

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشاذلي بن جديد *الطارف*

كلية العلوم الاجتماعية والعلوم الانسانية

قسم علم الاجتماع

تخصص: علم اجتماع الاتصال

الموضوع:

تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية

"" دراسة ميدانية لبعض الأسر ببلدية عين الكرمة ولاية الطارف ""

« مذكرة لنيل شهادة الماستر تخصص علم اجتماع الاتصال »

تحت إشراف الدكتورة :

د. حربي سميرة

إعداد الطالبات:

- أية غرس
- زكية بوعلوش

رئيسا	الشاذلي بن جديد	أستاذ محاضر -أ-	بن حمزة حورية
مشرفا ومقررا	الشاذلي بن جديد	أستاذ محاضر -أ-	حربي سميرة
عضوا	الشاذلي بن جديد	أستاذ محاضر -أ-	بوخاري أم هاني

السنة الجامعية 2021 / 2022

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

قال الله تعالى

"قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ

لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ"

{الزُّمَر: 9}.

وقال أيضا

" إِنَّمَا يَخْشَى اللَّهَ مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاءُ "

{فاطر: 28}

أهداء

أهدي ثمرة جهدي أولا وقبل كل شيء إلى النور الذي أنار دربي
والسراج الذي لا ينطفئ نوره أبدا والذي بذل جهد السنين من
أجل أن أعتلي سلالم النجاح "والذي العزيز" وإلى من أخص الله
الجنة تحت قدميها وغمرتني بالحب والحنان وأشعرتني بالسعادة
والأمان هي حياتي وكل عمري " أمي الغالية " وإلى القلوب
الرقيقة والنفوس البريئة إخوتي وأخواتي حفظهم الله،
وإلى أقاربي الذين وقفوا إلى جانبي كما وقف أهلي، فأمانياتهم
اللطيفة لي بالنجاح ودعمهم وتشجيعهم مكّنتني من اجتياز مرحلة
من مراحل حياتي، فلکم جزيل الشكر والاحترام،
وإلى رفقاء الدرب الرائعين لوجودهم في حياتي وتشجيعي دائما
ودفعي نحو الأمام دون كلل أو ملل، وتعبيرا عن امتناني لسنواتنا
الطوال التي تخطينا خلالها صعابا كبيرة وخضنا تجارب ونجاحات
خلالها،

كما أهدي ثمرة جهدي إلى رفيق الدرب وصديق الأيام جميعا
بحلوها ومرّها ونصيبي الأجل في الدنيا " H " تعبيرا عن
شكري لدعمك المستمر،
وإلى كل من كان في قلبه ذرة إيمان.

آيئة وزكوية

شكر وتقدير

أول من يشكر أثناء الليل وأطراف النهار هو العليّ القهار،
الأول والآخر والظاهر والباطن الذي أعاننا وشدّ من عزمنا
لإكمال هذا العمل المتواضع ونشكره راعين، الذي وهبنا
الصبر والمطولة والتحدّي والحب لنجعل من هذا العمل علما
ننتفع به،

قال رسول الله صلّى الله عليه وسلّم: " من لم يشكر الناس لن
يشكر الله "

نتقدم بأجمل عبارات الشكر والامتنان من قلوب فائضة بالمحبة
والاحترام والتقدير للدكتورة " سميرة حربي " ونقدم أزكى
تحياتنا وأجملها نرسلها لك بالودّ والحب والاخلاص شاكرين
على كل ما قدّمته ونصحتنا به في اشرافك على هذا العمل، فلك
منا كل الشكر والامتنان،

ونتقدم بجزيل الشكر والعرفان إلى أساتذة كلية العلوم
الاجتماعية والانسانية وخاصة قسم علم اجتماع الاتصال،
وفي الأخير لا يسعنا إلا أن ندعو الله عزّ وجلّ أن يرزقنا السداد
والرشاد والعفاف والغنى وأن يجعلنا هداة مهتدين.

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية من خلال اجراء دراسة ميدانية على عيّنة من الأولياء ببلدية عين الكرمة ولاية الطارف، ومن خلال دراستنا حاولنا الاجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في:

- ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية ؟

وقد أدرجت مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

- ما هي الفئة الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية ؟

- ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الزوجين ؟

- ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء والوالدين ؟

- ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء ؟

بالإضافة إلى تحديد أهداف الدراسة من أهمها:

✓ الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية في أوساط الأسرة.

✓ معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الفرد، والكشف عن الأضرار

الناجمة عن تفسّي هذه المشكلة.

حيث اعتمدنا على المنهج الوصفي الذي يعتبر أحد أهم المناهج المعتمدة في الدراسات السوسولوجية وهو الذي يتماشى مع هذه الدراسة ويعتمد على تفسير ووصف هذه الظاهرة، كما اعتمدنا على أدوات جمع البيانات وهي الملاحظة والاستمارة.

وعليه فقد اخترت 30 مفردة من الأولياء ببلدية عين الكرمة ولاية الطارف ذكورا وإناثا كعيّنة قصدية، وبناء على ما تقدّم توصلت الدراسة إلى مجموعة من الاقتراحات والتوصيات:

○ عدم اعطاء الهواتف النقالة للأطفال،

○ التركيز على الأنشطة المفيدة مثل التلوين والقصص والألعاب التقليدية،

ملخص

○ مراقبة المواقع التي يزورها الطفل على شبكة الأنترنت والألعاب التي يمارسها.

الكلمات المفتاحية: تأثير الألعاب الالكترونية، العلاقات الاجتماعية، الأسرة.



Summary:

This study aims to reveal the impact of electronic games on social relations by conducting a field study on a sample of parents in the municipality of Ain Karma, El Tarf state, and through our study we tried to answer the main question represented in:

- What is the effect of electronic games on social relations?
- A set of sub-questions were included, including:
- What is the most used category for electronic games?
- What is the effect of electronic games on the relationship between spouses?
- What is the effect of electronic games on the relationship between children and parents?
- What is the effect of electronic games on the relationship between children?

In addition to defining the objectives of the study, the most important of which are:

- ✓ Seeing the reality of electronic games among the family.
- ✓ Knowing the extent of the impact of electronic games on the behavior of the individual, and detecting the damage caused by the spread of this problem.

Where we relied on the descriptive approach, which is one of the most important approaches adopted in sociological studies, which is in line with this study and depends on the interpretation and description of this phenomenon. We also relied on data collection tools, namely observation and form.

Accordingly, I chose 30 male and female guardians in the municipality of Ain Karma, El Tarf state, as an intentional sample. Based on the foregoing, the study reached a set of suggestions and recommendations:

- Not giving mobile phones to children,
- Focus on useful activities such as coloring, stories and traditional games,
- Monitoring the websites the child visits on the Internet and the games he plays.

Keywords: the impact of electronic games, social relations, family.



فهرس الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
01	يبيّن توزيع أفراد العينة حسب متغيّر سن الأب والأم	60
02	يبيّن توزيع أفراد العينة حسب متغيّر المستوى التعليمي للأب والأم	61
03	يبيّن توزيع أفراد العينة حسب متغيّر وظيفة الأب والأم	61
04	يبيّن نوع الوظيفة لكل من الأب والأم	62
05	يبيّن كيفية استخدام الألعاب الالكترونية في الأسر محل الدراسة	62
06	يبيّن الفئة الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء	63
07	يبيّن استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء	64
08	يبيّن عدد المرات في اليوم التي يستخدمها الأبناء في الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء	64
09	يبيّن الوسيلة المستخدمة عند الأبناء في الألعاب الالكترونية	65
10	يبيّن الغاية من استخدام أبنائكم للألعاب الالكترونية	66
11	يبيّن تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأم والأب	67
12	يبيّن تعامل الزوجة مع الزوج المدمن على الألعاب الالكترونية	68
13	يبيّن الأعراض التي يصاب بها الزوج والزوجة عند اللعب بالألعاب الالكترونية	68
14	يبيّن الاقتراحات للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على الزوج والزوجة	69
15	يبيّن تعلّم الابن من الألعاب الالكترونية	69
16	يبيّن تعلّم الابن من الألعاب الالكترونية	70
17	يبيّن التخلص من ازعاج الابن بمنحه الجهاز لممارسة الألعاب الالكترونية	71

الفهرس

71	يبين التحكّم في وقت اللعب المخصص للابن	18
72	يبين المدة التي يقضيها الابن في اللعب بالألعاب الالكترونية	19
73	يبين استدعاء الأستاذ بسبب اهمال الابن لدروسه وواجباته	20
73	يبين سبب الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية	21
74	يبين الحلول المناسبة للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء والوالدين	22
75	يبين أثر الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء بعضهم ببعض	23
75	يبين تعامل الأبناء مع بعضهم البعض عند اللعب بالألعاب الالكترونية	24
76	يبين السلوكيات الناتجة عن الأبناء بعضهم ببعض عند اللعب بالألعاب الالكترونية	25
76	يبين الآثار السلبية الناتجة عن صحة الأبناء عند اللعب بالألعاب الالكترونية	26
77	يبين الاقتراحات للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء بعضهم ببعض	27

فهرس

الصفحة	المحتوى
	شكروإهداء
	الملخص بالعربية
	الملخص بالإنجليزية
	فهرس المحتويات
	فهرس الجداول
2-1	❖ مقدمة
الفصل الأول- الاطار المفاهيمي والمنهجي للدراسة	
4	أولا- الاشكالية
5	1- أسباب اختيار الموضوع
6	2- أهمية الدراسة
6	3- أهداف الدراسة
7	ثانيا: الاطار المفاهيمي
7	1- تحديد المفاهيم
12	2- الدراسات السابقة
21	3- الاتجاهات النظرية للدراسة
25	ثالثا: الاطار المنهجي للدراسة
25	1- منهج الدراسة
25	2- أدوات جمع البيانات
27	3- مجالات الدراسة
29	❖ خلاصة الفصل
الفصل الثاني- الاطار النظري للدراسة	
31	❖ تمهيد

32	أولاً: الألعاب الإلكترونية
32	1- لمحة تاريخية عامة حول الألعاب الإلكترونية
37	2- أنواع الألعاب الإلكترونية
38	3- مجالات الألعاب الإلكترونية
42	4- عوامل انتشار الألعاب الإلكترونية في الجزائر
43	5- المكونات الأساسية للألعاب الإلكترونية
46	ثانياً : العلاقات الاجتماعية والأسرية
46	أ) العلاقات الاجتماعية
46	1- أنواع العلاقات الاجتماعية
47	2- القواعد الأساسية لبناء العلاقات الاجتماعية
47	3- العوامل المؤثرة في العلاقات الاجتماعية
49	ب) العلاقات الأسرية
49	1- أنواع العلاقات الأسرية
49	2- المنهج الإسلامي في العلاقات الأسرية
51	3- العوامل المؤثرة على العلاقات الأسرية
52	4- خصائص ومميزات الأسرة الجزائرية
55	ثالثاً: تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية والأسرية
55	1- دور الأسرة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل
57	2- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية
58	❖ خلاصة الفصل
الفصل الثالث – الدراسة الميدانية	
60	1- تحليل وتفسير البيانات الميدانية
78	2- الإجابة على تساؤلات ونتائج الدراسة

الفهرس

81	3- التوصيات والاقتراحات
83	❖ الخاتمة
85	❖ قائمة المراجع
	❖ الملاحق



اللعب هو نشاط موجه أو غير موجه يقوم على استغلال الطاقة الحركية والذهنية في آن واحد، ويقوم به الإنسان عادة لتحقيق المتعة والتسلية والتعلم بطريقة غير مباشرة، فاللعب غريزة إنسانية تنشأ مع الانسان منذ لحظات ولادته الأولى، فظهرت ألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الفرد، وعرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية وأصبحت تشمل كل بقاع العالم، مما أثرت بشكل كبير على حياة الانسان وأحدثت تغييرا جذريا فيها، حيث تعتبر أجهزة الألعاب الإلكترونية من أكثر أجهزة الترفيه وعلى الرغم من كل هذا الشيوع والانتشار فلا تزال هناك فئات واسعة من الناس لا يعرفون الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير، الذي أصبح أكثر تعقيدا وأكثر صعوبة، فالإنسان بطبعه يحاول تخفيف هذه الصعوبات حيث يلجأ إلى الترفيه حتى يخفف كل الضغوطات ومشاكل الحياة، والأطفال بطبيعتهم البريئة هم أكثر الناس بحثا عن الترفيه، فبدل ان نخرج الطفل إلى الشارع ويمارس هذه الألعاب مع أصدقائه اليوم صار يستخدمها وهو جالس في البيت، إنّ علاقة الطفل بالألعاب الإلكترونية علاقة وطيدة غيّرت الكثير من المفاهيم والسلوكيات لديه، كما غيّرت من مفهوم العلاقات الاجتماعية مع عائلته ومع كل من حوله.

فالألعاب الإلكترونية أصبحت تتواجد مع الطفل داخل المنزل أينما تواجد عبر التلفزيون، الهاتف الخليوي، الحاسوب... وترافقه خارج المنزل أيضا من خلال مقاهي الأنترنت والبلايستيشن، فيقضون كل الساعات في لعبها أكثر مما يقضونه في الدراسة، كما يمكن أن يؤثر على التحصيل الدراسي لديهم.

وطبقا لموضوع دراستنا وهو تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية قمنا بتطبيق اجراء دراسة ميدانية على عيّنة من الأولياء ببلدية عين الكرمة ولاية الطارف الذي يستخدمون أبنائهم الألعاب الإلكترونية.

وقد تمّ تقسيم الدراسة إلى اطار منهجي، اطار نظري، وجانب ميداني أو تطبيقي نلخص محتواها في الآتي:

○ الاطار المنهجي: يتناول الاشكالية، تحديد المفاهيم، الدراسات السابقة والنظريات.

أما بالنسبة للإطار النظري فيحتوي على:

أولاً: الألعاب الإلكترونية حيث تطرقنا فيه إلى نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية في المجتمع الجزائري، عوامل انتشار الألعاب الإلكترونية في الجزائر، أنواع الألعاب الإلكترونية، ومجالاتها والمكونات الأساسية للألعاب الإلكترونية.

ثانياً: العلاقات الاجتماعية والأسرية حيث تطرقنا إلى العلاقات الاجتماعية والتي تحتوي على أنواع العلاقات الاجتماعية، القواعد الأساسية لبناء العلاقات الاجتماعية والعوامل المؤثرة في العلاقات الاجتماعية، كذلك العلاقات الأسرية وتحتوي على مجموعة من العناصر وهي أنواع العلاقات الأسرية، المنهج الاسلامي في العلاقات الأسرية، العوامل المؤثرة في العلاقات الأسرية وخصائص ومميزات الأسرة الجزائرية.

ثالثاً: وهو تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية والأسرية ويحتوي على دور الأسرة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل والتأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

○ الاطار التطبيقي: يحتوي على مجتمع البحث وعينة الدراسة، المنهج المستخدم في

الدراسة، أدوات جمع البيانات، مجالات الدراسة، تحليل وتفسير البيانات الميدانية، عرض نتائج الدراسة وأخيرا التوصيات والاقتراحات.



أولا- الاشكالية الدراسة

ثانيا: الاطار المنهجي للدراسة

❖ أولا- الاشكالية:

شهد العالم خلال القرن العشرين تطورت كبيرة في مجال التكنولوجيا والاتصال، حيث تطوّرت الأساليب الترفيهية بعدما كانت في شكلها التقليدي والبسيط مثل اللعب بالدمى واللعب بالحجارة وغيرها، وتغيرت أدواتها لتظهر أجهزه إلكترونية متطورة في ساحة اللعب، حيث انتشرت الألعاب الالكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلبا متزايدا من قبل الأفراد على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها.

وأصبحت الألعاب الالكترونية تستحوذ على معظم أوقاتهم، فهي تجذبهم بالرّسوم والخيال والألوان والمغامرة، ليقبل عليها الفرد بشكل يومي دون ملل أو كلل، إذ لا نجد مركزا للألعاب والترفيه يخلو منها بل لا نكاد نجد منزلا خال منها، ممّا أصبحت متاحة بشكل كبير للأفراد الذين وجدوا في هذه الألعاب ما يبحثون عنه من إثارة ومنافسة وتحد من أجل الفوز واثبات الذات.

فالفرد هنا وجد في هذا العالم الافتراضي ما يبحث عنه محاولا إثبات نفسه في شخصية افتراضية تحاكي مخيلته وتجسّد جسمه، حيث تحتوي هذه الألعاب محاكاة لألعاب حقيقية كالمصارعة وسباق السيارات وألعاب خيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم وألعاب الزومبي... الخ ليقوم اللاعب هنا بالتحكّم في بعض عناصر اللعبة كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها واختيار اللاعبين وتشكيلهم ووضع خطة لهم، فجسّدت لهم خيالات عن معارك وحروب وسرقات وقتل... ، وانتقل تأثيرها على الأفراد فيتبنونها في مواقفهم الحياتية بين ما هو سلبي وإيجابي.

وبالتالي نجد هنا أنّ الألعاب الإلكترونية ليست مجرد ألعاب بسيطة للترفيه والتسلية بل تحمل في طياتها رسائل يتلقاها الفرد بطريقة غير مباشرة خاصة للأطفال والمراهقين فتستحوذ على اهتماماتهم وأفكارهم وسلوكياتهم اليومية وعلاقاتهم مع الآخرين .

وعليه تأتي هذه الدّراسة كمحاولة لمعرفة تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية، ومن أجل الوقوف على حقيقة التطور قمنا بطرح التساؤل الرئيسي التالي:

• ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية؟

وقد انبثق على التساؤل الرئيسي أسئلة فرعية جاءت على النحو التالي:

1. ما هي الفئة الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية؟
2. ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الزوجين؟
3. ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء والوالدين؟
4. ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء؟

1- أسباب اختيار الموضوع :

تختلف أسباب اختيارنا لأي موضوع من مواضيع البحث العلمي على اختلاف ميولاتنا ورغباتنا الشخصية، حيث تختلف من شخص لآخر ومن اختلاف طبيعة موضوع في حد ذاته، وترجع أسباب اختيارنا لهذا الموضوع دون غيره إلى أسباب ذاتية وأخرى موضوعية.

(أ) الأسباب الذاتية :

- معرفة أسباب انتشار الألعاب الالكترونية ومعرفة أثرها على الأفراد.
- محاولة الوصول إلى الأشياء المثيرة والجازبة في هذه الألعاب والتعرف على المبادئ والأفكار التي تحاول هذه الأخيرة غرسها في الأفراد.
- محاولة الكشف عن الوجه الحقيقي للألعاب الالكترونية والهدف الذي تسعى إليه.
- محاوله الكشف على الآثار المادية والغير المادية للألعاب الالكترونية.

(ب) الأسباب الموضوعية :

- تنامي انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية في الآونة الأخيرة بشكل مفرط داخل الأسرة الجزائرية
- معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية وخاصة العلاقات الأسرية، وتحديد أساليب الجذب التي تعتمد عليها الألعاب الالكترونية.
- تقديم بعض الاقتراحات للحدّ تأثير الألعاب الالكترونية سواء على الأسرة أو المجتمع.

2- أهمية الدراسة:

- تكمّن أهمية البحث انطلاقاً من أن موضوع الألعاب الالكترونية وتأثير على العلاقات الاجتماعية وخاصة العلاقات الأسرية أصبحت ظاهرة اجتماعية تواجهها جميع المجتمعات المتقدمة والنامية على حد سواء.
- تبيان مدى خطورة التوجّه الكبير لهذا النوع من الألعاب والأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الفرد كون هذه الألعاب تصيب شريحة حسّاسة في المجتمع.
- المساهمة في التوعية ضدّ الأضرار السلبية الناتجة عن استخدام الألعاب الالكترونية.

3- أهداف الدراسة :

- الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية في أوساط الأسرة.
- معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الفرد وعلاقاته مع الآخرين.
- الكشف على الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية والأسرية .

❖ ثانياً: الاطار المفاهيمي:

1- تحديد المفاهيم:

لم ترد في هذا العنصر كل المفاهيم الواردة في موضوعنا إنما فصلنا ذكرها في ثنايا البحث:

• تعريف التأثير:

لغة: أثر في: ترك أثراً ظاهراً، أحدث أثراً في الأجسام في الصحة، أثر التعب في العين نتيجة حسنة، أثر الدواء في المريض ترك أثراً نفسياً {أثرت في القراءة} أثر فيه ممثل حرك عواطف وأثار الشعور أحدث انطباعات في فلان في النفس.¹

اصطلاحاً: هو نتيجة تفاعل اجتماعي بين عاملين وهما المؤثر والمتأثر بحيث يخلق لدى المؤثر عليه ردة فعل معين²، ويعرف التأثير على أنه: قوة يملكها القائد أو سيطرة معينة يمتلكها على أساسها يستطيع أن يؤثر في سلوك الآخرين، كما يعرف على أنه: توجيه نشاطات المنظمة أو الأفراد بالاتجاه الصحيح، عبر استخدام النشاطات الإدارية الأساسية، القيادة، التنظيم، الإشراف والتواصل.³

اجرائياً: التأثير هو التغيير الذي يحدث لدى الفرد عند تعرضه لأي شيء استجابة لرسالة اعلامية، سواء سلبياً أو ايجابياً أو ما يحدث للمستهلك نتيجة ذلك التعرض.

• تعريف الألعاب الالكترونية:

يعرفها "لورنس" هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة ألعاب الفيديو إذ تعرض في التلفزيون بعد ايصال الجهاز بجهاز آخر وادخال ألعاب الفيديو وهو عادة عصي

1- انطوان نعمة: المنجد في اللغة العربية المعاصرة، دبط، دار المشرق، لبنان، 2000، ص 7.

2- الشاعر ديمة: التأثير بالآخرين والعلاقات العامة، بحث مقدم لنيل درجة الدبلوم في العلاقات العامة، الجمعية الدولية للعلاقات العامة، IPPA، الأكاديمية السورية الدولية، 2009، ص 07.

3- المرجع نفسه: ص 07.

التحكّم أو الأزرار أو لوحة المفاتيح، أو الفأرة وهي في الغالب ألعاب جماعية إذ يلعبها عدد كبير من اللاعبين في الوقت نفسه.¹

يعرّفها "ساليونوزيمرمان" أنّها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معيّنة بشكل يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنّها الكترونية في حالة توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة النت.²

التعريف الاجرائي لمفهوم الألعاب الالكترونية:

هي نوع من الألعاب الالكترونية الأكثر شعبية في العالم، والتي تعرض على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب" أو على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" التي تلعب أيضا على حوامل التحكّم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الالكترونية المخصّصة لها حيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحدّد استخدام اليد مع العين "التأزر الحركي البصري" أو تحدّد للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.³

• مفهوم العلاقات الاجتماعية الأسرية:

أوضح "ماكس فيبر" أنّ العلاقات الاجتماعية مصطلح يستخدم للإشارة الى الموقف الذي من خلاله يدخل شخصان أو أكثر في سلوك معيّن واضعا كلّ منهم في اعتباره سلوك للأخر، بحيث يتوجه سلوكه على هذا الأساس،⁴

وطرح "فايبر" نوعين من العلاقات الاجتماعية وهما المفتوحة والمغلقة الأولى يقصد بها الارتباطات التي يقبل فيها الغرباء أو غير الأقارب أو غير المنتمين الى طبقة اجتماعية معيّنة أو طائفة دينية

1- لورنس ولترز، سيزر ميلرو وآخرون: سيكولوجية العدوان، عبدالكريم ضيف، د ط، دار منار للنشر، الأردن، 2002، ص 154.

2 -salenkk zimmermane 2004, rules of play, gams dassing fundamentals. ma.mit. نقلا عن (1997) La Saga des jeux vidéo press.P5.

3- مهني حسني الشحروري: الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، ط1، دار المسيرة، الأردن، 2008، ص45.

4- غريب سيد أحمد: علم الاجتماع ومدارسه، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2003، ص 332.

خاصة أو نقابة حرفية، وعادة تكون خالية من المنافع المادية المتبادلة والعاطفية بالود والاحترام المتبادل، بينما الثانية (المغلقة) فتشير إلى الارتباط المحصور بين الأقارب الدموية والترابية أو العلاقة الموقعية التي تملك السلطة أو التي تربط بين أصحاب ذوي المصالح المتبادلة من أجل اشباع حاجات ورغبات مادية ومعنوية.¹

وقد استخدم "وايت" ثلاثة مفاهيم أساسية في تحليله للعلاقات الاجتماعية بين أعضاء الكيان الاجتماعي وهي: التفاعل الذي يرمز إلى الاتصال الشخصي الخاضع للملاحظة والقياس، مثل كيف يتفاعل الشخص "أ" مع الشخص "ب".

النشاطات: التي تشير إلى كل ما يقوم به الأعضاء داخل الاطار الكياني والخاضع للملاحظة والقياس.

الأحاسيس: أي مشاعر الأشخاص لما يحصل ويدور حولهم.

إنّ هذه المفاهيم الثلاثة مرتبطة الواحدة بالأخرى وأيّ تغيير يحصل في احدهما يؤدي إلى تغيير في المفهومين الآخرين.²

- وللعلاقات الاجتماعية أكثر من مستوى، المستوى الأول: يشمل علاقات الأسرة وجماعات اللعب والصدقة والجيرة، المستوى الثانوي يضم المدرسة والجامعة والكلية والنادي ... الخ ثم هناك المستوى المرجعي يشمل الانتماء للجماعات وما تقوم عليه من معان وقيم واتجاهات فكرية أو عقائدية أو فنية.³

1- معن خليل عمر: البناء الاجتماعي. أنساقه، نظمه، الشروق، عمان، الأردن، 1999، ص 81.

2- جميل بوحمد: مقدمة في علم الاجتماع، دار اقرأ، الجزائر، 2010، ص 47.

3- ابراهيم عثمان: مقدمة في علم الاجتماع، الشروق، عمان، الأردن، 1999، ص 119.

أوضحت "مريم نومان" أنّ العلاقة الاجتماعية هي كل علاقة تقوم بين شخصين أو أكثر لتلبية حاجة اجتماعية معيّنة، وهي مجموعة من الروابط المتبادلة بين أفراد المجتمع والأثار التي نشأت نتيجة احتكاكهم وتفاعلهم في المجتمع.¹

ونظرا لضيق الوقت واتساع مفهوم العلاقات الاجتماعية فلقد اقتصر موضوع الدراسة على العلاقات الاسرية وهي تشمل كل العلاقات الاجتماعية التي تشمل أفراد الأسرة وخاصة الوالدين والأبناء.

• مفهوم الأسرة:

أ- لغة: هي الدرع الحصينة، وأهل الرجل وعشيرته، وتطلق على الجماعة التي يربطها أمر مشترك وجمعها أسر.² ومشتقة من الأسر تعني القيد، يقال أسر، أسرا وأسر، قيده وأسره، أخذه أسيرا، والأسر أنواع، قد يكون الاسم وقد يكون الاسم مصطنعا أو اصطناعيا كالأسر في الحروب. وقد يكون الأسر اختياريا يرضاه الانسان لنفسه ويسعى إليه، لأنّه يعيش مهدّدا بدونه، ومن هذا الأسر الاختياري، استتقت الأسرة.³

الأسرة في اللغة تعني من أهل بني الانسان الرجل فهي عشيرته⁴، والأسرة بمعناها اللغوي تعني الأسرة والقيد، تأصل الأسرة هو التّقيّد برباط، ثم تطور معناها ليشمل القيد برباط أو من دون رباط، وقد يكون القيد أمرا قصريا لا مجال للخلاص منه، وقد يكون اختياريا ينشده الانسان ويسعى اليه، ولعلّ معنى الأسرة اشتق من المعنى الاختياري، اذن فمعنى الأسرة في اللغة لا يخرج عن معنى الأسر والقيد.

1- مريم نريمان نومان: استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وتأثيره في العلاقات الاجتماعية، دراسة عينة من مستخدمي موقع الفايبيوك في الجزائر، رسالة ماجستير (منشورة على الشبكة الدولية للمعلومات)، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر، 2012، ص 80.

2- عبد القادر القيصر: الأسرة المتغيرة في مجتمع المدينة العربية، دراسة ميدانية في علم الاجتماع الحضري والأسري، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، بيروت، لبنان، 1999، ص 33.

3- عبد المجيد سيد منصور، زكريا أحمد الشريبي: الأسرة على مشارق القرن 21، دار الفكر العربي، القاهرة، 2000، ص 15.

4- السعيد عواشيرية: الأسرة الجزائرية ... إلى أين، مجلة العلوم الاجتماعية والانسانية، العدد 12، جامعة باتنة جوان 2005، ص 13.

ب- اصطلاحاً: جاء في معجم علم الاجتماع أنّ الأسرة هي عبارة عن جماعة من الأفراد يرتبطون معا بروابط الزواج والدم والتبني، ويتفاعلون معا، وقد يتم هذا التفاعل بين الزوج والزوجة، وبين الأم والأب، وبين الأم والأب والأبناء، ويتكون منهم جميعاً وحدة اجتماعية تتميز بخصائص معينة¹، إذا فإنّ الأسرة حسب المعجم الاجتماعي تقوم على التفاعل بين مجموعة من الأفراد سواء الأب أو الأم، وبين الزوج والزوجة، وبين الوالدين والأبناء، يربط بينهم الدم والتبني، مشكّلتين وحدة اجتماعية ذات خصائص محدّدة.

فمن المنظور السوسولوجي: تشير كلمة أسرة إلى معيشة الرجل والمرأة معا على أساس الدخول في علاقة جنسية يقرّها المجتمع، وما يترتب على ذلك من حقوق وواجبات كإعانة الأطفال وتربيتهم²، فأساس قيام الأسرة هو الزواج، فيشكّل بذلك الرجل والمرأة جزءان متكاملان أساس العلاقة بينهما المودة والرحمة والسكينة وهذا لقوله تعالى: { يا أيّها النّاس اتّقوا ربّكم الذي خلقكم من نفس واحدة وخلق منها زوجها وبثّ منهما رجالا كثيرا ونساء }³.

كما يعرفها القاموس الاجتماعي على أنّها تلك العلاقة التي تربط بين رجل وامرأة أو أكثر معا بروابط القرابة أو علاقات وثيقة أخرى، بحيث يشعر الأفراد البالغين فيها بمسؤوليتهم نحو الأطفال، سواء كان هؤلاء الأطفال أبناءهم الطبيعيين أم أبناءهم بالتبني⁴.

¹-Jasel Sumpf, et Michel jugues : dictionnaire de sociologie, librairie, la rousse, Paris, 1973, p 131. L'Histoire de Nintendo, volume 1 نقلا عن

²- سيد رمضان: اسهامات الخدمة الاجتماعية في مجال الأسرة والسكان، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، مصر، 1999، ص 25.

³- سورة النساء الآية 01.

⁴- عبد الحميد الخطيب: تطور في علم الاجتماع المعاصر، مطبعة النيل، القاهرة، مصر، 2002، ص 358.

2- الدراسات السابقة:

1. الدراسة المحلية:

أ) الدراسة الأولى:

- أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الطفل "رسالة ماجستير من إعداد الباحثة مريم قويدر" بقسم علوم الاعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والاعلامية جامعة الجزائر -3- أجريت في سنة 2011-2012 بالجزائر.¹

- انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من اشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، لأنها أصبحت مصدرا للترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة لأنهم أصبحوا يقضون الأوقات الهامة في اللعب، لذا جاءت هذه الدراسة من اشكاليه مفادها معرفة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح سنهم ما بين 7 الى 12 سنة، وللوقوف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي :

ما هو أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال المتدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟

- صنفت الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية من خلال وجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

¹- مريم قويدر، رسالة ماجستير بقسم علوم الاعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والاعلامية جامعة الجزائر -3- أجريت في سنة 2011-2012، الجزائر.

- كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة، حيث تكوّنت عيّنة الدراسة من 200 مفردة تتراوح أعمارهم بين 07 الى 12 عام والذين يمارسون الألعاب الالكترونية ويقطنون بالجزائر.

حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- قد احتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتنائها.

- يمارس أغلبه الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال، ممّا يقلل أضرار التحصيل الدراسي لهم.

ب) الدراسة الثانية:

- أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري "مذكرة مكملة لنيل شهادته الماستر من اعداد الباحثة أميرة مشري " في علوم الاعلام والاتصال تخصص- اتصال وعلاقات عامة- جامعه العربي بن مهيدي أم البواقي سنة 2016/2017.¹

- سعت في الدراسة للكشف عن أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، من خلال اجراء دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي،

- من خلال دراستها حاولت الاجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في:

ما هو أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري؟

كانت أهداف الدراسة من أهمها:

¹- أميرة مشري، مذكرة مكملة لنيل شهادته الماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص- اتصال وعلاقات عامة- جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي سنة 2016/2017، الجزائر.

- التعرف على الأثر التي تخلفه الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي، حيث اعتمدت على المنهج المسحي وطريقه المسح بالعينة، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في الاستمارة، وعليه فقد اختارت 100 مفردة من الأولياء بمدينة أم البواقي ذكورا واناثا كعينة قصدية، وفي الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها:

- أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور الأولياء.

- أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الأولياء.

- أن الأغلب يفضلون ألعاب المغامرة من منظور عينة من الأولياء.

- الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الافراط في استخدام الألعاب.

ج- الدراسة الثالثة:

- الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري " مذكرة مكتملة لنيل شهادة الماجستير من اعداد الطالبة فاطمة همال" قسم العلوم الانسانية بكلية العلوم الانسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية بجامعة الحاج لخضر باتنة سنة 2001-2012 بالجزائر.¹

1- فاطمة همال، مذكرة مكتملة لنيل شهادة الماجستير، قسم العلوم الانسانية بكلية العلوم الانسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية بجامعة الحاج لخضر باتنة سنة 2001-2012، الجزائر.

انطلقت الباحثة من اشكالية:

✚ ما هو تأثير الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة على الطفل

الجزائري؟

✚ ما هو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الاعلام

الحديثة؟

- اختارت الباحثة مجتمع البحث في دراستها، الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي، ثلاث ابتدائيات بمدينة باتنة تكوّنت من 245 مفردة ذكور واناث.

- توصلت إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الجزائرية وذلك ما أكدته نسب توفّر أكثر من جهاز تلفزيون واحد، وكان لتوفّر ثلاث أجهزة النسب الأعلى التي قدّرت بـ 34,50%

- يحتل التلفزيون كوسيط اعلامي مكانة مهمة وأساسية في حياة الطفل الجزائري، وهذا ما أكدته العيّنة المدروسة التي سجّلت سنه 51,26 % لتخصيص أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت للأطفال.

- يعود عدم توفّر الأنترنت عند بقية مفردات العيّنة إلى المستوى المعيشي بالدرجة الأولى، وذلك بنسبة 64.19% من العدد الاجمالي للعيّنة التي تتوفر في منازلها الأنترنت مقابل 35.80% سجّلت بسبب المستوى المعيشي للأسرة.

- تتعلق مفردات العيّنة بسرعة بالوسائط الاعلامية الجديدة وذلك ما يؤكّده استخدام العيّنة للأنترنت المتوفرة بالبيئة بنسبة 65% وهو مؤشر آخر على عمق علاقة العيّنة بالوسائط الاعلامية الجديدة.

- تشكّل الألعاب الالكترونية مصدرا هاما للتسلية والمتعة بالنسبة للطفل الجزائري، ولا يمكن الاستغناء عنها، ومع توفّر هذه الألعاب بأعداد وأنواع مذهلة، فإنّ الطفل دائم البحث عن الأكثر متعة والجديد فيها وهو ما يجعله يملّ اللعبة في حالة الخسارة فيها.

2. الدراسات العربية:

(أ) الدراسة الأولى:

- الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية "بالمدينة المنورة" من إعداد "ماجد محمد الزيودي" دراسة ماجستير، قسم التربية، جامعه طيبة، المملكة العربية السعودية.

- انطلاق الباحث في هذه الدراسة من اشكالية مفادها التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية في ظلّ التطور التكنولوجي والالكتروني المعاصر وكذلك الانتشار الواسع للألعاب والساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب، وخطورة هذه الألعاب على الجوانب الصحيّة والاجتماعية والثقافية للأطفال، وكذلك انعكاساتها على الجوانب التربوية والنفسية للأطفال، وفي ضوء ما سبق تتحدّد مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي التالي:

• ما هي الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الالكترونية كما يراها

معلمون وأولياء أمور طلبة مدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟

- اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي المسحي وذلك ملائمة لطبيعة الدراسة الحالية، كما اعتمد في جمع المعلومات والبيانات حول الظاهرة بالاعتماد على الاستبيان.¹

1- ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير، قسم أصول التربية، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية، المجلد 10، العدد 01، 2015.

- كما أنّ مجتمع الدراسة هو المعلمين وأولياء أمور الطلبة بالمدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، كما توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج :
- هناك ادراك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.
- مواقف المعلمين واتجاهاتهم من هذه الألعاب، إذ هم لا يرون فيها فوائد أو نتائج ايجابية على صعيد انماء قدرات ومهارات ادارة الوقت.
- إنّ محتويات هذه الألعاب ثقافة خطيرة للغاية، كتدمير المساجد، أو مطاردة الأشخاص ذوي الملامح الاسلامية، وتجميد الرموز الدينية الغير إسلامية أحيانا، التي من الممكن أن تؤثر سلبا على الجوانب العقائدية والدينية عموما للأطفال.
- الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الابتدائية كانت بدرجة كبيرة لأنّها تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرا.

ب) الدراسة الثانية:

- أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكّر وحلّ المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن من اعداد "مها الشحروري ومحمد عودة الريماوي" دراسات العلوم التربوية الأردن 2011.¹
- هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسات الألعاب الالكترونية على عمليات التذكّر وحلّ المشكلات واتخاذ القرار لدى الأطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن ؟
- و لتحقيق هذا الهدف تمّ اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورا واناثا من مدارس المنهل ومدرسة الزيادة العلمية.

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

- أظهرت نتائج الدراسة أنّ للألعاب الالكترونية أثرا على عمليات التذكّر وحلّ المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة.
- وكما أظهرت أنّ للألعاب الإلكترونية أثرا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.¹

3. الدراسات الأجنبية:

(أ) الدراسة الأولى:

يتمثل السؤال الرئيسي للباحث في: ما هي علاقة استخدام ألعاب الفيديو الالكترونية من طرف التلاميذ والأساتذة على بيئة التدريس ؟ وهل ينعكس هذا على التأثير على عملية التحصيل الدراسي وتنمية مهاراتهم الفكرية ؟

حيث أصبحت ألعاب الفيديو تحظى بشعبية كبيرة بين الأطفال والمراهقين بسبب الاستخدام المتزايد من ألعاب الفيديو، وكان النقاش الدائر حول تأثيرات ألعاب الفيديو الالكترونية مستمرا ولهذا كشفت هذه الدراسة تأثير طلاب الألعاب الالكترونية الثقيلة على أقرانهم ومعلمهم في البيئة المدرسية، لهذا الغرض تمّ اعتماد المنهج المقارن، كما تمّ اجراء مقابلات جماعة وجها لوجه باستخدام نماذج مقابلة شبة منظمة، وتمّ جمع البيانات من 21 مشاركا يتألفون من ثلاثة طلاب ألعاب ثقيلة الكترونية و 16 قرينا ومدرسين، وتشير النتائج إلى:²

- تأثير اللاعبين لنمط اللعبة الالكترونية على السلوكيات بما في ذلك السلوكيات الاتصالية والمشاكل السلوكية داخل البيئة المدرسية.

1- عبد الرزاق بن براهيم القاسم، العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب بالمرحلة الثانوية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، قسم علم النفس، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة محمد بن سعود الاسلامية، المملكة العربية السعودية، 2011.

2- Eyup Yilmaz, the impact of heavy (excessive) video gaming students on peers and teachers in the school environment: A qualitative study , Adnane Menderes university, Turkey, 2018. Vie et philosophie du Dieu des jouets Nintendo نقل عن

- تأكيد أساتذة اللغة الانجليزية على الآثار الايجابية اللغوية من ألعاب الفيديو على مفردات اللغة الانجليزية للطلاب اللاعبين.

(ب) الدراسة الثانية:

أنجزت سنة 2009 بتايوان من قبل تشوانغ Chuang وتشين Chen بعنوان¹:

" effect of computer – based video games on children"

"تأثير اعتماد ألعاب الفيديو على الأطفال"

- تبحث هذه الدراسة فيما إذا كان اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو يسهّل الأداء التعليمي لديهم، حيث طرحت الاشكالية التالية:

• هل اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو والكمبيوتر يمكن أن يكون أداة تعليمية أثناء طفولتهم المبكرة؟

- عيّنة الدراسة كانت فئة أطفال اختيار من مدينه تايوان والمقدّر عددهم بـ 115 مشترك (61 أنثى و 54 ذكر)

- قد اعتمدت الدراسة على تقسيم العيّنة إلى مجموعتين بشكل عشوائي، المجموعة الأولى 58 طفل والثانية 57 طفل، بحيث كانت المجموعة الأولى مجموعة مراقبين والثانية تجربة تجريبين، حيث قامت الدراسة بعملية اختبار على المجموعتين بالشكل التالي:

- المجموعة الضابطة التي تتضمن المحتوى: عناصر النار، أصناف النار، تقنيات للقتال بالنار، معلومات السلامة من النار.

¹- Chuang chen : "effect of computer – based video games on children", Yaiwan, 2009.
نقلا عن L'Histoire de Sonic The Hedgehog

المجموعة التجريبية اختبرت لعبة تدعى -fire capteur- من أجل المجموعة التجريبية حيث أنّ الهدف الأول لهذه اللعبة هو معرفة الطفل لكل أنواع المهارات والمعرفة أثناء القتال بالنار، وهو ما يرتبط بهدف الدراسة التجريبية المتمثل في تحديد ما إذا كان الاعتماد على ألعاب الفيديو والكمبيوتر يشجّع العمليات الإدراكية للأطفال .

-حاولت هذه الدراسة تغطية جانب دوافع استخدام واعتماد الأطفال لألعاب الفيديو في الناحية التعليمية ومساهمة ذلك في زيادة تعلّمهم أثناء فترة الطفولة المبكرة، مع عدم تطرقها لبقية مراحل الطفولة وارتباطها بألعاب الفيديو من جميع النواحي النفسية والاجتماعية... وليس التعليمية فقط.

* تعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال الدراسات التي تمّ التعرّض لها سابقا، فالدراسات العربية والمحلية منها تطرّقت إلى الألعاب الالكترونية ومحاولة معرفة أثارها على فئة الأطفال اضافة إلى دراسة القيم والتأثيرات حيث قدّمت فرضيات لا بأس بها مع أنّها اهتمت فقط بفئة الأطفال إلّا أنّها تعدّ دراسات مفيدة وأثّرت على الموضوع وجعلته أكثر وضوحا من قبل خاصة داخل المجتمع الجزائري وعامة على المجتمع العربي، أمّا بالنسبة للدراسات الأجنبية التي تطرّقت إلى هذا الموضوع ركّزت فقط على ايجابيات الألعاب الالكترونية مهمله الجانب السلبي، وعليه ومن خلال ما تمّ التعرّض له سابقا نرى أن الدراسة تجعلنا نعتمد عليها بصفة مباشرة في بحثنا.

- ومن خلال هذا نرى أن دراستنا توافقت مع بعض الدراسات السابقة واختلفت مع البعض الآخر كما أفادت في صياغة المشكلة البحثية وفهم متغيراتها بصورة واضحة ومحدّدة وبلورة الجانب النظري للدراسة وكيفية توظيفه بما يخدم الدراسة.

-استفدت من هذه الدراسة في صياغة أسئلة الاستمارة والوصول إلى المراجع التي تتعلق بالألعاب الألكترونية.

كذلك ساعدتني في بناء الاشكالية وتسلسلها كما استفدت أيضا منها في الاطار النظري لترتب عناصر خطه دراستنا.

3- الاتجاهات النظرية للدراسة:

توجد العديد من والاتجاهات والدراسات النظرية المتعلقة بموضوع العلاقات الاجتماعية ولكن لقد ركزنا في دراستنا هذه على "نظريه الاستخدامات والاشباعات" التي بدأت أبحاث نظرية منذ عام 1944 في دراسة (هيرت وهرزيج)، وكان أول ظهور لهذه النظرية بصورة كاملة في كتاب "استخدام وسائل الاتصال الجماهيري" من تأليف "الياهو كاترويلمر" عام 1974م، ودلّ هذا الكتاب حول تطور الوظائف التي تقوم بها وسائل الاعلام من جانب ودوافع الاستخدام من جانب آخر.¹

واقترح كاتر الدخول إلى التساؤل حول: ماذا يفعل الناس بالوسيلة الاتصالية ؟

وطرح نموذج -Riely 1951- الذي أكد استخدام الأفراد المختلفين لنفس مضمون الرسالة بهدف تحقيق اشباعات متباينة، وتطور مفهوم الاستخدام والاشباعات في دراسة Kety و blumer 1969م للانتخابات العامة البريطانية عام 1964، والتعرّف على أسباب مشاهدة أو تجنّب مشاهدة الحملات الانتخابية، وحدة Kety و blumer اختصاص مدخل الاستخدامات والاشباعات بالأحوال النفسية والاجتماعية للاحتياجات والتوقعات من وسائل الاتصال والوسائل الأخرى، والتي تؤدي الى:

نماذج مختلفة للتعرّض للوسيلة والاندماج في أنشطة تنتج من الاحتياطات والاشباعات.²

وكان الظهور الفعلي لمنظور الاستخدامات والاشباعات عام 1994م في المقال الذي كتبه عالمة الاجتماع الأمريكية "harzog" بعنوان دوافع الاستماع للمسلسل اليومي واشباعاته، وتوصّلت من

1- صلاح محمد عبد الحميد: الاعلام الجديد، د ط، مؤسسة طبية للنشر، القاهرة، 2012، ص 61.

2- رضا عبد الواحد أمين: النظريات العلمية في مجال الاعلام الالكتروني، د ط، منتدى سوز الأبيكية، مصر، 2007، ص 67، 68.

خلال المقابلات التي أجرتها مع مائة من مستمعات المسلسل النهاري الذي يقدمه الراديو إلى وجود اشباعات أساسية للاستماع إلى هذه النوعية من المسلسلات.¹

* فروض نظرية الاستخدامات والاشباعات:

- قامت نظرية الاستخدامات والاشباعات على افتراض الجمهور النشط على عكس نظريات التأثير السابقة، التي قامت بقوه تأثير وسائل الاعلام في الجمهور مثل نظرية الرصاصة، لذا يرى "اليهوكاترا" وزملائه أنّ هذا المنظور قام على خمسة فروض هي كالآتي:²

- الجمهور هو جمهور مشارك فاعل في عملية الاتصال الجماهيري ويستخدم الوسيلة التي تحقق حاجته.

- استخدام الوسائل يعبر عن الحاجات التي يرغب الجمهور تحقيقها وتتحكم في ذلك أمورا منها الفروق الفردية، والتفاعل الاجتماعي.

- الجمهور هو الذي يختار الوسيلة والمضمون الذي يشبعان حاجاته.

- يستطيع الجمهور تحديد حاجاته ودوافعه، ومن ثمّ يلجأ إلى الوسائل والمضامين التي تشبع حاجاته.

- تمكين الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة في المجتمع من خلال استخدام الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال الرسائل الاعلامية فقط.

- بينما يطلق "هيثم الهيتي" فرضاً آخر للنظرية وهو:³

أنّ الجمهور يستخدم المواد الاعلامية لإشباع رغبات كامنة لديه، وأنّ دور الاعلام هوتلبية الحاجات فقط.

1- حازم الحمداني: الاعلام الحربي والعسكري، ط 1، دار أسامة، عمان، الأردن، 2010، ص 47 ، 48.
2- كمال خورشيد مراد: الاتصال الجماهيري والاعلام، ط 1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2001، ص 144.
3- هيثم الهيتي: الاعلام السياسي والاخبار في الفضائيات، ط 1، عالم أسامة للنشر، الأردن، 2008، ص 24.

* الانتقادات الموجّهة لنظرية الاستخدامات والاشباعات:¹

- ادّعاء المدخل أنّ الجمهور يختار الوسيلة بما تحقّقه له المضمون بحريّة تامة، وبناء على الاحتياج فقط وهذا الأمر ربّما يكون مبالغ فيه، حيث هناك عوامل اجتماعية واقتصادية، قد تبطل ذلك وتحول دون تحقيقه، فهذه العوامل تحدّد من استفادة الفرد من التكنولوجيا الاعلامية المتقدمة.

- هناك جدلا وتساؤلا حول قياس استخدام المتلقّي للوسيلة الاتصالية وكيفيةها التي يتم فيها القياس وزمن الاستخدام من حيث القياس خلال وقت التعرّض، وكثافته محدودية المشاركة.

- إنّ المدخل لم يفرّق بين الاشباعات التي يبحث عنها الجمهور والاشباعات التي تحقق عند المشاهدة، علما أنّ هذا الفرق يوضّح مبدأ انتقائية الجمهور للمضامين الاعلامية التي يتعرّض لها.

- بينما ورد في كتاب مبادئ الاتصال الجماهيري ونظرياته "لـ أمال سعد متولي" انتقادا في وجه الجمهور نظرية الاستخدامات والاشباعات وهو:²

- عدم توقّر بدائل عديدة من الوسائل يلغي مفهوم الجمهور الايجابي أو النشط الذي يسعى لتحقيق أهداف محدّدة واشباع حاجات بعينها، كما أنّه يلغي مبدأ حريّة الاختيار، فليس كل سلوك اتصال يوجّهه حافز فالعيش من السلوك الاتصالي للجمهور هو سلوك عادي يحدّده وجود وسيلة اتصالية واحدة ولا يوجد أمامها أيّ مجال للرفض أو الاختيار للمضمون الاتصالي المعروف.

- غير أنّ "بسام عبد الرحمن المشاقبة" في كتابه "نظريات الاعلام" أصناف انتقاد آخر هو أنّ:³

1- منى الهلال المزاهرة: نظريات الاتصال، ط1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2012، ص204.
2- أم السعد متولي: مبادئ الاتصال الجماهير ونظرياته، ط1، دار مكتبة الاسراء اسيوط، 2007، ص131.
3- بسام عبد الرحمن المشاقبة: نظريات الاعلام، ط1، دار أسامة للنشر، الأردن، 2011، ص86.

- هذه الدراسة تكشف الروابط بين الاشباكات التي يتم اقرارها وبين الأصول الاجتماعية والنفسية للحاجات التي يتم اشباعها.

- تندرج دراستنا هذه ضمن الدراسات الوصفية إذ أنّها تعتمد على دراسة الواقع أو الظاهرة كما يوجد في الواقع، ويهتم بوصفها وصفا دقيقا، من خلال التغيير النوعي الذي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها أو التعبير الكمي الذي يعطي وصفا رقميا يوضّح مقدار أو حجم الظاهرة.¹

¹- محمد بكر نوفل، فريال محمد ابو عواد: التفكير والبحث العلمي، ط2، دار المسيرة للنشر، عمان، الأردن، 2015، ص 219.

❖ ثالثاً: الاطار المنهجي للدراسة:

1- منهج الدراسة:

يتوقف اختيار المنهج المناسب للدراسة على طبيعة الموضوع، ويتحدّد تبعاً لمتغيراته ويرتبط ارتباطاً وثيقاً بصدق النتائج ومدى مطابقتها للواقع، لقد تمّ اختيار المنهج الذي يتلاءم مع طبيعة الموضوع المدروس وهو تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية والأسرية. ويتمثل في المنهج الوصفي.

الذي يعرف بأنه مجموعة الاجراءات البحثية التي تتكامل لوصف الظاهرة او الموضوع اعتماداً على جمع الحقائق والبيانات وتصنيفها ومعالجتها وتحليلها تحليلًا كافيًا ودقيقًا لاستخلاص دلالتها والوصول إلى نتائج وتعميمات عن الظاهرة أو الموضوع أو محل الدراسة، وعلى الرغم من أنّ الوصف الدقيق المتكامل هو الهدف الأساسي للبحوث الوصفية إلا أنّها كثيراً ما تتعدى الوصف إلى التفسير وذلك في حدود الاجراءات المنهجية المتبعة وقدرة الباحث على التفسير والاستدلال.¹

2- أدوات جمع البيانات:

ويعتمد المنهج الوصفي على مجموعة من أدوات جمع البيانات نلخصها فيما يلي:

(أ) الملاحظة:

تعدّ الملاحظة إحدى وسائل جمع المعلومات المتعلقة بسلوكيات الفرد الفعلية ومواقفه واتجاهاته ومشاعره، لذلك تعرف الملاحظة على أنّها عملية مراقبة أو مشاهدة سلوك الظواهر والمشكلات والأحداث ومكوناتها المادية والبيئية، ومتابعة سيرها واتجاهاتها وعلاقتها بأسلوب علمي منظم ومخطط وهادف يقصد تفسير وتحديد العلاقة بين المتغيرات والتنبؤ بسلوك الظاهرة وتوجيهها إلى خدمة الإنسان وتلبية احتياجاته.²

¹ - بشير صالح الرشدي، مباحث البحث التربوي، دار الكتاب الحديث، الطبعة الأولى، الكويت، 2000.
² - ربحي محمد عليان، عثمان محمد غنيم، أساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق، ط5، دار الصفاء، 2011، ص 221.

وبالرجوع إلى موضوع دراستنا اعتمدنا على الملاحظة البسيطة التي تمثلت في مشاهدتنا لظاهرة الاقبال الشديد للأبناء على استخدام الألعاب الالكترونية، وفي كل الامكان ومعظم الأوقات أصبحت كالإدمان مما يستدعي الدراسة حيث أثرت على سلوكياتهم وعلاقاتهم الاجتماعية وخاصة علاقاتهم مع أسرهم، كالانعزال ونقص الحوار أفراد الأسر مع بعضهم.

ب) الاستمارة:

تعدّ من أكثر الأدوات شيوعاً في جمع البيانات الميدانية ويرجع ذلك إلى اختصار الجهد وسهولة معالجة البيانات بطرق احصائية وعلمية منظمة، فقد اشتمل هذا البحث على استمارة ثم تحضير، موجهة إلى الأولياء الذين يستخدمون أبنائهم المتمدرسين في الطور الابتدائي والمتوسط الألعاب الالكترونية.

فالاستمارة هي أداة أو وسيلة لجمع البيانات تتكون من قائمة من الأسئلة توجه إلى الأفراد المحظوظين للإجابة عنها بأنفسهم، وذلك من أجل الحصول على معلومات حول موضوع ما.¹ وتشمل الاستمارة بيانات قسّمتها في النهاية إلى خمسة محاور بالإضافة إلى خصائص العينة وهي على النحو التالي:

- المحور الأول: يشمل البيانات الأولية: تضم 3 أسئلة الهدف منها جمع المعلومات على أفراد العينة، كالجنس والعمر.
- المحور الثاني: تضمّن هذا المحور 4 أسئلة تهدف إلى التعرّف على الفئة الأكثر استخداماً للألعاب الالكترونية.
- المحور الثالث: يضم هذا المحور 5 أسئلة تهدف إلى التعرّف على تأثير الألعاب على العلاقات بين الزوجين.
- المحور الرابع: يضم هذا المحور 6 أسئلة تهدف إلى التعرّف على تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء والوالدين.

¹ - المرجع نفسه ، ص 42.

- المحور الخامس: ويضم 5 أسئلة حيث تهدف إلى معرفة تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء.

3- مجالات الدراسة:

أ- المجال المكاني:

ويقصد به النطاق المكاني لإجراء الدراسة، ويعيّن المنطقة التي تجري فيها الدراسة، ويتمثل الاطار الجغرافي للدراسة في بلدية عين الكرمة دائرة بوحجار ولاية الطارف الجزائرية، حيث تقدّر مساحتها بـ 110.8 كم² ويقدر مجموع سكانها بـ 17 ألف نسمة.¹

ب- المجال الزمني:

امتد المجال الزمني لإنجاز هذه الدراسة ما بين أكتوبر 2021 وماي 2022، حيث تمّ تعديل العنوان ومناقشته ثم ضبط العنوان للمذكرة والذي كان عنوانها: تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية، حيث كانت أول خطوة انطلقت منها لإعداد المذكرة بالجانب المفاهيمي أولاً، ثم الجانب النظري وبعدها الجانب الميداني أو التطبيقي، حيث قمنا بإعداد استمارة وتحليلها في اواخر شهر أفريل وتوزيعها على المبحوثين، وأخيرا معالجة البيانات وتحليلها واستخلاص النتائج في بداية شهر ماي.

¹ - محمد شفيق: مناهج البحث العلمي، ط1، مركز تطوير الاداة والتنمية، مصر، 2010، ص 217.

ت- المجال البشري:

• مجتمع البحث:

ويعرف على أنه المجتمع الأكبر أو مجموع المفردات التي يستهدف الباحث في دراسته لتحقيق نتائج صحيحة ويتم تعميم النتائج على كل مفرداته.¹ ويقصد بمجتمع البحث جميع المفردات أو الأشياء التي نريد معرفة الحقائق عليها، كما يعرف أيضا بأنه كل العناصر التي تستهدفها الدراسة، سواء كانت هذه العناصر أفراد، أو أحداث أو مشاهد موضوع الدراسة أو البحث.² وعليه فإنّ مجتمع بحثنا لهذه الدراسة هو الأسر في بلدية عين الكرمة التابعة لدائرة بوحجار ولاية الطارف الذين يستخدمون أبنائهم الألعاب الإلكترونية.

• عينة الدراسة:

وتعرف على أنّها الجزء الذي يختاره الباحث وفق طرق محدّدة وتمثيلا علميا، وتستخدم طريقة العينة في البحث في حالات المجتمعات الكبيرة التي تعدّ مفرداتها بالآلاف.³ وعليه فإنّ الدراسة هي الجزء الذي يمثل المجتمع لأنّ الباحث لا يستطيع أن يأخذ كل الأفراد لدراسته، ولهذا اخترنا العينة القصدية لمجتمع دراستنا لأنّ هذا النوع من العينات يختارها الباحث في حالات يعتقد أنّها تمثل المجتمع الذي يتناوله الباحث، وعليه فقد اخترت كعينة لهذه الدراسة 30 مفردة من الأولياء الذي لديهم أبناء "إناث وذكور" والمتدرسين في الطور الابتدائي والمتوسط الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية من أجل معرفة أثرها عليهم، من مجتمع البحث يقدر بـ 17 ألف نسمة.

نظرا لصعوبة الإلمام بمجتمع الدراسة لضيق الوقت ولسهولة الاتصال معهم من ناحية أخرى تمّ اختيار الآباء والأمهات لقدرتهم على تقييم تأثير الألعاب على الأطفال.

1 - محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، ط1، عالم الكتب، مصر، 2000، ص 130.

2 - محمد عبيدات وآخرون، منهجية البحث العلمي، دار وائل للطباعة والنشر، ط2، عمان، الأردن، 1999، ص 84.

3 - هناء عاشور، القنوات الفضائية الاخبارية ودورها في تدعيم حرية التعبير قناة النهار الجزائرية الخاصة نموذجا، مذكرة ماجستير، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة العربي بن مهيدي، 2014/2013، ص 34.

❖ خلاصة الفصل:

لقد تناولنا في الفصل الأول جانب مهم، تطرقنا فيه إلى الاشكالية والتي تضمنت السؤال الرئيسي والأسئلة الفرعية والاطار المفاهيمي للدراسة، وتضمنت المفاهيم الأساسية للدراسة الخاصة بموضوع بحثنا حيث أنّ هذا النوع من الدراسة هام جدا، لكونه يمكّننا من التوسّع التدريجي في البحث والفهم المعمّق لمتغيرات الدراسة ومؤشراته، ولقد تطرقنا أيضا إلى الاطار المنهجي للدراسة والذي تناولنا فيه المنهج والعينة والاطار الزماني والمكاني.



● تمهيد

أولاً: الألعاب الإلكترونية

ثانياً: العلاقات الاجتماعية والأسرية

ثالثاً: تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات

الاجتماعية والأسرية

● خلاصة الفصل

❖ تمهيد:

يتناول هذا الفصل الألعاب الالكترونية التي تعتبر ظاهرة منتشرة في أنحاء العالم، كما أصبحت تثير الانتباه وتستحق البحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلالاتها التربوية والنفسية والاجتماعية.

حيث تطرقنا إلى لمحة تاريخية عامة حول الألعاب الالكترونية، أنواعها، مجالاتها، أسباب انتشارها والمكونات الأساسية لها، إضافة إلى تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية والأسرية، وفي الأخير نوضح التأثيرات الايجابية والسلبية للألعاب الالكترونية.

❖ أولاً: الألعاب الالكترونية:

1. لمحة تاريخية عامة حول الألعاب الالكترونية:

يرى "ألان لوديباردار" بأنّ عالم الألعاب الالكترونية مرّ بستة مراحل حتى 2003م، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في السنة التي تلت صدور كتاب "لوديباردار".

• المرحلة الأولى:

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونج Pong" وحرب الفضاء التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

- صناعة ألعاب قوية.

- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.

- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.

- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.

- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد تقتصر على التسيير أو الحاسبات العلمية.¹

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة المسوقة مع مؤسسة "إينتال" عام 1971م وفي عام 1972م أسّس "نولان بوشنال" أول مؤسسة أول مؤسسة الألعاب

1- رسالة ماجستير من إعداد الباحثة مريم قويدر"، مرجع سابق، ص 127.

الإلكترونية "أتاري" وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ"، وفي أول عام باعت "أتاري" أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 تمّ تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة "بونغ"، لتشتري مؤسسة "وارنر" في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لـ "أتاري" إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "آبل" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر "آبل 2" أدّت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، وسيبقى "بوشنال" و "أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.

• المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكّم متعدّدة الألعاب وهي VC2600 من "أتاري" والتي تتضمن سلّم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان" التي اخترعت في اليابان "تورو إيواتاني" لمؤسسة "نامكو" واشترت "أتاري" أجهزة VCS التي ستباع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدّت إلى تضخّم انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالردّيء.¹

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنّها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو".

1- أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال الجزائر، 2009/2009، ص 114-115.

• المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور" و "سينكلير" و "أمسترد"، وفي عام 1986 "أتاري أس تي" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.¹

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين اليابانيين المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا" أو "أتاري".

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجازاة التقنية والمالية لعروض التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي سي PC" أو "آبل APPLE" وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

• المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبرنيس" وكذا مؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا"، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميسد" أو "سيفن كويست"

1- رسالة ماجستير من إعداد الباحثة مريم قويدر"، مرجع سابق، ص 128.

وكذا ألعاب الأدوار مثل "فانيل فانتيزي" ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.¹

• المرحلة الخامسة:

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط التي لم تطوّر خصيصاً لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع المعالجة المخصصة واستعمال القرص الضوئي المضغوط والألعاب على الشبكات المحلية والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الأنترنت.²

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني" بلعبته "بلايستيشن" واحتدم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و"نينتاندو"، ممّا أزال "سيغا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "راكروفت" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية "إيفركويست" و "أولتيما أونلاين" وألعاب "أف بي أس FPS" المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علماً أنّ الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم" ثم "هالف لايف"، وتبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل "البوكيمونات" التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي، وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عالياً³، وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

1- أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، مرجع سابق، ص 115-116.

2- المرجع نفسه، ص 117.

3- المرجع نفسه، ص 115.

• المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت" والصراع الشرس بين عارضات التحكم "بي أس 2 – PS2" و "غايم كوب Game cube" وإيكس بوكس Xbox.

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004م، بإصدار جديد كلياً أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو دي أس"، كما أعلنت "سوني" عن إطلاق جهاز البلايستيشن المتنقل والذي طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004م. وفي مارس 2005 وصل جهاز "سوني بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلوس في ماي 2005 جهاز "بلايستيشن 3" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "إيكس بوكس 360" وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مرّ ذلك عبر التعلّم على الأدوات الجديدة في التطوير المقدّمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالباً ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

غير أنّ الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطوّرو الألعاب الإلكترونية، فاللعبة الإلكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلاً واضحاً.

فقطاع ألعاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.¹

1- سعاد وهناء، بن مرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من اطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر عين الدفلى، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في سوسيولوجية العنف والعلم الجنائي، جامعة الجيلالي بونعامة، خميس مليانة، الجزائر، 2016، ص19-ص20.

2. أنواع الألعاب الالكترونية:

(أ) ألعاب الحركة:

وهي الألعاب التي تعتمد على فعل جسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصية الكترونية داخل أجواء تتطلب منه المقاتلة أو تسلق أشياء كالجبال أو الجري....ويكون الهدف في النهاية هو التخلص من العدو وتحقيق الهدف.

(ب) ألعاب المغامرة:

هذه النوعية هي أكثر نوعية تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه، فاللاعب يرسل في رحلة بحث وتصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها ومواقف عليه أن يختار فيها أيّ المسارات سيسلك، وتتمتع هذه النوعية ببيئة قد تكون مختلفة تماما كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء وأجواء تاريخية لم تعد موجودة كالعصور الوسطى.¹

(ت) ألعاب المحاكاة:

تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير في الجزئيات، وتستوحى هذه الألعاب إمّا من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا تركز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل "فلايت سيمولاتور" من ميكروسوفت.²

(ث) ألعاب المتعة والاثارة:

وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمرين للعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز

¹- www.pensandbooks.com / consulté le 09/06/2022 à 15h44.

²- رسالة ماجستير من إعداد الباحثة مريم قويدر"، مرجع سابق، ص 138.

سقف القدرات مهما أتقن تدريبه وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة المواقع فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار.

ج) ألعاب الذكاء:

وتعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب اعمال الفكر للتعامل معها ولعلّ الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الالكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديًا كبيرًا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين.¹

3. مجالات الألعاب الالكترونية:

أ) الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "جي. أف. كا GFK" عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل، وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي. أف. كا" بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين: ألعاب الرياضة، الألعاب الكلاسيكية، ألعاب التقمص، ألعاب المجتمع.

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب "كازوال غايمس" نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد البلياردو "تيتريس" النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو

¹- فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الاعلامية والجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، مرجع سابق، ص 43.

"ميس تري مونسيون" و "بينبول" و "جي. تي. إي. بينبول" و "3 دي بول" وألعاب كسر الأحجار مثل: "بورك بريكر دولوكس" أو ألعاب البولينغ "ميدنايت بولينغ"... الخ، وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الأنترنت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أنّ الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الأنترنت لمعاملتي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.¹

(ب) الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إنّ الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي "Logiciel" تمّ تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانيات يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكّن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكّات الكثيرة التي تساعد في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر الشاشة الخارجية الأكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (3D)، أمّا الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.²

1- أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، المرجع السابق، ص 130.
2- بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحدّ من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتدربين، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في الإرشاد النفسي الرياضي، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر 3، الجزائر، 2008، ص 85.

(ت) الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت:

إنّ محاولات الناشرين لاقتحام الأنترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أنّ الأنترنت ليست مهمة ولكن لأنّ انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تمّ التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- ✓ تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموعة التشكيلة.
- ✓ تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنت.
- ✓ تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- ✓ توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- ✓ تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- ✓ تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة.¹

(ث) الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محدّدة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنّها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل فقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متنوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت

1- أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، المرجع السابق، ص 130.

والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة، وتوصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني مثل بلاي ستايشن "1، 2، 3" وجهاز أس 2 وأجهزة شركة نيتانندو التي تعرف باسم "Game cube"¹.

ج) أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

أ- أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب- أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamna الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.²

1- بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحدّ من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، المرجع السابق، ص 85.

2- بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحدّ من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، المرجع السابق، ص 86.

4. عوامل انتشار الألعاب الالكترونية في الجزائر:

لاقت الألعاب الالكترونية رواجاً هائلاً وازدهاراً سواء على الصعيد المالي من خلال عائدات الاشتراك والحصول على الألعاب عبر العالم، أو من ناحية أنّها أصبحت عبارة عن ثقافة اتصالية تكنولوجية حديثة من منطلق التفاعلية العالية التي تتميز بها العوالم الافتراضية للألعاب الالكترونية، ومن أسباب انتشار الألعاب الالكترونية في العالم ما يلي:

- تساهم الألعاب الالكترونية في النمو العقلي وتطوير العمليات العقلية من خلال تحفيزها وتنشيطها عبر التعرّض لمختلف المؤثرات البصرية والصوتية والحسية.
- توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.
- قدرتها على تنمية الإدراك الحسي.
- تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة.
- زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.
- تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي خاصة لدى الأطفال والشباب.
- التدريب على التركيز والانتباه.
- توظيفها وقت الفراغ واستثمارها في مجالات مفيدة. خاصة وأنّ المعلومات التي تحتويها بعض الألعاب حقيقية وتثري رصيد الفرد المعرفي.
- تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل المشكلات وذلك عن طريق حل المشكلات وإيجاد الحلول اللازمة أو البديلة.
- التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.
- قدرتها على تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.
- تعتبر الألعاب الالكترونية محطة مناسبة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب المتعددة اللاعبين، كما أنّها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.¹

1- ميرة بلقاسم، خطاب الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالفكر الإبداعي لدى الشباب الجزائري، مذكرة لنيل شهادة الماستر تخصص علوم الاعلام والاتصال، كلية العلم الانسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، 2019، ص 60-61.

5. المكونات الأساسية للألعاب الالكترونية:

تتكون الألعاب الالكترونية من عناصر رئيسية تتمثل في:¹

(أ) اللعبة: Game

تبعاً للعالم المشهور في دراسة ألعاب الفيديو "إريك زايمرمان Eric Zimmerman" فإنه يعرف اللعب ضمن ألعاب الفيديو على أنه نشاط تفاعلي إرادي أين يتبع ويحترم فيه اللاعب أو أكثر مجموعة من القواعد التي تضبط وتقيّد تصرفاتهم وسلوكياتهم، ممثلين في ذلك صراعا اصطناعيا أو دورا آخر ينتهي بنتيجة كمية أو حاصل عددي معيّن، ويمكن أن يكون اللعب شكل من أشكال ترفيهية اجتماعية تفاعلية تتضمن مجموعتين من المعايير للتمييز بين الألعاب Games والقواعد Rules من الأشكال الأخرى كالتعليمات والشروط ونوعية البيئات الافتراضية، وعلى العموم فإنّ المعايير القاعدية والأساسية لكل لعبة تتمثل في: إتاحة نفس التجربة، العدل والمساواة، الحرية في الاختيار والانتقاء، النشاط المقنن والهادف، الغوص والانغماس في عالم اللعبة الالكترونية.

(ب) اللعب: Play

يتمثل في مجموعة من وظائف اللعب وطرق الاستمتاع ضمن ألعاب الفيديو بالنقاط التي حدّدها العالم السميولوجي "دافيد ميريس" في: المنافسة، التشييد والبناء، التحدي، نظام تعلم الدلائل والتعليم والبراعة، الإتقان، الإخضاع، الغلبة، التدارس، الاستمتاع السردي أو اللهو والترفيه القصصي، اكتساب مهارات وتحقيق كفاءات وتجارب سمعية بصرية تفاعلية، الانغماس في بيئات تدريبية وتعليمية وثقافية، واستكشاف معاني ورسائل خفية ودلائل متسترة وراء المدونات والشفرات التي وضعها منتج ألعاب الفيديو وأيديولوجياته والأبعاد السوسيو ثقافية.²

1- Zimmerman, Eric and Katie Salen: Rules of Play, Game Design Fundamentals- Boston: MIT Press, 2003 ,p38. نقلا عن Des Pixels à Hollywood

2- Myers, D : The nature of computer games: Play as gemiosis. New York: Peter Lang , 2003, p 39. نقلا عن L'Histoire de Mario

ح) المعدات والأنساق السمعية البصرية لألعاب الفيديو : Audiovisual Apparatus

وهي أنظمة إلكترونية وأساليب رقمية متعددة الوسائط مع قدرات آلية وميكانيزمات محوسبة وإمكانيات معلوماتية تفاعلية وكفاءات تكنولوجية ذكائية واصطناعية، وأجهزة الإدخال Inputs .devices

وكل متطلبات برمجيات ومعدات وتقنيات خلق العوالم الافتراضية لألعاب الفيديو وطرق وأدوات التحكم ومدخلاتها (كالفأرة، لوحة المفاتيح، الأزرار...)، ومخرجاتها Ouputs أو أجهزة المخرجات، والفرق الجوهرى القائم بين الألعاب الالكترونية والألعاب غير الالكترونية والعادية هي أن ألعاب الفيديو لها أدوات وأجهزة وبرمجيات ومعدات ذات أنساق آلية تفاعلية ورقمية في إطار تفاعل اللاعب - آلة، في حين الألعاب العادية تدخل في إطار تفاعل إنسان- إنسان وليس شكل من أشكال تفاعل إنسان-كومبيوتر.

خ) القصة : Story

تستطيع ألعاب الفيديو أن تركز على قصة ما في معظم الأحيان ولكن ليس في كل الحالات، وعلى أي حال تكون هذه السيرورة السردية أو الأنساق الروائية متضمنة في شكل حكايات قصصية معين، لكن في بعض الحالات الأخرى لا يمكن لنا إيجاد قصة تطبع خصال أو بنية ألعاب الفيديو الالكترونية الأخرى، ومن أشكال الأسلوب القصصي المعتمد في الألعاب الالكترونية: - تجسيد الأسطورة أو الأعمال السينمائية العالمية.

- تجسيد الروايات والقصص السردية.

- المحاكاة Simulation

د) الموروث التاريخي لألعاب الفيديو:

عند النظر إلى ماضي ألعاب الفيديو وتاريخها، يمكننا أن نلاحظ كيف أنّ ميراث ألعاب الفيديو يمكنه أن يساعدنا في معرفة ماهيتها وحقيقتها وتقديم تعريف لها، بحيث عدّد الباحث "كريس

كراوفورد" قائمة الألعاب الالكترونية التي تستكشف مفاهيم صورية وتصميمية مهمة متصلة بها وهي مثيرة للجدل لأنها كانت مفاهيم جديدة لألعاب الفيديو وتعرف أشكال حديثة ومتجددة لأصنافها المختلفة وصعوبة ضبط ووصف المتصورات النظرية المقترنة أساسا بالخاصية العلائقية أو التعاضدية لجوهر سيرورة ألعاب الفيديو عن طريق التقدم والإسقاط والمماثلة أو المشابهة أو المطابقة للعلامات النوعية والشكلية والتقنية لها، ومنه يمكن القول بأن الألعاب الالكترونية كما مرّت بمراحل تاريخية شهدت محطة تطورها، فهي أيضا تحمل في كل مرحلة من مراحل التطور موروثا تاريخيا قد يرتبط في بعض الألعاب بالموروث التاريخي الاجتماعي للشعوب والدول.¹

ويمكن أن تتجسد الألعاب الالكترونية من خلال ثلاث مستويات رئيسية وهي:

✓ المستوى الأول: الأرضية الرقمية Platform

✓ المستوى الثاني: الطراز أو الصيغة The Mode

✓ المستوى الثالث: السياق The Context

1- اغيلاس زروقي: العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الالكترونية: دلالات تفاعل انسان - آلة، دراسة تحليلية سيميولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلقها ألعاب الكومبيوتر التعليمية، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر 03، الجزائر، 2013م، ص 124.

❖ ثانيا: العلاقات الاجتماعية والأسرية:

(أ) العلاقات الاجتماعية

1. أنواع العلاقات الاجتماعية:

(أ) العلاقات المفتوحة والعلاقات المغلقة:

يطرح "ماكس فيبر" نوعين من العلاقات الاجتماعية المفتوحة والمغلقة، ويقصد بالمفتوحة الارتباطات التي يقبل فيها الغرباء أو غير الأقارب أو غير المنتمين إلى طبقة اجتماعية معينة أو طائفة دينية خاصة أو نقابة حرفية، وعادة تكون خالية من المنافع المادية المتبادلة والعاطفية الغرامية بل الود والاحترام المتبادل، بينما عن الثانية (العلاقات المغلقة) الارتباط المحصور بين الأقارب دموية وقرابة أو المنتمين إلى طبقة اقتصادية أو العلاقة الموقعة التي تملك السلطة أو التي تربط بين أصحاب ذوي المصالح المتبادلة من أجل إشباع حاجات ورغبات مادية ومعنوية.

(ب) العلاقات الأولية والعلاقات الثانوية:

ميّز "كنكزلي" بين نوعين من العلاقات الأولية والثانوية واستخدم أربعة قيم معيارية للتمييز بينهما ومن تلك المعايير الظروف الفيزيائية فالعلاقات الأولية تضم عددا قليلا من الأفراد، تدوم لفترة زمنية طويلة تأخذ حيّزا مكانيا كبيرا، أمّا بالنسبة للخصائص الاجتماعية فالعلاقات الأولية تتماثل في أهدافها ويغيب التعامل الرسمي بين أفرادها بينما العلاقات الثانوية تتباين في أهدافها ويكون التفاعل بين أفرادها بشكل رسمي ومكّلف.¹

1- العمر خليل معن، ثنائيات علم الاجتماع، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2001، ص 61.

2. القواعد الأساسية لبناء العلاقات الاجتماعية:

تحتل العلاقات الاجتماعية الجانب الأكبر من اهتمامات العلوم الاجتماعية العامة والأنثروبولوجيا خاصة، فإنّ هناك بعض المبادئ الأولية في تحليل بنائية العلاقات داخل المجتمع المحلي منها ما يلي:

أ- قاعدة البناء: Structure: تشير إلى كافة متضمنات ومستويات الفهم التنظيمية الخاصة بأي نظام أو نسق اجتماعي بما في ذلك نسق الحياة العائلية وعلاقات الجوار وما تشتمله أداء الأدوار الاجتماعية المقررة والمعترف بها لمختلف الأشخاص داخل النسق الاجتماعي.

ب- قاعدة أو مبدأ المحتوى أو المضمون: Content: وتشير إلى كافة الخصائص والسمات التي تميزت بصفة التماسك والجدية والسرعة لأداء أدوار الأفراد داخل المواقف التفاعلية في المجتمع المحلي.¹

ج- العلاقات السائدة أو المسيطرة: وهي علاقات ذات الأهمية والدلالات الحيوية والتي غالبا ما تحدث بين شخصين أو أكثر ويكون لها في التأثير والفعالية ما يؤثر في الآخرين.²

3. العوامل المؤثرة في العلاقات الاجتماعية:

في حقيقة الأمر هناك مجموعة من العوامل، وهي كالآتي:

- السمات الشخصية: فهي تؤثر في سلوك صاحبها، حيث نظرته لنفسه ونظرة الآخرين إليه وبالتالي فإن ذلك يؤثر في طبيعة علاقته بالآخرين.

ونلاحظ أنّ علاقة ذوي الاحتياجات الخاصة بالعاديين تختلف تماما عن علاقاتهم ببعضهم البعض.

1- ابراهيم محمد عباس: (د.ت)، التنمية والعشوائية الحضرية، الاسكندرية، دار المعرفة الجامعية.

2- نومان، مريم نريمان، استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وتأثيرها في العلاقات الاجتماعية، مرجع سابق، ص 98.

- خبرات الفرد الخاصة: والتي تسهم في تكوين أفكاره وتشكيل ميوله واهتماماته فينعكس ذلك كله على سلوكه الاجتماعي وعلاقته الاجتماعية بالآخرين.

- التقدم العلمي والتكنولوجي: فما يحدثه التقدم العلمي والتكنولوجي من تغيرات هائلة في المجتمع، يؤثر بشكل واضح على علاقات أفراد المجتمع وجماعاته.

إن نشوء العلاقات الاجتماعية بين الافراد تحكمها ضوابط معينة وتنشأ لاعتبارات ومعايير مختلفة، فالمكانة الاجتماعية للفرد والدور الذي تلعبه في الحياة الاجتماعية كفيلة بأن تحدّد نوع العلاقة المراد إنشائها، فنظرة الأفراد الآخرين تحدّد نوعية علاقتهم به وليست نظرة الفرد نفسها نظرة الآخرين لأن الآراء تختلف وتتعدّد وذلك حسب مكانة كل فرد وحسب مصلحة كل منهم، فعلاقة المسلمين بغير المسلمين تختلف تماما عن علاقتهم ببعضهم البعض لأن كل مجتمع لديه خصائصه التي يمتاز بها عن غيره.

فالفرد الذي ينشأ علاقة اجتماعية تكون لديه أفكار مسبقة واهتمامات عديدة التي من شأنها أن تحدّد له أي العلاقات الاجتماعية الواجب الأخذ بها، وذلك حسب طبيعة خبراته التي اكتسبها، كما أن طبيعة البيئة التي يعيشها الفرد تؤثر في سلوكه وتضبط علاقته مع الآخرين حيث تغيرت المجتمعات وأصبحت من تقليدية بسيطة إلى كبيرة مركبة ومعقدة وذلك من خلال التقدم العلمي والتكنولوجي الذي أدخل على مختلف المجتمعات، وتعتبر هذه الثقافة دخيلة قد لا تكون متماشية مع عادات وتقاليد المجتمع المستهدف، فالعلاقات الاجتماعية تختلف حسب طبيعة المجتمع.

ويمكن القول أن ما يتحكم في العلاقات الاجتماعية هي شخصية الفرد ومجموعة الخبرات والثقافات الخاصة به التي تكون مكتسبة من الحياة الاجتماعية حسب طبيعتها وذلك من خلال درجة التقدم العلمي الذي شمل هذه المجتمعات وانعكاساتها سواء الايجابية منها أو السلبية ومختلف التأثيرات التي تملها هذه الأخيرة على المجتمع وكيف تبث مختلف المعايير الثقافية في كل مجتمع وكيفية استغلال كل فرد ذلك حسب طبيعة ثقافته وخبراته وآراءه وأفكاره واستغلالها

الاستغلال الأمثل في تكوين العلاقات الاجتماعية إذا كانت ايجابية والعكس صحيح إذا كانت سلبية.¹

ب) العلاقات الأسرية:

1. أنواع العلاقات الأسرية:

تنقسم العلاقات الأسرية إلى نوعين هما:

أ- العلاقات الأسرية الداخلية: وتشمل كل من العلاقة بين الزوج والزوجة، العلاقة بين الوالدين والأبناء، العلاقة بين الأبناء بعضهم ببعض.

ب- العلاقات الأسرية الخارجية: وتشتمل على علاقة أفراد الأسرة بالأقارب، سواء عن طريق الدم أو المصاهرة.

2. المنهج الاسلامي في العلاقات الأسرية:

أ- العلاقات بين الزوجين:

قال الله تعالى: " وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ " ²، فمن آيات الله سبحانه وتعالى أن جعل كل مخلوق يسعى إلى السكن والرحمة والمودة، وذلك لأنها من الاحتياجات الأساسية للإنسان، إن الله سبحانه وتعالى خلق كلاً من الجنسين على نحو يجعله متوافقاً مع الآخر ملتبياً لحاجياته النفسية والجسدية والعقلية، بحيث يوفر له الراحة والطمأنينة والاستقرار ويكون في اجتماعهم السكن والمودة والرحمة والاكتفاء، وذلك لتكبيهما العضوي والنفسي والعصبي الذي يلبي رغبات كل منهما في الآخر وامتزاجهما لإنشاء حياة جديدة تتمثل في جيل جديد.

1- حسام الدين فياض: العلاقات الاجتماعية، متاح على الرابط المباشر (https://toleblogpost.com)، 2016، ص 6. اطلع على الموقع بتاريخ: 2022/06/09 على الساعة 21:00.

2- سورة الروم، الآية 21.

ومن دعائم الحياة الزوجية السوية في الاسلام: تحكيم دين الله في الحقوق والواجبات لكل من الزوجين، والحب والمودة والرحمة، والتعاون بينهما وتحمل مسؤولية الحياة المشتركة تحت شعار الإيثار والتضحية.

ب- العلاقة بين الآباء والأبناء:

ينظر الاسلام إلى علاقة الوالدين بالأبناء على أساس أنها علاقة حنان واحسان ورحمة وبر ومحة وعاطفة، كما أنها علاقة تهذيب وتأديب وتوجيه وهي علاقة تقوم على الحقوق والواجبات المتبادلة وأول تلك الحقوق للأبناء على آباءهم هو اثبات النسب ووليها العناية بالأطفال في السنوات الأولى التي تؤثر في بقية مراحل العمر اللاحقة تأثيرا بالغا مما يؤكد على أهمية الحنان والعطف بالإضافة إلى الحزم، كذلك من حقوق الأبناء على الآباء الرعاية المادية وتلبية حاجاتهم من ملبس ومأكل ومسكن، كذلك على الآباء أن يكونوا نموذجا صالحا لأبنائهم ويكونوا قدوة حسنة يقتدون بها في كل أقوالهم وأفعالهم.¹

ج- العلاقة بين الأبناء بعضهم ببعض:

يرى الاسلام أن مصدر قوة الإنسان في اخلاص علاقة قرابته واخوته به ومصدر ضعفه عند حقدهم عليه، وقد أورد القرآن الكريم هذين الجانبين، وعن جانب الاخلاص في العلاقة قال الله تعالى: " وَأَخِي هَارُونُ هُوَ أَفْصَحُ مِنِّي لِسَانًا فَأَرْسَلْهُ مَعِيَ رِدْءًا يُصَدِّقُنِي إِنِّي أَخَافُ أَنْ يُكَذِّبُونِ (34) قَالَ سَنَشُدُّ عَضُدَكَ بِأَخِيكَ وَنَجْعَلُ لَكُمَا سُلْطَانًا فَلَا يَصِلُونَ إِلَيْكُمَا بِآيَاتِنَا أَنْتُمَا وَمَنِ اتَّبَعُكُمَا الْغَالِبُونَ (35) ".²

أما من جانب حقد الإخوة فتمثله قصة يوسف عليه السلام مع اخوته، يقول الله تعالى: " لَقَدْ كَانَ فِي يُوسُفَ وَإِخْوَتِهِ آيَاتٍ لِّلْمَسَائِلِينَ إِذْ قَالُوا لِيُوسُفُ وَأَخُوهُ أَحَبُّ إِلَيْنَا مِنَّا وَنَحْنُ عُصْبَةٌ إِنَّ

1- العويضي، الهام فريج بسعيد: أثر استخدام الأنترنت على العلاقات الأسرية بين أفراد الأسرة السعودية في محافظة جدة، رسالة ماجستير غير منشورة في الاقتصاد المنزلي تخصص السكن وادارة المنزل، كلية الاقتصاد المنزلي والتربية الفنية، وكالة كليات البنات بجدة، 2004.

2- سورة القصص، الآية 34-35.

أَبَانَا لَفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ اقْتُلُوا يُوسُفَ أَوْ اطْرَحُوهُ أَرْضًا يَخْلُ لَكُمْ وَجْهُ أَبِيكُمْ وَتَكُونُوا مِن بَعْدِهِ قَوْمًا صَالِحِينَ".²¹

إنّ العلاقة بين الاخوة تتسم بالصراحة والوضوح، فالإخوة يعرف بعضهم بعضا وذاك لاشتراكهم في معيشة واحدة، إنّ الطفل يتأثر بإخوته الأكبر سنًا من والديه، ويفهم الأطفال بعضهم البعض بدرجة أكبر من الراشدين وذلك نتيجة لتمائل ميولهم ومشكلاتهم، كذلك يتحدثون بنفس اللغة ويتبادلون نفس العبارات المتبادلة بينهم، كذلك يشتركون في الخبرات، والطفل يتعلم من اخوته الأكبر سنًا أساليب الحياة وطرق مواجهة المواقف المختلفة.³

ورغم توفر المودة والمحبة بين الإخوة إلا أنّ العلاقة بين الاخوة في الأسرة قد تتعرض لبعض المشاكل، فلا بدّ من تدخّل الوالدين لمحاولة أن يسود أفراد الأسرة الودّ والانسجام وذلك بتوجيه الأبناء على المحافظة على سلامة العلاقة بينهم.⁴

3. العوامل المؤثرة على العلاقات الأسرية:

هناك عدة عوامل متداخلة تؤثر على العلاقات الأسرية يصعب معرفة أيها أكثر تأثيرا، ومن أهم تلك العوامل ما يلي:

أ- مفهوم كل من الزوجين لطبيعة العلاقات الأسرية ودور كل منهما:

التنشئة الاجتماعية للزوجين في مرحلة الطفولة والصبا والشباب تمثل مفاهيم خاصة لكل منهما عن العلاقة بين أفراد الأسرة، ودور كل من الأب والأم والأبناء فيها، ويرجع ذلك إلى طبيعة العلاقات والجو السائد في الأسرة التي تنشأ فيها وعندما يكون لأيّ منهما أسرته الخاصة يحاول

1- سورة يوسف، الآية 7، 8، 9.

2- موسى عبد الفتاح التركي: البناء الاجتماعي للأسرة، المكتب العلمي للنشر والتوزيع، الاسكندرية، مصر، 1998، ص 26.

3- توفيق سميحة كرم: مدخل العلاقات الأسرية، مكتبة الأنجلو المصرية، 1996، ص 31.

4- عدس محمد عبد الرحيم، مدخل العلاقات الأسرية، مكتبة الأنجلو المصرية، 1995، ص 57.

تطبيق تلك المفاهيم التي اكتسبها من أسرته، فقد تتفق تلك المفاهيم الخاصة بشريكه أو تختلف عنها.

ب- مدى وضوح كل طرف للآخر:

إنّ الوضوح يسهل الطريق أمام الحياة الأسرية ويقلل المشكلات، أمّا الشخص الغامض يجعل التعامل معه أمرا صعبا في حد ذاته سواء كان رجلا أم امرأة، كذلك يؤدي الغموض إلى تفاقم المشكلات بين الآباء والأبناء الناتج عن سوء الفهم بسبب عدم الوضوح.

ج- الظروف التي يتم فيها الزواج:

وتنقسم الظروف التي يتم فيها الزواج إلى قسمين:

أولاً: الظروف النفسية: تتمثل الظروف النفسية في الطريقة التي يتم بها الارتباط بشريك الحيلة وذلك إمّا أن يفرض على الفرد شخص معيّن، أو العكس كأن يفرض الفرد شخصا معيّنًا ضد رغبة أهله وفي كلا الحالتين سوف يؤثر على طبيعة العلاقات داخل الأسرة.

ثانياً: بعض العوامل التي تجعل هذا الاختيار غير موفق كأن يختار شريكه بشكل عشوائي وذلك نتيجة لظروف معيّنّة، كاختياره في مرحلة تسبق مرحلة النضج.¹

4. خصائص ومميزات الأسرة الجزائرية:

تتميز الأسرة الجزائرية بخصائص وسمات عامة، تشترك فيها مع نظيراتها في الوطن العربي، كما أنّها تتميز بخصائص وسمات أخرى، أوجدتها ظروف تاريخية وثقافية، واجتماعية واقتصادية أضفت عليها طابع الخصوصية، وقد عرفت الأسرة العربية ثباتا واستقرارا منذ عدة قرون إلا أنّ هذه العلاقات تشهد تغيرا سريعا في وقتنا الحاضر، كذلك هو الحال بالأسرة الجزائرية التي مرّت

1- عبد الله، فاطمة فرج: المناخ الأسري وعلاقته بتقدير الذات لدى عينة من الأطفال من "9-12"، رسالة ماجستير غير منشورة في دراسات الطفولة من قسم الدراسات النفسية للأطفال، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، مصر، 2010، ص 59.

بمراحل متعددة في نشأتها وتطورها، ومنه تأثرت وظيفتها في ظل هذه التغيرات والتطورات، إلا أنّ الأسرة العربية عموماً لها عدة مميزات لا تتغير كثيراً، ومن هذه المميزات:

(أ) أسرة ممتدة، هرمية السلطة الأبوية، التضامن والتماسك.

(ب) وحدة دفاعية، أسرة تقليدية محافظة في أمور السمعة والشرف، وتأكيد الولاء الأسري.

(ت) التسامح المفرط في الطفولة المبكرة، ثم التغيير الحاد إلى تسلط وتحكم وتوجيه.

(ث) المرأة تكسب احتراماً في عالم الرجال لكونها أمّاً لذكر أو ذكور¹، الميراث ينتقل في خط أبوي، من الأب إلى الابن الأكبر عادة حتى يحافظ على صفة اللانقسام للتراث.

(ج) للبنات درجة أقل من الرجل، وتعزز لديها الهدوء والرقّة، وسلوك الطاعة والانصياع وتحفيزها لعمل المنزل.

(ح) ينتظر من الصبي أن يكون أكثر نشاطاً وأكثر قدرة على التنافس، وأكثر استقلالية واعتماداً على الذات.

(خ) الأسرة الجزائرية أسر غير منقسمة، أي أنّ الأب له مسؤولية على الأشياء، البنات يتركن المنزل العائلي عند الزواج، والأبناء المنحدرون من أبنائه والأبناء المنحدرون من أبنائه، فالخلف والذكور يترك الدار الكبيرة ويكون عدداً من الخلايا مقابلاً لعدد الأزواج.

كما تمتاز الأسرة الجزائرية بعدة خصائص منها:

(د) الأسرة الجزائرية هي عائلة موسّعة حيث تعيش في أحضانها عدة عائلات زواجية تحت سقف واحد تسمى الدار الكبرى، عند الحظر والخيمة الكبرى عند البدو ونجد من 20 إلى 60 شخصاً وأكثر يعيشون جماعياً.²

1- فائز القنطار: الأمومة، سلسلة عالم المعرفة، العدد الأول، المغرب، 2005، ص 153-154.
2- مصطفى بوتفتوش، العائلة الجزائرية التطور والخصائص، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1984، ص 67.

(ذ) العائلة الجزائرية هي عائلة بطريقية، الأب فيها والجد هو القائد الروحي للجماعة الأسرية وينظم فيها أمور تسيير الجماعة المنزلية، وفيها النسب ذكوري والانتماء أبوي والمرأة يبقى انتماءها لأبيها.

(ر) تنتقل المسؤولية من الأب إلى الابن الأكبر حين غيابه وهذا للحفاظ على التوازن داخل الأسرة، إنّ العائلة الجزائرية هي عائلة متماسكة أي أنّ الأب له المسؤولية على كامل الأفراد، فالبنت لا يترك البيت إلا عند زواجهن والأبناء لا يتركون البيت الكبيرة.

❖ ثالثاً: تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية والأسرية:

1. دور الأسرة في التعامل مع الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل:

تشكل الأسرة خط الدفاع الأول في الحفاظ على الأطفال من حجم الأثار السلبية لاستخدام التكنولوجيا، فلا بدّ للآباء من ادراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائهم لبعض الألعاب الالكترونية وفحص محتوياتها والتحكم في عرضها قيامهم قبل كل شيء بزرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائهم من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة، كما ينبغي على الآباء الاهتمام بما يشاهده أطفالهم في التلفزيون خاصة في نشرات الأخبار التي تعرض من العنف ما يثير خوفهم أكثر من أي برنامج آخر.¹

أنّ أساس المشكلة يتمثل في أننا ليست لدينا خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا ممّا يحمل الأسرة اللعب الأكبر ب تلاقي أضرار هذه الألعاب الالكترونية، فهي لا تستطيع أن تحدّد للطفل ما يمارسه من هذه الألعاب وما لا يمارسه، وبهذا فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسب للطفل في عمره، ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته البدنية والنفسية والاجتماعية، كما أنّه لا بدّ من تحديد زمن معيّن للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة الانشطة اليومية، وألا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية.²

فالطفل بالتأكيد لا يدرك مخاطر وتبعات الألعاب الالكترونية، ولكن تبقى مسؤولية ذلك على الراشدين وخاصة الوالدين، فمن واجهم أن يزرعوا ي أبنائهم حب القراءة والاطّلاع على الكتب وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل أو خارجه، إضافة إلى ممارسة الانشطة الرياضية المنظمة،

1- نحو مجتمع المعرفة، مجتمع المعرفة العربي ودوره في التنمية، مجلس البحث العلمي، جدة، المملكة العربية السعودية، 2012، ص 37.

2- رسالة ماجستير من إعداد الباحثة مريم قويدر"، مرجع سابق، ص 124.

لذا فإنّ دور الأسرة كبير في توجيه وترشيد وقت فراغ الأبناء بحيث يكون محدداً أو متوازناً بما في ذلك الوقت المخصّص للألعاب.¹

وضع بركات وتوفيق (2009) مجموعة من الأسس التي يمكن ان تسترشد بها الأسرة المعاصرة للقيام بدورها في التعامل مع آمال وأخطار العوالم الافتراضية على أطفالهم وأهمها:

- مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال، وادراك ذلك الفرق وتعليمهم بأنّ عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع.²

- مصاحبة الأبناء في استعمالهم للكمبيوتر والانترنت (الألعاب الالكترونية)، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف.

- متابعة الأبناء لاستخدام أبنائهم للانترنت، ووضع الكمبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة خلف أبواب مغلقة.

- تحديد مدة زمنية محدّدة لاستخدام الأطفال للانترنت، أو الألعاب الالكترونية والتي ينبغي ألا تزيد عن الساعة يوميا قدر الإمكان، واتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة بعيدا عن الجلوس أمام جهاز الكمبيوتر.

- استخدام الأسرة البرامج المخصصة للحماية من التعرّض للمواد والمواقع غير المناسبة أو أوامر التحكم في ذلك المتوافرة ببرامج تصفح الانترنت (جهاز اللغة).

- مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه أو يلعبونه وامدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية فيما يشاهدونه، أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله.

1- نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحدّ من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، مرجع سابق، ص 75.

2- ماجد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مرجع سابق، ص 18.

2. ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية:

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على ايجابيات وسلبيات الألعاب ، من بين الإيجابيات:

- تساهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل حل المشكلات.¹
- تساعد في تقوية الملاحظة لدى الشخص وهو أمر مهم بالنسبة للأطفال.

- تساعد في التركيز والخيال.

- هناك عدد من الألعاب التقليدية التي تقوم بتعليم الأحرف والقرآن والأرقام والحيوانات، وألعاب المشابهة، فهي ألعاب للأطفال تساعد صغار السن على معرفة الأشياء من حولهم.

- تعلم الشخص الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم، فمعظم هذه الألعاب تعتمد على استراتيجيات للوصول إلى أعلى النقاط أو الهدف من اللعبة.

أما سلبيات هذه الألعاب الالكترونية فهي:

- قد تزرع في نفس الطفل حب العنف، لأنّ معظم الألعاب أصبحت تعتمد على فنون القتال.

- قد يتعلق الطفل بالجهاز المستخدم ويمكث باللعب لفترة طويلة يوميا، ممّا يجعله منعزلا عن محيطه، وكذلك التوحّد أصبح من أهم الأمراض التي يصاب بها الطفل.

- إنّ الجلوس لساعات طويلة للعب أمام هذه الألعاب بالتأكيد سيؤثر على قدرة الشخص على النظر فقد يضعف بصره جراء اللعب باستمرار وقربه من الشاشة التي يستخدمها.

- أمّا بالنسبة للبالغين فإنّها تؤثر سلبا على حياتهم، حيث تضيق الكثير من وقت صاحبها، فقد يهمل جزءا كبيرا من دراسته وربما عمله أو أي من المهام اليومية التي عليه القيام بها، فضلا عن أضرارها الصحية المختلفة.²

1- www.assakina.com consulté le : 10/06/2022 à 16 :12.

2- www.mawdoo3.com consulté le : 10/06/2022 à 22 :12.

❖ خلاصة الفصل:

لقد سمح لنا هذا الفصل بتقديم لمحة عن الألعاب الالكترونية المتمثلة في نشأة وتطور الألعاب الالكترونية في المجتمع الجزائري كذلك عوامل انتشارها والمكونات الأساسية لها إضافة إلى تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية والأسرية ومعرفة دور الأسرة في التعامل مع هذه الألعاب التي يمارسها الطفل، وكذلك معرفة الإيجابيات والسلبيات التي تخلفها هذه الألعاب على نفسية الطفل في المجتمع الجزائري.



1- تحليل وتفسير البيانات الميدانية

2- نتائج الدراسة الميدانية

3- التوصيات والاقتراحات

1- تحليل وتفسير البيانات الميدانية:

يعتبر تفسير وتحليل البيانات عملية بحثية متخصصة تخضع لها البيانات المجمعة بواسطة البحوث الميدانية بحيث يقوم الباحث فيها بوصف هذه البيانات والتعليق عليها كفيها بهدف اعطاء القارئ صورة واضحة عن الظاهرة المدروسة. ومنه كانت بيانات الدراسة وتحليلها كالتالي:

❖ المحور الأول: منها متغير السن والمستوى التعليمي ووظيفة أفراد العينة

الجدول 01: يبيّن توزيع أفراد العينة حسب متغير سن الأب والأم:

المجموع		سن الأم		سن الأب		السن
النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	
6.66	2	13.33	2	0	0	من 20 إلى 30
33.33	10	46.66	7	20	3	من 31 إلى 40
36.66	11	20	3	53.33	8	من 41 إلى 50
23.33	7	20	3	26.66	4	أكثر من 50
100	30	100	15	100	15	المجموع

المصدر: سؤال رقم 01 يبيّن توزيع أفراد العينة حسب متغير سن الأب والأم

التحليل:

يوضح الجدول رقم 01 توزيع أفراد العينة حسب متغير سن الأب والأم، حيث يوضح أنّ سن الآباء للفئة المحصورة بين 41-50 سنة قدّرت بـ 53.33%، في حين نجد أنّ سن الأمهات للفئة المحصورة بين 31-40 سنة قدّرت بـ 46.66%، أمّا 13.33% تمثل سن الأم للفئة المحصورة بين 20-30، ويمكن تفسير ذلك إلى الزواج المتأخر للذكور نتيجة غياب الشروط الضرورية التي تمكّنه من بناء أسرة كالمسكن والعمل وإلى غير ذلك من الأمور، كما نجد أيضا الزواج المتأخر للرجل في الجزائر خاصة في الوقت الحالي ارتفاع في أسعار مهور الزواج وانتشار البطالة.

الجدول 02: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للأب والأم:

المستوى	الأب		الأم		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
ابتدائي	10	33.33	12	40	22	36.66
متوسط	6	20	6	20	12	20
ثانوي	6	20	9	30	15	25
جامعي	0	0	2	6.66	2	3.33
أمّي	8	26.66	1	3.33	9	15
المجموع	15	100	15	100	30	100

المصدر: سؤال رقم 02 يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للأب والأم

التحليل:

يوضح الجدول رقم 03 توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للأب والأم، حيث يوضح أنّ المستوى الابتدائي للأب يمثل 33.33%، أمّا المستوى الأمّي يمثل 26.66% وعليه نلاحظ أنّ المستوى الابتدائي احتل المرتبة الأولى، في حين نجد أنّ المستوى الابتدائي بالنسبة للأم قدّر بنسبة 40%، ويمكن تفسير ذلك بتوقف الفتيات عن الدراسة في سن مبكر نتيجة الزواج المبكر، أو عدم رغبة الأولياء في التحاق الفتيات للدراسة في الجامعة أمّا المستوى الثانوي فقدّر بـ 30%.

الجدول 03: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير وظيفة الأب والأم:

الوظيفة	وظيفة الأب		وظيفة الأم		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
موظف	18	60	6	20	24	40
بطّال	7	23.33	24	80	31	51.66
متقاعد	5	16.66	0	0	5	8.33
المجموع	30	100	30	100	60	100

المصدر: سؤال رقم 03 يبيّن توزيع أفراد العينة حسب متغيّر وظيفة الأب والأم

التحليل:

يوضح الجدول رقم 03 نسبة أفراد العينة حسب متغيّر وظيفة الأب والأم، حيث تمثل نسبة 60% مهنة الموظف بالنسبة للأب، أمّا 23.33% تمثل نسبة العاطلين عن العمل أي البطالين، في حين نجد أنّ نسبة الأمهات العاطلين عن العمل 80% كأعلى نسبة، أمّا الأمهات العاملات قدّرت نسبتها بـ 20% ويمكن تفسير ذلك إلى عدم تقبل المجتمع الجزائري لفكرة المرأة العاملة خاصة في السنوات السابقة، حتى وإن كانت لديها شهادات جامعية ودراسات عليا ويمكن تفسير ذلك أيضا إلى عدم رغبة الزوج في خروج الزوجة إلى العمل على الرغم من غلاء المعيشة وانخفاض المستوى المعيشي لدى العائلات.

السؤال 04: يبيّن نوع الوظيفة لكل من الأب والأم:

التحليل:

يبيّن نوع الوظيفة لكل من الأب والأم، حيث اتضح لنا أنّ وظائف الآباء هي: أستاذ، عسكري، مدير وهناك أيضا من دون عمل أمّا بالنسبة للأمهات فإنّ أغلبهم ربّة بيت فليس لديهم أي وظيفة والقليل منهم أساتذة وأطباء.

الجدول 05: يبيّن عدد الأبناء

عدد الأبناء	التكرار	النسبة المئوية
إناث	16	53.33
ذكور	14	46.66
المجموع	30	100%

المصدر: سؤال رقم 05 يبيّن عدد الأبناء

التحليل:

يبين الجدول رقم 05 عدد الأبناء إناث وذكور، حيث اتضح لنا أن نسبة 53.33% عدد الإناث أعلى نسبة من عدد الذكور والذي قدر بـ 46.66%.

■ المحور الثاني: الفئة الأكثر استخداماً للألعاب الالكترونية

الجدول 06: يبين كيفية استخدام الألعاب الالكترونية في الأسر محل الدراسة

الإجابة	التكرار	النسبة %	في حالة الاجابة ب نعم مع من يستخدمون الألعاب الالكترونية
نعم	13	43.33	النسبة %
لا	17	56.66	بمفردكم
المجموع	30	100	مع أبنائكم
			مع طرف آخر
			المجموع

المصدر: سؤال رقم 06 يبين كيفية استخدام الألعاب الالكترونية في الأسر محل الدراسة

التحليل:

يبين الجدول رقم 06 أن نسبة 56.66% الفئة التي لا تستخدم الألعاب الالكترونية ونسبة 43.33% هي الفئة الأقل التي تستخدم الألعاب الالكترونية، والذين يستخدمون الألعاب الالكترونية مع أبنائهم قدرت النسبة بـ 53.84% وهي النسبة الأكثر وهذا راجع إلى عدم معرفة الأولياء الأضرار التي تخلفها الألعاب على أبنائهم، كذلك من أجل التسلية والترفيه.

الجدول 07: يبين الفئة الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء:

النسبة المئوية	التكرار	الفئة الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية
13.33	4	الذكور
6.66	2	الإناث
36.66	11	الأبناء الذين يتراوح عمرهم من 6 إلى 11 سنة
43.33	13	الأبناء الذين يتراوح عمرهم من 12 إلى 15 سنة
%100	30	المجموع

المصدر: سؤال رقم 07 يبين الفئة الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء

التحليل:

يبين الجدول رقم 07 أنّ الفئة الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء هي الأبناء الذين يتراوح أعمارهم من 12 إلى 15 سنة، حيث قدرت بـ 43.33% كأعلى نسبة وقد يكون هذا راجع إلى التوجه الشديد للأبناء نحو استخدام الألعاب الإلكترونية، كذلك عدم ممارسة بعض الرياضات، كذلك تواصل الأبناء مع أصدقائهم والحديث عن التكنولوجيا والألعاب الحديثة ممّا يولّد الشغف لديهم، أمّا بالنسبة للأبناء الذين تراوحت أعمارهم من 6 إلى 11 سنة قدرت بنسبة 36.66% وقد يكون هذا راجع إلى المشاكل الأسرية التي تجعل الطفل يهرب منها بالتصقح على الأنترنت دون تحقيق أي أهداف أو عند الشعور بالفراغ والملل.

الجدول 08: يبين استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء:

النسبة المئوية	التكرار	استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء
33.33	10	عندما يكونان مرتاحان نفسياً
20	6	عندما يكونان متضايقان نفسياً
16.66	5	عندما يواجهان مشكلة ما
30	9	عندما يشعران بالوحدة
0	0	أخرى تذكر

المجموع	30	%100
---------	----	------

المصدر: سؤال رقم 08 يبيّن استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية

التحليل:

يبيّن الجدول رقم 08 متى يستخدم الأبناء الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء حيث تبين لنا أنّ الأبناء يستخدمون هذه الألعاب عندما يكونان مرتاحان نفسيا حيث قدّرت بنسبة 33.33% كأعلى نسبة وقد يكون هذا راجع إلى الفراغ والملل، كذلك قدّرت نسبة 30% عندما يشعران بالوحدة وقد يكون هذا سببه انشغال الأولياء عن أبنائهم وغياب الحوار والنقاش بينهم.

الجدول 09: يبيّن عدد المرات في اليوم التي يستخدمها الأبناء في الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء:

عدد المرات في اليوم التي يستخدمها الأبناء في الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء	التكرار	النسبة المئوية
مرة واحدة	9	30
مرتين	7	23.33
ثلاث مرات	12	40
اكتر من ثلاث مرات	2	6.66
المجموع	30	%100

المصدر: سؤال رقم 09 يبيّن عدد المرات في اليوم التي يستخدمها الأبناء في الألعاب الالكترونية

التحليل:

يبيّن الجدول رقم 09 أنّ عدد المرات في اليوم التي يستخدمها الأبناء في الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء هي ثلاث مرات حيث قدّرت بنسبة 40% كأعلى نسبة وقد يكون هذا سببه

اهمال الوالدين بأبنائهم أو للتخلص من ازعاجهم وهذا قد يؤثر على تفاعله مع الآخرين وقد يميل إلى الانطواء.

الجدول 10: يبين الوسيلة المستخدمة عند الأبناء في الألعاب الالكترونية:

الوسيلة المستخدمة في الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
الهاتف النقال	18	60
الحاسوب	5	16.66
اللوحة الالكترونية	7	23.33
المجموع	30	%100

المصدر: سؤال رقم 10 يبين الوسيلة المستخدمة عند الأبناء في الألعاب الالكترونية

التحليل:

يبين الجدول رقم 10 نوع الوسيلة المستخدمة عند الأبناء في الألعاب الالكترونية، حيث يتضح أنّ نسبة 60% من الأبناء حسب رأي الأولياء يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية، ويمكن تفسير ذلك إلى سهولة استخدام هذا النوع من الجهاز (الهاتف النقال) نظرا للمميزات الجذابة الموجودة فيه وتقنياته التكنولوجية العالية الجودة، كما يعتبر أيضا الوسيلة الأكثر شعبية على خلاف الوسائل الأخرى خاصة في الوقت الحاضر، كما تمكن الأبناء من الوصول إلى الألعاب بسهولة وفي أقل وقت وجهد، حيث أنّ هناك دراسات تقول أنّ اللعب بالهواتف الذكية تتيح فرص التعلم والنمو، كما تساعد على نمو الشخصية، وباختصار هو مخرج لعلاج مواقف الاحباط الموجودة في الحياة¹، في حين نجد أنّ 16.66% الذين يستخدمونها عن طريق الكمبيوتر جاءت بأقل نسبة من وجهة نظر الأولياء، ويرجع ذلك إلى أنّ هناك تكنولوجية متعددة تتيح له استخدام هذه الألعاب بكل أريحية، كذلك يمكن القول أنّ جهاز الكمبيوتر يتعب مستخدمه عند اللعب.

1- مركز الدراسات الاستراتيجية، أثر معطيات ومظاهر المعرفة على الطفل صحيا، اجتماعيا، نفسيا، جامعة الملك عبد العزيز، 2012، ص 12.

الجدول 11: يبيّن الغاية من استخدام أبنائكم للألعاب الالكترونية:

النسبة المئوية	التكرار	الغاية من استخدام أبنائكم للألعاب الالكترونية
43.33	13	التسلية والترفيه
13.33	4	تنمية الذكاء
10	3	تطوير الموهبة
20	6	التواصل مع الأصدقاء
13.33	4	حب الفضول
0	0	أخرى تذكر
%100	30	المجموع

المصدر: سؤال رقم 11 يبيّن الغاية من استخدام أبنائكم للألعاب الالكترونية

التحليل:

يبيّن الجدول رقم 11 الغاية من استخدام أبنائكم للألعاب الالكترونية من منظور الأولياء، حيث تشير النتائج أنّ معظم الأبناء يستخدمون الألعاب الالكترونية بدوافع التسلية والترفيه بنسبة 43.33%، ويرجع ذلك إلى أنّ الأبناء يبحثون عن شيء يملأ فراغهم إلى تعلم أشياء جديدة أو تخلص الأولياء من ازعاج أبنائهم فيلجأ إلى الألعاب الالكترونية لأنّ الأبناء في هذه المرحلة يحبون التسلية واللعب، لأنّه يجد فيها متعة كبيرة، حيث أثبتت الدراسات العلمية أنّ السبب الرئيسي لشغف الأبناء بالتكنولوجيا أنّهم يجدون متعة في العديد من أشكال الترفيه التي تقدّمها لهم عن طريق أجهزة الألعاب الالكترونية، في حين نجد أنّ 10% يستخدمونها لتطوير موهبة وهذا ما يفسر أنّ الألعاب الالكترونية لا تستهوي مستخدميها لتطوير مواهبهم لأنّ المضامين الموجودة فيها هي مضامين هدامة.

❖ المحور الثالث: تأثير الألعاب الالكترونية بين الزوجين

الجدول 12: يبيّن تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأم والأب:

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية	في حالة الاجابة بنعم كيف ذلك ؟
نعم	19	63.33	انعزال الزوج عن بيته
لا	11	36.66	غياب الحوار مع الزوجة والأبناء
المجموع	30	%100	عدم مشاركة الزوج لاهتمامات الزوجة وعانتها في تربية أبنائه

المصدر: سؤال رقم 12 يبيّن تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأم والأب

التحليل:

يتضح من خلال الجدول رقم 12 والذي يبيّن تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأم والأب أنّ نسبة 63.33% قدّرت كأعلى نسبة ويرجع ذلك إلى انعزال الزوج عن بيته تماماً ويجلس في غرفته لساعات طويلة مع الألعاب في عالمه الافتراضي لا يرافقه فيه إلا هاتفه، كذلك عدم مشاركة الزوج لاهتمامات الزوجة أو اعانتها في تربية أبنائه وكل هذا قد يؤدي إلى ما يعرف بالانفصال أو الطلاق، وأمّا نسبة 36.66% من الوالدين الذين لم تؤثر الألعاب الالكترونية على العلاقة بينهم.

السؤال 13: يبيّن تعامل الزوجة مع الزوج المدمن على الألعاب الالكترونية:

التحليل:

اتضح لنا من خلال الاجابات التي حصنا عليها أنّ الزوجة تتعامل مع زوجها المدمن على الألعاب الالكترونية بالتحلي بالصبر والتحدث معه عن تخصيص وقت أقل للعب ومشاركته في الاهتمام بأولاده واعانتها على تربيتهم، كذلك خلق أوقات ممتعة معه للتغلب على الفراغ والملل للحدّ من

مشكلة الادمان، أيضا وجود وسائل ترفيهية مشتركة بين الزوج والزوجة وبينه وبين أولاده ممّا يزيد من قوة العلاقة، محاولة اندماج الزوجة مع زوجها بدلا من الانعزال التام عنه.

السؤال 14: يبيّن الأعراض التي يصاب بها الزوج والزوجة عند اللعب بالألعاب الالكترونية:

التحليل:

اتضح لنا أنّ الأعراض الظاهرة التي يصاب بها كل من الزوج والزوجة عند اللعب بالألعاب الالكترونية هي التوتر واضطراب النوم والاكتئاب، كذلك العزلة والعنف بين بعضهم البعض واجهاد العينين ما قد يؤدي إلى أضرار على المستوى البعيد كقصر النظر أو الانحراف، حيث توصلت دراسة حديثة عالمية إلى أنّ الضوء الذي يخرج من الهواتف الذكية وغيرها والتعرض له لفترات طويلة يمكن أن يؤدي إلى الحاق الضرر بالعينين وضعف البصر.

السؤال 15: يبيّن الاقتراحات للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على الزوج والزوجة:

التحليل:

توضح لنا أنّ الاقتراحات التي تحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على الزوج والزوجة هي التحلي بالصبر التحلي بالصبر والهدوء لدى التعامل مع الزوج وضرورة التحدث معه عن تخصيص وقت أقل دون اظهار رغبة في التخلي التام عن اللعب، كذلك التفكير بإيجاد أنشطة مشتركة ومشاركته في قضاء وقت معه ودعوة أصدقائه، أيضا التحفيز على الجلوس على مائدة الطعام لتناول الطعام مع الأسرة في وقت معيّن بعيدا عن الألعاب وتحديد الروتين أي التغيير والاهتمام بالزوجة وخلق أوقات ممتعة للتغلب على مشكلة الادمان ممّا يزيد من قوة العلاقة بينهم.

❖ المحور الرابع: تأثير الألعاب الالكترونية بين الأبناء والوالدين

الجدول 16: يبيّن تعلّم الابن من الألعاب الالكترونية :

النسبة المئوية	التكرار	تعلّم الابن من الألعاب الالكترونية
36.66	11	التحكّم في تقنيات الأنترنت
23.33	7	اكتساب معلومات جديدة
16.66	5	تدعيم تحصيله الدراسي
10	3	الإثراء اللغوي
6.66	2	اكتساب لغات جديدة
6.66	2	أخرى تذكر
%100	30	المجموع

المصدر: سؤال رقم 16 يبيّن تعلّم الابن من الألعاب الالكترونية

التحليل:

يبيّن الجدول رقم 16 ما تعلّمه الابن من الألعاب الالكترونية، حيث نلاحظ أن اجابة التحكم في تقنيات الأنترنت هي الأعلى نسبة والتي قدرت بنسبة 36.66% ويرجع ذلك إلى توفر هذه الشبكة لدى أغلبية الأبناء وهذا يجعلهم يكتسبون معرفة لا بأس بها في مجال الابحار في شبكة الأنترنت والخوض في تقنياتها والتحكّم فيها، كذلك اضافة معلومات جديدة إلى رصيده المعرفي والدخول في التطبيقات مثل تطبيق "Play store" دون اللجوء إلى أحد، كذلك تنمية عقل الطفل وتزويده بكم هائل من المعرفة بطرق مسلية، في حين نجد أنّ اجابة اخرى تذكر جاءت في المرتبة الأخيرة بنسبة 6.66% ما نستخلصه من هذه النتيجة هو الاستعمال اللاعقلاني للأنترنت في ظل غياب الهدف المرجو الوصول إليه كتعلم لغات جديدة ومهارات تكنولوجية وإلى غير ذلك.

الجدول 17: يبيّن التخلص من ازعاج الابن بمنحه الجهاز لممارسة الألعاب الالكترونية:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
66.66	20	نعم
33.33	10	لا
%100	30	المجموع

المصدر: سؤال رقم 17 يبيّن التخلص من ازعاج الابن بمنحه الجهاز لممارسة الألعاب الالكترونية

التحليل:

يبيّن الجدول رقم 17 التخلص من ازعاج الابن بمنحه الجهاز لممارسة الألعاب الالكترونية حيث نجد أنّ 66.66% كأعلى نسبة من الأولياء الذين يمنحون أبنائهم الجهاز للتخلص من ازعاجهم وقد يكون هذا راجع إلى انشغال كل من الأم والأب مثل أعمال البيت، أمّا الأولياء الذين لا يمنحون لأبنائهم الجهاز للتخلص من ازعاجهم قدّرت بـ 33.33%.

الجدول 18: يبيّن التحكّم في وقت اللعب المخصص للابن:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
76.66	23	نعم
23.33	7	لا
%100	30	المجموع

المصدر: سؤال رقم 18 يبيّن التحكّم في وقت اللعب المخصص للابن

التحليل:

يبيّن الجدول رقم 18 التحكّم في وقت اللعب المخصص للابن حيث نجد أنّ نسبة 76.66% من الباحثين اختاروا اجابة نعم، ويرجع ذلك إلى مراقبة الأولياء لأبنائهم عند استخدام الألعاب الالكترونية ومنحهم وقت محدّد للعب تجنّباً لإهمال دراسته إضافة إلى الأضرار الصحيّة التي

تخلّفها هذه التقنية على صحة الطفل من جميع النواحي لأنّ هذه الألعاب تصنع طفلا غير اجتماعي منطويا على ذاته عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، كما أنّ اسراف الابن في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفقد المهاره الاجتماعية في اقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين فيصبح خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه، في حين نجد أنّ نسبة 23.33% من الأولياء لا يتحكمون في الوقت الممنوح للعب، وقد أكّد عدد من التربويين ضرورة مراقبتهم ومتابعتهم وتحديد أوقات معيّنة عند اللعب بالألعاب الالكترونية، وذلك لما تمثله من خطورة على عقول الأطفال والشباب حتى استحوذت على تفكيرهم وأصبحت شغلهم الشاغل.

الجدول 19: يبيّن المدة التي يقضيها الابن في اللعب بالألعاب الالكترونية:

النسبة المئوية	التكرار	المدة التي يقضيها الابن في اللعب بالألعاب الالكترونية
50	15	أقل من ساعة
30	9	من ساعة إلى ثلاث ساعات
20	6	أكثر من ثلاث ساعات
100%	30	المجموع

المصدر: سؤال رقم 19 يبيّن المدة التي يقضيها الابن في اللعب بالألعاب الالكترونية

التحليل:

يبيّن الجدول رقم 19 المدة التي يقضيها الابن في اللعب بالألعاب الالكترونية من منظور الأولياء، حيث تشير النتائج إلى أنّ نسبة 50% من الأبناء يستخدمونها أقل من ساعة حسب أفراد العينة، ويمكن تفسير ذلك لضيق الوقت بين الدراسة وانجاز الواجبات المدرسية واللعب، لذا نجد الابن لا يأخذ وقتا طويلا في اللعب خاصة في أوقات الامتحانات والفروض لكي لا تؤثر على مردوده الدراسي في حين نجد أنّ 20% يستخدمون الألعاب الالكترونية أكثر من ثلاث ساعات ويرجع ذلك إلى ملئ أوقات فراغهم خاصة في فترة العطل والمناسبات، خاصة في ظل غياب مرافق أخرى تجذب اهتمام الطفل.

الجدول 20: يبيّن استدعاء الأستاذ بسبب اهمال الابن لدروسه وواجباته:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
20	6	نعم
80	24	لا
%100	30	المجموع

المصدر: سؤال رقم 20 يبيّن استدعاء الأستاذ بسبب اهمال الابن لدروسه وواجباته

التحليل:

يوضح الجدول رقم 20 استدعاء الأستاذ بسبب اهمال الابن لدروسه وواجباته، حيث نجد أنّ 80% من المبحوثين أجابوا بـ "لا"، ويرجع ذلك إلى أنّ الأولياء مهتمين بدراسة أبنائهم كل الاهتمام لأنّ اخضاع الابن للرقابة الأبوية اليومية تجعله يهتم بدراسته أكثر، في حين نجد أنّ 20% من الأولياء أجابوا بـ "نعم"، ويمكن تفسير ذلك بالتسيّب المدرسي الذي اصبح ظاهرة تؤرّق المجتمع، ويرجع سبب تغلغلها في المدارس إلى غياب الرقابة الأسرية والرقابة المدرسية.

السؤال 21: يبيّن سبب الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية:

التحليل:

اتضح لنا من خلال ما تحصلنا عليه من وجهة نظر الأولياء أنّ ذلك يرجع سببه إلى الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية فهي تسبب في ضعف الانتباه والتركيز لدى الأطفال ممّا يؤثر على تحصيله الدراسي وتضييع الوقت وعدم انجاز واجباته.

السؤال 22: يبيّن الحلول المناسبة للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء والوالدين:

التحليل:

اتضح لنا من خلال الاجابات التي تحصلنا عليها أنّ الحلول المناسبة للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء والوالدين هي الخروج في نزهة للترفيه عن النفس واكتشاف العالم الخارجي وتغيير الجو المدرسي والمنزلي، كذلك الجلوس مع الأبناء من أجل الحديث معهم في مواضيع تبعدهم عن تفكير الألعاب وتوعيتهم لمخاطرها سواء ذهنيا أو بدنيا، كذلك زرع فيهم قيم أخلاقية تربّتهم وتساعد مخيلتهم على النمو والابداع وتطوير الذاكرة إضافة إلى تشكيل لديهم مخزون سمعي يحقّز حاسة السمع وآخر لغوي ينمّي قدراته اللغوية، ومخزون بصري يحقّز حاسة البصر، النصح والارشاد.

❖ المحور الخامس: تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء

الجدول 23: يبيّن أثر الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء بعضهم ببعض:

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية	في حالة الاجابة ب نعم كيف ذلك ؟
نعم	22	73.33	العنف والعصبية الزائدة بين بعضهم البعض
لا	8	26.66	القلق والتوتر الدائمين وعدم الرغبة في التحدث مع بعضهم البعض
المجموع	30	100%	يميل كل منهما إلى الانطواء والعزلة
			غير صبورين وعدوانيين بين بعضهم البعض

المصدر: سؤال رقم 23 يبيّن أثر الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء بعضهم ببعض

التحليل:

يبيّن الجدول رقم 23 أثر الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء بعضهم ببعض، حيث نجد أنّ نسبة 73.33% قدّرت كأعلى نسبة ويرجع ذلك إلى العنف والعصبية الزائدة بين بعضهم البعض، كذلك القلق والتوتر الدائمين وعدم الرغبة في التحدث مع بعضهم البعض حيث يميل كل منهما إلى الانطواء والعزلة، أمّا نسبة 26.66% من الأبناء لم تؤثر الألعاب الالكترونية عليهم.

السؤال 24: يبيّن تعامل الأبناء مع بعضهم البعض عند اللعب بالألعاب الالكترونية:

التحليل:

تبين لنا من خلال الاجابات التي تحصلنا عليها من وجهة نظر الأولياء أنّ تعامل الأبناء مع بعضهم البعض عند اللعب بالألعاب الالكترونية أنّها تدفعهم للانانية وحب الذات وزيادة السلوك العدواني بينهم، كذلك العزلة وانقطاعهم عن العالم والانخفاض في المستوى الدراسي لديهم، كذلك الشجار بينهم والعصبية ويفضّل كل واحد منهم الوحدة والجلوس بمفرده.

الجدول 25: يبيّن السلوكيات الناتجة عن الأبناء بعضهم ببعض عند اللعب بالألعاب الالكترونية:

النسبة المئوية	التكرار	السلوكيات الناتجة عن الأبناء بعضهم ببعض عند اللعب بالألعاب الالكترونية
20	6	الأناية وحب الذات
53.33	16	تراكم السلوك العدواني بينهم
26.66	8	التعمّد بإيذاء بعضهم البعض
0	0	أخرى تذكر
%100	30	المجموع

المصدر: سؤال رقم 25 يبيّن السلوكيات الناتجة عن الأبناء بعضهم ببعض عند اللعب بالألعاب الالكترونية

التحليل:

اتضح لنا من خلال الجدول رقم 25 السلوكيات الناتجة عن الأبناء بعضهم ببعض عند اللعب بالألعاب الالكترونية حيث قدّرت 53.33% كأعلى نسبة في تراكم السلوك العدواني بينهم وقد يكون هذا راجع إلى الألعاب العنيفة التي يمارسونها، نجد أيضا 26.66% في التعمّد بإيذاء بعضهم البعض، أمّا الأناية وحب الذات فقدّرت بـ 20%.

الجدول 26: يبيّن الآثار السلبية الناتجة عن صحة الأبناء عند اللعب بالألعاب الالكترونية:

النسبة المئوية	التكرار	الفئات
13.33	4	السمنة
16.66	5	الصداع
30	9	ضعف البصر
10	3	الأرق ومشاكل النوم
20	6	الأم عضلية

6.66	2	القلق والاكتئاب
3.33	1	أخرى تذكر
%100	30	المجموع

المصدر: سؤال رقم 26 يبيّن الآثار السلبية الناتجة عن صحة الأبناء عند اللعب بالألعاب الإلكترونية

التحليل:

يوضح الجدول رقم 26 الآثار السلبية الناتجة عن صحة الأبناء عند اللعب بالألعاب الإلكترونية، حيث نجد أنّ نسبة شعور الابن بضعف البصر عند اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب وجهة نظر الأولياء قدّرت بـ 30%، ويرجع ذلك إلى مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية خاصة وأنها تستخدم عبر أجهزة الكترونية، في حين نجد أنّ اجابة أخرى تذكر كانت بنسبة 3.33% ويرجع السبب إلى عدم انتباه الأولياء واهتمامهم بالطفل ومنحه الرعاية اللازمة واعطائه الحرية الكاملة في اللعب دون اخضاعه للرقابة الأبوية، أمّا اجابة آلام عضلية قدّرت نسبتها بـ 20% ويرجع ذلك إلى جلوس الطفل لفترات طويلة أمام الأجهزة، وتركه يلعب دون اهتمام به لمدة طويلة، فهذا الإهمال يضعف من صحة الطفل ويجعله يشعر بالتعب الشديد.

السؤال 27: يبيّن الاقتراحات للحدّ من تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء بعضهم ببعض:

التحليل:

حيث اتضح لنا من وجهة نظر الأولياء أنّ الاقتراحات للحدّ من تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء هي تعودهم منذ الصغر على ممارسة التمارين الرياضية، فهي تحافظ على رشاقة جسمهم، كما تخرج الطاقة الكامنة بداخله في شيء مفيد بعيدا عن اخراجها في الألعاب العدوانية، كذلك الرسم فهو يساعد الابن على التخيل والابداع أيضا الحرس على بناء الحصانة في نفس الأبناء دائما، ليبتعد ذاتيا عن كل ما هو ضار ومخالف للدين وللعادات والتقاليد.

2- الاجابة على تساؤلات ونتائج الدراسة

الاجابة على التساؤل الأول: ما هي الفئة الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية.

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

- أن أغلب استخدامات الألعاب الالكترونية هي مع الأبناء.

- أن الفئة الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء هي الأبناء الذين تتراوح أعمارهم من 12 إلى 15 سنة.

- أن أغلب استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء عندما يكونان مرتاحان نفسيا وقد يكون هذا راجع للملل والفراغ.

- كشفت الدراسة أن عدد المرات في اليوم التي يستخدمها الأبناء في الألعاب الالكترونية هي ثلاث مرات وقد يكون هذا سببه اهمال الوالدين لأبنائهم أو التخلص من انزعاجهم.

- أن أغلب الأبناء يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية او الهاتف النقال من وجهة نظر الأولياء باعتبارها الوسيلة الأكثر انتشارا في الوقت الحالي نظرا لسهولة استخدامها وانجذابا لتقنياتها العالية الجودة.

- كشفت الدراسة أن أغلب الأبناء يستخدمون الألعاب الالكترونية حسب المبحوثين بدافع التسلية والترفيه، والهروب من الروتين اليومي للدراسة.

الاجابة على التساؤل الثاني: ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الزوجين.

- أكدت الدراسات أن الألعاب الالكترونية أثرت بشكل كبير على العلاقة بين الأم والأب وذلك من خلال انعزال الزوج عن زوجته وأولاده وغياب الحوار بينهم، كذلك عدم مشاركة الزوج لاهتمامات زوجته وأبنائه.

- بيّنت الدراسة تعامل الزوجة مع زوجها المدمن على الألعاب الالكترونية وذلك بالتحلّي بالصبر وخلق أوقات ممتعة معه للتغلّب على الفراغ والملل، كذلك محاولة اندماج الزوجة مع زوجها بدلا من الانعزال التام عنه.

- كشفت الدراسة عن الأعراض التي يصاب بها الزوج والزوجة عند اللعب بالألعاب الالكترونية وهي التوتر، اضطراب النوم، الاكتئاب، اجهاد العينين، والذي يؤدي إلى قصر النظر أو ضعف البصر.

- بيّنت الدراسة الحلول والاقتراحات للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على الزوج والزوجة وذلك من خلال التفكير بإيجاد أصدقائه، ضرورة التحدث معه عن تخصيص وقت أقل دون اظهار رغبة في التخلي التام عن اللعب، أيضا التحفيز على الجلوس على مائدة الطعام لتناول الطعام مع الأسرة ممّا يزيد من قوة العلاقة بينهم والتغلب على مشكلة الادمان.

الاجابة على التساؤل الثالث: ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء والوالدين.

- أغلب ما تعلّمه الأبناء من الألعاب الالكترونية هي التحكم في تقنيات الأنترنت ويرجع ذلك إلى توفير هذه الشبكة لدى أغلبية الأبناء، وهذا ما يجعلهم يكتسبون معرفة لا بأس بها في مجال الابحار في الشبكة.

- كشفت الدراسة أنّ أغلبية الأولياء يمنحون أبنائهم الجهاز لممارسة الألعاب الالكترونية للتخلص من ازعاجهم، وقد يكون هذا راجع إلى انشغال كل من الأم والأب مثل أعمال البيت.

- أكدت الدراسة أنّ أغلبية الأولياء يتحكمون في وقت اللعب المخصص لابنهم ويرجع ذلك إلى مراقبة الأولياء لأبنائهم عند استخدام الألعاب الالكترونية ومنحهم وقت محدّد للعب تجنّبا لإهمال دراسته.

- كشفت الدراسة أنّ أغلبية الأبناء يستخدمون الألعاب الالكترونية أقل من ساعة، لكن ما نجده في الواقع عكس ذلك، وهذا راجع إلى ضيق الوقت بين الدراسة واللعب او عدم توفر الأجهزة الالكترونية المخصصة للعب.

- كشفت الدراسة أنّ أغلبية الأولياء لم يتم استدعائهم من قبل الأساتذة بسبب اهمال التلميذ لدروسه وواجباته.

- بيّنت الدراسة أنّ هذا سببه الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية فهي تسبب ضعف الانتباه والتركيز لدى الاطفال ممّا يؤثر على تحصيله الدراسي.

- بيّنت الدراسة أنّ أغلب المبحوثين يرون أنّ الحل المناسب للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء والوالدين هي الخروج في نزهة للترفيه عن النفس واكتشاف العالم الخارجي وتغيير الجو المدرسي والمنزلي.

الاجابة على التساؤل الرابع: ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء.

- بيّنت الدراسة تعامل الأبناء مع بعضهم البعض عند اللعب بالألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء وهي زيادة السلوك العدواني بينهم والعصبية، كذلك الأنانية وحب الذات، ويفضل كل منهما الجلوس بمفرده.

- أكّدت الدراسة أنّ السلوكيات الناتجة عن الأبناء بعضهم ببعض عند اللعب بالألعاب الالكترونية هي تراكم السلوك العدواني بينهم وقد يكون هذا راجع إلى الألعاب العنيفة التي يمارسونها.

- كشفت الدراسة على أنّ الآثار السلبية الناتجة عن صحة الأبناء عند اللعب بالألعاب الالكترونية هي ضعف النظر.

- بيّنت الدراسة الاقتراحات للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء بعضهم ببعض هي ممارسة الرياضة، الرسم، فهو يساعد على التخيل والابداع.

3- التوصيات والاقتراحات:

- عدم اعطاء الهواتف النقالة للأطفال بكثرة.
- التركيز على الأنشطة المفيدة مثل التلوين والقصص والألعاب التقليدية.
- مراقبة المواقع التي يزورها الطفل على شبكة الأنترنت والألعاب التي يمارسها.
- الحرص على قضاء أطول وقت ممكن مع الأطفال والحديث معهم والاستماع إليهم.
- تحديد وقت يومي لممارسة الألعاب الالكترونية والالتزام به.
- تحفيز الطفل على ممارسة الرياضة والانشطة الترفيهية الأخرى.

الأختام



تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية من خلال اجراء دراسة ميدانية على عيّنة من الأولياء ببلدية عين الكرمة ولاية الطارف،

حيث يمكن القول أنّ الألعاب الالكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب، ولها مميزات عديدة، كما أنّها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، ومن خلال نتائج هذه الدراسة يتضح لنا أنّ الأطفال يميلون إلى هذه الألعاب بشكل كبير، دون الشعور لمخاطرها، سواء من الناحية الصحيّة أو السلوكية، وكل هذا بفعل الخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الالكترونية، ممّا تجعلهم يقبلون عليها بصفة دائمة حيث يعتبر أغلب أفراد العيّنة أنّ الألعاب الالكترونية هي وسيلة للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى كونها وسيلة حديثة للعب.

وعليه يمكن تقديم مجموعة من التوصيات والاقتراحات وهي:

- ✓ تعامل الأولياء مع أطفالهم بشكل جيّد،
- ✓ تخصيص أوقات مناسبة للعب بالألعاب الالكترونية،
- ✓ توفير جو من التسلية والترفيه مثل الخروج في نزهة،
- ✓ تقديم النصائح والتوجيهات المناسبة للأطفال.

قائمة
المراجع



قائمة الكتب باللغة العربية:

1. - كمال خورشيد مراد: الاتصال الجماهيري والاعلام، ط 1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2001.
2. ابراهيم عثمان: مقدمة في علم الاجتماع، الشروق، عمان، الأردن، 1999.
3. ابراهيم محمد عباس: (د.ت)، التنمية والعشوائية الحضرية، الاسكندرية، دار المعرفة الجامعية.
4. أم السعد متولي: مبادئ الاتصال الجماهير ونظرياته، ط1، دار مكتبة الاسراء اسيوط، 2007.
5. انطوان نعمة: المنجد في اللغة العربية المعاصرة، د.ط، دار المشرق، لبنان، 2000.
6. بسام عبد الرحمن المشاقبة: نظريات الاعلام، ط 1، دار أسامة للنشر، الأردن، 2011.
7. بشير صالح الرشدي، مباحث البحث التربوي، دار الكتاب الحديث، الطبعة الأولى، الكويت، 2000.
8. توفيق سميحة كرم: مدخل العلاقات الأسرية، مكتبة الأنجلو المصرية، 1996.
9. جميل بوحمده: مقدمة في علم الاجتماع، دار اقرأ، الجزائر، 2010.
10. حازم الحمداني: الاعلام الحربي والعسكري، ط 1، دار أسامة، عمان، الأردن، 2010.
11. ربيعي محمد عليان، عثمان محمد غنيم، أساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق، ط5، دار الصفاء، 2011.
12. رضا عبد الواحد أمين: النظريات العلمية في مجال الاعلام الالكتروني، دط، منتدى سوز الأبيكية، مصر، 2007.
13. سيد رمضان: اسهامات الخدمة الاجتماعية في مجال الأسرة والسكان، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، مصر، 1999.
14. صلاح محمد عبد الحميد: الاعلام الجديد، د ط، مؤسسة طبيبة للنشر، القاهرة، 2012.

قائمة المراجع

15. عبد الحميد الخطيب: تطور في علم الاجتماع المعاصر، مطبعة النيل، القاهرة، مصر، 2002.
16. عبد القادر القيصر: الأسرة المتغيرة في مجتمع المدينة العربية، دراسة ميدانية في علم الاجتماع الحضري والأسري، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، بيروت، لبنان، 1999.
17. عبد المجيد سيد منصور، زكريا أحمد الشربيني: الأسرة على مشارق القرن 21، دار الفكر العربي، القاهرة، 2000.
18. عدس محمد عبد الرحيم، مدخل العلاقات الأسرية، مكتبة الأنجلو المصرية، 1995.
19. العمر خليل معن، ثنائيات علم الاجتماع، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2001.
20. غريب سيد أحمد: علم الاجتماع ومدارسه، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، 2003.
21. فائز القنطار: الأمومة، سلسلة عالم المعرفة، العدد الأول، المغرب، 2005.
22. لورنس ولترز، سيزر ميلرو وآخرون: سيكولوجية العدوان، عبدالكريم ضيف، د ط، دار منار للنشر، الأردن، 2002.
23. محمد بكر نوفل، فريال محمد ابو عواد: التفكير والبحث العلمي، ط2، دار المسيرة للنشر، عمان، الأردن، 2015.
24. محمد شفيق: مناهج البحث العلمي، ط1، مركز تطوير الاداة والتنمية، مصر، 2010.
25. محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الاعلامية، ط1، عالم الكتب، مصر، 2000.
26. محمد عبيدات وآخرون، منهجية البحث العلمي، دار وائل للطباعة والنشر، ط2، عمان، الأردن، 1999.
27. مصطفى بوتفنوشت، العائلة الجزائرية التطور والخصائص ، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1984.
28. معن خليل عمر: البناء الاجتماعي. أنساقه، نظمه، الشروق، عمان، الأردن، 1999.

قائمة المراجع

29. منى الهلال المزاهرة: نظريات الاتصال، ط1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2012.
30. مهني حسني الشحروري: الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، ط1، دار المسيرة، الأردن، 2008.
31. موسى عبد الفتاح التركي: البناء الاجتماعي للأسرة، المكتب العلمي للنشر والتوزيع، الاسكندرية، مصر، 1998.
32. نحو مجتمع المعرفة، مجتمع المعرفة العربي ودوره في التنمية، مجلس البحث العلمي، جدة، المملكة العربية السعودية، 2012.
33. هيثم الهيتي: الاعلام السياسي والاختيار في الفضائيات، ط1، عالم أسامة للنشر، الأردن، 2008.

قائمة الكتب باللغة الاجنبية:

- 34-salenkk zimmerman 2004, rules of play, gams dassing fundamentals. ma.mit. press. La Saga des jeux vidéo (1997) نقلا عن
- 35-Jasel Sumpf, et Michel jugues : dictionnaire de sociologie, librairie, la rousse, Paris, 1973. L'Histoire de Nintendo, volume 1 نقلا عن
- 36-Eyup Yilmaz, the impact of heavy (excessive) video gaming students on peers and teachers in the school environment: A qualitative study , Adnane Menderes university, Turkey, 2018. Vie et philosophie du Dieu des jouets Nintendo نقلا عن
- 37-Chuang chen : "effect of computer – based video games on children", Yaiwan, 2009. L'Histoire de Sonic The Hedgehog نقلا عن

- 38-Zimmerman, Eric and Katie Salen: Rules of Play, Game Design Fundamentals-
Boston: MIT Press, 2003. Des Pixels à Hollywood نقلا عن
- 39-Myers, D : The nature of computer games: Play as gemiosis. New York: Peter
Lang , 2003. L'Histoire de Mario نقلا عن

المذكرات الجامعية:

- 40-أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة
دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال
الجزائر، 2009/2009.
- 41-اغيلاس زروقي: العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الالكترونية: دلالات تفاعل انسان
- آلة، دراسة تحليلية سيميولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلقها ألعاب
الكومبيوتر التعليمية، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال، جامعة
الجزائر 03، الجزائر، 2013.
- 42-أميرة مشري، مذكرة مكملة لنيل شهاده الماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص-
اتصال وعلاقات عامة- جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي سنة 2016/2017، الجزائر
- 43-بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحدّ من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي
الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في الإرشاد النفسي
الرياضي، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر 3، الجزائر، 2008.
- 44-سعاد وهناء، بن مرزوق نوال، الالعاب الالكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف
المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من اطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر عين
الدفلى، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في سوسيولوجية العنف والعلم الجنائي،
جامعة الجيلالي بونعامة، خميس مليانة، الجزائر، 2016.

45-الشاعر ديمة: التأثير بالآخرين والعلاقات العامة، بحث مقدم لنيل درجة الدبلوم في العلاقات العامة، الجمعية الدولية للعلاقات العامة، IPPA، الأكاديمية السورية الدولية، 2009.

46-عبد الرزاق بن براهيم القاسم، العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب بالمرحلة الثانوية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، قسم علم النفس، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة محمد بن سعود الاسلامية، المملكة العربية السعودية، 2011.

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

48-عبد الله، فاطمة فرج: المناخ الأسري وعلاقته بتقدير الذات لدى عينة من الأطفال من "9-12"، رسالة ماجستير غير منشورة في دراسات الطفولة من قسم الدراسات النفسية للأطفال، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، مصر، 2010.

49-العويضي، الهام فريج بسعيد: أثر استخدام الأنترنت على العلاقات الأسرية بين أفراد الأسرة السعودية في محافظة جدة، رسالة ماجستير غير منشورة في الاقتصاد المنزلي تخصص السكن وادارة المنزل، كلية الاقتصاد المنزلي والتربية الفنية، وكالة كليات البنات بجدة، 2004.

50-فاطمة همال، مذكرة مكتملة لنيل شهادة الماجستير، قسم العلوم الانسانية بكلية العلوم الانسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية بجامعة الحاج لخضر باتنة سنة 2001-2012، الجزائر.

51-ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير، قسم أصول التربية، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية، المجلد 10، العدد 01.

قائمة المراجع

- 52-مريم قويدر، رسالة ماجستير بقسم علوم الاعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والاعلامية جامعة الجزائر-3- أجريت في سنة 2011-2012، الجزائر.
- 53-مريم نريمان نومان: استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وتأثيره في العلاقات الاجتماعية، دراسة عينة من مستخدمي موقع الفايسبوك في الجزائر، رسالة ماجستير(منشورة على الشبكة الدولية للمعلومات)، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر، 2012.
- 54-ميرة بلقاسم، خطاب الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالفكر الابداعي لدى الشباب الجزائري، مذكرة لنيل شهادة الماستر تخصص علوم الاعلام والاتصال، كلية العلم الانسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، 2019.
- 55-هناء عاشور، القنوات الفضائية الاخبارية ودورها في تدعيم حرية التعبير قناة النهار الجزائرية الخاصة نموذجا، مذكرة ماجستير، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة العربي بن مهيدي، 2013/2014.

الجرائد والمجلات:

- 56-السعيد عواشرية: الأسرة الجزائرية ... إلى أين، مجلة العلوم الاجتماعية والانسانية، العدد 12، جامعة باتنة جوان 2005.

الآيات القرآنية:

- 57-سورة الروم الآية 21.
- 58-سورة القصص، الآية 34-35.
- 59-سورة النساء الآية 01.
- 60-سورة يوسف، الآية 7، 8، 9.

المواقع الالكترونية: 

61-www.pensandbooks.com / consulté le 09/06/2022 à 15h44.

62-<https://toleblogpost.com> / consulté le : 09/06/2022 à 21 :02.

63-www.assakina.com / consulté le : 10/06/2022 à 16 :12.

64-www.mawdoo3.com consulté le : 10/06/2022 à 22 :12.

ملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشاذلي بن جديد *الطارف*

كلية العلوم الاجتماعية والعلوم الانسانية

قسم علم الاجتماع

تخصص: علم اجتماع الاتصال

الملحق رقم 01: استمارة بحث بعنوان:

تأثير الألعاب الالكترونية على

العلاقات الاجتماعية

"" دراسة ميدانية لبعض الأسر بلدية عين الكرمة ""

« مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم اجتماع الاتصال »

إشراف الدكتورة :

د. سميرة حربي

إعداد الطالبات:

- آية غرس
- زكية بوعلوش

ضع علامة (X) أمام الجواب

ملاحظة: هذه الاستمارة سرية ولا تستعمل إلا في أغراض البحث العلمي

❖ المحور الأول: البيانات الشخصية

1 - السن:.....سنة

2- المستوى التعليمي:

ابتدائي ✓

متوسط ✓

ثانوي ✓

جامعي ✓

أمي ✓

3- الوظيفة:

عامل ✓

بطّال ✓

متقاعد ✓

- أخرى تذكر:.....

❖ المحور الثاني: الفئة الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية.

4- متى تستخدم الألعاب الالكترونية ؟

عندما تكون مرتاحا نفسيًا ✓

عندما تكون متضايقا نفسيًا ✓

عندما تواجه مشكلة ✓

عندما تشعر بالوحدة ✓

- أخرى تذكر:.....

5- كم مرة في اليوم تستخدم الألعاب الالكترونية ؟

مرة واحدة ✓

مرتين ✓

ثلاث مرات ✓

- أخرى تذكر:

6- ما هي الوسيلة المستخدمة في الألعاب الالكترونية ؟

الهاتف النقال ✓

الحاسوب ✓

اللوحة الالكترونية ✓

7- ما هي الغاية من استخدام الألعاب الالكترونية ؟

للتسلية والترفيه ✓

تنمية الذكاء ✓

تطوير الموهبة ✓

التواصل مع الأصدقاء ✓

حب الفضول ✓

- أخرى تذكر:

❖ **المحور الثالث: تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الزوجين.**

8- هل أثرت الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأب والأم ؟

نعم ✓

لا ✓

9- إذا كانت الإجابة بـ "نعم" كيف ذلك ؟

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

10- كيف تتعامل الزوجة مع زوجها المدمن على الألعاب الالكترونية ؟

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

11- ما هي الأعراض التي يصاب بها الزوج (ة) عند اللعب بالألعاب الالكترونية ؟

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

12- ما هي الحلول أو الطرق المناسبة للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على الزوج والزوجة ؟

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

❖ **المحور الرابع: تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء والوالدين.**

13- ماذا تعلم ابنك من الألعاب الالكترونية ؟

✓ التحكّم في تقنيات الأنترنت

✓ اكتساب معلومات جديدة

✓ تدعيم تحصيله الدراسي

✓ الإثراء اللغوي

✓ اكتساب لغات أجنبية

- أخرى تذكر:

14- هل تتخلّص من انزعاج ابنك بمنحه الجهاز لإنجاز واجباته المدرسية أو ممارسة

الألعاب الالكترونية بعيدا عنك ؟

✓ نعم

✓ لا

15- هل تتحكّم في وقت اللعب المخصّص لابنك ؟

✓ نعم

✓ لا

16- ما هي المدة التي يقضيها أطفالك في اللعب بالألعاب الالكترونية ؟

أقل من ساعة ✓

من ساعة إلى ثلاث ساعات ✓

أكثر من ثلاث ساعات ✓

17- هل حدث وأن استدعاك الأستاذ بسبب اهمال ابنك لدروسه وواجباته ؟

نعم ✓

لا ✓

18- ما هي الحلول المناسبة للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء والوالدين ؟

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

❖ المحور الخامس : تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء .

19- هل أثرت الألعاب الالكترونية على العلاقة بين الأبناء بعضهم ببعض ؟

نعم ✓

لا ✓

إذا كانت الإجابة ب نعم كيف ذلك ؟

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

20- كيف يتعامل الأبناء مع بعضهم البعض عند اللعب بالألعاب الالكترونية ؟

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

21- ما هي السلوكيات الناتجة عن الأبناء بعضهم ببعض عند اللعب بالألعاب الالكترونية؟

- ✓ الأنانية وحب الذات
- ✓ تراكم السلوك العدواني بينهم
- ✓ التعمد بإيذاء بعضهم البعض

- أخرى تذكر:

22- ما هي الآثار السلبية الناتجة عن صحتهم عند اللعب بالألعاب الالكترونية؟

- ✓ السمنة
- ✓ الصداع
- ✓ ضعف البصر
- ✓ الأرق ومشاكل النوم
- ✓ آلام عضلية
- ✓ القلق والاكتئاب

- أخرى تذكر:

23- في رأيك ما هو الحل المناسب للحد من تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء

بعضهم ببعض؟

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

صورة عن طريق القمر الاصطناعي على موقع "قوقل إيرث" يوضح موقع بلدية عين الكرمة

