ اللصق أما في مرحلة الطفولة المتأخرة فيطور اللعب التركيبي ليصبح نشاطا أكثر جماعية و تنوعا و تعقيدا مثل بناء الخيام ؛ الألعاب المنزلية ..... الخ

رابعا: الألعاب الفنية :

يتمثل الألعاب الفنية في النشاطات التعبيرية و الفنية التي تنبع من الوجدان و التذوق الجمالي ؛ و الإحساس الفني من النشاطات المعبرة عن هده الألعاب ما يلي :

أ- الرسم : تعد الرسومات الأطفال من أكثر الأنشطة دلالة التألق الإبداعي عندهم و يطور الرسم في ثلاثة مراحل :

[1] - المرجع السابق ص 57/56
[2] - محمد محمود الحيلة : مرجع سبق دكره ص 58/57

المرحلة الأولى : تعد مرحلة الشخبطة تمتد من السنة (1_3) حيث يحظى الطفل ببهجة عارمة من الخربشة التي يعملها بقلم أو أصبع الطباشير .

المرحلة الثانية : تعد مرحلة الأشكال و التصاميم تمتد من السنة (3_5) من العمر هده التصاميم و الأشكال قد لا تعبر عن شيء محدد بل من اجل الصيغة فقط ؛ ويكون الطفل نمطه الخاص به و مجموعة من الألوان يختارها الطفل بنفسه

المرحلة الثالثة : تعرف بمرحلة الصورة تبدا من 5 سنوات الى بعد دلك و يستخدم الطفل خطوطه و تعاليمه لتمثيل الواقع ؛ و أول ما يمكن تمييزه من رسوم الأطفال رسم الأشخاص بطريقة نفسها .

ب/ الموسيقى : من مظاهر النشاط الإبداعي الفني عند الاطفال تمكنهم من مهارات الموسيقى من جهة و استمتاعهم من جهة أخر ؛ إن الطفل الدي يبلغ سنتان من عمره يحب الأغاني الحركية التي ترتبط فيها الكلمات بحركات معينة .

خامسا: الألعاب الثقافية :

يقصد بها تللك النشاطات المثيرة الاهتمام الفرد التي تلبي احتياجاته و حب الاستطلاع لديه و اكتساب المعلومات و التعرف الى العالم المحيط به ؛ و هده النشاطات غالبا ما تكون نشاطات دهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية .

_ وظائف اللعب :

- يساهم اللعب في نمو و تطور العلاقات الاجتماعية كالوظيفة الأساسية
- يساعد اللعب الأطفال على الشعور بالسيطرة و فرصة لعب الأدوار
- ساهم اللعب على اكتساب المعاني من خلال اللعب بالأشياء
- إن اللعب يزيل التوتر الدي يعانيه الطفل من خلال التعبير عن صراعه الانفعالي بالغته الطبيعية

– اللعب هو الأسلوب الأمثل للتعامل مع الصراعات

– ان جميع الأنشطة اللعب تتضمن تدريب للمهارات الحركية ؛ فتعامل الطفل مع العالم المحيط بيه [1]

سمات اللعب :

– إن اللعب نشاط حر : يعني أن اللعب نشاط يمارس من قبل الطفل بدوافع ذاتية و تلقائية حرة

– يتميز اللعب بالخفة و الرشاقة: أي يتم اللعب بحركة رشيقة

– إن دوافع الأولى للعب الاستمتاع: أي ليس لديه دوافع أخر غير المتعة

– اللعب نشاط لا يؤدي إلى التعب : أي إن اللاعب لا يحس بالتعب كيما يتعب العامل

– إن اللعب نشاط فردي و جماعي : يمارس في صيغة الذاتية أو في إطار الفريق أو الجماعة

– يمارس اللعب في قواعد و أنظمة و قوانين خاصة به : إن اللعب نشاط لا يستند العشوائية في مجمله [2]

3. نشأة و تاريخ الألعاب الإكترونية :

يرى "ألان لوديبار دار "Alain dé bardar" بأن العالم الألعاب الإلكترونية مر بسبعة مراحل حتى 2003 فالألعاب الإكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب و حتى على التلفزيون و الهاتف النقال و غيرها

تتميز كل مرحلة من المراحل تطور ونشأة الألعاب الإكترونية بتكنولوجيا جديدة.

المرحلة الأولى :

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب الكمبيوتر و التي طورها الفيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو الإستعراض التكنولوجيا ؛ و تعد ألعاب بونغ "pong" و حرب الفضاء " spa ce Wars"

[1] - المرجع نفسه ص 60

[2] - محمد سلمان فياض الخزاعلة و أخرون : اللعب عند الاطفال و تطبيقاته التربوية ؛ط1 دار الصفاء للنشر و التوزيع ؛ عمان ؛ 2011 ؛ ص 49 /52

التي إخترعها فيزيائي و مهندس إلكترونيك ثمار هده الفترة ؛ ففي بداية الستينات كانت شروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإكترونية مجتمعة:

- صناعة ألعاب قوية
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت
- تطور القدرة الشرائية للأطفال و المراهقين مند سنوات الخمسينات
- الممارسة الإجتماعية للألعاب الميكانيكية و ألعاب الاقواس في القاعات.

وبعد التطور التكنلوجي المطلق لهده المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة المسوقة مع مؤسسه "إينتال" عام 1971 و في عام 1972 أسس "نولان بو شينال" أول مؤسسة ألعاب إلكترونية " أثاري " و أدخل أول لعبة أقواس الإكترونية "بونغ " و في أول عام باعت "أثاري " أكثر من 10 آلاف آلة و في عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا للعب بلعبة "بونغ" و قد أدى النجاح الفوري و المعتبر "أثاري" إلى تضاعف عارضات التحكم للمنافسة ؛ و في الوقت الدي كانت فيه مؤسسة "أبل Apple" تستعد الإطلاق أجهزة الكمبيوتر " أبل 2__2 Apple" أدت غزارة المنتجات التي صب عليها ؛ إلى إنهاء الدورة الأول الالعاب الفيديو عام 1977 و سيبقى " بوشنال" و "أثاري" الأبطال الرئيسية للمرحلة الثانية في مسيرة الالعاب الالكترونية [1]

المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة بحكم متعددة الألعاب وهي VC 2600 من " أثاري" و التي تتضمن سلم الألعاب ؛ بأهداف و قواعد جديدة و بالتالي و لدت صناعة نشر الألعاب و التي تعد اللعبة الرمز في هده الفترة " باك مان PAC Man" و التي اخترعت في اليابان " توروا يواثاني" لمؤسسة "نامكو" و أشترت "أثاري" أجهزة Vcs التي ستبيع لاحقاً 22مليون دولار .

أظهر أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع ؛ عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن ؛ و انهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 و أمام هده الخسائر التي صارت مهولة ؛ باعت مؤسسة "

[1] - مريم قويدر: مرجع سبق دكره ص 127

وارنر" الأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور" و فرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو" في هدا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو ؛ لكن في نفس الفترة أعلن " نينتاندو" و هي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة ألعاب الورقية و ألعاب الصلات.

ليسجل اليابانيين دخول عالم ألعاب الفيديو في ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت ليس مدللة اليابانيين و يعود هدا النجاح الى ثلاثة أسباب:

1/ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة

2/تكنولوجية تسمح لينتادو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عاضتها للتحكم و بالتالي ضمان النوعية

3/ البطل المميز "وهو ماريو" و هو رصاص شوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ" بعد مصمم هده اللعبة المختص في الرسومات

المرحلة الثالثة:

جرت هده المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الامريكية في تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور" و "سينكلير" و " أمستراد" و في عام 1986 " أثاري" أ س تي ؛ الدي يسجل نقطة الدورة في هده المرحلة ؛ فهده الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و نوعيتها الرسمية و الصوتية ؛ فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى أخر ؛ وهي تجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى و تتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تحديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل [1]

انتهت هده المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب و خصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهده الألات غير قادرة على المجاراة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان ؛ و في سنة 1989 أوقف كل صانعي هدا النوع من ألات إنتاجهم و

[1] - مريم قويدر مرجع سبق دكره ص 128

تعرض معظمهم للإفلاس ؛ لكن في اليابان بقيت " بينتاندو" في أفضل حالاتها و احتكرت تقريبا السوق.

المرحلة الرابعة :

تتوافق هده المرحلة مع الانتصار الياباني المحض التي تجسده "نينتاندو" و عبر " سوبرنيس"و كدا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابانيين و هي " سيغا Sega " و تعد هده المرحلة أيضا مرحلة التطوير الألعاب الإكترونية عبر أجهزة الإعلام الألي.

المرحلة الخامسة:

و تتوافق هده المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الأعلام المتعددة الوسائط التي لم تتطور خصيصا لهدا الهدف: معالجة الصورة الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي لحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة و استعمال القرض الضوئي المضغوط و الألعاب على الشبكات المحلية و على الأنترنت[1]

كما تسجل هده المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو و هو # سوني Sony " بلعبته" بلايستيشن " و أختم في هده المرحلة صراع بين " سوني" و " نينتاندو " مما أزال"سيفا " التي انسحبت من سوق عارضات التحكم ؛ كما تستغرق هده المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو" راكروفت " التي حققت أرقام قياسية؛ و ظهور ألعاب لعوالم بيانية" إيفركويست " و " ألتيما " و " اونلاين " و ألعاب أف بي أس المتعددة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسكة متعددة ؛ و تجاوز رقم أعمال الألعاب الفيديو بدلك المبيعات التذاكر في السينما ؛ و في ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر حلقت عاليا [2]

في عام 2001 قام المضاربون اللذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار السوق الأنترنت بالانسحاب الدي ادى الى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإكترونية و ألعاب الفيديو.

[1] - أحمد فلاق: الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو ؛ دراسة في القيم و المتغيرات أطروحة دكتوراه ؛ قيم علوم الإعلام و الاتصال ؛ كلية العلوم السياسية و الإعلام ؛ جامعة الجزائر ؛ 2008 /2009 ص 144

[2] - المرجع نفسه ص 115

المرحلة السادسة:

ظهرت هده المرحلة بدخول " مايكروسفت" و الصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2 و " غايم كوب Game Cube" و "و إيكس بوكس x box"

المرحلة السابعة:

من خصائص هده المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة ؛ و بدأت هده المرحلة مع دخول عام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو" دي أس ؛ كما أعلنت " سوني" عن انطلاق جهاز البلايستيشن المتنقل و الدي طرحه الاسواق اليابانية في سبتمبر 2004 .

في مارس 2005 و صل جهاز "سوني" بي أس دي إلى الأسواق الأمريكية و عرضة الشركة في المؤتمر العالمي الألعاب الفيديو الدي قيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز بلايستيشن الدي وصل الى الأسواق في بداية عام 2006.

قد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الدي أطلق عام 2006 ؛ في النقلة الدي اضطرت المطورين إلى التكيف معها ؛ فهده المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن أثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

4. **أنواع الألعاب الالكترونية القتالية :**

1-تعريف لعبة ببجي : pubg

بلاير أنونز باتل غراوندز المعروفة باسم ببجي PUBG (بالإنجليزية: PlayerUnknown's Battlegrounds) أو ساحات معارك اللاعبين المجهولين، هي لعبة جماعية على الانترنت ولعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2017، وهي متوفرة على أجهزة ويندوز، وإكس بوكس ون وبلاي ستيشن 4 وصدرت نسختان في أوائل سنة 2018 لمنصتي آي أو إس، وأندرويد من تطوير شركة تينسنت، والتي قامت بالتعاون مع شركة «بلوهول» لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة، وتعمل بنفس

المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلية. تم تطوير النسخة الأصلية من قبل شركة «بلوهول» على محرك أنريل إنجن 4. وهي تدعم اللغة العربية. [1]

2تطوير لعبة Pubg: تطوير اللعبة عدل المصمم الرائد بريندان غرين، المعروف بمقبضته على الإنترنت PlayerUnknown، كان قد أنشأ سابقا ARMA 2 mod DayZ: Battle Royale، وهو فرع لـــ DayZ الشعبي، والمستوحى من فيلم Battle Royale عام 2000. في الوقت الذي أسس فيه DayZ: Battle Royale، حوالي عام 2013، عاش Greene المولود في أيرلندا في البرازيل لبضع سنوات كمصور ومصمم جرافيك ومصمم ويب، ولعب ألعاب الفيديو مثل قوة دلتا: بلاك هوك داون والجيش الأمريكي. اشتهر فيلم DayZ mod باهتمامه، كمحاكاة عسكرية واقعية وطريقة لعبه المفتوحة، وبدأ في اللعب مع خادم مخصص، وتعلم البرمجة أثناء سيره. وجد غرين أن أكثر لاعبي الرماة من الجيل الأول متكررين للغاية، مع الأخذ بعين الاعتبار الخرائط الصغيرة وسهلة الحفظ. أراد إنشاء شيء ذي جوانب عشوائية أكثر بحيث لا يعرف اللاعبون ما يمكن توقعه، مما يخلق درجة عالية من القدرة على إعادة اللعب؛ تم ذلك عن طريق إنشاء خرائط أكبر من ذلك بكثير والتي لا يمكن حفظها بسهولة، واستخدام موضع عشوائي للعناصر عبرها.

استلهمت غرين أيضًا من منافسة عبر الإنترنت لـــ DayZ تُسمى Survivor GameZ، والتي تضمنت عددًا من لاعبي تويتش ويوتيوب وهم يقاتلون حتى لم يبق سوى عدد قليل منهم. لأنه لم يكن غاسلًا بنفسه، أراد غرين إنشاء طريقة لعب مشابهة يمكن لأي شخص لعبها. كانت جهوده الأولية في هذا التعديل أكثر إلهامًا من روايات The Hunger Games، حيث يحاول اللاعبون التنافس على مخزونات الأسلحة في موقع مركزي، لكنهم ابتعدوا عن ذلك جزئيًا لإعطاء اللاعبين فرصة أفضل للبقاء عبر نشر الأسلحة حولها، أيضا لتجنب قضايا حقوق التأليف والنشر مع الروايات. في الإلهام من فيلم المعركة الملكية، أراد Greene استخدام مناطق آمنة مربعة، لكن قلة خبرته في الترميز دفعته إلى استخدام المناطق الآمنة الدائرية بدلاً من ذلك، والتي استمرت إلى ساحات المعارك. [2]

[1] -صفحة اللعبة في ستيم نسخة محفوظة 16 ديسمر 2017 على موقع واي باك مشين .

[2] -Forward, Jordan May 19, 2017. "Getting to know PlayerUnknown". PCGamesN. Archived from the original on May 19, 2017. Retrieved May 19, 2017

أسلوب اللعبة:

يتم اللعب بأسلوب التصويب من منظور الشخص الأول أو الثالث، ويصل عدد اللاعبين إلى 100 لاعب كلاً منهم يهدف لأن يكون الناجي الأخير. يمكن للاعبين الاختيار بين الخوادم التي يكون فيها اللاعب وحده وليس ضمن فريق معين، أو الخوادم التي تسمح للمشاركة بشخصين في الفريق أو أربعة. في كل الحالات، آخر شخص أو فريق باقٍ على قيد الحياة يفوز بالمباراة. في بداية كل مباراة يقفز اللاعبون من طائرة بالمظلات على جزيرة دون أن يكون بجعبتهم أية عنصر. بمجرد هبوطهم، يمكن للاعبين البحث في المباني وغيرها من المواقع للعثور على الأسلحة، المركبات، وغيرها من المعدات، والتي يتم توزيعها عشوائيا في جميع أنحاء الخريطة في بداية المباراة.

لعبة free fire

هي عملية اختطاف من نوع آخر التجربة الأولى تكون بإرادتك لتتحوّل في ما بعد إلى شيء من الإدمان.

تعلّمك فن القتل والاستمتاع فيه و رسم الاستراتيجيات، "تثقفك" حول أنواع الأسلحة والرصاص و الألغام و المتفجرات وتجبرك على الهرب من عالمٍ و مجتمع واقعيّ خطر إلى آخر افتراضيٍ أخطر منه.

لعبة تحوّل ابنك من شابٍ يعيش حياة طبيعية إلى مقاتل في ساحة معركة يناضل ليكمل ويقتل ليصمد، والرابح هو من يصمد حتى النهاية.

٢ مفهومها :

Free Fire، لعبة إلكترونية عبر الانترنات سرقت عقول الشباب وتركيزهم واستولت على حياتهم الشخصية وبعضاً من أموالهم. تبدأ اللعبة بجمع قرابة خمسين لاعب غير مسلح مع بعضهم البعض في مكان واحد ثم بعد ذلك يتم نقلهم بواسطة طائرة إلى جزيرة نائية، فري فاير حيث يسمح للّاعب باختيار المكان الذي يفضله للقفز من الطائرة واستخدام المظلة للهبوط على الجزيرة ليبدأ سباق التسلح، فعند هبوطك ستكون أعزلاً تماماً، وعليك البحث عن الأسلحة والعتاد داخل المنازل في هذه الجزيرة، كما يمكنك أيضاً البحث عن العربات واستخدامها في النقل، أو دهس اللاعبين الآخرين، إذا

كنت من محبي التحدي فاختر منطقة مكتظّة باللاعبين لبدأ اللعبة، أما إن كنت ترغب بالتركيز على النجاة فاختر مناطقاً أكثر هدوءاً./ يوجد في اللعبة منطقتان مميزتان، المنطقة الحمراء والمنطقة الآمنة، المنطقة الآمنة في بداية اللعبة تكون تشمل كامل الجزيرة، ثم بعد مرور بعض الوقت ستعطيك اللعبة رسالة تحذير بأن المنطقة الآمنة ستنكمش، وهنا عليك أن تتحرك لكي تبقى داخلها، لأن بقاءك خارجها يعني تناقص نقاط حياتك تدريجياً حتى الموت، لذا عليك أن تبقى يقظاً تجاه تغيرات هذه المنطقة، حيث أن هذه المنطقة ستستمر بالتضايق حتى تجبر آخر الناجين على التواجه فيما بينهم لتحديد الناجي الوحيد، وذلك للحلول دون تضييع الوقت في البحث عن أبرة في كومة قش، أما المنطقة الثانية هي المنطقة الحمراء، والتي تتحرك ضمن المنطقة الآمنة وعليك تفاديها، لأن وقوعك ضمنها سيتسبب بكشف موقعك للأعداء وبالتالي سيشكل خطراً عليك لكونك هدفاً سهلاً./ وتستمر اللعبة إلى أن يبقى شخص واحد فقط على قيد الحياة./ ويمكن اللعب كفريق أو بشكل منفرد، حيث يمكن لأعضاء الفريق أن يتواصلوا مع بعضهم بواسطة الصوت عبر المايكروفون، ويمكن لهم أيضاً أن يقدمو إسعافات أولية في حال شارف أحدهم على الموت./ ما الأسلحة التي توفرها اللعبة؟ تتميز هذه اللعبة عن مثيلاتها، بأنه لا يمكنك شراء أسلحة أو اقتنائها من المتجر مقابل ما تجمع من مال أو نقاط أثناء تقدمك في اللعبة، حيث أن متجر هذه اللعبة لا يوفر لك سوى الملابس والمظاهر الظريفة، أما الأسلحة فيجب أن تبحث عنها بنفسك في مباني الجزيرة فببساطة يمكن أن تكون محظوظاً بعثورك على أقوى الأسلحة من البداية أو قد تواجه بداية متعثرة من ناحية العتاد، وبشكل عام فإن أسلحة هذه اللعبة متنوعة تضم ألأحدث انتاجا في العالم الواقعي بالاضافة الى الألغام و المتفجرات.

مميزات لعبة فري فاير:

الجرافيك الممتاز.

الخريطة كبيرة وأماكن كثيرة.

الصوت والتأثيرات.

حجم اللعبة صغير نوعا ما مقارنة بألعاب الباتل رويال الأخري التي تزيد عن 1 جيجا.

عدد اللاعبين 50 لاعب فقط مما يسهل اللعب أكثر.

تعدد البيئات الخاصة باللعب.

تحتاج اللعبة الي مواصفات قليلة لهواتف الأندرويد وهي 1 جيجا رام مع مساحة 1 جيجا فارغة أو أقل.

تعمل اللعبة علي المعالجات الضعيفة ولا تحتاج امكانيات خارقة ، فتعمل علي الهواتف الضعيفة والمتوسطة نوعا ما.

خصائص لعبة فري فاير:

شرح لعبة فري فاير ف البداية تقوم بتحميل ملف OBB الخاص بلعبة فري فاير ويكون غالبا حجمة 360 ميجا ليس أكثر ، ثم تبدأ بتسجيل اللعبة بالاميل الخاص بك ويكون اما اميل فيس أو اي طريقة أخري يمكنك اختيارها كما تشاء .

ثم عند الدخول الي اللعبة ستجد الشاشة امامك كما في الصورة في الأسفل ، ويوجد في اللعبة خيارين الأول هو كيفية اللعبة ويكون اما Solo ويعني بمفردك ليتبقي واحد فقط في نهاية اللعبة ويكون على قيد الحياة ليتمكن من الفوز أو Duo ويعني أنت وصديق أو SQUAD والذي يعني 4 لاعبين وانت منهم ثم تختار اذا كنت تريد اللعب Classic وتعني انك تلعب بدون أي نقص في النجوم أو المستوي الخاص بك ، اما اللعب Ranked مما يعني زيادة في المستوي الخاص بك عند المكسب والنقصان عند الخسارة ، ثم تبدأ بعدها بالضغط علي Start لتبدأ اللعبة فهي تشبه بشكل كبير لعبة PUBG من حيث الخصائص

تعريف لعبة Bang Bang:

موبايل ليجيدنز: بانغ بانغ (بالصينية: 无尽对决) هي لعبة قتال متعددة اللاعبين عبر الإنترنت طُورت ونُشرت بواسطة شركة مونتون الصينية. صدرت اللعبة في عام 2016، وأصبحت شائعة في جنوب شرق آسيا وكانت من بين الألعاب المختارة لأول مسابقة للرياضات الإلكترونية في ألعاب جنوب شرق آسيا لعام 2019 في الفلبين.

في يوليو 2018، فازت تينسنت نيابة عن ريوت غيمز بدعوى قضائية في شانغهاي ضد الرئيس التنفيذي لشركة مونتون، واتسون زو جينوا، بتهمة السرقة الفكرية من لعبة ليغ أوف ليجيندز، وحصلت على تسوية بقيمة 2.9 مليون دولار. [1]

موبايل ليجيندز هي لعبة قتال متعددة اللاعبين عبر الإنترنت (MOBA) مصممة للهواتف المحمولة. يتم اللعب فيها في ساحة تتكون من ثلاثة مسارات، العلوي والوسط والسفلي، كل من هذه المسارات يحتوي على ثلاثة أبراج يمكن تدميرها بواسطة اللاعبين أو "المينيونز". يكون الهدف تدمير القاعدة الرئيسية للعدو الموجودة في نهاية الساحة. يتم نشر كائنات "المينيونز" في بداية اللعب، حيث تخرج من قاعدة كل فريق وتنتشر في المسارات الثلاث لمقاتلة العدو والتسبب بالضرر للأبراج.

يوجد في كل فريق، خمسة لاعبين يتحكم كل منهم في شخصية، تُعرف باسم "البطل (Hero)" باستخدام عناصر التحكم التناظرية الموجودة على الجوانب السفلية من الشاشة. كذلك توجد خارطة صغيرة في أعلى يسار الشاشة تظهر صور مصغرة لحركة لاعبين الفريق في الساحة.

يوجد 6 أنواع من أدوار من الأبطال : المدرع، الدعم، السفاح، المقاتل، الرامي، والساحر.

بالإضافة إلى ذلك، تحتوي موبايل ليجيندز على أنواع مختلفة من ألعاب الأركيد، والتي تتميز بميكانيكا لعب مختلفة، مثل: طورالنجاة وطور الشطرنج تي–دي

الأدوار عدل المدرع (Tank) : "قتال عن قرب" ويكون عمله الأساسي كدرع للفريق، يكون بلأساس ذو دفاع ونقاط صحة عاليين.

الدعم (Support) : "مزدوج نوعية القتال" يدعم الأبطال الأخرين حسب قدراته الخاصة ومنها رفع نقاط الحياة (HP) لديه أو لدى بطل اخر من فريقه، أو توليد درع وغيره.

السفاح (Assassin) : "قتال عن قرب" يكون لديه نقاط حياة منخفضة ولكنه يملك ضرر عالي. تعتمد مهاراته على الكمين للعدو والسرعة غالبا، حيث يستطيع قتل بطل من العدو بصورة سريعة ثم الإبتعاد.

[1]-تينسنت تكسب 2.9 مليون دولار في دعوة قضائية ضد مونتون مطورة لعبة موبايل ليجيندز"، مؤرشف من الأصل في 23 يوليو 2020.

المقاتل (Fighter): "قتال عن قرب" يكون متوازنا من ناحية الضرر ونقاط الصحة. ويسمح له هذا التوازن بلاشتباك مع العدو والخروج من الاشتباك حياً.

الرامي (Marksman) : "قتال عن بعد" لديه ضرر عال جدا خاصة في لاحق المباراة، لكن نقاط صحته وحركته تكون منخفضة ويعتمد على حماية بقية أعضاء الفريق غالبًا.

الساحر (Mage) : "قتال عن بعد" لديه مهارات خاصة كالإبطاء وشلّ الحركة، وعادة ما تكون على هيئة تأثير سطحي (Area of Effect "AoE") كما يكون لديه غالبا إمكانية الحركة السلسة لملاحقة العدو أو الهروب منه. [1]

أوضاع اللعب

الكلاسيك "Classic" في هذا الوضع يلعب اللاعبون ب5 ضد 5، وهو وضع اللعب الإعتيادي.

التصنيف "Rank" يشبه وضع الكلاسيك ولكن فيه يتنافس اللاعبون على الرتب.

المشاجرة "Brawl" يكون القتال فيه ب 5 ضد 5 أيضا لكن بمسار واحد في الخريطة، واختيار الأبطال يكون من بين بطلين يظهران عشوائيا في مرحلة الأختيار.

الذكاء الصناعي "Vs. AI" وفيه يتم اللعب ضد الذكاء الصناعي حيث يتم اللعب ضد ما يسمى بالبوت "Bot".

المخصص "Custom" يمكن في هذا الوضع تخصيص المطلوب للعب كأن يكول 1 ضد 1 أو 1 ضد 5 أو 3 ضد 2 وهكذا.

ألعاب الأركيد "Arcade" وفيه أطوار مختلفة للعب

ألعاب الأركيد

[1]- "دليل للمبتدئين في اللعبة"، مؤرشف من الأصل في 28 مايو 2020.

وهي أنماط أخرى من طريقة اللعب في موبايل ليجيندز. وهي ليست موجودة بشكل دائمي، بل تظهر مؤقتا حسب مواعيد محددة من قبل القائمين على اللعبة. ومن الجدير بالذكر بأنه ليس جميع الأبطال في اللعبة يتواجدون في الأطوار المختلفة يوجد عدة أنواع من هذه الألعاب:

طور المرآة "Mirror" يكون اللعب فيه بطريقة 5 ضد 5 لكن ببطل واحد لكل فريق.

طور النجاة "Survival" لعبة باتل رويال، تتم في مكان أسمه متاهة مينوس. يتواجد في المتاهة ككل 99 لاعب (33 فريقا) يتكون كل فريق من 3 لاعبين، وتتقاتل هذه الفرق فيما بينها. يكون الفوز للفريق الناجي في أخر اللعبة.

طور الفوضى "Mayhem" وفيه يتم تعديل مهارات بعض الأبطال ليصبحوا أقوى.

طور التطور "Evolve" في هذا الوضع، يتم إرسال 15 لاعبًا في خريطة حيث يتعين عليهم الارتقاء والتطور من خلال جمع الأحجار التي تسقطها الوحوش أو التي تُنشَر بشكل عشوائي حول الخريطة، كذلك يتقاتلون فيما بينهم. والفائز هو الناجي الأخير.

طور معركة الموت "Deathbattle" في هذا الوضع يتم الأختيار من بين مجموعة من الأبطال العشوائيين، وعند موت اللاعب يجب عليه إختيار بطل أخر. ولا يمكن إختيار نفس البطل مرتين من قبل الفريق. هناك طريقتان لتحقيق النصر: إما تدمير قاعدة العدو أو تحقيق 30 عملية قتل قبل أن يفعل العدو.

طور الجنون "Frenzy"* يحتوي هذا الطور على أطعمة منتشرة في الخريطة وكل نوع من هذه الأطعمة يعطي قدرات مختلفة للبطل. ويتم النصر عن طريق تدمير القاعدة للعدو.

طور لعبة الشطرنج "Chess TD" وهو وضع استراتيجي حيث يوزع 6 لاعبين على 6 خرائط مختلفة، ويتم اختيار الخصمان في كل جولة بصورة عشوائية. الهدف منه البقاء للنهاية.

طور الشطرنج السحري "Magic Chess" يشبه وضع لعبة الشطرنج فيما عدا بعض الإختلافات كشكل الخريطة والأبطال.

طور النهب "Ravage" وهو طور 5 ضد 5 أيضا، وهنا يختار اللاعب خمسة أبطال بأدوار مختلفة قبل بدء اللعب ومن ثم يتم إختيار البطل والدور عشوائيا. تحوي ساحة اللعب على عناصر تسمى ب "Aquamarines"، وأول فريق يجمع العدد الكافي منها يفوز.

رتب اللاعب عدل

يتم تحديد رتبة اللاعب عن طريق اللعب في وضع التصنيف "Rank" حيث يمنح كل فوز نقطة واحدة (نجمة)[أ] والرتب الموجودة هي:

واريور "Warrior"

إيلايت "Elite"

ماستر "Master"

غراند ماستر "Grandmaster"

إيبك "EPIC"

ليجيند "Legend"

ميثك "Mythic"

ميثك غلوري6 MythicGlory

"رتب اللاعبين في موبايل ليجيندز"، مؤرشف من الأصل في 28 يوليو

إيجابيات الألعاب الإلكترونية :

تظهرُ فوائد الألعاب الإلكترونيّة ومَيّزاتها في نواحي عديدة من حياة الفرد؛ فهي إلى جانبِ التّعليم الذي يَكتسبه الطّفل منها من خلال زيادة المَفاهيم والمعلومات وتطوير المهارات فإنّها تُنمّي الذكاء وسرعة التفكير لديه؛ حيث تَحتوي العَديد من الألعاب على الألغاز، وتَحتاج إلى مَهاراتٍ عقليةٍ لحلّها، وكذلك تَزيد من قُدرته على التّخطيط والمُبادرة، وتُشبع خيال الطفل بشكلٍ لا مثيل له، وتزيد من نشاطه وحيويّته، ويُصبح ذا معرفةٍ عالية بالتقنية الحديثة، ويُجيد التّعامل معها واستخدامها وتَكريسها لمَصلحته. من إيجابيّات الألعاب الإلكترونيّة أنّها تُشجّع الطّفل على ابتكار الحلول الإبداعية للتكيّف والتأقلم مع ظروف اللعبة، ويمتدّ أثرها إلى الواقع العملي؛ حيثُ يُمكنه تَطبيق بعض المهارات التي اكتسبها من خلال اللعب على أرض الواقع في حياته العمليّة الحقيقية. [1]

سلبيات الألعاب الإلكترونية :

على الرّغم من وُجود العَديد من الفوائد والإيجابيّات للألعاب الإلكترونية إلا أنّ لها جوانب سلبيّة متشعّبة تظهر آثارها على الفرد خاصّةً وعلى المُجتمع عامةً؛ فهي على الصّعيد الشخصي تُنمّي لدى الطفل العُنف وحسّ الجريمة وذلك لأنّ النّسبة الكُبرى من هذه الألعاب تَعتمدُ على تسلية الطفل واستمتاعه بقتلِ الآخرين، وتُعلّم المراهقين أساليب وطُرق ارتكاب الجريمة وحيلها، كما تُنمّي في عقولِهم العُنف والعدوان من خلال كثرة ممارسة مثل هذه الألعاب، فيكون الناتج طفلاً عنيفاً وعدوانياً. أيضاً تَجعلُ هذه الألعاب الطفل يَعيش في عُزلةٍ عن الآخرين، والهدف الأسمى لديه إشباع رَغَباته في اللعب، وبالتالي تتكون الشخصية الأنانيّة وحب النفس عند الطفل، وقد أثبتت الدراسات الحديثة أنّ الأطفال الذين يميلون لألعاب العنف ويمارسونها بشكلٍ كبير لديهم تراجع وضعف في التحصيل الأكاديمي. أثّرت الألعابُ الإلكترونيّةُ على المجتمعات التي تنتشر فيها انتشاراً واسعاً؛ فقد ثبت أنّ نِسبة جرائم القتل والسرقة قد ارتفعت بشكلٍ ملحوظ، وكذلك الجرائم الأخلاقيّة كالاعتداء، والزنا، والسبب في ذلك ألعاب العنف التي يُمارسها الأفراد، كما ثبت أنّ هذه الألعاب تُؤثّر أيضاً على الصحّة العامّة

[1] - ماجد محمد الزيودي ، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب إلكترونية ، اطلع عليه بتاريخ 2022/06/16 : www.mawdo3.com

للطفل على المدى البعيد؛ فهي تؤدّي إلى إصابته بالتهابات المفاصل، وقلّة المُرونة الحركيّة، والاضطرابات النفسيّة، كما أنّ اللعب لفتراتٍ طَويلة يُكوّن لدى الطفل السلوك الإدماني الوسواسي. [1]

[1] - ماجد محمد الزيودي ، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب إلكترونية ، اطلع عليه بتاريخ 2022/06/16 : www.mawdo3.com

الفصل الثاني :

اللعب وأهميته في حياة الطفل

1. تعريف الطفل:

لغة: طِفلٌ بِكسرِ الطاءِ وتسكينُ الفاء، كلمة مفرد جمعها أطفال، وهي الجزء من الشيء، والمولودُ ما دامَ ناعِماً دونَ البلوغ، والطّفل أول الشيء، والطفل أولُ حياة المولودِ حتى بلوغه، ويطلق للذكر والأنثى. [1]

اصطلاحاً :أمّا مفهوم الطفل في الاصطلاح فإنّه مبنيٌّ على المرحلة العمريّة الأولى من حياة الإنسانِ والتي تبدأُ بالولادةِ، وقد عبّرت آياتُ القرآنِ الكريم عن هذه المرحلة لتضع مفهوماً خاصّاً لمعنى الطفل، وهو كما جاء في قوله تعالى: (ثُمَّ نُخْرِجُكُمْ طِفْلاً)، [2] إذ تَتّسمُ هذه المرحلة المُبكّرة من عمر الإنسانِ باعتمادِه على البيئة المُحيطة به كالوالدين والأشقّاء بصورة شبه كليّة، وتَستمرّ هذه الحالة حتّى سنّ البلوغَ. [3]

2. خصائص الطفل:

إنَّ مرحلة الطفولة تعتبر أهمَّ مرحلةٍ في حياة الإنسان؛ ففيها بداية التشكيل والتكوين، وعليها سيكون الإنسان بعد ذلك: سَوِيًّا أو مريضًا، فجميع الأمراض النفسية تقريبًا تنشأ نتيجةً لسوء فهم طبيعة هذه المرحلة ومتطلَّباتِها؛ فالغضب، والخوف، والانطواء، والتبول اللاإرادي، والشِّجار، والكَذِب، والسرقة، وغير ذلك من أمراض تنشأ في بداية هذه المرحلة إن أُسِيء إلى الطفل فيها، ولم يعامَل المعاملةَ التربويَّةَ السليمة.

ولذا فنحن نَخُصُّ هذه المرحلةَ بالذِّكْر دون بقية المراحل السِّنِّيَّة الأخرى؛ ولكنَّنا نؤكِّد على أنَّ هذهِ الخصائِصَ غيرُ مصطنعة عند بعض الأطفال؛ بل إنَّها تدلُّ على أنَّ هذا الطفل سَوِيٌّ وطبيعيٌّ، وإن أتى ذلك على المربِّي بِبَعْضِ الضَّرر:

فمَثَلاً: الطفل حتَّى 6 سنوات لا يُمَيِّز بين الصواب والخطأ؛ فلذلك قد تجده يضع يده في الماء الساخن أو يضع يده على النار؛ ليَستكشِفَ هذا المجهولَ بالنسبة له، فلا بدَّ أن أُعامِل الطفل على أنه

[1] – معجم المعاني .
[2] - سورة الحج، الآية : 05.
[3] – محمد القرطبي، 1964 ، تفسير الالقرطبي، القاهرة ، دار الكتب المصرية ،ج12، ص 11-12

طفل غير مُدرِك، وأن ما يفعله طبيعيٌّ في هذه السِّنِّ، فعلينا فقط أن نُرشِد ونُهَذِّبَ هذه الصفة، ونحاول هنا التعرف على هذه الصفات وتلك الخصائص المميِّزَة للأطفال .

1 – كثرة الحركة وعدم الاستقرار:

فالطفل يتحرَّك كثيرًا، ولا يجلس في مكان واحد لفترة طويلة، ورسول الله – صلى الله عليه وسلم – يقول: ((عَرَامَةُ الصَّبِيِّ في صِغَرِهِ زيادةٌ في عَقْلِهِ عند كِبَرِهِ))؛ رواه الترمذي أي: إن الحركة الكثيرة، واللعِبَ الدائم، وعدمَ الاستقرار، والصعودَ والنزول، وغيرَ ذلك، يَزيد من ذكاء الطفل وخِبرَتِه بعد أن يكبُرَ، أمَّا الآخَرُ الذي لا يتحرك، ويجلس دائمًا وحيدًا في أحد الأركان فهو غير سِوِيٍّ، وغالبًا ما سَيُصابُ بعد ذلك بالانطواء والكَبْت والخوف والخجل نتيجة لذلك.

ولكن هناك بعض الأشياء التي تساعد في تهذيب وترشيد حركة الطفل الكثيرة في هذه المرحلة، ومنها:

أ– أن تحاول الأمُّ أن تَشْغَل فراغه معها في أعمال البيت؛ لأنَّ النفس عمومًا إن لم تَشْغَلْها بالطاعة شغلتك بالمعصية، والطفل كذلك إن لم تَشْغَلْهُ بما هو مفيد فسيُفَرِّغ طاقته فيما هو غير مفيد، فالأمُّ تُحَضِّر طَبَقًا صغيرًا وتطلب منه أن يغسل شرابه [جَوْرَبَهُ] أو ملابسه؛ لِيتعوَّدَ على الاعتماد على النفس، وكذلك يرتِّب أدواتِه وملابِسَهُ وحُجْرَتَهُ قَدْر الإمكان.

ب– الاشتراك في أحد الأندية؛ ليُفْرِغ الطفل طاقته في لِعْبَة ما، خاصَّةً الألعابَ العنيفة التي تُعَوِّده الشجاعة والثقة بالنفس؛ كالكاراتيه، والتايكوندو، والكونغ فو، والمصارعة.

ج– زيارة الأقارب والأصدقاء والجيران مِمَّنْ لهم أبناء في مثل هذه السِّنِّ، فيلعب الطفل مع أصدقاء له في سِنِّه، يُفرِّغ معهم طاقَتَهُ على أن يُراعَى اختيار الأقارب والأصدقاء والجيران الصالحين، الذين يربُّون أبناءَهُمْ على القِيَمِ السَّليمة، والأخلاق الفاضلة؛ لئلا يسمع ما تمنعه عنه من ألفاظ بذيئة وغيرها من فاسد الأخلاق؛ ولذا يمنع الطفل من النزول للشارع مع أقران السوء، أو سماع التليفزيون دائمًا؛ لأن ذلك يفسد ما تحاول إصلاحه.

د– (الفسحة) والخروج للمتنزهات، ولو مَرَّة كلَّ أسبوع على الأقلّ.

2– شدَّة التقليد:

فالطفل يقلِّدُ الكبير خاصَّةً الوالِدَيْنِ والمدرسين في الحَسَن والقبيح؛ فالأب يصلي فيحاول الابن تقليده، ويَشرَب الدُّخَان فيحاول الابن تقليده وهكذا، ومن طرق علاج ذلك ما يلي:

أ– نحكي له حكايات الصحابة والصالحينَ والعُلَماء والنماذج الطيبة؛ ليقلدهم.

ب– نَصْطَحِبُه في كُلّ ما هو حَسَنٌ؛ ليقلد، كالذهاب معه إلى المساجد وزيارة الصالحين.

ج– لا يجلس أمام التليفزيون ليشاهد غريندايزر، والنينجا، وسوبر مان؛ لئلا يصاب بالكبت والإحباط، نتيجة فشله في تقليدهم، أو أن يرمي بنفسه من الشباك؛ ليقلد سوبر مان مَثَلاً.

د– شرائط الكاسيت والفيديو الإسلامية، التي تحكي قِصَصًا وتراجِمَ للقادة المسلمين الفاتحين تساعدهم في ذلك؛ مثل أفلام: مُحمَّد الفاتح، والسندباد، ورحلة خلود، والرسالة وغيرها.

3– العناد:

فالطفل يتميَّزُ بِالعِناد الشديد، فلا نتعجَّبُ من ذلك ونتَّهم الطفل بتعمد العناد مع أبويه ومدرِّسيه؛ بل علينا أن نُشَجّعه ونحفزه على فعل النقيض، ونذكر له من القصص والحكايات ما يجعله يَنْفِر من العناد؛ كأن نُشَبّه الذي يُعاند بالشيطان الذي عاند مع الله ولم يطع أوامره؛ فغَضِبَ الله عليه وأدخله النار، ومثله الكافر القبيح وغير ذلك؛ مما يجعل الطفل يبتعد عن هذه الصفة، ولكن في النهاية نتأكَّد تمام التأكّد من أنَّ الطفل العنيد غير مريض، وغير عاقّ لوالديه، ولكن هذا العناد يرجع إلى طبيعة سِنّه، فإذا صعِد على الفراش برجله المتسخة ورفض النزول، أو رفض النوم، وصمَّم على الرفض، أو عاند في أي شيء، فالتحفيز والتشجيع لا الإهانة والتعذيب.

4– عدم التمييز بين الصواب والخطأ:

فالطفل قد رأى أمه تشعل الكبريت، فحاول تقليدها فلسعته النار، ووضع يده في الماء الساخن وهو لا يعرف ضرره، ويريد أن يضع يده بين ريش المروحة وهي تعمل، وغير ذلك من أمثلة تدل على عدم تمييز الطفل بين الصواب والخطأ، فلا يحاسب الطفل على ذلك بالضرب والإهانة؛ كما

يحاسب الكبير المدرِك؛ لأن عقل الطفل لم ينضج بعد، وإن مَيَّزَ شيئًا لا يُمَيِّز الآخر، لكن علينا أن نبعده عما يضره؛ كالسكين، والكبريت، والمروحة و(الدفاية)، والماء الساخن.

5– كثرة الأسئلة:

فهو يسأل عن أيِّ شيء، وفي أي وقت، وبأي كيفية؟ ومنها الأسئلة التي يريد منها المعرفة؛ كسؤاله: أين الله؟ ومنها الأسئلة التي يريد منها إحراج الأبوين والمربي؛ كسؤاله: (لماذا أنت سمين يا بابا؟) ومنها الأسئلة التي تدل على قلقه وخوفه؛ فيقول: (هل ستموت يا بابا؟)، وغير ذلك من أنواع الأسئلة التي سيأتي الحديث عنها مفصلاً بإذن الله في موضع آخر، ولكن قبل ذلك نحذر من الكذب على الطفل، ولا نجيب عن أسئلته بما لا يحتمله عقله، ولنضبط ردود أفعالنا عند المفاجأة بسؤال غير متوقع، ولا نقول له: أنت ما زلت صغيرًا، ولا تتكلم في هذه الأمور؛ لأن الطفل عنيد، وسَيَزِيدُه ذلك شغفًا لمعرفة الإجابة عن سؤاله، وسيضطر لأن يسأل أحد أقاربه، أو مدرِّس الحضانة أو المَدْرَسَة، وقد يجيبه إجابة خاطئة تَعْلَقُ في ذِهنه، ولا تستطيع مَحْوَها أو تصويبَها بسهولة؛ فلنفتح قلوبنا وعقولنا لأسئلة أبنائنا قبل أن نندم.

– ذاكرة حادة آلية:

فالطفل ذاكرته ما زالتْ نقيَّةً بيضاءَ، لم تُدَنِّسها الهموم ولا المشاكل، فهو لذلك يحفظ كثيرًا وبلا فهم، وهذا معنى الآلية؛ أي: أنْ يحفظَ بلا وعي وبلا إدراك، وتُسْتَغَلُّ هذه الحِدَّةُ والآلية في الذاكرة في: حفظ القرآن الكريم، والحديث الشريف، والأدعية، والأذكار، والأناشيد، وفي المذاكرة، ويصعُبُ نِسيان ما يحفَظُه في هذه السِّنِّ.

ولكن مع مراعاة أن يكون أُسلوبُ التَّحفيظِ سَهلاً شَيِّقًا، وفي أغنية جميلة فتعلمه التسمية في كل شيء من خلال النشيد:

أَبْدَأ لَعِبِي بِاسْمِ اللَّهْ أَقْرَأ أَكْتُب بِاسْمِ اللَّهْ

أَرْكَب أَسْبَح بِاسْمِ اللَّهْ آكُل أَشْرَب بِاسْمِ اللَّهْ

بِاسْمِ اللَّهْ اسْمِ اللَّهْ أَحْلَى كَلاَم اتْعَلِّمْنَاهْ

فنحن بذلك نفرِّغ طاقة الطفل فيما يفيد ونبعده – ضمنيًّا – عن الأغاني الفاسدة، ونحبب إليه البديل الإسلامي الجميل، ونملأ ذاكرته الحادَّة الآليَّة بالكلم الطيب.

وذاكرته الآلية تساعدنا كثيرًا في عدم بيان السبب، والحكمة والتفسير، فهو يحفظ بالتلقين وبالسماع – غالبًا – ويكفِي أن تقرأ له الآية والدُّعاء مَرَّتين أو ثلاثًا؛ لِيَحْفَظَهُ عَنْ ظَهْرِ قلب، أو نُحَضِّر له – في حفظ القرآن مثلاً – شريط المصحف المعلم ليردد خلفه، وطريقة الحفظ المُثْلى سيأتِي تفصيلٌ لها فيما بعد.

7 – حب التشجيع:

وهو عامل مشترك تقريبًا في كل الخصائص، ونحتاج إليه عند العِناد، وعند عدم التمييز بين الصواب والخطأ، وعند كثرة الحركة، وعدم الاستقرار، وعلينا أن نُنَوِّعَ التشجيع من ماديٍّ إلى معنويٍّ، وذلك حتَّى لا يتعوَّدَ الطفل على شيء معين، ولئلاَّ يصير نَفْعِيًّا، يأخذ على ما يعمله مقابلاً، ومن الأشياء الهامَّة عند التشجيع أن يربطَ الطفل بالثواب الأخروي، فنقول له: (الذي يسمع الكلام يَرْضَى اللَّه عَنْهُ)، (هذا الحرف بعشر حسنات)، (الصلاة التي صليتها في المسجد الآن بسبع وعشرين صلاةً في البيت)، ونَرْبِطُه بأفعال الصحابة والصالحين، فعندما يذهب للتَّدْرِيبِ في النَّادي نقول له: أنتَ سَتَكُونُ قَويًّا مِثْلَ سيّدِنا عُمَر وكان الكُفَّار يَخافون منه، أو نربطه بمن يحب؛ كأبيه؛ أو خالِه؛ أو عمّه؛ أو مُعَلّمه. وأساليب التَّشجيع كثيرةٌ ومُتَنوّعة، سيأْتِي الحديثُ عنها في موضوع الثَّواب والعقاب، ومنها: (إعطاؤه نجمة في كراسة الحضانة مثلاً) ومدحه أمام زملائه وأَبَوَيْهِ، ومناداته بأحب الأسماء إليه وغير ذلك.

8 – حبّ اللَّعب والمَرَح:

وهذا ليس عيبًا؛ بل إنَّ اللعب قد يكون وسيلة لاكتساب المهارات، وتجميع الخِبْرات، وتنمية الذكاء، وأفضل وسيلة للتعليم هي اللعب، وسوف نتحدث عن ذلك بالتفصيل في موضع آخَرَ في هذا الكتاب، ولكن ما نودّ أن نذكره هنا، هو أن اللعب والمرح ليس اختياريًّا لولي الأمر كما أنه ليس عيبًا في الطفل؛ حتَّى نقول عنه إنَّه (لِعَبِي مستهتِر)؛ بل إن ما يفعله هو طبيعة سِنِّه وخاصّيَّة من خصائصه

التي بدونها يصير غير طبيعي، وما علينا إلاَّ أن نرشده ونوجهه إلى اختيار ألعابه وأوقات اللعب، وكيف يستفيدُ من هذا اللعب، واختيار مَن يلعب معهم.

– حبُّ التَّنافُس والتَّناحُر:

وهذه إن رُشِّدَتْ ووُجِّهَتْ لكانت عاملاً مهمًّا في التفوّق والابتكار، فتقول لابنك: لا أحب أن تكون متأخّرًا في شيء؛ بل لا بد أن تكون الأول دائمًا. وتقول: الولد فلان يفعل كذا، فلماذا لا تكون مثله؟ أنت يمكن أن تكون أفضل منه لو فعلت كذا وكذا، وهكذا تشجعه دائمًا على التنافس في الخير مع مراعاة عدم الإسراف فيه بصورة تورث الطفل العدوانية، والغيرة، والحقد على الآخر المتفوّق عليه.

10 – التفكير الخيالي :

فعقله لم ينضج بعد كما تحدثنا؛ لذلك فيغلب الخيال على تفكيره، وهو ما يسمى بأحلام اليقظة عند الكبار – خاصة المراهقين والمراهقات – فهو تفكير في غير الوَاقع، فلا تنزعج عندما تجد الطفل جالسًا يفكر في شيء ما.

فعندما نحدثه عن الجنة نقول: فيها كل ما تحبه، ونتركه يفكر فيها كيفما يشاء، وكذلك نقول له: (ربنا كبير وقوي جدًّا)، ونتركه يسبح بخياله كيفما يشاء؛ حتى يكبر وينضج عقله.

11 – الميل لاكتساب المهارات:

فلو أن أباه كان نجارًا، أو لاعبًا، أو حدادًا، أو مُعَلِّمًا، أو سَبَّاكًا، أو حتى عامل نظافة، فسوف نجد الطفل يحاول اكتساب تلك المهارة مِن أبيه بتقليده له، وذلك للطفل الصغير قبل 6 سنوات، وبعدها سيقل ذلك.

12 – النمو اللغوي سريع:

فمعجم الطفل اللغوي يزداد باستمرار، ويؤثر في ذلك الصحَّةُ العامَّةُ للطفل، خاصة التغذية السليمة، وكذلك العلاقات الأُسْرِيَّة، والمحتوى الاجتماعيّ، والاقتصاديّ، والمستوى اللغويّ للأب والأم، فالطفل المريض نُمُوُّهُ اللُّغَوِيُّ غير الطفل الصحيح، والطفل الذي يعيش وسط مشاكل بين أبيه وأمه غير الذي يعيش في حياة أسرية هادئة هانئة، والطفل الغنيّ غير الفقير، والطفل المُدَلَّلُ يختلف عن غير

المُدَلَّل، والطفل الذي يتحدث أبواه الفصحى، أو اللغة العربية السليمة غير الذي يتحدث أبواه بألفاظ بذيئة، أو يغلب على كلامهما لغة أخرى غير العربية.

ولمراعاة النمُوِّ اللغويِّ السريع للطفل، ولتجنّب ما قد يظهر بعد ذلك من مشاكل مثل: التهتهة، والخنقة، واللَّجلجة، وغيرها يراعى الآتي:

1 – إبعاد الطفل عن الألفاظ السيئة، والبذيئة: كالسِّباب والشتائم.

2 – إبعاد الطفل عن الألفاظ المجرَّدة غير المحسوسة مثل: الإنسانية، والحرية، والاشتراكية.

3 – الكشف الدوري على الطفل ومتابعته صِحِّيًّا، خاصة أذنه؛ لأنه ربما يكون ضعيف السمع.

4 – إبعاد المدارس الأجنبية قبل 6 سنوات.

5 – مخالطة الأقران الصالحين من الأطفال.

6 – الإكثار من القِصَص المحكيَّة عن طريق شرائط الكاسيت والفيديو.

7 – تصويب الألفاظ التي ينطِقُها الطفل معكوسة مثل (مرضان) بدلاً من رمضان، و(فوانيس) بدل فوانيس، و(أنا ذهبت لأ) بدل أنا لم أذهب، وعدم الضحك عليه، أو السخرية منه لئلاَّ يُعانِد.

8 – تَشْجِيع الطفل على الاستماع.

9 – أن يُخرِج المُرَبّي – خاصَّةً الأَبَوَيْنِ – اللَّفْظَ من مَخْرَجِه، فيقول: مسجد بدل (مزجد) ويقول: رشد بدل (رجد)، ويقول رزق بدل (رسق)، وهذه كلها أخطاء شائعة ينبغي أن نجنبها أبناءنا.

10 – توقع ظهور خشونة وحدة وبحة الصوت من سن 5 سنوات تقريبًا.

11 – تطلب الأم منه أن يحضر الأطباق الحمراء، ثم الملاَّعق الكبيرة، ثم المَفْرَش الأزرق؛ ليزداد مُعجَمُهُ، وتَمْييزُهُ بين الألوان والأشياء، وتَخْلِطُ له الحبوب (قمح – ذرة – أرز – فول – لوبيا) وتطلب منه تجميعَ المتشابه منها، وتُعَرِّفُه باسم كل نوع على حِدَة.

12 – تغيير ما يمكن من الألفاظ العامِّية إلى غَيْرِها مِنَ الفصحى، وبعض الألفاظ يمكن تغييرها بسهولة مثل: ونعم بدل (إيه)، وآسف بدل (معليش)، وانتظر بدل (استَنَّى)، وبارك الله فيك أو حسنًا أو شكرًا بدل (صحيت)... إلخ.

13 – الميل للفكِّ والتركيب:

وهذا يَعتبرُهُ البعض نوعًا من التخريب وهو ليس كذلك؛ بل هي طبيعة المرحلة فينبغي أن يُبعَدَ عنِ الطفل أيُّ شيء قابلٍ للفكِّ، أو ما يخشى عليه منه، ويؤتى له بألعاب متخصصة في ذلك مثل: القطار، والبازل، والكانو، والمكعبات، والقصص، والورق، والصلصال.

14 – حدَّة الانفعالات:

فهو يثور وينفعل بدرجة واحدة للأمور الهامَّة والتافهة: وأهم هذه الانفعالات:

1 – الخوف، وهو عند البنات أكثر، فلا ينبغي أن يعاقَب الطفل بالتخويف من الشرطي، أوِ الظلام، أو الأب، أو المدرس، أو العفريت، أو (أبو رجل مسلوخة)، أو (أُمِّنا الغولة)؛ لأن لهذا عواقبه الوخيمة فيما بعد، وسيترتب عليه الكثير من الأمراض النفسية، والتبول اللاإرادي، والكبت، والانطواء.

2 – الغَضَب: ومِنْ مَظاهِرِه: الامْتِناع عن الأكل، أو كَسْر الأشياء، أو أن يضرب نفسَهُ، وبواعث الغضب قد تكون: اللَّوْم والنَّقد، مقارنته بِغَيره دائمًا، إرغامه على اتّباع بعض العادات والأَنْظِمة، تكليفه بعملٍ فَوْقَ طاقَتِه، غضب الوالدين والشِّجار الدائم بينهما.

3 – الغَيْرة: وهي منتشرة بَيْنَ البنات أكثر، وغالبًا ما تكون بسبب مولود جديد، يَشعُر الطفل أنه أَخَذ منه حنان الأبوين، فيقوم بإيذائه، أو يتبوَّل لا إراديًّا، أو يحبو بعد أن كان يمشي ليجذِبَ إليه الانتباه، وتُعالَج هذه الغيرة – إن وجدت – بأن يطلب منهم تقبيلُ بعضهم البعض، وإهداء أحدهم هديَّة للآخَر، والإيثار، وعدم تمييز أحد على أحد في المعاملة، وإن كان الآخر معيبًا أو مريضًا، ويُعْطَى الكبير برتقالة يقسمها بالتساوي على الأصغر منه، وهكذا.

3. الطفل و البيئة الإعلامية و المعلوماتية:

التلفزيون ؛. الكمبيوتر ؛ الانترنت جميعها أصبحت جزء لا يتجزأ من البيئة اليومية للطفل و الفتى و الفتاة في شتى أنحاء العالم..... و نحن لسنا في حالة حرب مع هده الأجهزة ؛ و لم نستطيع ان نكون السبب البسيط ؛ و هو أننا لا نتعامل مع جهاز أو أجهزة يمكن التحكم فيها ؛ فالأطباق و أجهزة فك الشفرة تفتح لأبنائها عالما من مئات المحطات التي تبنتها الأقمار الصناعية و كل واحدة تقدم برامج و مفاهيم.

كما ينبغي ان نتعاون الأسرة و المدرسة و أجهزة الإعلام الثقافة من أجل تقديم مواد وو سائط الثقافية ممتعة و معلمة في نفس الوقت ؛ و يقبل عليها الأطفال و تستطيع أن تتنافس المعروض الأجنبي كل ما يحمله من قيم و أفكار و توجهات ؛ و التعاون أيضا مطلوب من أجل ضبط محتوى و الساعات مشاهدة التلفزيون و اللعب بالكمبيوتر. [1]

الإذاعة:

تشير الدراسات العلمية الطفل في هده المرحلة "12/6 سنة يحتاج إلى إشباع رغبته القوية في حب الإستطلاع ؛ و هو في المراحل الثلاثة و المرحلة الابتدائية يميل إلى الخيال و التمثيل و المحاكاة التي يستقبلها من مجتمعه و هو يتنقل من الضوابط الإجتماعية لغير منتظمة التي كان يعيشها في منزله إلى المراحل المنتظمة الإجتماعية المنضمة داخل المدرسة ؛ و هدا يحتاج إلى القدرة الحسنة و ينبغي في هدا السن الأكثار من قصص القران الكريم و السيرة النبوية المطهرة التي تنمي فيهم الخيال المتزن

التلفزيون:

و منه يأخد الشيء المعلومة مرئية و مسموعة و هو سيلة إيضاح الصغير أكثر من الوسائل أخر ؛ و يتأثر النشئ به ويتابع برامجه لدا يجب الإرتقاء بالبرامج التلفزيونية على مستوى من حيث التقاء المعلومة و الأفلام و المسلسلات الأنه يحسب النوع و الأفلام و المسلسلات الهشة و الهابطة في الفكر و المستوى [2]

[1] – هدى محمود "الأسرة و تربية الطفل" ط ب ؛ دار المسيرة ؛ عمان ؛ 2015 ص 234 /235

[2] - سماح عصمت رشود: الإعلام التربوي دور الإداعة المدرسية من العلمية و التعليمية دار الراية ؛ عمان ؛ ط1 2010 ص 176 / 177

4. أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال :

إنّ الاهتمام الكبير والمتزايد بالألعاب الإلكترونية وارتباطها ارتِباطاً كبيراً بالأطفال دفع عُلماء النفس والتربية إلى دراسة هذه الألعاب وأثرها على مستعمليها من النواحي المختلفة؛ الصحية، والانفعالية، والثقافية، والسلوكية، فهي سلاحٌ ذو حدين. [1]

[1] – عبد الله ابن عبد العزيز الهدلق، ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها، ط1 ، الرياض، السعودية، جامعة الملك سعود، ص 43.

الجانب التطبيقي:

تمهيد :

يعد الجانب التطبيقي لأي دراسة بمثابة الجوهر الأساسي لمنظور الدراسة ويعتبر مكملا لها, فالهدف منه تحليل وتفسير البيانات من خلال أدوات التحليل المعتمدة في الدراسة لأجل الوصول لنتائج بحثية مرضية.

في هذا الفصل سنتطرق الى القيام بدراسة وصفية تحليلية,على أولياء تلاميذ ابتدائية خفري عمار ويحتوي هذا الفصل على الجداول الخاصة بفئات التحليل, تنوعت بين الجداول العامة والجزئية , حيث اعتمدنا في قراءتنا للجداول على البيانات البارزة وحاولنا تفسيرها بناء على معطيات الواقع.

1. تفريغ البيانات وتحليلها

المحور الأول: البيانات الشخصية

1 الجنس:

الجنس:	التكرارات	النسب المئوية%
ذكر	26	%52
أنثى	24	%48
المجموع	50	%100

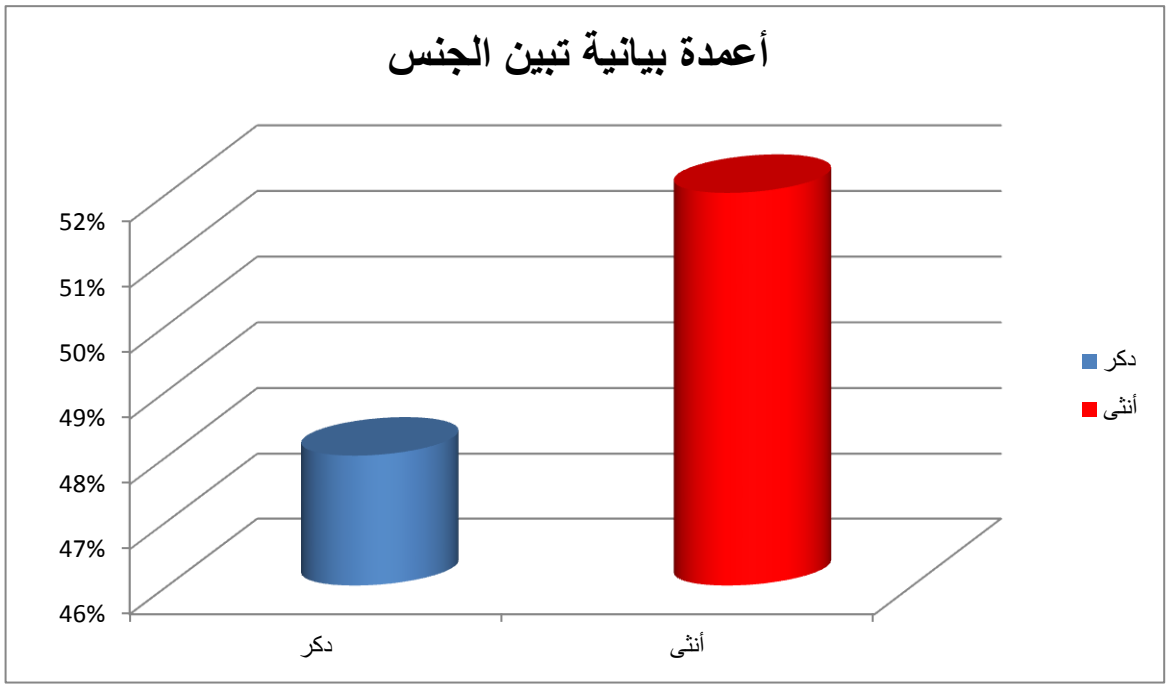
جدول رقم 01 يمثل البيانات الشخصية الخاصة بأولياء التلاميذ

التعليق على الجدول:[1]

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن استخدام الذكور للألعاب الإلكترونية القتالية بتكرار26مفردة، بنسبة 52% و استخدام الإناث للألعاب الإلكترونية القتالية بتكرار 24مفردة بنسبة 48%.

تشكل الألعاب جزأ أساسيا في حياة الأطفال إذ يقوم اللعب بدور رئيس في النمو المعرفي و تشكل الألعاب جزءا الحركي و الوجداني لدى الأطفال، و قد أثبتت الدراسات الحديثة أن مفتاح التطور و التعلم يتمحور حول استخدام الأطفال لعقولهم و حواسهم، إذ يعد اللعب من أفضل وسائل استخدام الطفل لعقله و حواسه، فمن خلال اللعب يعبر الطفل عن احتياجاته، و يساهم في تطور لغته، و تقوي عضلاته و يعد وسيلة الأطفال ألولية للحصول على المعرفة، سواء أكانت معرفة متصلة ببيئتهم المحيطة بهم أم معرفة متصلة بالعالم الخارجي، و هو نشاط ترويحي يكتشفون عن طريقه أشياء جديدة، و ينمو فيهم حب الاكتشاف.

[1] سارة محمود عبد الرحمن حمدان، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم، لنيل درجة ماجيستار في علم التربية، 2016، ص13.



2 المستوى الدراسي:

المستوى الدراسي	التكرارات	النسب المئوية%
سنة أولى	6	%12.1
سنة ثانية	5	%10.4
سنة ثالثة	7	%14.6
سنة رابعة	10	%20.8
سنة خامسة	20	%41.7
المجموع	50	%100

جدول رقم 02 يمثل المستوى الدراسي للتلاميذ

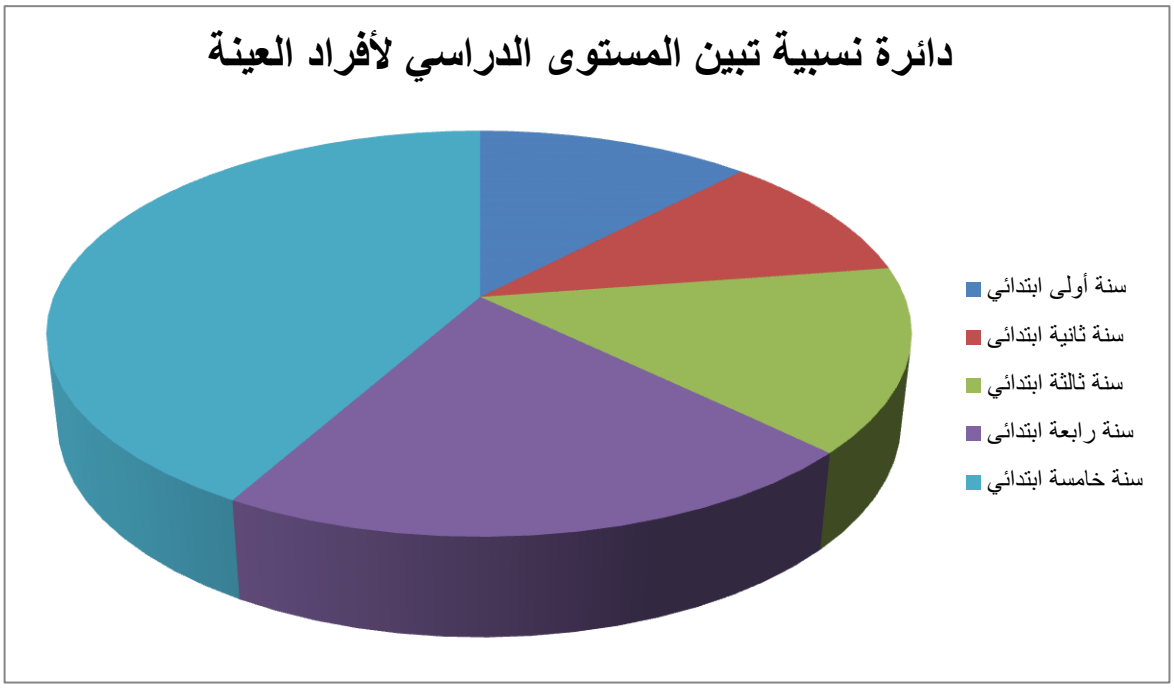
التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن تكرار التلاميذ الذين يدرسون في السنة أولى ابتدائي بلغ تكرارهم 7 مفردات بنسبة 12.1%، و تكرار التلاميذ الذين يدرسون في السنة أولى ابتدائي بلغ تكرارهم 7 مفردات بنسبة 12.1%،، و تكرار التلاميذ الذين يدرسون في السنة أولى ابتدائي بلغ تكرارهم 7 مفردات بنسبة 12.1%، وتكرار التلاميذ الذين يدرسون في السنة الثالثة ابتدائي بلغ تكرارهم 10مفردات بنسبة 20.8% ، وتكرار التلاميذ الذين يدرسون في السنة الرابعة ابتدائي بلغ تكرارهم 10مفردات بنسبة 20.8%، وتكرار التلاميذ الذين يدرسون في السنة الخامسة ابتدائي بلغ تكرارهم20 مفردة بنسبة 41.7 %.

ومنه نصل إلى أن تلاميذ الصف الخامس هم أكثر فئة يعتمدون على الألعاب الإلكترونية القتالية، وكلما ارتفع التلاميذ في المستوى الدراسي كلما زاد اقبالهم أكثر على الألعاب الإلكترونية القتالية.

يميل الطفل للعبُ بشكلٍ فطري؛ فهو من الأنشطة المهمّة في حياته التي تكشف عن مكنوناته، وعواطفه وجوانبه الخفيّة، وباللعب تتكوّن شخصيّة الطفل، وتظهر اتجاهاته وميوله الفكرية والعاطفية والاجتماعية. أكّد علماء النفس أنّ اللعب يُنمّي شخصيّة الفرد، كما أنّه وسيلةٌ من وسائل التعليم الأساسية، وفي السابق كان إطلاق مفهوم اللعب يرتبط بالنشاط البدني أو الحركي، إلا أنّه بتطوّر العلم والتكنولوجيا التي رافقته تغيّر مفهومه عن المفهوم السابق؛ فظهرت الألعاب الإلكترونية القتالية التي سُرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع ولاقت نجاحاً فائقاً، بهدف تلبية رغباته وحاجاته المختلفة، كالتسلية والترويح عن النفس، والتعليم والمتعة، وحب الاستطلاع، وتفريغ الطاقة الزائدة، وغير ذلك من حاجاتٍ مختلفةٍ تختلف باختلاف الفئةِ العمريةِ .[1]

[1] https://mawdoo3.com/%D8%A3%D8%AB%D8%B1_%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%



3المستوى المعيشي:

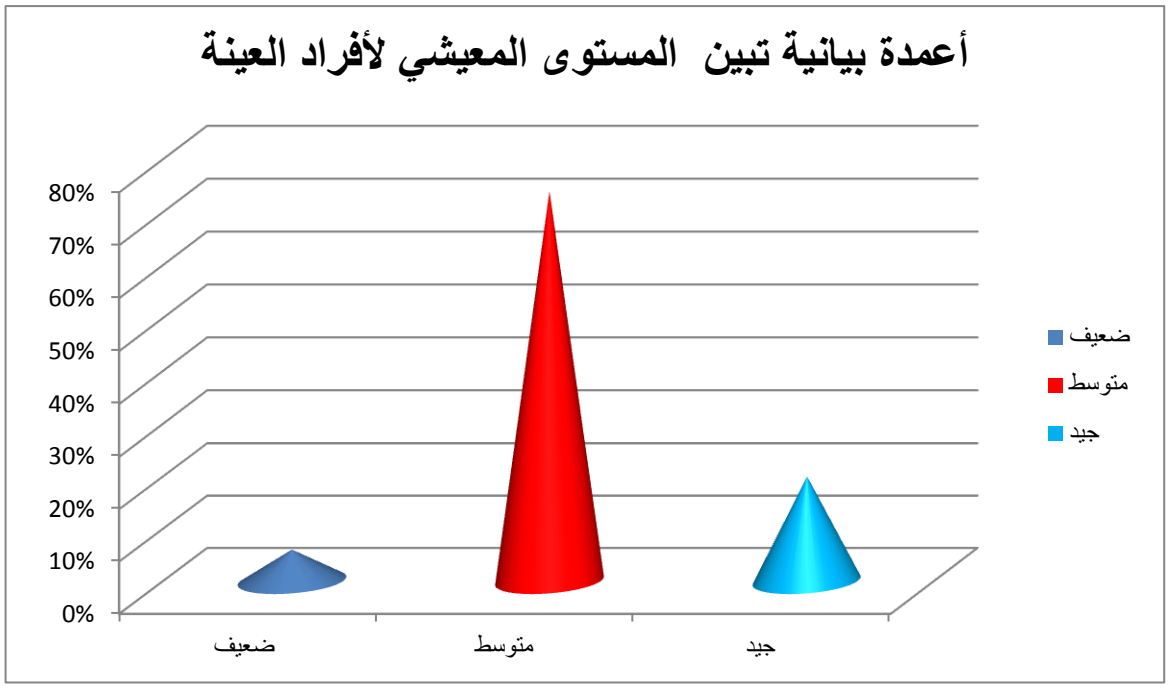
المستوى المعيشي	التكرارات	النسب المئوية%
ضعيف	3	% 6
متوسط	37	%74
جيد	10	%20
المجموع	50	%100

جدول رقم 03 يمثل المستوى المعيشي للتلاميذ

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن تكرار التلاميذ أصحاب المستوى المعيشي الضعيف بتكرار 3 مفردات بنسبة6%، و تكرار التلاميذ أصحاب المستوى المعيشي الضعيف بتكرار 37 مفردات بنسبة74%، وتكرار التلاميذ أصحاب المستوى المعيشي الضعيف بتكرار 10 مفردات بنسبة 50%.

ومنه نصل إلى أن معظم مفردات العينة يتنمون إلى المستوى المتوسط وهذا راجع إلى طبيعة المجتمع الجزائري الذي تكثر فيه الطبقة المتوسطة.



4 الحالة الاجتماعية:

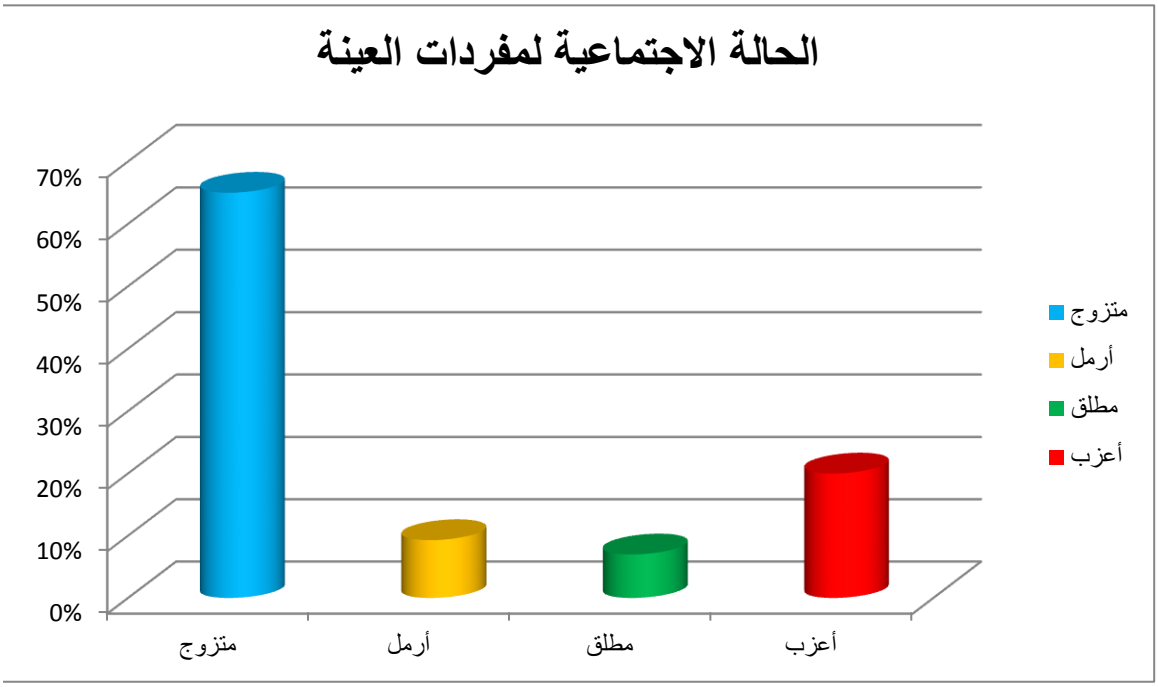
	التكرارات	النسب المئوية%
متزوج	32	%65.3
أرمل	4	%9.3
مطلق	3	%7
أعزب	10	20%
المجموع	50	%100

جدول رقم 04 يمثل الحالة الإجتماعية للوالدين

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن تكرار أفراد العينة المتزوجين ب32مفردة بنسبة 35%، و تكرار أفراد العينة المتزوجين ب 4مفردات بنسبة 3.9%، تكرار أفراد العينة المتزوجين ب3 مفردات بنسبة 7%.

ومنه نصل ألي أن معظم مفردات العينة متزوجين وأبنائهم يدرسون في ابتدائية خنفري عمار.



المحور الثاني: إقبال الأطفال على الألعاب الإلكترونية القتالية من منظور الأولياء .

5 هل تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية يكون؟

تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية	التكرارات	النسب المئوية%
دائما	37	46%
أحيانا	21	%42
نادرا	13	%20
المجموع	50	%100

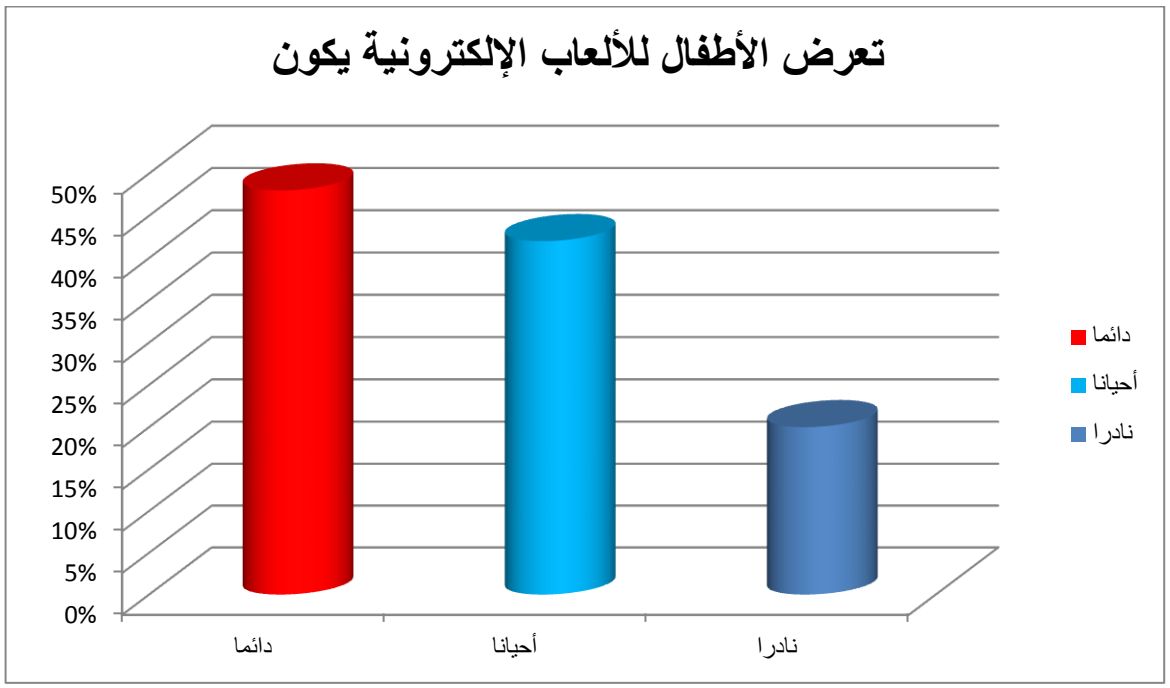
جدول رقم 05 يمثل تعرض أفراد العينة للألعاب الإلكترونية القتالية

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن تكرار أفراد العينة الذين يتعرضون دائما للألعاب الالكترونية القتالية بتكرار 21 مفردة بنسبة46%،

و تكرار أفراد العينة الذين يتعرضون أحيانا للألعاب الالكترونية القتالية بتكرار 37 مفردة بنسبة46%، و تكرار أفراد العينة الذين يتعرضون أحيانا للألعاب الالكترونية بتكرار 13 مفردة بنسبة20%

تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية القتالية يكون دائما وهذا راجع إلى تحفيز الإبداع لدى الأطفال وزيادة قدراتهم على الفهم بشكل عام، تحسين المهارة الإدراكية فالألعاب الإلكترونية القتالية تحتاج إلى تنسيق بين حركة اليد والعقل، تركيز العقل على القيم بعدة أشياء مرة واحدة، تطوير مهارة الاستماع إلى أشياء مختلفة في نفس الوقت، تنمية الذاكرة وزيادة قدرة التفكير، مساعدة الأطفال على التأليف مع التقنيات الحديثة، تعليم الطفل كيفية الدفاع عن النفس في حالة التعرض لهجوم، تنمية عقل الطفل على الابتكار، تحفيز الطفل على الدخول في المجتمع والانخراط فيه.[1]



[1] https://wiki.kololk.com/wiki80681-alaosra-

6هل توفر الأنترنت يكون؟

توفر الأنترنت	التكرارات	النسب المئوية%
دائما	40	%79.4
أحيانا	10	%20.6
المجموع	50	%100

جدول رقم 06 يمثل توفر الإنترنت لدى أفراد العينة

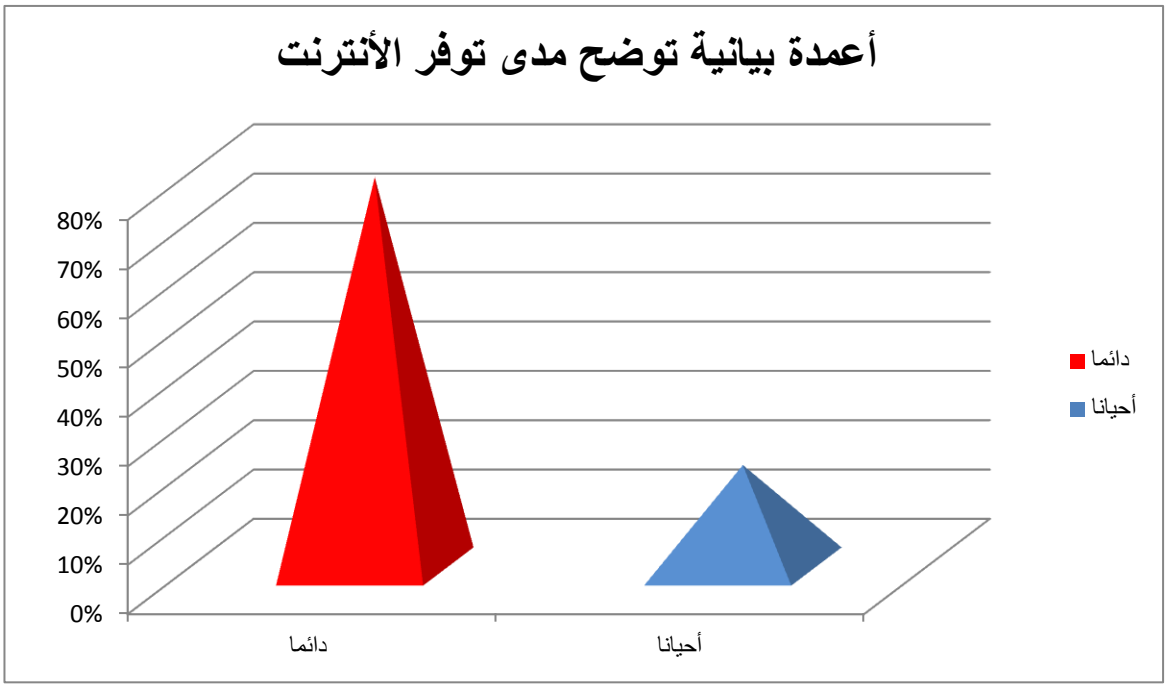
التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن تكرار أفراد الذين يتوفر الانترنت لديهم دائما بتكرار 40مفردة بنسبة79.4%، و أن تكرار أفراد الذين يتوفر الانترنت لديهم أحيانا بتكرار10مفردات بنسبة"20.6%.

ومنه نصل إلى أن معظم أفراد العينة تتوفر لديهم الأنترنت دائما وهذا راجع إلى، الحصول على الكثير من المعلومات الموجودة على الإنترنت بسهولة، وذلك عبر مُحرّكات البحث التي تُوصل الشخص إلى ما يحتاجه من معلومات؛ من خلال كتابة كلمة رئيسيّة واحدة، أو أكثر، ممّا يؤدّي بمُحرّك البحث إلى البحث عن مواقع الويب ذات الصِّلة، كما أصبح الإنترنت وسيلةً أساسيةً للمعرفة من خلال الخدمات المجّانية، أو المدفوعة؛ حيث يتمّ إثبات مصداقية هذا النوع من التعليم فيما إذا كان آمناً، وجديراً بالثقة من خلال جودة، وموثوقية المحتوى المُقدّم من كلّ موقع ويب، ويُشار إلى أنّ الشبكة العنكبوتية العالمية أصبحت وسيلةً بارزةً، ومهمةً للفئات غير التابعة للمؤسسات الأكاديمية، لتُمكّنهم من جمع مقدار أكبر من المعرفة في عدّة مواضيع .[1]

1 https://mawdoo3.com

كما أنّ الإنترنت وفّر عدّة مواقع تُمكّن الأطفال أيضاً من الحصول على ما يلزمهم من معلومات بسهولة. توفير الراحة من فوائد الإنترنت أنّه يُمكّن الأشخاص من إتمام العديد من المَهامّ اليومية بطريقة مريحة . وبدون الانتقال من مكان إلى آخر؛ حيث يُمكن للشخص دفع الفواتير المُستَحقّة عليه، وإدارة حسابه المصرفيّ، والتسوّق في معظم المجالات الحياتيّة تقريباً.[1]



7 ماهي الوسيلة التكنولوجيا التي تستخدمها من خلال الألعاب الإلكترونية القتالية؟

الوسائل التكنولوجية المستخدمة في الألعاب الإلكترونية	التكرارات	النسب المئوية%
هاتف نقال	25	%50
حاسوب محمول	16	%32
حاسوب منزلي	7	%14
لوح إلكتروني	2	%4
المجموع	50	%100

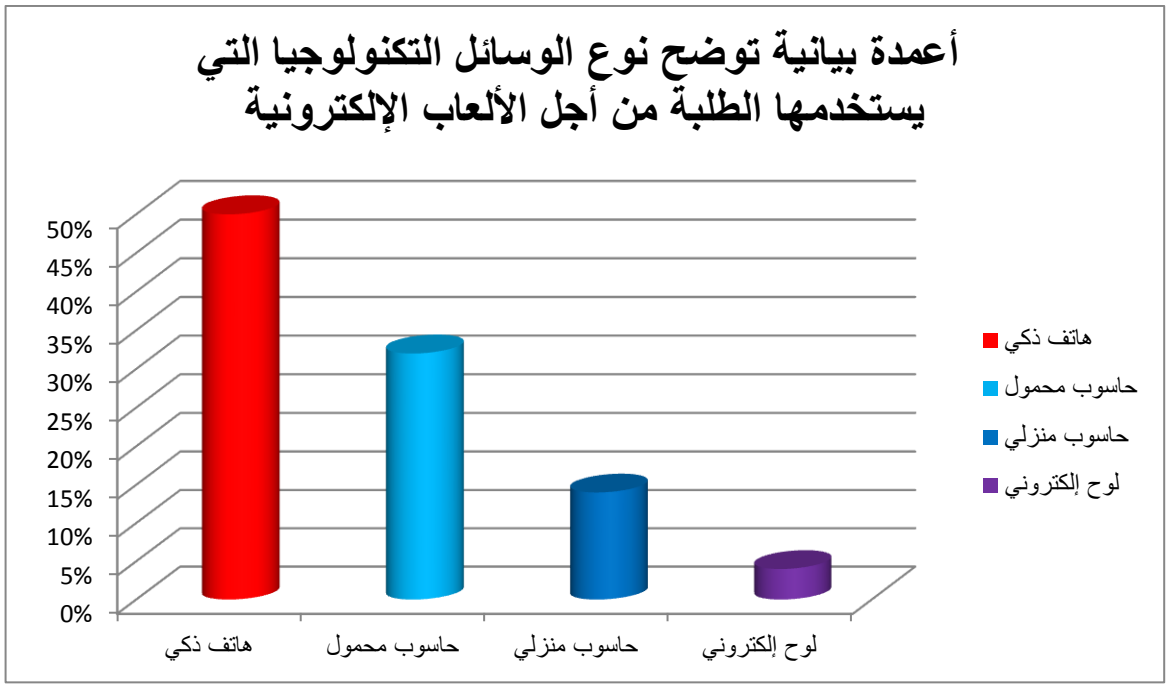
جدول رقم 07 يمثل الوسيلة التي يستخدمها الأطفال للعب بالألعاب الإلكترونية القتالية.

1 https://mawdoo3.com

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن الوسائل التكنولوجيا التي يستخدمها الأطفال من أجل الألعاب الإلكترونية القتالية، الهاتف الذكي بتكرار 25 مفردة بنسبة50%، الحاسوب المحمول بتكرار 16 مفردة بنسبة32%، الحاسوب بتكرار 7 مفردات بنسبة14%، واستخدام اللوح الإلكتروني بتكرار 4 مفردات بنسبة 2%.

ومنه نصل إلى أن أغلب التلاميذ يستخدمون الهاتف الذكي من أجل الألعاب الإلكترونية القتالية، لأن الهاتف الذكي جهاز محمول يعمل وفق نظام تشغيل متطور يمزج بين تقديم خدمات الهواتف التقليدية والحواسب الشخصية بطريقة احترافية تتيح لمستخدمه تلقي المعلومات والتواصل مع الناس وإنجاز المهمات المختلفة. يُعتبر الهاتف من أكثر الأجهزة التي من شأنها تحسين عملية الاتصال والتواصُل الفوري بين الأشخاص في جميع أنحاء العالم؛ وذلك من خلال الخدمات المُتعددة التي تُقدمها هذه الأجهزة، مثل: المُكالمات الصوتية، أو مُكالمات الفيديو، أو الرسائل النصية القصيرة،[١] أو من خلال مواقع التواصل الاجتماعي المُختلفة منها؛ موقع فيسبوك، تويتر، وسناب شات، وغيرها، والتي تُتيح للمُستخدِمين البقاء على تواصل دائم مع أصدقائهم .[1]



[1] https://mawdoo3.com/%D8%A3%D9%87%D9%85%D9%8A%D8%

8 هل تستخدم الألعاب الإلكترونية ؟

	التكرارات	النسب المئوية%
دائما	23	%46
غالبا	23	%46
أحيانا	3	%6
نادرا	1	%2
المجموع	50	%100

جدول رقم 08 يمثل تكرارات استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية القتالية دائما بتكرار23مفردة بنسبة46%، و التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية القتالية دائما بتكرار23مفردة بنسبة46%، و التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية القتالية أحيانا بتكرار3مفردات بنسبة46%، و التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية القتالية نادرا بتكرار 1 مفردة واحدة بنسبة 1% .

ومنه نصل إلى أن معظم أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية القتالية دائما وغالبا، وهذا راجع إلى أن الألعاب الإلكترونية القتالية في العصر الحالي مُتطورةً بشكل كبير عبر الأجهزة المُتخصصة بألعاب الفيديو كجهاز بلايستيشن (Playstation) الخاص بشركة سوني وجهاز إكس بوكس (Xbox) الخاص بشركة مايكروسوفت، حيث توُفّر الإصدارات الحديثة من هذه الأجهزة مزايا مُتقدمةً جداً؛ كإمكانية لعب الألعاب من خلال الواقع الافتراضي أو مُمارستها بتقنيات مُشاهدة تصل إلى دقة عرض (K)4، ولا تقتصر إمكانية مُمارسة الألعاب الإلكترونية القتالية على مثل هذه الأجهزة؛ حيث يُمكن فعل ذلك من خلال منصات وسائل التواصل الاجتماعي المُختلفة أو من خلال أجهزة

الهواتف المحمولة.[٥] أنواع الألعاب الإلكترونية القتالية تندرج الألعاب الإلكترونية القتالية التي تُمارَس من قِبل المُستخدمين ضمن 3 أنواع عامة من الألعاب .[1]

وهي كما يأتي: ألعاب لاعب مقابل لاعب: (بالإنجليزيةPlayer vs. Player): وهي النوع الأكثر شيوعاً من أنواع الألعاب الإلكترونية، حيث يلعب خلالها لاعب واحد أو أكثر في واجهة لاعب آخر أو مجموعة من اللاعبين.

ألعاب تصويب منظور الشخص الأول: (بالإنجليزيةFirst Person Shooter)

هي نوع من الألعاب التي يتحكّم فيها اللاعب بشخصية واحدة، حيث لا يرى اللاعب سوى أجزاء من جسم الشخصية التي يلعب بها والسلاح الذي يحمله، وعادةً ما تكون هذه الألعاب ألعاباً قتاليةً يتعيّن على اللاعب خلالها الوصول إلى هدف مُعيّن في اللعبة.

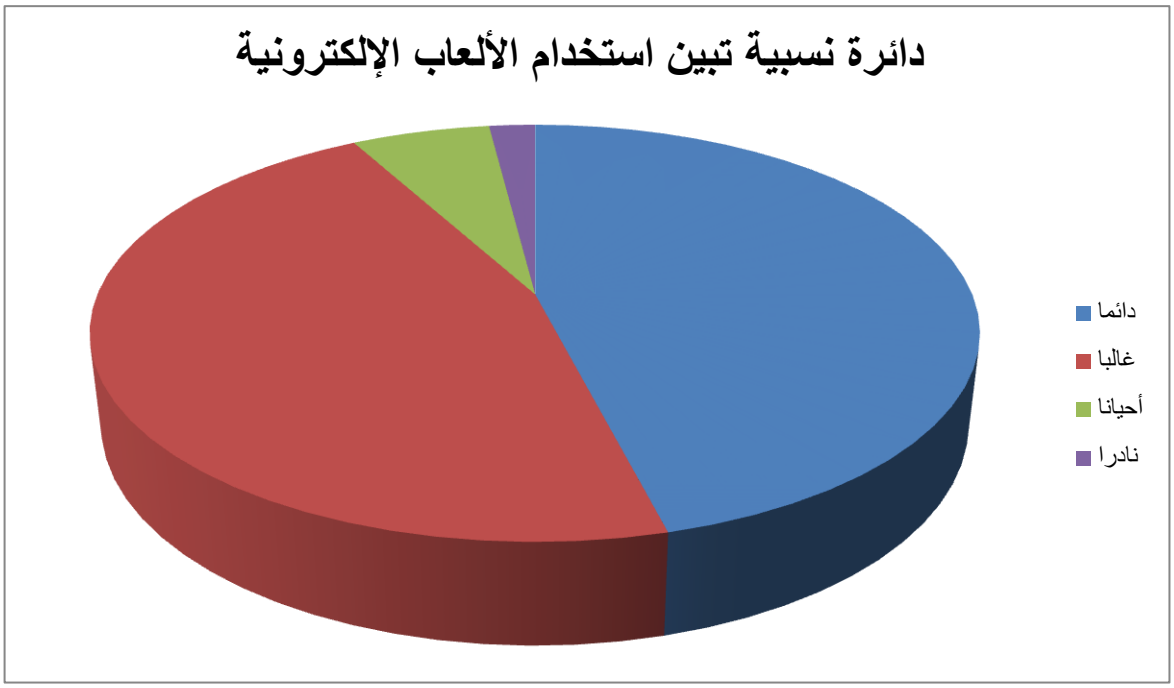
ألعاب استراتيجية الوقت الحقيقي: (بالإنجليزيةReal-time Strategy)

وهي الألعاب التي يُخطّط خلالها اللاعب بشكل استراتيجي بهدف تنمية موارده في اللعبة، وعادةً ما تشمل هذه اللعبة على العديد من اللاعبين الذين يبدأون اللعبة بموارد مُتساوية.

ألعاب مُتعددة اللاعبين عبر الإنترنت: (بالإنجليزيةMultiplayer Online Battle Arena) :

وهي تلك الألعاب التي يُمارسها المُستخدِم عبر الإنترنت لمواجهة لاعب آخر أو مجموعة لاعبين آخرين[1].

[1] https://mawdoo3.com/%D9%85%D8%A7_%D9%87%
[1] https://mawdoo3.com/%D9%85%D8%A7_%D9%87%



9ماهي المدة التي يقضيها طفلك في اللعب بالألعاب الإلكترونية القتالية؟

المدة	التكرارات	النسب المئوية%
ساعة	14	%28
من ساعة إلى ثلاث ساعة	22	%44
أكثر من ثلاث ساعات	13	%26
لا أستخدمها	1	%2
المجموع	50	%100

جدول رقم 09 يمثل المدة التي يقضيها الأطفال في اللعب بالألعاب الإلكترونية القتالية

التعليق على الجدول:

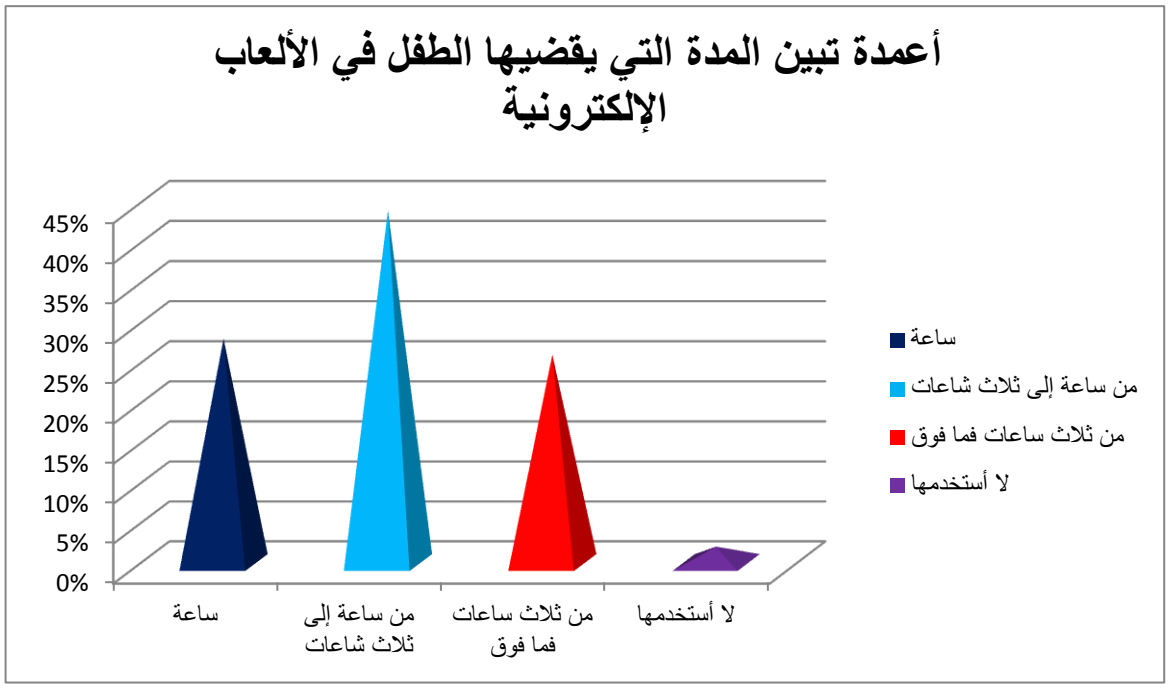
من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن المدة التي يقضيها طفلك في اللعب بالألعاب الإلكترونية القتالية: لمدة ساعة بتكرار 14 مفردة بنسبة28%، والمدة التي يقضيها طفلك في اللعب

بالألعاب الإلكترونية القتالية من ساعة إلى ثلاث ساعات بتكرار 22 مفردة بنسبة44%، والمدة التي يقضيها طفلك في اللعب بالألعاب الإلكترونية القتالية من ثلاث ساعات فما فوق بتكرار مفردة واحدة بنسبة2% .

ومنه نصل إلى أن معظم التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية القتالية من ساعة إلى ثلاث ساعات.

ونرى بأن الأطفال يقضون معظم أوقاتهم في الألعاب الإلكترونية القتالية، وهذا راجع إلي توفر الوسائل تكنولوجيا الحديثة، وتعمل الألعاب الإلكترونية القتالية على تلبية اشباعات الأطفال وتحقق رغباتهم من خلال قضاء وقتهم في التسلية والترفيه واللعب، إضافة إلى المتعة التي تضيفها الألعاب الإلكترونية القتالية عبر للأطفال من خلال اعتمادها على أسلوب الإثارة والتشويق، من خلال خلق الدافع للأطفال في استخدام الألعاب الإلكترونية القتالية الحديثة، ولأن للألعاب الإلكترونية القتالية أهمية بالغة على حياة الطفل في تكوين شخصيته وعلى سلوكاته.[1]

[1] https://mawdoo3.com/%D9%85%D8%A7_%D9%87%



10هل يشارك طفلك الآخرين في اللعب؟

	التكرارات	النسب المئوية%
نعم	41	%83.7
لا	8	%16.3
المجموع	50	%100

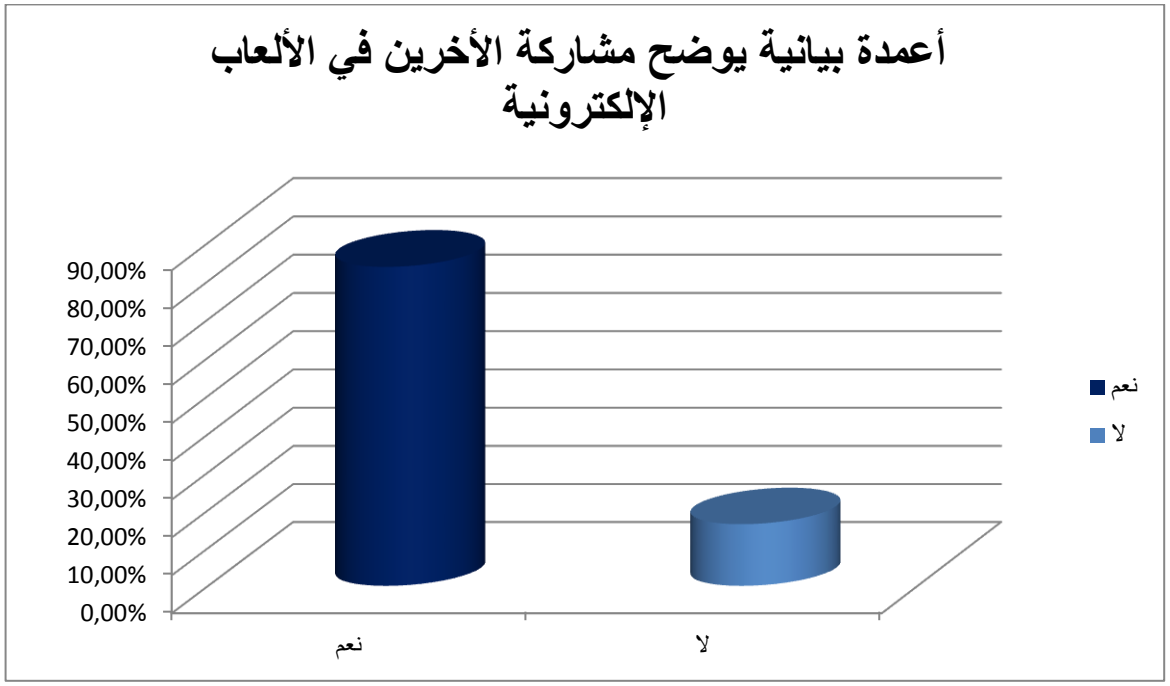
جدول رقم 10 يمثل مشاركة الأطفال اللعب مع الآخرين

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن الأطفال الذين يشاركون الآخرين في اللعب تكرارهم 41 مفردة بنسبة83.7%، و الأطفال الذين لا يشاركون الآخرين في اللعب تكرارهم 8 مفردة بنسبة16.3%.

ومنه نصل إلى أن معظم الأطفال يشاركون الأخرين في الألعاب الإلكترونية القتالية جودة الصوت و الصورة، و الوضوح و التقاء بشكل يماثل الواقع، توفير بدائل مختلفة من الألعاب

الإلكترونية القتالية ، التي تلبي اهتمامات المستخدم ومتطلباته ، تحكم المستخدم في الألعاب الإلكترونية القتالية و في المكان و الزمان الذي يناسبه، مشاركة الألعاب الإلكترونية القتالية من خلال التفاعل مع المحتوى ،تلبية طلبات الأطفال من خلال رصد طلباتهم و حاجاتهم منها. رصد خصائص و سمات الأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية القتالية من خلال الآراء و المدخلات والطلبات التي يقدمونها. اتصاف الألعاب الإلكترونية القتالية بالتفاعلية في العرض و التقديم بحيث تمكن المستخدم من إجراء هذا التفاعل. توفير أدوات التواصل و التفاعل بين المستخدمين للألعاب الإلكترونية القتالية كالرسائل القصيرة و البريد الإلكتروني..[1]يعمل على تطوير القدرات الثقافية و توسيع دائرة المعارف.إيقاف برامج عن العرض مؤقتا. [1]



[1]مجلة الإذاعات العربية –مجلة فصلية تصر عن اتحاد إذاعات الدول العربية العدد 2، 2014، ص90

11أذا كانت إجابتك بنعم أذكرها؟

	التكرارات	النسب المئوية%
عائلة	20	%44.4
أصدقاء	25	%55.6
أقارب	21	%46.7
زملاء الدراسة	19	%42.2
غرباء	5	%11.1
لا يوجد تفاعل	1	%2.1

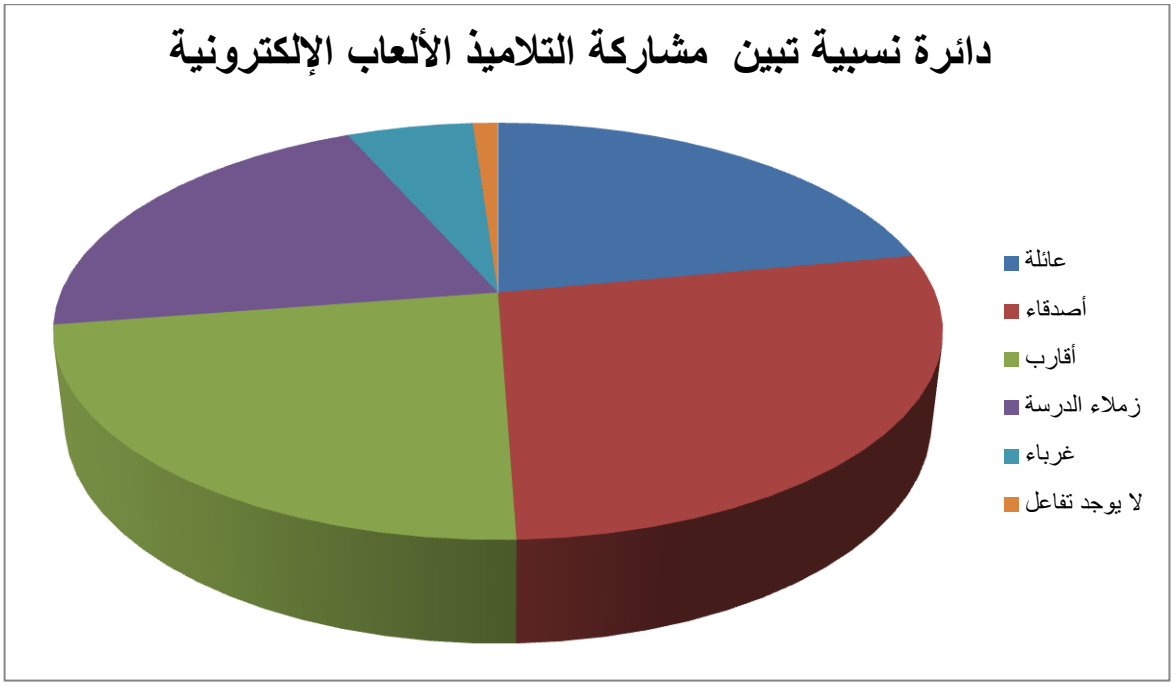
جدول رقم 11 يمثل الأفراد التي يشارك الطفل معها اللعب

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع العائلة بتكرار 20مفردة بنسبة44.4%، و مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع الأصدقاء بتكرار 25مفردة بنسبة 56.6%، و و مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع الأقارب بتكرار 21 مفردة بنسبة 46.7%، و مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع زملاء الدراسة بتكرار 19مفردة بنسبة42.2 % ، و مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع الغرباء بتكرار 5 مفردات بنسبة 11.1% ، و لا يوجد مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع الأصدقاء بتكرار مفردة واحدة بنسبة 2.1% .

ومنه نصل إلى أن معظم مفردات العينة يشاركون أصدقائهم الألعاب الإلكترونية القتالية يشاركون الأخرين في الألعاب الإلكترونية القتالية جودة الصوت و الصورة، و الوضوح و التقاء بشكل يماثل

الواقع، توفير بدائل مختلفة من الألعاب الإلكترونية القتالية ، التي تلبي اهتمامات المستخدم ومتطلباته[1].



المحور الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية القتالية التي يفضلها الأطفال.

12 ماهي الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى طفلك؟

الألعاب التي يفضلها الأطفال	التكرارات	النسب المئوية
Pbj	34	%68
Feree fir	32	%64
Call of duty	6	%12
أخرى	2	%4
المجموع	50	%100

جدول رقم 12 يمثل الألعاب التي يفضلها الطفل

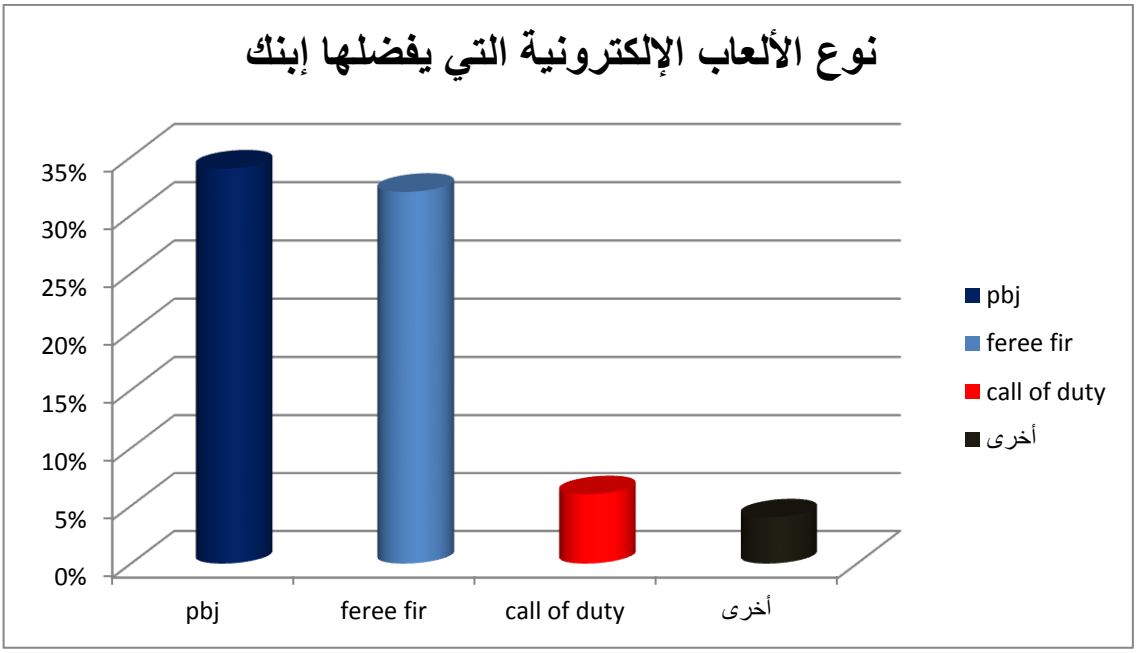
[1] مجلة الإذاعات العربية –مجلة فصلية تصر عن اتحاد إذاعات الدول العربية العدد 2، 2014، ص90

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن الأطفال يفضلون لعبة pbj بتكرار 34مفردة بنسبة68%، و يفضلون لعبة ferrée fir بتكرار32مفردة بنسبة 64%، والأطفال الذين يفضلون لعبة call of duty بتكرار 6 مفردات بنسبة12%، يفضلون ألعاب أخرى بتكرار مفردتين بنسبة 4%.

تحوّلت لعبة feree fir الالكترونية في الفترة الأخيرة الى المطلب رقم واحد عند الأطفال والمراهقين الذين وجدوا أنفسهم مع مرور الوقت وعلى ضوء غياب رقابة أبوية أسرى عالم افتراضي يقضي في كل يوم على ملايين الخلايا الدماغية للطفل، وان أخذنا بعين الاعتبار العطلة الصيفية سيكون على الأسرة تحمل مسؤولياتها تجاه الأبناء لإخراجهم من سجن بلا قضبان، سجّانه شخصيات افتراضية سلبت عقل الأطفال وملكت روحهم، من خلال تحفيزهم على ممارسة هوايات مختلفة تملء فراغهم وتنمي قدراتهم العقلية.

اتفقت آراء أولياء على ضرورة منع تحوّل الأطفال الى عبيد للعالم الافتراضي، فقد أوضح أغلبهم للشعب أن الألعاب الالكترونية تقوم باستبعاد واضح لهم تسلبهم عقولهم وإرادتهم في البقاء بعيدا عنها، ليصبحوا مع مرور الوقت مجرد أرقام بهوايات مزيفة محبوسين في سجن افتراضي اصطلح المختصون على تسميته بالإدمان الالكتروني[1].



[1] https://www.djazairess.com/echchaab/193837

13 كيف يتعرف الأطفال على أخر إصدارات الألعاب الإلكترونية القتالية؟

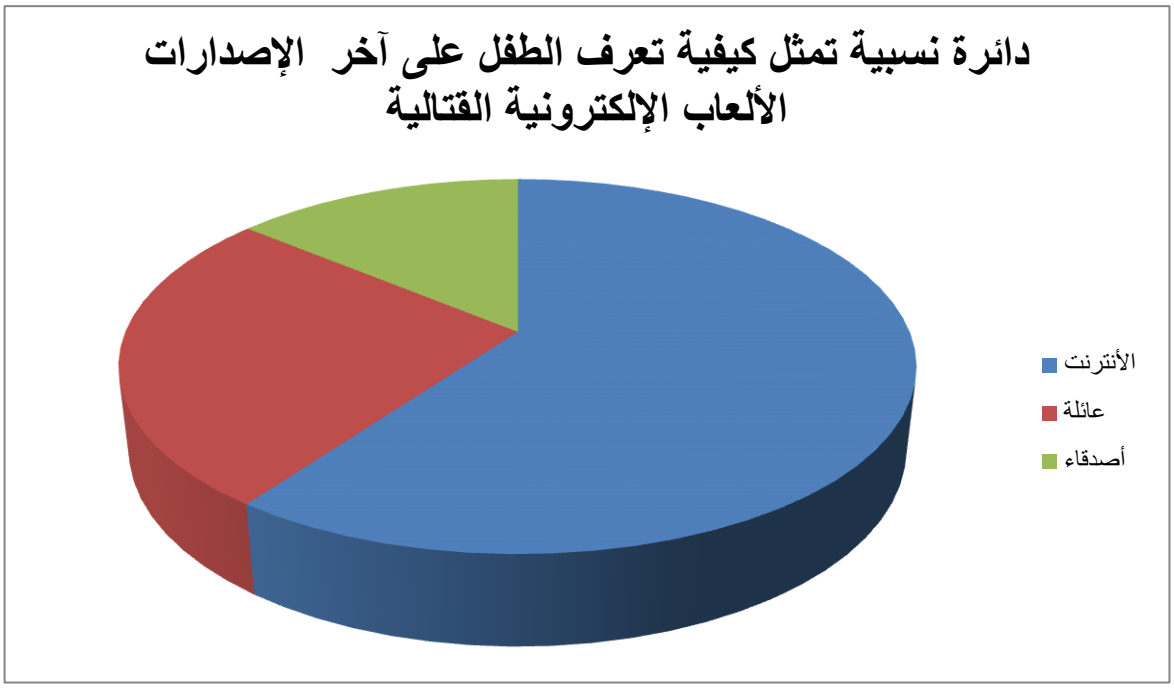
	التكرارات	النسب المئوية
الأنترنت	30	%60
عائلة	13	%26
أصدقاء	7	%14
المجموع	50	%100

جدول رقم 13 يمثل تعرف الأطفال على آخر اصدارات الألعاب الإلكترونية القتالية

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن تعرف الأطفال على أخر إصدارات الألعاب الإلكترونية القتالية عن طريق الأنترنت بتكرار 30مفردة بنسبة60%، و تعرف الأطفال على أخر إصدارات الألعاب الإلكترونية القتالية عن طريق الأنترنت بتكرار 13 مفردة بنسبة 26%، تعرف الأطفال على أخر إصدارات الألعاب الإلكترونيةالقتالية عن طريق الأصدقاء بتكرار 7 مفردات بنسبة7%.

ومنه نصل إلى أن معظم أفراد العينة يتعرف على الألعاب الإلكترونية القتالية حيث تُعرّف الألعاب الإلكترونية القتالية بأنها سلعة تجارية تكنولوجية عن طريق الانترنت ، إذ إنها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، ويعمل الانترنت على التعريف بمختلف الألعاب الإلكترونية القتالية .



14 من الذي يقوم بتحميل الألعاب الإلكترونية؟

تحميل الألعاب	التكرارات	النسب المئوية
الوالدين	1	%4
الإخوة	17	%34
الأطفال	30	%12
الأصدقاء	2	%4
المجموع	50	%100

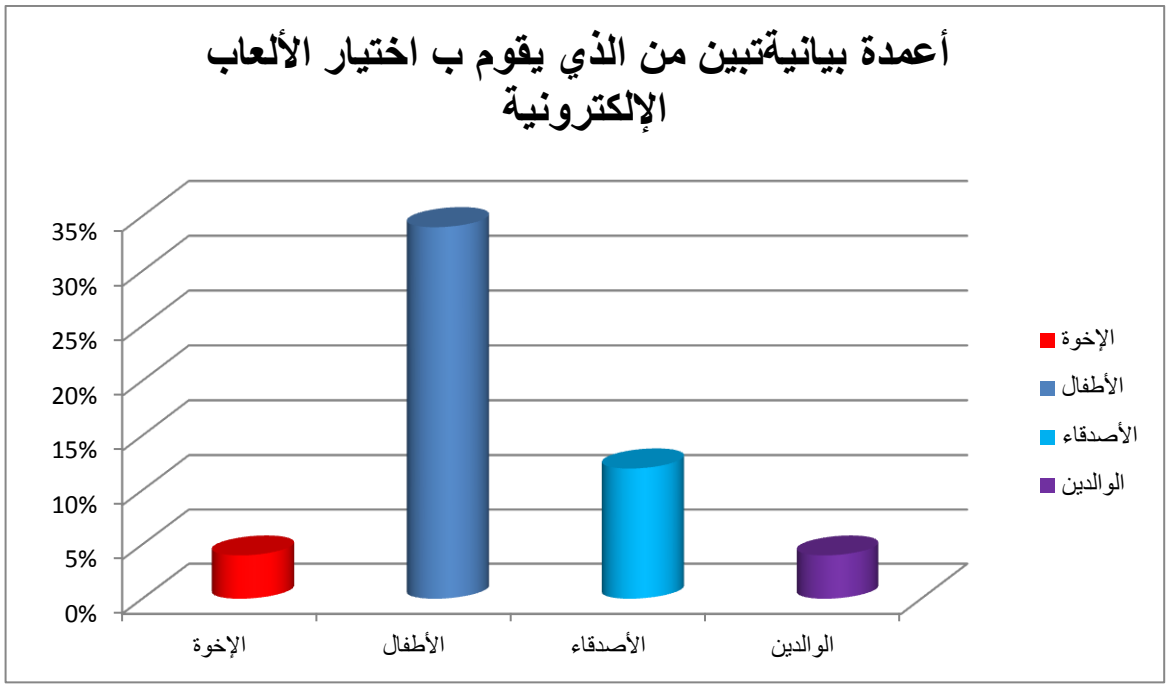
جدول رقم 14 يمثل الأشخاص الذين يقومون بتحميل الألعاب الإلكترونية القتالية

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن الأولياء يقومون بتحميل الألعاب بتكرار مفردة واحدة بنسبة4%، والإخوة يقومون بتحميل الألعاب بتكرار مفردة واحدة بنسبة 17%، الأطفال يقومون

بتحميل الألعاب بتكرار 30مردة بنسبة 60%، الأصدقاء يقومون بتحميل الألعاب بتكرار مفردة واحدة بنسبة4%

ومنه نصل إلى أن معظم الأطفال هم الدين يقمون بتحميل الألعاب الإلكترونية القتالية بأنفسهم، لأن الحاجة الأطفال في الألعاب الإلكترونية القتالية دائما تسبق الدافع تنشأ من شعور النقص والحرمان الذي يتشكل لدى الأطفال من نقص المرافق الترفيهية في الجزائر من الشيء لدي الفرد، مما يؤدي إلى التأثير في الدوافع دون إشباع الحاجات، فالطفل يكون مدفوعا للبحث واختيار الألعاب الإلكترونية القتالية ، التي تتناسب مع ميولاته وتحدد رغباته وللطفل القدرة الكاملة على انتقاء الألعاب الإلكترونية القتالية التي تتوافق مع ميو لا ته وتلبي رغباته.[1]



المحور الرابع أثر الألعاب الإلكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري.

[1] كمال الحاج، نظريات الإعلام والاتصال، مرجع سابق، ص 97

15 هل تلاحظ تغير في سلوك طفلك عند انتهائه من اللعبة؟

	التكرارات	النسب المئوية
لا	16	%31.2
نعم	43	%63.8
المجموع	50	%100

جدول رقم 15 يمثل تغير السلوك عند الطفل عند الانتهاء من اللعبة

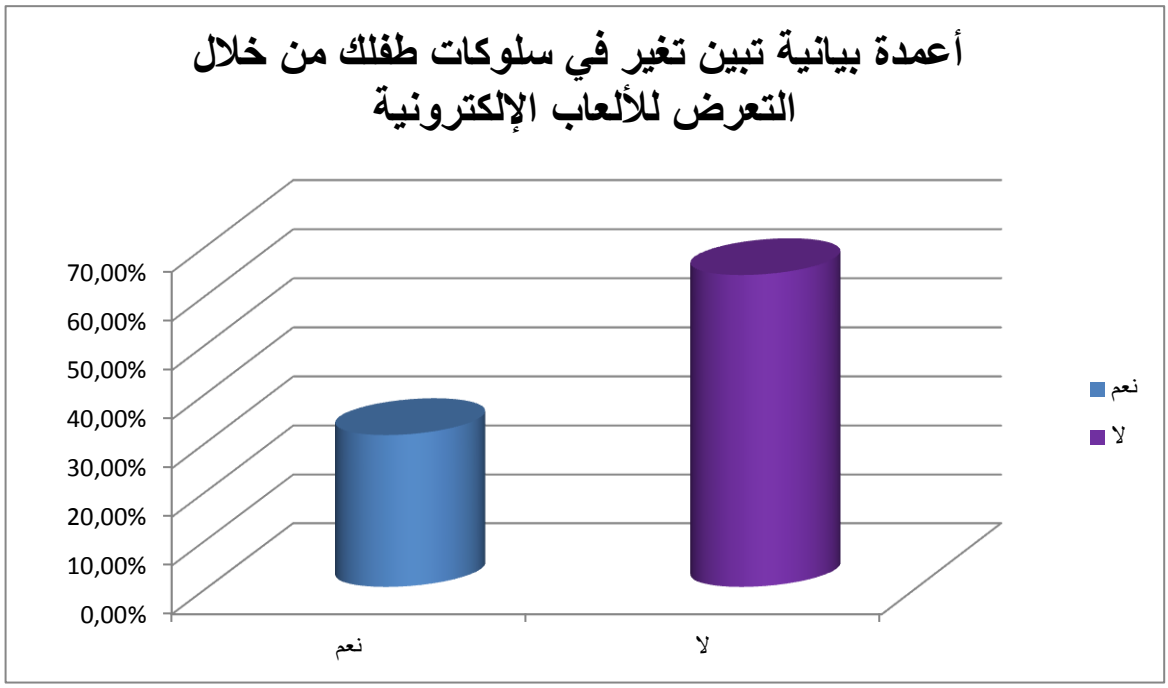
التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن الأولياء الذين يرون لا يوجد تغير في سلوك أطفالهم بتكرار 16 بنسبة31.2%، و الأولياء الذين يرون أنه يوجد تغير في سلوك أطفالهم بتكرار 43 بنسبة63.8%.

ومنه نصل إلى أن معظم الأولياء يرون تغير في سلوك أطفالهم،

من خلال التعرض المكثف للألعاب الإلكترونية القتالية تقوم هذه الأخيرة بالتأثير على معتقدات الأطفال واتجاهاتهم وسلوكياتهم، وهدا راجع إلى التعرض المزايد للألعاب الإلكترونية القتالية حيث نجد أن معظم الأطفال يتعرضون للألعاب الإلكترونية القتالية من ساعة إلى ثلاث ساعات، والألعاب الإلكترونية لها تأثير قوي ومباشر على الطفل.[1]

[1] كمال الحاج، نظريات الإعلام والاتصال، مرجع سابق، ص



16هل تلاحظ هناك تغيير في سلوك طفلك عند انتهائه من اللعب؟

	التكرارات	النسب المئوية%
الكلام	28	%55
السلوك العدواني	40	%80
اللباس	7	%14
تقمص الشخصيات	17	%34
المجموع	100	%100

جدول رقم 16 يمثل ردود أفعال الأطفال جراء هذه الألعاب

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن سلوك الطفل عند انتهائه من اللعبة يكون سلوك عدواني بتكرار 40مفردة بنسبة 80% ، و سلوك الطفل عند انتهائه من اللعبة يكون سلوك عدواني

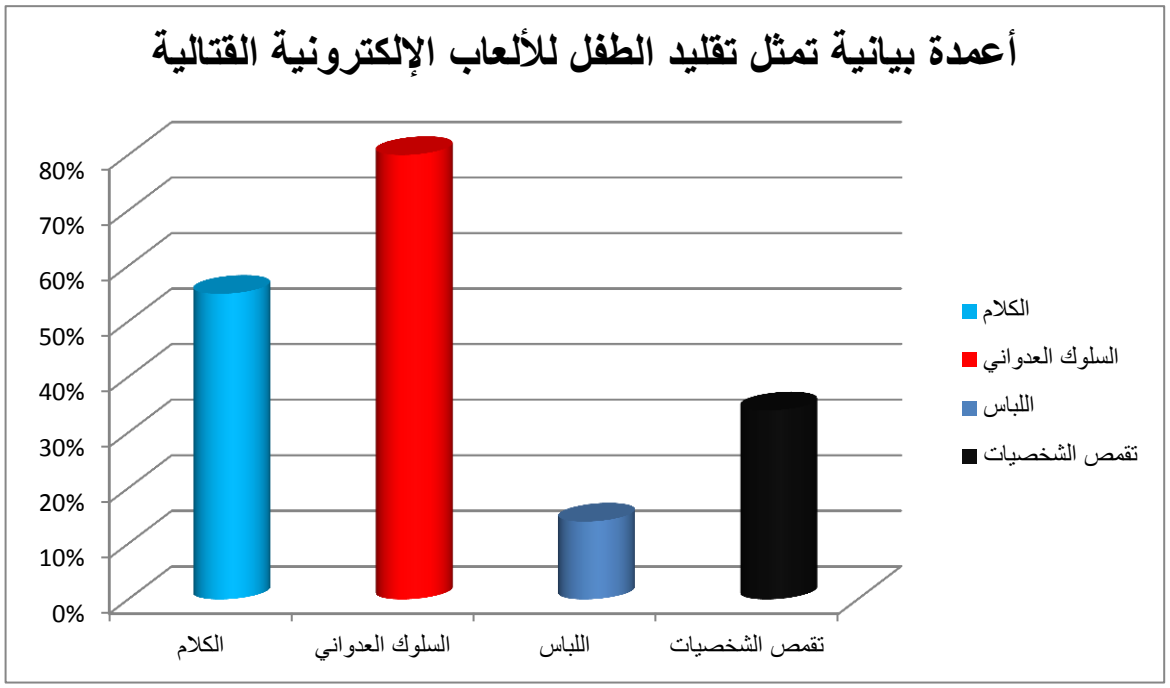
بتكرار 7 مفردات بنسبة14%، و سلوك الطفل عند انتهائه من اللعبة عن طريق اللباس بتكرار 17 مفردة بنسبة34%.

ومنه نصل إلى أن أغلب مفردات العينة يرون بأن تأثير الألعاب الإلكترونية القتالية يكون من خلال سلوك عدواني، حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضا أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وهي في سبيل بقاءها تقضي على كل احملي والخطر في هذه النوعية من الألعاب يكمن في: أن العنف في الألعاب هو خيالي، والعنف في حياتنا واقعي والمشكلة تظهر عند الذين ال يمزجون بين الخيال والواقع لأن ذلك يعتمد على عوامل عديدة منها عمر الطفل ومستواه التعليمي وذكائه وتنشئته الاجتماعية فضال عن أن التقنية الحديثة ساعدت على إعطاء تلك الألعاب واقعية أكثر وذلك عن طريق دمج تصوير أفلام الفيديو والسينمائية معها .[1]

وسائل الألعاب الإلكترونية القتالية الحديثة كشكل من أشكال وسائل العالم الحديثة التي تقدم مخرجات متميزة وأكثر أتثري على سلوك الطفل وعلى تصرفاته نظرا للدور الذي تلعبه وسائل العالم في نشر ثقافة العنف والعالم المرئي من خلال الأفلام والمسلسلات، التي تبث يوميا ,الإضافة إلي العديد من الألعاب الإلكترونية القتالية التي تساهم هي في تشكيل خلفية العنف لدى الأطفال، بالرغم ما يحققه الانترنت من إيجابيات إلى أنه خاصة بالنسبة للطفل هناك مشاهد كثرية تتميز بالعنف وهذا ما يؤثر على نشأة الطفل فقد ثبت السلوك العدواني الذي يتم تعلمه بسبب الألعاب الإلكترونية القتالية فالعنف الإلكتروني عبارة عن مجلة التفاعلات والانفعالات المعروضة عبر الألعاب الإلكترونية القتالية ومكانة تجسيد سلوكيات وألفاظ ورموز تتنافى والتوجهات النفسية التي تتنافى ، والقيم والمبادئ والمعاير الاجتماعية، ويعرف أيضا التصوير العلن لفعل يتضمن شكل من أشكال العنف يقصد التهديد أو الضرر الناتج عن فعل العنف يكون مرئيا أو ظاهرا أو مسموعا وذلك عند ممارسته في واقع الحياة فعال . حيث هذه الصور قوة جذب كبرية للمشاهدين إلى درجة أن البعض يشير إلي وجود عالقة سببية بين العنف من خلال الألعاب الإلكترونية القتالية ، فالألعاب الإلكترونية القتالية تقود إلى مزيد من العنف . وقد وجدت تفسيرات عديدة لكثرة العنف من خلال الألعاب الإلكترونية القتالية الواقع عنيف [1] .

[1] .حممد قناوي هدى: سيكولوجية املراهقة ، مكتبة االجنلو املصرية، القاهرة، 1996 ، ص 155

[1] .حممد قناوي هدى: سيكولوجية المراهقة ، مكتبة انجلوا المصرية، القاهرة، 1996 ، ص 155



17هل ترى بأن طفلك يستطيع أن يبتعد عن هذه اللعبة؟

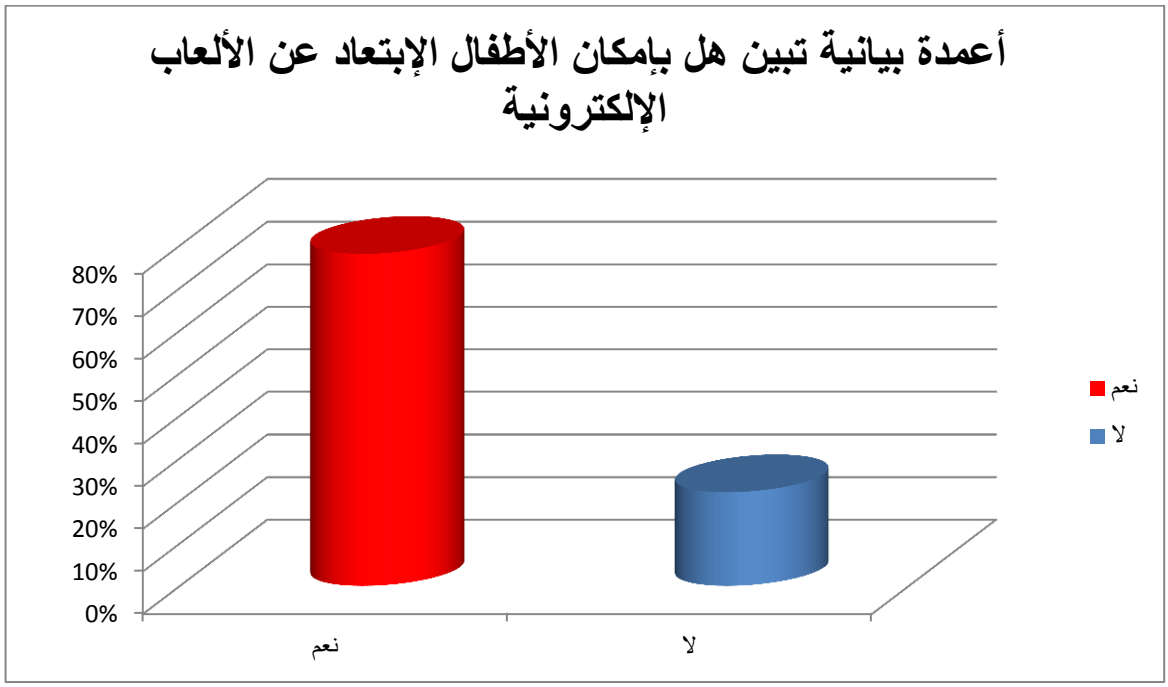
	التكرارات	النسب المئوية%
نعم	44	%78
لا	6	%22
المجموع	50	%100

جدول رقم 17 يمثل قدرة الطفل على الابتعاد عن هذه الألعاب

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن الأولياء الذين يرون بأن أطفالهم قادرين على الابتعاد عن هذه اللعبة بتكرار 44مفردة بنسبة78%، نلاحظ أن الأولياء الذين يرون بأن أطفالهم قادرين على الابتعاد عن هذه اللعبة بتكرار 6 مفردات بنسبة22%.

ومنه نصل إلى أن الأولياء قادرين على إبعاد أبنائهم عن هذه الألعاب، وهذا راجع إلى أن الأولياء يتحكمون في أبناءهم ويتحكمون في أراءهم، حيث توجد أشياء أهم للأولياء من الألعاب الإلكترونية القتالية مثل الدراسة .لذلك فالأولياء قادرين على إبعاد أبنائهم عن الألعاب الإلكترونية القتالية. وقيام أبنائهم بأشياء أخرى أهم.



18 إذا كانت إجابتك بنعم فكيف ذلك؟

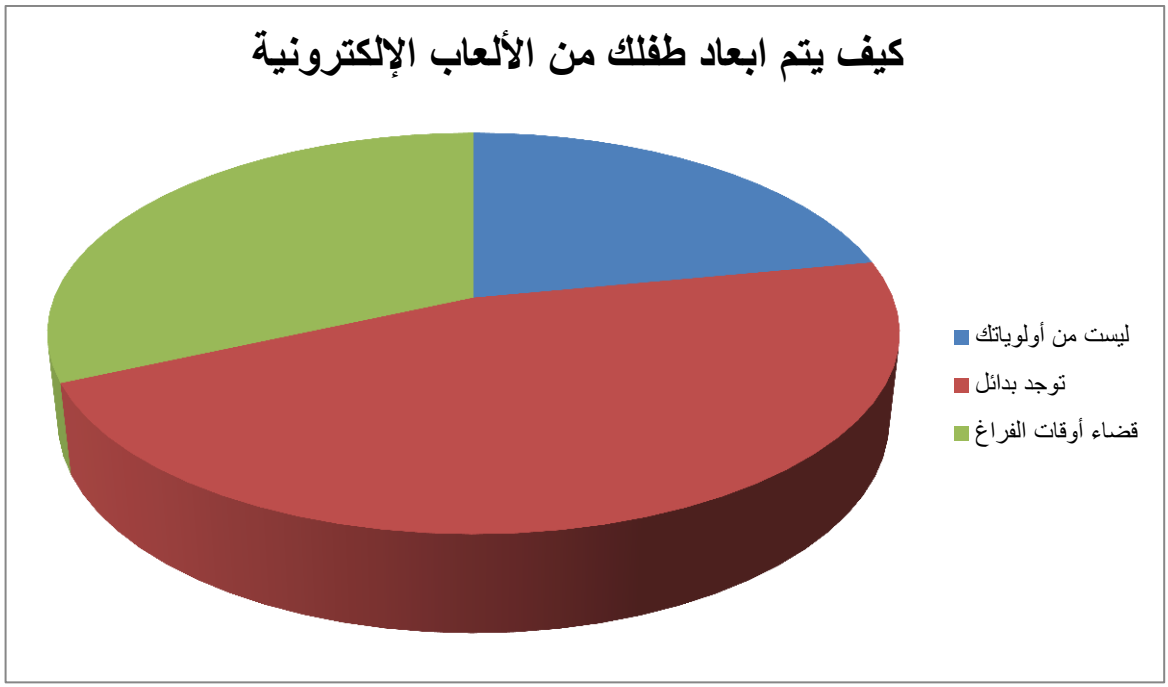
كيف يتم ابعاد الأطفال عن الألعاب الإلكترونية	التكرارات	النسب المئوية%
ليست من أولوياتك	9	%22
لديك بدائل	19	%46.3
وقت الفراغ	13	%31.7
المجموع	50	%100

جدول رقم 18 يمثل في حالة قدرة الطفل على الإبتعاد عن هذه الألعاب

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن الأولياء الذين يرون بأن الألعاب الإلكترونية القتالية ليست من أولوياتهم بتكرار 9 مفردات بنسبة22%، والأولياء الذين يرون بأنه تجود بدائل عن الألعاب الإلكترونية القتالية بتكرار 19% مفردة بنسبة46.3% ، والأطفال الذين يتركون أبنائهم يلعبون بالألعاب الإلكترونية القتالية في وقت الفراغ بتكرار 13 مفردة بنسبة 31.7%

ومنه نصل إلى معظم أفراد العينة يقومون بإبعاد أبنائهم عن الألعاب الإلكترونية القتالية وذلك من خلال شغل أوقات الفراغ بممارسة الرياضة أو القراءة أو التنزه، تحديد أوقات محددة من اليوم لممارسة، مراقبة الأطفال أثناء القيام بألعاب إلكترونية قتالية ، تعريف الأطفال بسلبيات ومخاطر ألعاب الفيديو.[1]



[1] https://www.hopeeg.com/blog/show/electronic-games-addiction-treatment

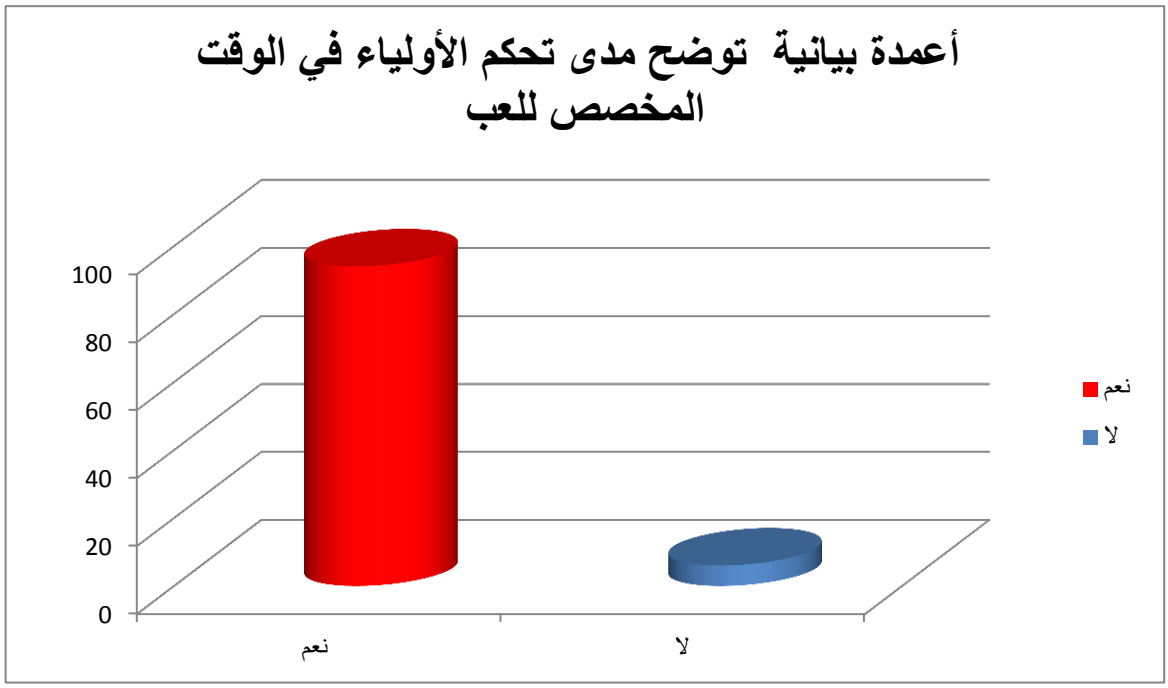
19 هل يتحكم الولي في وقت اللعب المخصص لطفله؟

	التكرارات	النسب المئوية
نعم	44	%6
لا	6	%94
المجموع	50	%100

جدول رقم 19 يمثل قدرة تحكم الوالدين في وقت الطفل

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن الأولياء الذين يتحكمون في الوقت المخصص لأطفالهم بتكرار 44 مفردة بنسبة 94%، والأولياء الذين لا يتحكمون في الوقت المخصص لأطفالهم بتكرار 6 مفردات بنسبة6%، حيث نجد بأن معظم الأولياء يتحكمون في الوقت المخصص للألعاب لإلكترونية القتالية لأن توجد أمور أهم للأطفال من الألعاب الإلكترونية. لأولياء يرون بأن الألعاب الإلكترونية القتالية مضيعة للوقت ، ويريدون أبنائهم أن يمضوا وقتهم في لدراسة.



20 هل ترى بأن للألعاب الإلكترونية القتالية تأثيرات سلبية على سلوكيات الطفل:

تأثيرات سلبية للألعاب الإلكتروني	التكرارات	النسب المئوية
نعم	44	%6
لا	6	%94
المجموع	50	%100

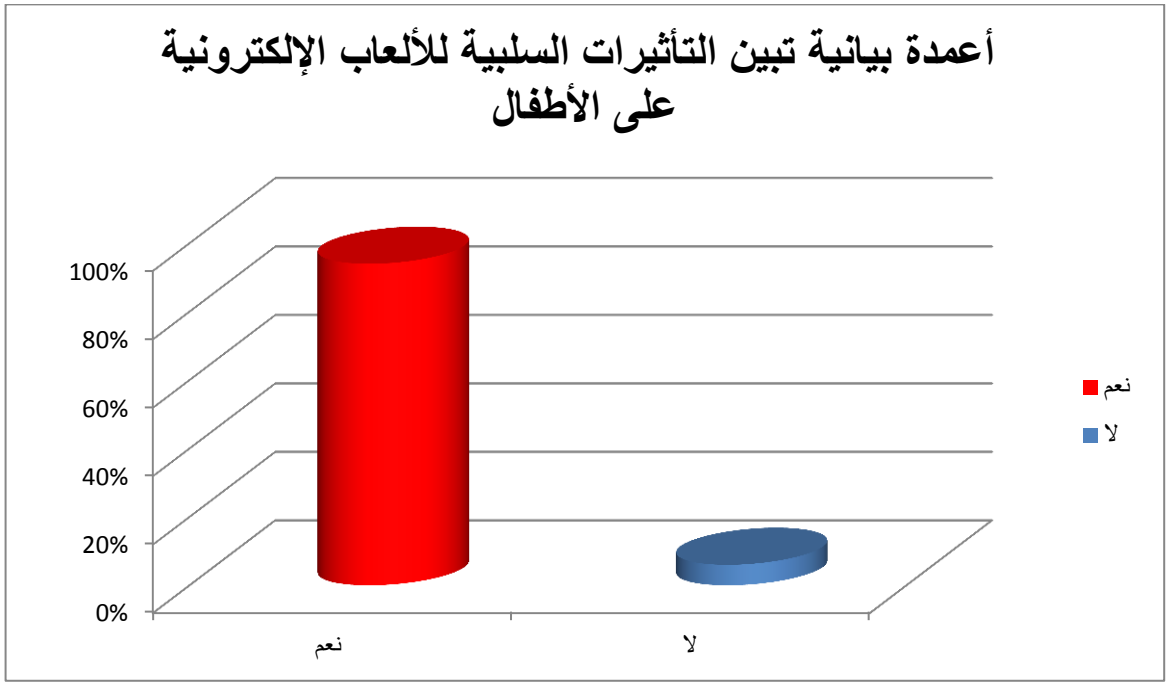
جدول رقم 20 يمثل الآثار السلبية التي تترتب عن هذه الألعاب من وجهة نظر الوالدين

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن الأولياء الذين يرون بأن للألعاب الإلكترونية القتالية تأثيرات سلبية على الأطفال بتكرار44 مفردة بنسبة94% ، والذين يرون بأن الألعاب الإلكترونية القتالية ليس لها تأثيرات سلبية على الأطفال .

ومنه نصل إلى أن معظم أفراد العينة يرون بأن للألعاب تأثيرات سلبية على الأطفالل للتأثير الضار على الذاكرة على المدى الطويل. إصابة الأطفال بالانطواء والكآبة ، خاصة عند وصول الطفل لحد الإدمان. لإصابة بخمول الدماغ وإجهاده ، ضعف الذاكرة الطويلة المدى –. إصابة الطفل بالتوحد والعزلة ، وصعوبة التواصل مع المجتمع.

–قد تتسبب في الإصابة بالصداع ، الإجهاد العصبي ، الإحساس بالإرهاق ، ومرض باركنسون (الرعاش (الكسل والخمول ، والهذيان الذهني ، كما يميل الأطفال للعدوانية المفرطة،. تشنجات عضلات العنق ، بالإضافة لآلام عضلات الظهر والكتفين. ضعف التحصيل العلمي الرسوب ، والفشل الدراسة، [1]بالإضافة لتأثير نوعية الألعاب التي يلعبها الطفل والتي تتباين بين الحروب وألعاب الذكاء والتركيب وهي من الألعاب التي تنشط الذكاء ، وبالرغم من هذه الفوائد إلا أن ألعاب ذات آثار سلبية على الأطفال والمراهقين والتي يمكن أن تصل للإدمان والإصابة بإعاقات في فقرات الرقبة والظهر[1].



1 https://www.almrsal.com/post/2530731

https://www.almrsal.com/post/2530731

21 التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية القتالية:

التأثيرات السلبية	التكرارات	النسب المئوية
الإهمال العائلي	20	%30
عدم مراقبة الأهل	25	%45
مشاكل عائلية	5	%25
المجموع	50	%100

جدول رقم 21 يمثل أسباب كون هذه الألعاب سلبية من وجهة نظر الوالدين

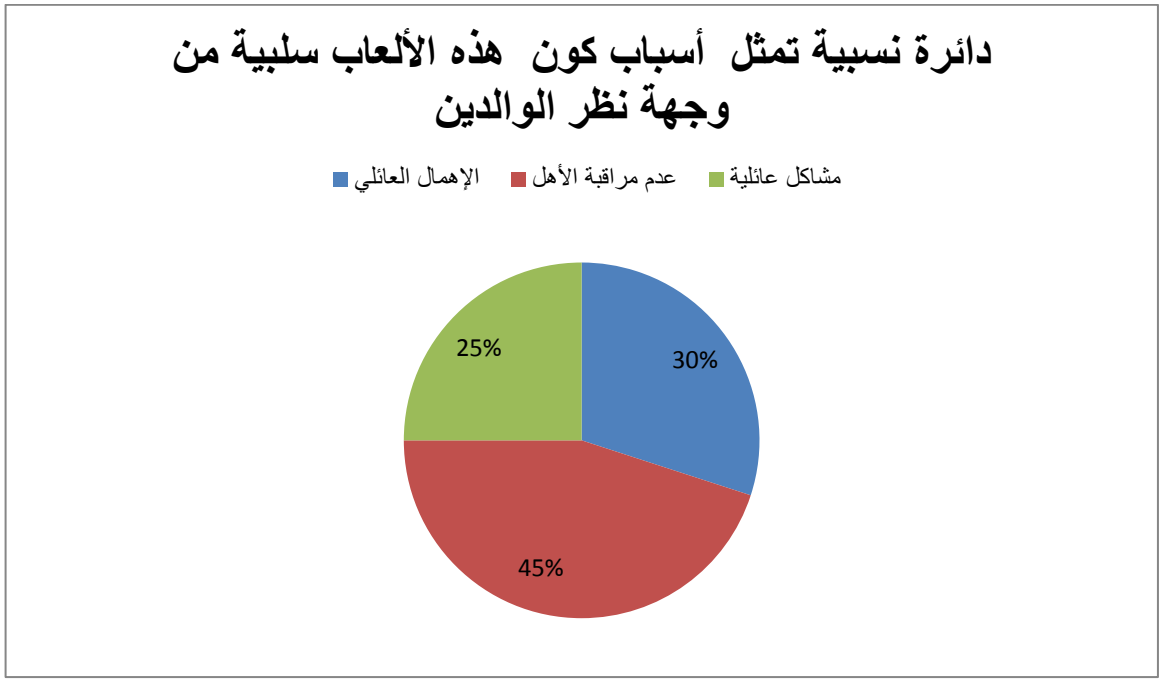
التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية القتالية من خلال الإهمال العائلي بتكرار20 مفردة بنسبة30%، وعدم مراقبة الأهل بنسبة 60%، مشاكل عائلية بتكرار 10 مفردات بنسبة20%.

ومنه نصل إلى أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية القتالية تكمن في عدم مراقبة الأولياء لأطفالهم، **حذر** مختصون ومواطنون من غياب الوعي لدى بعض أولياء الأمور بطبيعة بعض الألعاب الإلكترونية القتالية ، وعدم الاهتمام بالمخاطر التي يمكن أن تصيب أبناءنا من استخدام الإنترنت، ومواقع التواصل الاجتماعي بدون رقابة، ولا متابعة من الآباء او تركهم للعاملات المنزليات أو المربيات وغيرها من الأمور التي تتسبب في المشاكل.

وشددوا على ضرورة رفع الوعي عند الوالدين بأهمية اطلاعهم على الألعاب التي يقضي الأبناء وقتهم في لعبها على الشبكة العنكبوتية، مشيرين إلى أن متابعة الأطفال في هذه المرحلة يشكل عاملاً مهماً في حمايتهم، والتقليل من التهديدات والمخاطر التي قد يتعرضون لها، من محاولات الاستقطاب والتجنيد عن طريق الشبكة العنكبوتية، أو مخاطر التحرش عبر الألعاب الإلكترونية القتالية.

وقالوا إن الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 8 – 16 عاماً، يتصرفون بشكل مختلف جداً أثناء تواجدهم على الإنترنت، ويحاولون ممارسة حريتهم بشكل أكبر بعيداً عن أنظار الآباء، كما أنهم يكشفون عن الكثير من المعلومات الشخصية عبر مواقع التواصل الاجتماعي، وقد يتظاهرون بأنهم أكبر من أعمارهم الحقيقية، ولا يكتفون بذلك بل يحاولون أيضاً الدخول إلى المحتوى الرقمي غير الملائم لأعمارهم مما يجعلهم عرضة للمخاطر[1].



22 تتمثل الحلول من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية القتالية

	التكرارات	النسب المئوية%
الرقابة	25	%50
عدم إعطاء الهاتف للاطفال	10	%20
امضاء وقت في التسلية والترفيه	15	%30
المجموع	50	%100

جدول رقم 22 يمثل الحلول التي يقترحها الوالدين للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية القتالية.

[1] https://albiladdaily.com/

التعليق على الجدول:

من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن التأثيرات السلبية تتمثل في الرقابة بتكرار25 مفردة بنسبة 50%، وعدم إعطاء الهاتف للأطفال بتكرار 10 مفردات بنسبة20%، إمضاء الوقت بتكرار 115 مفردة بنسبة30%.

ومنه نصل إلى أن الحلول من التأثير الألعاب الإلكترونية القتالية يتمثل في مراقبة الأطفال الأمان الإلكتروني وأمن المعلومات، أمران غاية في الأهمية حينما يتعلق الأمر بالأطفال، لكن يشق على الآباء مواكبة التطوّر والتحرر المستمر للتقنيات الجديدة على الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي وغيرها، مما يجعل عملية مراقبة أنشطة أبنائهم على الإنترنت أمرا في غاية الصعوبة. وتوجد مجموعة البرمجيات التي يمكن الاعتماد عليها في مراقبة نشاط أطفالك على الإنترنت وحمايتهم من المخاطر الإلكترونية.

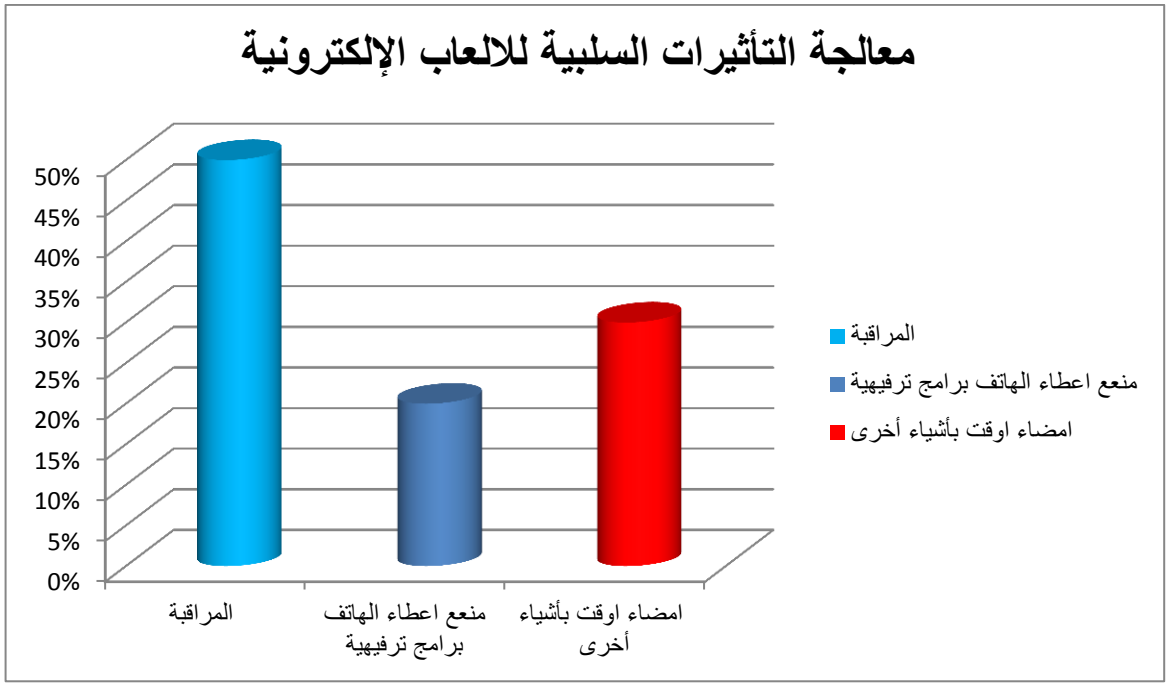
برنامج "نورتون فاميلي **(Norton Family)** "من تطوير شركة سيمانتك الرائدة في مجال الحماية والأمن وبرمجيات إدارة المعلومات، ويُعد واحدا من أهم برمجيات الرقابة الأبوية التي يُنصح بالاعتماد عليها. يساعد البرنامج الآباء في مراقبة أنشطة أطفالهم على الإنترنت وحمايتهم من مخاطر الإنترنت المحتملة والمحتالين من خلال عرض ما يفعله أطفالهم على الإنترنت وتحديد المخاطر المحتملة قبل أن تغدو مشكلات.

يساعد البرنامج على اكتساب الدراية حول نشاط الأطفال على شبكة الإنترنت والأجهزة الإلكترونية بشكل عام، فيمكّنك من الإشراف على استخدام أطفالك للإنترنت ومعرفة السلوكيات الآمنة وغير الآمنة لأطفالك من خلال الأدوات التي يتيحها البرنامج والتي تحدد طبيعة سلوكيات أطفالك على الإنترنت بناء على مدى أمانها. ويُبقيك على اطلاع دائم بالمواقع الإلكترونية التي يزورونها مما يتيح لك إمكانية تحديد المواقع الضارة غير المناسبة لهم وحجبها.

ويسمح بمراقبة نشاطهم على الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية الخاصة بهم، ويبقي الأولياء على اطلاع مستمر حول أكثر التطبيقات التي يستخدمونها والتطبيقات الأخرى التي قاموا بتحميلها حديثا، ويمكّنك من إتاحة التطبيقات التي يمكنهم استخدامها وحجب الأخرى عنهم. كما يساعدك في التعرف

على مقاطع الفيديو التي يشاهدها أطفالك على الحواسيب الشخصية والهواتف الذكية مما يساعدك على حمايتهم من محتوى الفيديو غير المناسب.[1]

يسهم البرنامج في مساعدة الأطفال على وضع حدود حول استخدام أجهزتهم وإنشاء عادات صحية من خلال خاصية ضبط الوقت التي تمكّن الأولياء من تعيين حدود زمنية وجدولة أوقات يومية أو أسبوعية يمكنهم خلالها استخدام منصات التواصل الاجتماعي أو مواقع الإنترنت الأخرى. كما يساعد في الحفاظ على أمانهم الشخصي والتعرف على أماكن وجودهم لحظة بلحظة عبر هواتفهم الذكية من خلال أدوات المراقبة وتحديد المواقع التي يستخدمها البرنامج[1].



1 https://www.aljazeera.net/midan/miscellaneous/technology

1 https://www.aljazeera.net/midan/miscellaneous/technology

نتائج الدراسة في ضوء التساؤلات:

- نستنتج أن نسبة أفراد العينة الذين يتعرضون دائما للألعاب الالكترونية القتالية بنسبة46%، ونسبة أفراد العينة الذين يتعرضون غالبا للألعاب الالكترونية القتالية بنسبة 46%، ونسبة أفراد العينة الذين يتعرضون أحيانا للألعاب الالكترونية القتالية بنسبة20%، تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية القتالية يكون دائما وهذا راجع إلى تحفيز الإبداع لدى الأطفال وزيادة قدراتهم على الفهم بشكل عام، تحسين المهارة الإدراكية فالألعاب الإلكترونية القتالية تحتاج إلى تنسيق بين حركة اليد والعقل، تركيز العقل على القيم بعدة أشياء مرة واحدة، تطوير مهارة الاستماع إلى أشياء مختلفة في نفس الوقت، تنمية الذاكرة وزيادة قدرة التفكير من خلال الجدول المتبين أعلاه .

- نستنتج أن أفراد الذين يتوفر الانترنت لديهم دائما بنسبة79.4%، و أن أفراد الذين يتوفر الانترنت لديهم أحيانا بنسبة"20.6%.ومنه نصل إلى أن معظم أفراد العينة تتوفر لديهم الأنترنت دائما وهذا راجع إلى، الحصول على الكثير من المعلومات الموجودة على الإنترنت بسهولة، وذلك عبر مُحرِّكات البحث التي تُوصل الشخص إلى ما يحتاجه من معلومات؛ من خلال كتابة كلمة رئيسيّة واحدة، أو أكثر، ممّا يؤدّي بمُحرِّك البحث إلى البحث عن مواقع الويب ذات الصِّلة، كما أصبح الإنترنت وسيلةً أساسيةً للمعرفة من خلال الخدمات المجّانية.أفراد الذين يتوفر الانترنت لديهم دائما بتكرار 40مفردة بنسبة79.4%، و أن تكرار أفراد الذين يتوفر الانترنت لديهم أحيانا بتكرار10مفردات بنسبة"20.6%.

- نستنتج أن مشاركة الأطفال الألعاب الإلكترونية القتالية مع العائلة بنسبة44.4%، و مشاركة الأطفال الألعاب الإلكترونية القتالية مع الأصدقاء بنسبة 56.6%، و مشاركة الأطفال الألعاب الإلكترونية القتالية مع الأقارب ب بنسبة 46.7%، و مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع زملاء الدراسة بنسبة42.2 % ، و مشاركة الأطفال الألعاب الإلكترونية القتالية مع الغرباء بنسبة 11.1% ، و لا يوجد مشاركة الأطفال الألعاب الإلكترونية القتالية مع الأصدقاء واحدة بنسبة 2.1% .ومنه نصل إلى أن معظم مفردات العينة يشاركون أصدقائهم الألعاب الإلكترونية القتالية يشاركون الأخرين في الألعاب الإلكترونية القتالية جودة الصوت و الصورة، و الوضوح و التقاء بشكل

يماثل الواقع، توفير بدائل مختلفة من الألعاب الإلكترونية القتالية ، التي تلبي اهتمامات المستخدم ومتطلباته.

- نستنتج أن الأطفال يفضلون لعبة pubg بنسبة68%، و يفضلون لعبة free fire بنسبة 64%، والأطفال الذين يفضلون لعبة call of duty بنسبة12%، يفضلون ألعاب أخرى بتكرار مفردتين بنسبة 4%.تحوّلت لعبة free fire الالكترونية القتالية في الفترة الأخيرة الى المطلب رقم واحد عند الأطفال والمراهقين .

- نستنتج أن الأولياء الذين يرون لا يوجد تغير في سلوك أطفالهم بنسبة31.2%، و الأولياء الذين يرون أنه يوجد تغير في سلوك أطفالهم بنسبة63.8%.ومنه نصل إلى أن معظم الأولياء يرون تغير في سلوك أطفالهم، من خلال التعرض المكثف للألعاب الإلكترونية القتالية تقوم هذه الأخيرة بالتأثير على معتقدات الأطفال واتجاهاتهم وسلوكياتهم ، وهدا راجع إلى التعرض المزايد للألعاب الإلكترونية القتالية حيث نجد أن معظم الأطفال يتعرضون للألعاب الإلكترونية القتالية من ساعة إلى ثلاث ساعات، والألعاب الإلكترونية القتالية لها تأثير قوي ومباشر على الطفل.

- نستنتج أن سلوك الطفل عند انتهائه من اللعبة يكون سلوك عدواني بنسبة 80% ، و سلوك الطفل عند انتهائه من اللعبة يكون سلوك عدواني بنسبة14%، و سلوك الطفل عند انتهائه من اللعبة عن طريق اللباس بنسبة34%.ومنه نصل إلى أن أغلب مفردات العينة يرون بأن تأثير الألعاب الإلكترونية القتالية يكون من خلال سلوك عدواني، حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضا أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وهي في سبيل بقاءها تقضي على كل احملي والخطر في هذه النوعية من الألعاب يكمن أن العنف الألعاب هو خيالي.

- نستنتج أن الأطفال يفضلون لعبة pubg بنسبة68%، و يفضلون لعبة ferrée fir بنسبة 64%، والأطفال الذين يفضلون لعبة call of duty بنسبة12%، يفضلون ألعاب أخرى بتكرار مفردتين بنسبة 4%.تحوّلت لعبة free fire الالكترونية في الفترة الأخيرة الى المطلب رقم واحد عند الأطفال والمراهقين.

3. نتائج الدراسة:

- أن استخدام الذكور للألعاب الإلكترونية القتالية بتكرار بنسبة 52% و استخدام الإناث للألعاب الإلكترونية القتالية بنسبة 48%. وتشكل الألعاب جزأ أساسيا في حياة الأطفال إذ يقوم اللعب بدور رئيس في النمو المعرفي و تشكل الألعاب جزءا الحركي و الوجداني لدى الأطفال، و قد أثبتت الدراسات الحديثة أن مفتاح التطور و التعلم يتمحور حول استخدام الأطفال لعقولهم و حواسهم، إذ يعد اللعب من أفضل وسائل استخدام الطفل لعقله و حواسه، فمن خلال اللعب يعبر الطفل عن احتياجاته.

- نستنتج أن نسبة التلاميذ الذين يدرسون في السنة أولى ابتدائي بنسبة 12.1%، ونسبة التلاميذ الذين يدرسون في السنة الثانية ابتدائي بنسبتهم 12.1%، ونسبة التلاميذ يدرسون في السنة الثالثة ابتدائي 20.8% ، ونسبة التلاميذ الذين يدرسون في السنة الرابعة ابتدائي 20.8%، ونسبة التلاميذ الذين يدرسون في السنة الخامسة ابتدائي 41.7 %ومنه نصل إلى أن تلاميذ الصف الخامس هم أكثر فئة يعتمدون على الألعاب الإلكترونية القتالية ، وكلما ارتفع التلاميذ في المستوى الدراسي كلما زاد اقبلهم أكثر على الألعاب الإلكترونية القتالية ، ويميل الطفل للعبُ بشكلٍ فطري؛ فهو من الأنشطة المهمّة في حياته التي تكشف عن مكنوناته، وعواطفه وجوانبه الخفيّة، وباللعب تتكوّن شخصيّة الطفل، وتظهر اتجاهاته وميوله الفكرية والعاطفية والاجتماعية. أكّد علماء النفس أنّ اللعب يُنمّي شخصيّة الفرد، كما أنّه وسيلةٌ من وسائل التعليم الأساسية.

- نستنتج أن نسبة 35%المتزوجين في عينة الدراسة، و نسبة 3.9%، نسبة أفراد العينة المطلقين 7% . ومنه نصل إلى أن معظم أفراد العينة متزوجين .

- نستنتج أن نسبة أفراد العينة الذين يتعرضون دائما للألعاب الالكترونية القتالية بنسبة46%، ونسبة أفراد العينة الذين يتعرضون أحيانا للألعاب الالكترونية القتالية بنسبة46%، ونسبة أفراد العينة الذين يتعرضون أحيانا للألعاب الالكترونية القتالية بنسبة20%، تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية القتالية يكون دائما وهذا راجع إلى تحفيز الإبداع لدى الأطفال وزيادة قدراتهم على الفهم بشكل عام، تحسين المهارة الإدراكية فالألعاب الإلكترونية القتالية تحتاج إلى تنسيق بين حركة اليد والعقل، تركيز العقل على القيم بعدة أشياء مرة واحدة، تطوير مهارة الاستماع إلى أشياء مختلفة في نفس الوقت، تنمية الذاكرة وزيادة قدرة التفكير من خلال الجدول المتبين أعلاه نلاحظ أن تكرار

أفراد الذين يتوفر الانترنت لديهم دائما بنسبة79.4%، و أن تكرار أفراد الذين يتوفر الانترنت لديهم أحيانا بنسبة"20.6%.ومنه نصل إلى أن معظم أفراد العينة تتوفر لديهم الأنترنت دائما وهذا راجع إلى، الحصول على الكثير من المعلومات الموجودة على الإنترنت بسهولة، وذلك عبر مُحرِّكات البحث التي تُوصل الشخص إلى ما يحتاجه من معلومات؛ من خلال كتابة كلمة رئيسيّة واحدة، أو أكثر، ممّا يؤدّي بمُحرِّك البحث إلى البحث عن مواقع الويب ذات الصِّلة، كما أصبح الإنترنت وسيلةً أساسيةً للمعرفة من خلال الخدمات المجّانية.أفراد الذين يتوفر الانترنت لديهم دائما بتكرار 40مفردة بنسبة79.4%، و أن تكرار أفراد الذين يتوفر الانترنت لديهم أحيانا بتكرار10مفردات بنسبة"20.6%.

- ومنه نصل إلى أن معظم أفراد العينة تتوفر لديهم الأنترنت دائما وهذا راجع إلى، الحصول على الكثير من المعلومات الموجودة على الإنترنت بسهولة، وذلك عبر مُحرِّكات البحث التي تُوصل الشخص إلى ما يحتاجه من معلومات؛ من خلال كتابة كلمة رئيسيّة واحدة، أو أكثر.

- نستنتج أن الأفراد الذين يتوفر الانترنت لديهم دائما بنسبة79.4%، و أن أفراد الذين يتوفر الانترنت لديهم أحيانا بنسبة"20.6%.ومنه نصل إلى أن معظم أفراد العينة تتوفر لديهم الأنترنت دائما وهذا راجع إلى، الحصول على الكثير من المعلومات الموجودة على الإنترنت بسهولة، وذلك عبر مُحرِّكات البحث التي تُوصل الشخص إلى ما يحتاجه من معلومات؛ من خلال كتابة كلمة رئيسيّة واحدة، أو أكثر

- نستنتج أن الوسائل التكنولوجيا التي يستخدمها الأطفال من أجل الألعاب الإلكترونية القتالية، الهاتف الذكي بنسبة50%، أن الوسائل التكنولوجيا التي يستخدمها الأطفال من أجل الألعاب الإلكترونية القتالية الحاسوب المحمول بنسبة32%، أن الوسائل التكنولوجيا التي يستخدمها الأطفال من أجل الألعاب الإلكترونية القتالية الحاسوب بتكرار بنسبة14%، واستخدام اللوح الإلكتروني بنسبة 2%. ومنه نصل إلى أن أغلب التلاميذ يستخدمون الهاتف الذكي من أجل الألعاب الإلكترونية القتالية ، لأن الهاتف الذكي جهاز محمول يعمل وفق نظام تشغيل متطور يمزج بين تقديم خدمات الهواتف التقليدية والحواسب الشخصية بطريقة احترافية تتيح لمستخدمه تلقي المعلومات والتواصل مع الناس وإنجاز المهمات المختلفة.

- نستنتج أن التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية القتالية دائما بنسبة46%، و التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية القتالية دائما بنسبة46%، و التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية القتالية أحيانا بنسبة46%، و التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية نادرا بنسبة 1% .ومنه نصل إلى أن معظم أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية القتالية دائما وغالبا، وهذا راجع إلى أن الألعاب الإلكترونية القتالية في العصر الحالي مُتطورةً بشكل كبير عبر الأجهزة المُتخصصة بألعاب الفيديو كجهاز بلايستيشن (Playstation) الخاص بشركة سوني وجهاز إكس بوكس (Xbox) الخاص بشركة مايكروسوفت.

- نستنتج أن المدة التي يقضيها طفلك في اللعب بالألعاب الإلكترونية القتالية: لمدة ساعة بتكرار بنسبة28%، والمدة التي يقضيها طفلك في اللعب بالألعاب الإلكترونية القتالية من ساعة إلى ثلاث ساعات بنسبة44%، والمدة التي يقضيها طفلك في اللعب بالألعاب الإلكترونية القتالية من ثلاث ساعات فما فوق بنسبة2% .ومنه نصل إلى أن معظم التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية القتالية من ساعة إلى ثلاث ساعات. ونرى بأن الأطفال يقضون معظم أوقاتهم في الألعاب الإلكترونية القتالية ، وهذا راجع إلي توفر الوسائل تكنولوجيا الحديثة، وتعمل الألعاب الإلكترونية القتالية على تلبية اشباعات الأطفال وتحقق رغباتهم من خلال قضاء وقتهم في التسلية والترفيه واللعب.

- نستنتج أن الأطفال الذين يشاركون الآخرين في اللعب بنسبة83.7%، و الأطفال الذين لا يشاركون الآخرين في اللعب تكرارهم بنسبة16.3%.ومنه نصل إلى أن معظم الأطفال يشاركون الأخرين في الألعاب الإلكترونية جودة الصوت و الصورة، و الوضوح و النقاء بشكل يماثل الواقع، توفير بدائل مختلفة من الألعاب الإلكترونية القتالية ، التي تلبي اهتمامات المستخدم ومتطلباته ، تحكم المستخدم في الألعاب الإلكترونية القتالية و في المكان و الزمان الذي يناسبه، مشاركة الألعاب الإلكترونية القتالية من خلال التفاعل مع المحتوى .

- نستنتج أن مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع العائلة بنسبة44.4%، و مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع الأصدقاء بنسبة 56.6%، و مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع الأقارب ب بنسبة 46.7%، و مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع زملاء الدراسة بنسبة42.2 % ، و مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع الغرباء

بنسبة 11.1% ، و لا يوجد مشاركة التلاميذ الألعاب الإلكترونية القتالية مع الأصدقاء واحدة بنسبة 2.1% .ومنه نصل إلى أن معظم مفردات العينة يشاركون أصدقائهم الألعاب الإلكترونية القتالية يشاركون الأخرين في الألعاب الإلكترونية القتالية جودة الصوت و الصورة، و الوضوح و التقاء بشكل يماثل الواقع، توفير بدائل مختلفة من الألعاب الإلكترونية القتالية ، التي تلبي اهتمامات المستخدم ومتطلباته.

- نستنتج أن الأطفال يفضلون لعبة pubg بنسبة68%، و يفضلون لعبة free fire بنسبة 64%، والأطفال الذين يفضلون لعبة call of duty بنسبة12%، يفضلون ألعاب أخرى بتكرار مفردتين بنسبة 4%.تحوّلت لعبة free fire الالكترونية في الفترة الأخيرة الى المطلب رقم واحد عند الأطفال والمراهقين .

- نستنتج أن تعرف الأطفال على أخر إصدارات الألعاب الإلكترونية القتالية عن طريق الأنترنت بنسبة60%، و تعرف الأطفال على أخر إصدارات الألعاب الإلكترونية القتالية عن طريق الأنترنت بنسبة 26%، تعرف الأطفال على أخر إصدارات الألعاب الإلكترونية القتالية عن طريق الأصدقاء بنسبة7%. ومنه نصل إلى أن معظم أفراد العينة يتعرف على الألعاب الإلكترونية القتالية حيث تُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنها سلعة تجارية تكنولوجية عن طريق الانترنت.

- نستنتج أن الأولياء يقومون بتحميل الألعاب بنسبة4%، والإخوة يقومون بتحميل الألعاب بنسبة 17%، الأطفال يقومون بتحميل الألعاب بنسبة 60%، الأصدقاء يقومون بتحميل الألعاب بتكرار بنسبة4% ،ومنه نصل إلى أن معظم الأطفال هم الدين يقمون بتحميل الألعاب الإلكترونية بأنفسهم، لأن الحاجة الأطفال في الألعاب الإلكترونية دائما تسبق الدافع تنشأ من شعور النقص والحرمان الذي يتشكل لدى الأطفال من نقص المرافق الترفيهية في الجزائر من الشيء لدي الفرد.

- نستنتج أن الأولياء الذين يرون لا يوجد تغير في سلوك أطفالهم بنسبة31.2%، و الأولياء الذين يرون أنه يوجد تغير في سلوك أطفالهم بنسبة63.8%.ومنه نصل إلى أن معظم الأولياء يرون تغير في سلوك أطفالهم،من خلال التعرض المكثف للألعاب الإلكترونية تقوم هذه الأخيرة بالتأثير على معتقدات الأطفال واتجاهاتهم وسلوكياتهم، وهدا راجع إلى التعرض المزايد للألعاب الإلكترونية حيث

نجد أن معظم الأطفال يتعرضون للألعاب الإلكترونية من ساعة إلى ثلاث ساعات، والألعاب الإلكترونية لها تأثير قوي ومباشر على الطفل.

- نستنتج أن سلوك الطفل عند انتهائه من اللعبة يكون سلوك عدواني بنسبة 80% ، و سلوك الطفل عند انتهائه من اللعبة يكون سلوك عدواني بنسبة14%، و سلوك الطفل عند انتهائه من اللعبة عن طريق اللباس بنسبة34%.ومنه نصل إلى أن أغلب مفردات العينة يرون بأن تأثير الألعاب الإلكترونية يكون من خلال سلوك عدواني، حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضا أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وهي على سبيل بقاءها تقضي على كل احملي والخطر من هذه النوعية من الألعاب يكمن في أن العنف في الألعاب هو خيالي.

- نستنتج أن الأولياء الذين يرون بأن أطفالهم قادرين على الابتعاد عن هذه اللعبة بتكرار بنسبة78%، و الأولياء الذين يرون بأن أطفالهم قادرين على الابتعاد عن هذه اللعبة م بنسبة22%.ومنه نصل إلى أن الأولياء قادرين على إبعاد أبنائهم عن هذه الألعاب، وهذا راجع إلى أن الأولياء يتحكمون في أبناءهم ويتحكمون في أرائهم، حيث توجد أشياء أهم للأولياء من الألعاب الإلكترونية مثل الدراسة .لذلك فالأولياء قادرين على إبعاد أبنائهم عن الألعاب الإلكترونية . وقيام أبنائهم بأشياء أخرى أهم.

- نستنتج أن الأولياء الذين يرون بأن أطفالهم قادرين على الابتعاد عن هذه اللعبة بنسبة78%، نلاحظ أن الأولياء الذين يرون بأن أطفالهم قادرين على الابتعاد عن هذه بنسبة22%.أن الأولياء الذين يرون بأن الألعاب الإلكترونية ليست من أولوياتهم بنسبة22%، والأولياء الذين يرون بأنه تجود بدائل عن الألعاب الإلكترونية بنسبة46.3% ، والأطفال الذين يتركون أبنائهم يلعبون بالألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ بنسبة 31.7%ومنه نصل إلى معظم أفراد العينة يقومون بإبعاد أبنائهم عن الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال شغل أوقات الفراغ بممارسة الرياضة أو القراءة أو التنزه، تحديد أوقات محددة من اليوم لممارسة، مراقبة الأطفال أثناء القيام بألعاب إلكترونية ، تعريف الأطفال بسلبيات ومخاطر ألعاب الفيديو.

- نستنتج أن الأولياء الذين يتحكمون في الوقت المخصص لأطفالهم بنسبة 94%، والأولياء الذين لا يتحكمون في الوقت المخصص لأطفالهم بنسبة6%، حيث نجد بأن معظم الأولياء يتحكمون

في الوقت المخصص للألعاب لإلكترونية القتالية لأن توجد أمور أهم للأطفال من الألعاب الإلكترونية القتالية لأولياء يرون بأن الألعاب الإلكترونية مضيعة للوقت ، ويريدون أبنائهم أن يمضوا وقتهم في لدراسة

- نستنتج أن الأولياء الذين يرون بأن للألعاب الإلكترونية القتالية تأثيرات سلبية على الأطفال بنسبة94% ، والذين يرون بأن الألعاب الإلكترونية القتالية ليس لها تأثيرات سلبية على الأطفال بنسبة 6%.ومنه نصل إلى أن معظم أفراد العينة يرون بأن للألعاب تأثيرات سلبية على الأطفالالتأثير الضار على الذاكرة على المدى الطويل. إصابة الأطفال بالانطواء والكآبة ، خاصة عند وصول الطفل لحد الإدمان. لإصابة بخمول الدماغ وإجهاده ، ضعف الذاكرة الطويلة المدى–. إصابة الطفل بالتوحد والعزلة ، وصعوبة التواصل مع المجتمع

- نستنتج أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية القتالية من خلال الإهمال العائلي بنسبة30%، وعدم مراقبة الأهل بنسبة 60%، مشاكل عائلية بنسبة20%.ومنه نصل إلى أن التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية القتالية تكمن في عدم مراقبة الأولياء لأطفالهم، حذر مختصون ومواطنون من غياب الوعي لدى بعض أولياء الأمور بطبيعة بعض الألعاب الإلكترونية القتالية ، وعدم الاهتمام بالمخاطر التي يمكن أن تصيب أبناءنا من استخدام الإنترنت، ومواقع التواصل الاجتماعي بدون رقابة، ولا متابعة من الآباء او تركهم للعاملات المنزليات أو المربيات وغيرها من الأمور التي تتسبب في المشاكل.

- نستنتج أن التأثيرات السلبية تتمثل في الرقابة بنسبة 50%، وعدم إعطاء الهاتف للأطفال بنسبة20%، إمضاء الوقت بتكرار 15 مفردة بنسبة30%. ومنه نصل إلى أن الحلول من التأثير الألعاب الإلكترونية يتمثل في مراقبة الأطفال الأمان الإلكتروني وأمن المعلومات، أمران غاية في الأهمية حينما يتعلق الأمر بالأطفال، لكن يشق على الآباء مواكبة التطوّر والتحرر المستمر للتقنيات الجديدة على الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي وغيرها، مما يجعل عملية مراقبة أنشطة أبنائهم على الإنترنت أمرا في غاية الصعوبة. وتوجد مجموعة البرمجيات التي يمكن الاعتماد عليها في مراقبة نشاط أطفالك على الإنترنت وحمايتهم من المخاطر الإلكترونية

خاتمة

خاتمة:

تعالج هذه الدراسة موضوع تأثير الألعاب الالكترونية القتالية على سلوك الطفل الجزائري من جهة نظر الأولياء، و من خلال نتائج هذه الدراسة يتضح لنا أن الأطفال يميلون الى هذه الألعاب بشكل كبير، دون الشعور بمخاطرها ، سواء من الناحية الصحية أو السلوكية ، و كل هذا بفعل الخصائص الشكلية و التقنية الحديثة ، التي تتمتع بها الألعاب الالكترونية القتالية ، مما تجعلهم يقبلون عليها بصفة دائمة.

تمثل التكنولوجيا الحديثة كالأنترنيت البوابة الرئيسة للأطفال للتعرف على آخر الاصدارات الحديثة للألعاب الالكترونية القتالية ، و هذا ما يوضح العلاقة الكبيرة التي تكمن بين الألعاب الالكترونية القتالية و التكنولوجيات الرقمية الحديثة.

التوصيات و الاقتراحات:

- انتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من الألعاب الالكترونية القتالية.

- تخصيص الوقت المناسب للعب بهذه الألعاب الالكترونية القتالية.

- تعامل الأولياء مع أطفالهم بصفة الصديق.

- تقديم النصائح و التوجيهات المناسبة و الأنفع مثل الألعاب الالكترونية التعليمية.

- ووفير جو من التسلية و الترفيه لابتعاد أطفالهم على الألعاب الالكترونية القتالية و ذلك من خلال الخروج في نزهة.

– توعية الطفل من قبل الأولياء عن الأضرار الناتجة عن الاستخدام المستمر للألعاب الالكترونية القتالية على مدار اليوم.

- المبادرة في شراء ألعاب تنتمي للحس الفكري عند الطفل و تنمي ذكاءه فيستفيد من اللعبة و لا يكون السبب من ورائها ترفيها فقط.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع:

الكتب :

1- أحمد بن مرسلي، مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام و الاتصال . الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية، 2005

2- أحمد فلاق: الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو ؛ دراسة في القيم و المتغيرات أطروحة دكتوراه ؛ قيم علوم الإعلام و الاتصال ؛ كلية العلوم السياسية و الإعلام ؛ جامعة الجزائر ؛ 2008 /2009

3- حسن عماد مكاوي، سامي الشريف، نظريات الاعلام، مركز جامعة القاهرة للتعليم المفتوح، 2000

4- حسين عبد الحميد أحمد رشوان:أطفال الشوارع، د، ط دار الكتب و الوثائق القومية الاسكندرية ،2012:

5- حنان،عبد الحميد العناني.اللعب عند الأطفال الاسس النظرية و التطبيقية. ط4. عمان: دار الفكر، 2009

6- ريحي مصطفى عليان ، عثمان محمد عنيم ، مناهج وأساليب البحث العلمي – النظرية و التطبيق ، عمان ، دار صفاء للنشر و التوزيع ،2000م

7- زهير عبد اللطيف عابد: مبادئ الاعلان،د ط دار اليازوري الأردن عمان 2014

8- سماح عصمت رشود: الإعلام التربوي دور الإذاعة المدرسية من العلمية و التعليمية دار الراية ؛ عمان ؛ ط1 2010

9- عمر أحمد مختار:معجم اللغة العربية المعاصرالمجلد2،ط1،عالم الكتب،القاهرة،2008

10- فتحي عبد العزيز أبو راضي ، الطرق الاحصائية في العلوم الاجتماعية ، بيروت ، دار النهضة العربية ، 1998م

11- فرج الكامل، بحوث الإعـــلام والـــرأي العـــام: تصميمها وإجراؤها وتحليلها، دار النشر للجامعات، القاهرة 2001

12- كمال الدين الدهراوي ،منهجية البحث العلمي في المحاسبة و الادارة ، الاسكندرية ، المكتب الجامعي الحديث ، 2006 م

13- محمد الجمال ؛ مقدمة في مناهج البحث في الدراسات الاعلامية ، مركز طامعة القاهرة للتعليم المفتوح ، القاهرة، دط ، 1995

14- محمد الحسن احسان ؛ الاسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي، دار الطليعة للطبع و النشر ، بيروت ، ط1 ، 1982

15- محمد القرطبي، 1964 ، تفسير الالقرطبي، القاهرة ، دار الكتب المصرية ،ج12

16- محمد الهادي محمد ؛ أساليب توثيق البحوث العلمية ، المكتبة الأكاديمية ، الجزائر ، ط1، 1995

17- محمد زياد حمدان ، البحث العلمي كنظام ، سلسلة التربية الحديثة ، 28 ، عمان ، 1989م

18- محمد سلمان فياض الخزاعلة و أخرون : اللعب عند الاطفال و تطبيقاته التربوية ؛ط1 دار الصفاء للنشر و التوزيع ؛ عمان ؛ 2011

19- محمد عبد الحميد، دراسة الجمهـــور في بحوث الإعلام، عالم الكتب، القاهرة، 1997

20- محمد فتحي عبد الهادي ، البحث و مناهجه في علم المكتبات و المعلومات ، القاهرة ، الدار المصرية اللبنانية ، 2003م

21- محمد محمود الحيلة: الألعاب من أجل التفكير و التعليم ط1 دار المسيرة ؛ عمان ؛ الاردن ؛ 2004

22- محمود السيد ابو النيل ، علم النفس الاجتماعي-دراسات عربية و عالمية ، القاهرة ، دار النهضة المصرية ،1975م

23- مسعود حسين التائب ، البحث العلمي قواعده-اجراءاته و مناهجه ، الناشر المكتب العربي للمعارف، 2018

24- ملفين. ب. ديفيلير، نظريات وسائل الإعلام، ترجمة: كمال عبد الرؤوف، الدار العربية للنشر والتوزيع، القاهرة

25- مها حسني الشحروري:الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها و ما عليها،دار المسيرة،عمان2008

26- مها حنى الشحروري : الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (ما لهاو عليها) ط1؛دار الميسرة ؛2008 ؛ عمان

27- نهى عاطف العبد، أطفالنا والقنوات الفضائية: دراسة ميدانية، الاكاديمية الدولية لعلـــوم الاعلام، القاهرة، 2005

28- هدى محمود "الأسرة و تربية الطفل" ط ب ؛ دار المسيرة ؛ عمان ؛ 2015

29- يوسف سليمان سعد، استخدامات الجمهور اليمني لوسائل الإعلام أثناء الحملات الانتخابية والإشباعات المحققة منها، رسالة ماجستير، جامعة الأزهر، كلية اللغة العربية، 2000

رسائل جامعية :

1- مريم قويدر،أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجيستير ،قسم علوم الاعلام و الاتصال،كلية العلوم السياسية و الاعلام ، جامعة الجزائر 3- 2011 -2012 الجزائر

2- بشير نمرود: ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني و الرياضي و الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا ؛ (15/12) القطاع العام ؛ رسالة ماجستير ؛ معهد التربية البدنية و الرياضية ؛ جامعة الجزائر ؛ الجزائر ؛ 2008

3- سارة محمود عبد الرحمن حمدان، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم، لنيل درجة ماجيستر في علم التربية، 2016، ص13.

مجلات :

1- أماني فهمي، دوافع استخدام المرأة المصرية لقنوات التلفزيون الدولية، المجلة المصرية لبحوث الإعلام، العدد الثاني، القاهرة، 1997

2- مجلة الإذاعات العربية –مجلة فصلية تصر عن اتحاد إذاعات الدول العربية العدد 2، 2014

مواقع إلكترونية :

1- صفحة اللعبة في ستيم نسخة محفوظة 16 ديسمر 2017 على موقع واي باك مشين .

2- https://wiki.kololk.com/wiki80681-alaosra-

3- https://mawdoo3.com

4- https://www.djazairess.com/echchaab/193837

5- حمد قناوي هدى: سيكولوجية المراهقة ، مكتبة الأجنلوالمصرية، القاهرة، 1996

6- https://www.hopeeg.com/blog/show/electronic-games-addiction-treatment

7- https://www.almrsal.com/post/253073

8- https://albiladdaily.com/

9- https://www.aljazeera.net/midan/miscellaneous/technology

مراجع باللغة الفرنسية:

1- A. Maslow, Moativation and Personality, New York, Harber and Row, 1970

2- M. Defleur and E. Devis, understanding Mass Communication, Boston, Miffin Company, 1981

3- D. Katz, The Functional Approach to the Study of Attitudes, (P.O.Q), 24,1960.

4- S. Littlejohn. Theories of Human Communication, Belmont Wadsworth Publishing Company& California,, Second edition, 1983.

5- C. Bernard, P. Lazarsfeld and W. Mephee, Voting: A Study of Opinion Fornication in a Presidential Campaign, Chicago University of Chicago Press, 1954, p263.

6- J. Lull, Media Communication, Culture A global Approach, London, Polity Press, 1995. p. 9.

7- J. Werner, Sevrin, Communication Theoties Origins, methods and uses in themedia, New york, Hastings House Bublishing, 1992

8- D. McQuail, Toward a Sociology of Mass Communication, London, Macmillan Publishers, 1969

9- R..Blumler, & E. Katz, The Uses of Mass Communication, Current

10- Perspective On Gratification Research, Beverly Hills, Sage PublicationWelber schramm, Mass Communication, Urbana, University of Illinois Press, 1960.

11- J. Black & J. Brayant, Introduction to Communication: Understand The past. Experience The present, Marvel et The future, Medison, Brown Q. Bench Mark4th ed, 1995,

12- J. Watson, Media Communication, Hong Kong, Macmillan Press, 1998

13- D. Mcquial, Denis, 2002 .op, cit, p. 149. (3) R. Harris, A cognitive Psychology of Mass Communication, N. J, Lawrence Erlbaum Association, Inc 1989

14- G. Windhal, Uses and Gratification at the cross of Mass Communication Review, USA, Sage publication, 1981, p 203. (2) G. Blumle, The Role of Theory in Uses and Gratifications Research, Communication Research, 1961

15- what is non-probability sampling ,definition and examples ».qualtrices,Retrieved 1/2/2022.edited

16- Forward, Jordan (May 19, 2017). "Getting to know PlayerUnknown". PCGamesN. Archived from the original on May 19, 2017. Retrieved May 19, 2017