جامعة العقيد أكلي محند أولحاج –البويرة–

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

قسم علوم الإعلام والإتصال

تخصص إتصال وعلاقات عامة

تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري

دراسة وصفية لعينة من تلاميذ متوسطة محمد خيضر –البويرة–

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال

إعداد الطالبين:

- مسعود بوداود
- سعاد حمداش

إشراف الأستاذة:

د/ فضيلة سبع

السنة الجامعية: 2022 – 2023.

جامعة العقيد أكلي محند أولحاج –البويرة–

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

قسم علوم الإعلام والإتصال

تخصص إتصال وعلاقات عامة

تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري

دراسة وصفية لعينة من تلاميذ متوسطة محمد خيضر –البويرة–

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال

إعداد الطالبين:

- مسعود بوداود
- سعاد حمداش

إشراف الأستاذة:

د/ فضيلة سبع

السنة الجامعية: 2022 – 2023.

REDMI NOTE 9S
AI QUAD CAMERA

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة أكلي محند أولحاج - البويرة

Ministère de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique
Université Akli Mohand Oulhadj - Bouira
Tasdawit Akli Muḥend Ulḥağ - Tubirett

التصريح الشرفي الخاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية

لإنجاز بحث

انا الممضي أسفله،

السيد(ة) بودلود مسعود الصفة: طالب (ماستر / دكتوراه)

الحامل(ة) لبطاقة التعريف الوطنية: 120450890 والصادرة بتاريخ 2021/04/27

المسجل(ة) بكلية / معهد العلوم والتكنولوجيا قسم علوم الاقتصاد والتسيير

تخصص: اقتصاد وتسيير المؤسسات

والمكلف(ة) بإنجاز اعمال بحث(مذكرة. التخرج، مذكرة ماستر. مذكرة ماجستير. اطروحة دكتوراه)

عنوانها: تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري

دراسة ميدانية لعينة من تلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة

أصرح بشرفي اني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية الاخلاقيات المهنية والنزاهة الاكاديمية المطلوبة في انجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: 2023/06/19

توقيع المعني(ة)

هيئة مراقبة السرقة العلمية:

البويرة في: 22 جوان 2023

النسبة: 02 %

الامضاء

خالدي مصطفى
مكلف بمهام نائب العميد
للدراسات و المسائل المرتبطة بالطلبة

جامعة البويرة
نيابة العميد للدراسات و المسائل المرتبطة بالطلبة

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة أكلي محند أولحاج - البويرة

Ministère de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique
Université Akli Mohand Oulhadj Bouira
Tasdawit Akli Muḥend Ulḥağ Tubirett

التصريح الشرفي الخاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية

انا الممضي أسفله،

السيد(ة) [illegible] الصفة: طالب (ماستر / دكتوراه)

الحامل(ة) لبطاقة التعريف الوطنية: 100726363 والصادرة بتاريخ 23/06/19

المسجل(ة) بكلية / معهد العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم الأعمال واطر

تخصص: أعمال ومقاولاتية

والمكلف(ة) بإنجاز اعمال بحث(مذكرة. التخرج، مذكرة ماستر. مذكرة ماجستير. اطروحة دكتوراه)

عنوانها: تأثير العاب الكترونية على سلوك الطفل الجزائري

أصرح بشرفي اني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية الاخلاقيات المهنية والنزاهة الاكاديمية المطلوبة في انجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: 23/06/19

توقيع المعني(ة)

هيئة مراقبة السرقة العلمية:

البويرة في: 22 جوان 2023

النسبة: 02 %

الامضاء

خالدي مصطفى
مكلف بمهام نائب العميد
للدراسات و المسائل المرتبطة بالطلبة

جامعة البويرة
نيابة العميد للدراسات و المسائل المرتبطة بالطلبة
كلية العلوم الاقتصادية

شكر وعرفان

الحمد لله رب العالمين الذي أنعم علينا بنعمة العقل، ويسر لنا طريق العلم والمعرفة والحمد لله أن منَّ علينا بإتمام هذه المذكرة التي كانت أملا لمستقبل جديد لنا، وما توفيقنا إلا من الله عز وﷻ.

بعد الصلاة والسلام على رسولنا الكريم محمد إبن عبد الله عليه أفضل الصلوات وأزكى التسليم

نتقدم بكل الشكر والامتنان للأستاذة الفاضلة **"الدكتورة فضيلة سبع"** لسعة صدرها ولمجهودها الجبار الذي قدمته لنا سبيل إنتاج في هذه المذكرة وأشرفت على إتمام رسالتنا وإهتمت بأدق التفاصيل وعلى تشجيعها لنا

وكل الشكر إلى الأساتذة المشرفين الدكتورة " **عائشة نواري** " والدكتور" **إبراهيم كرمية** " على قبولهما مناقشة مذكرتنا هذه وسنسعد بكل الملاحظات والنقد البناء الموجه لنا من حضرتكم

وكل الشكر إلى الأساتذة المحكمين الدكتورة "عائشة نواري" والدكتورة " أوشن جميلة" على تحكيمهما لإستمارة الإستبيان الخاصة بدراستنا وتوجيهاتهما لنا

وكل الشكر لمديرة متوسطة محمد خيضر الأستاذة مولاي التي ساعدتنا طول فترة تواجدنا هناك

وكل الشكر والتقدير لعاملة المكتبة حفيظة على مساعدتها لنا

وكل الشكر إلى أساتذتنا من الإبتدائي حتى الجامعة وإلى كل معلم أدى عمله بتفان وإتقان

ومن لا يشكر الناس لا يشكر الله فكل الشكر لمن ساعدنا في إنجاز هذه المذكرة من قريب أو بعيد.

إهـداء

(بسم الله الرحمان الرحيم)

{يرفع الله الذين آمنوا منكم و الذين أوتوا العلم درجات}

(صدق الله العظيم)

"اللهم كما أنعمت فزد وكما زدت فبارك وكما باركت فتمم " .

الحمد لله ما انتهى درب ولا ختم جهد ولا تم سعي إلا بفضله ،الحمد لله على نور العلم الحمد لله دائما وأبدا .

إلى أعلى قمة يستحقها والديا، إلى أفضل سمعة يكسبها اسمهما أمي و أبي، وإلى كل شيء عظيم كعظمتهما، شكرا على الجهد و الوقت والدعم الذي منحتهما لي خلال حياتي ومشواري الدراسي حتى بلوغي التعليم العالي أطال الله في عمركما، وطيب الله ثراهما. إلى أخواتي؛ إبراهيم وفاطمة، نورة، مصطفى وحكيمة، مصطفى وتسعديت، جميلة، محمد، عبد الحق، و يازيد رحمه اللهْ من كان لهم بالغ الأثر في كثير من العقبات و الصعاب التي تجاوزتها بفضل من الله ومنهم ووصلت لما أنا عليه اليوم، أنتم السند لي حفضكم الله و أدامكم تاج على رأسي، دون أن أنسى الكتاكيت أمينة صبرينة رحمة عبد الجليل فجر عبد الله.

سعاد

إهـداء

{اللَّهُمَّ انفَعْنِي بِمَا عَلَّمْتَنِي، وَعَلِّمْنِي مَا يَنْفَعُنِي، وَزِدْنِي عِلْمًا}

الحمد لله وكفى والصلاة والسلام على الحبيب المصطفى وأهله ومن وفى أما بعد:

أهدي هذه المذكرة:

إلى العياش الذي لولاه بعد الله لما عشت، أبي الذي منحني من روحه، أبي الذي أفنى حياته من أجل أن أكون ولدا صالحا أدامه الله تعالى تاج على رأسي

إلى زهرة حياتي أمي الغالية التي سهرت وربت وتعبت، أمي التي تستقبلني بإبتسامة وتودعني بدعوة خير حفضها الله ورعاها

إلى الأمين الذي بجواره أجد الأمان سندي في هذه الحياة وقدوتي فالأخ الأكبر بمنزلة الاب أسأل الله تعالى أن يوفقه في عمله وفي حياته.

إلى نور قلبي أختي المؤنسة الغالية و إبنها أنس، أختي التي لا يمكن أن أنكر دعمها وتشجيعها لي فأسأل الله تعالى أن يوفقها في زواجها

إلى نفسي التي رافقتني طيلة هذه المدة من عمري وأنا فخور بما حققته حتى الأن وبالجهود التي بذلتها في سبيل إنتاج هذه المذكرة فأسأل الله تعالى أن يثبتني ويوفقني لما يحب ويرضى

إلى الرزيقة الفتاة الأنيقة أسأل الله تعالى أن يوفقك لنيل شهادة البكالوريا

إلى الكريم الطيب الحليم أسأل الله تعالى أن يوفقك لنيل شهادة التعليم المتوسط

إلى آخر العنقود رابح أسأل الله تعالى أن تكون الإسم على المسمى

إلى كل زملائي وزميلاتي الذين تعرفت عليهم في مشواري الدراسي أخص بالذكر رؤوف وحسام

إلى شريكتي في المذكرة سعاد

إليك أنت عزيزي القارئ فلولاك لن يكون لهذا البحث قيمة أسأل الله تعالى أن ينفعك بهذا البحث ولو بالشيئ اليسير

مسعود

ملخص الدراسة:

تهدف الدراسة إلى معرفة تأثيرات إستخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، حيث أجريت الدراسة الميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة، وذلك من خلال معرفة عادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى محاولة معرفة مدى وعي التلاميذ بتأثيرات هذه الألعاب على سلوكهم التعليمي والصحي و الإجتماعي بالخصوص.

ولقد تم الإعتماد على منهج دراسة الحالة و عينة قصدية مكونة من 60 مفردة، بالإضافة إلى الإستبيان كأداة بحث لجمع البيانات.

وقد توصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

– يعتبر الهاتف الوسيلة الأكثر إستخداما في ممارسة الألعاب الإلكترونية التي بدورها تجذب الطفل بفعل الخصائص الشكلية و الضمنية (محتوى اللعبة) التي تتمتع بها اللعبة الإلكترونية، والتي يستخدمها الطفل بشكل كبير وبمختلف أنواعها القتالية والتعليمية والإستراتيجية...

– تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى ضعف مستوى التحصيل الدراسي عند الأطفال الذين يمارسوها بشكل مستمر، ولكنها تزيد من ثقافة الطفل من خلال تعلم لغات جديدة.

– للألعاب الإلكترونية تأثير على صحة الطفل الجسمية والنفسية بشكل إيجابي من خلال ممارسته للحركة وتسمح له بإخراج طاقته السلبية.

– تأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي للطفل حيث تقربه من الأسرة وتبني وتقوي علاقاته مع أصدقائه.

لهذا السبب أوصت الدراسة بضرورة إنتباه الأسر لما يلعبه أطفالهم من ألعاب إلكترونية مختلفة،ومراقبة مضامينها ومساعدتهم على إختيارها ومشاركتهم اللعب لخلق جو من الصداقة والتقارب مع أبنائهم، وضمان جو آمن من التسلية والمرح لأبنائهم.

Abstract:

The study aimed to determine the effects of electronic games on the behavior of Algerian children. The field study was conducted on a sample of students from Mohamed Kheider Middle School in Bouira. The study aimed to explore the habits and patterns of electronic game usage, as well as to assess the students' awareness of the effects of these games on their educational, health, and social behavior.

The study utilized a case study approach and a purposive sample of 60 individuals, in addition to a questionnaire as a research tool for data collection.

The study reached several key findings, including:

- Mobile phones are the most commonly used device for playing electronic games, as they attract children through the visual and content-related characteristics of the games. Children use various types of games, including combat, educational, and strategic games.

- Continuous engagement in electronic games leads to a decline in academic achievement among children, but it enhances their cultural knowledge through the acquisition of new languages.

- Electronic games have a positive impact on children's physical and mental health behavior, as they engage in physical movement and allow them to release negative energy.

- Electronic games influence the social behavior of children by bringing them closer to their families and building and strengthening relationships with friends.

Therefore, the study recommends that parents pay attention to the different electronic games their children play, monitor their content, assist them in selecting games, and participate in playing games with them to create an atmosphere of friendship and closeness with their children. It also emphasizes the importance of ensuring a safe environment for their children's entertainment and enjoyment.

خطة الدراسة:

مقدمة

الإطار النظري: تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري.

I. مدخل عام لمجال الألعاب الإلكترونية.

تمهيد

أولا: تاريخ الألعاب الإلكترونية.

1. تعريف الألعاب الإلكترونية.
2. نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية.

ثانيا: آليات الألعاب الإلكترونية.

1. تصنيف الألعاب الإلكترونية واللاعبين.
2. وسائل الألعاب الإلكترونية.
3. ثلاث نماذج لألعاب إلكترونية في الجزائر حسب التأثير.

ثالثا: خصائص العناصر الأساسية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المحتملة.

1. خصائص الألعاب الإلكترونية.
2. العناصر الأساسية للألعاب الإلكترونية التعليمية.
3. إجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

الخلاصة

II. تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري.

تمهيد

أولا:ماهية السلوك عند الطفل.

1. مفهوم سلوك الطفل.
2. أنواعالسلوك لدى الطفل.
3. خصائص سلوك الطفل.

4. أهمية اللعب في بناء سلوك الطفل.

ثانيا: علاقة الألعاب الإلكترونية بسلوك الطفل الجزائري.

1. تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل.
2. أسباب ودواعي ممارسة الطفل لألعاب الإلكترونية.
3. التنشئة الاجتماعية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية.

الخلاصة

الإطار التطبيقي: دراسة وصفية لتأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوك تلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

تمهيد

III. دراسة وصفية لتأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوك تلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

1. عادات و أنماط إستخدام تلاميذ متوسطة محمد خيضر للألعاب الإلكترونية.
2. تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة.
3. تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة.
4. تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة.

IV. وصف لتأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوك تلاميذ متوسطة محمد خيضر حسب متغير المستوى.

5. عادات و أنماط إستخدام تلاميذ متوسطة محمد خيضر للألعاب الإلكترونية حسب المستوى.
6. تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة حسب المستوى.
7. تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي لتلاميذ متوسطة محمد خيضرالبويرة حسب المستوى.
8. تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي لتلاميذ متوسطة محمد خيضرالبويرةحسب المستوى.

نتائج الدراسة

خاتمة

مقدمة:

تأثر العالم بشكل كبير في العقود الأخيرة بثورة تكنولوجيا المعلومات، وهذا التأثير تجلى بشكل خاص في زيادة الإقبال على الألعاب الإلكترونية. وفي الوقت الحاضر يمثل قطاع ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية صناعة ضخمة عالمية، حيث تتميز هذه الصناعة بتزايد الإنتاج والتنافسية، فضلاً عن توسع الجمهور العالمي وازدياد اعتماده على هذه الألعاب.

يمكن القول إن الألعاب الإلكترونية قد تطورت بشكل كبير على مر السنين، حيث بدأت هذه الصناعة بالظهور في السبعينيات والثمانينيات من القرن الماضي، ولكنها لم تحصل على تأثيرها الحقيقي في سوق الألعاب العالمي إلا في العقد الأخير. وتشير الإحصائيات إلى أن صناعة الألعاب الإلكترونية تشهد نمواً سريعاً في جميع أنحاء العالم، حيث يتوقع أن تتجاوز قيمتها الإجمالية الـ 300 مليار دولار بحلول عام 2025، وفيما يتعلق بإنتشار الألعاب الإلكترونية فإنها تحظى بشعبية كبيرة في جميع أنحاء العالم، وخاصةً في الأسواق الناشئة مثل آسيا وأمريكا الجنوبية والشرق الأوسط. وتتميز هذه الأسواق بزيادة الإنتاج المحلي للألعاب الإلكترونية، وتعزيز هذه الصناعة كمصدر للدخل والتشغيل، وخلق فرص عمل جديدة، بالإضافة إلى ذلك، تشهد الألعاب الإلكترونية في العالم الناشئ تزايداً في الإقبال على الألعاب المجانية.

تشهد الجزائر نمواً ملحوظاً في صناعة الألعاب الإلكترونية، حيث يتزايد عدد الشركات الناشئة التي تعمل في هذا المجال، وتتميز بتطوير ألعاب محلية بما يتوافق مع ثقافة البلد وتحتوي على لغة عربية وتحكي قصصاً تعبر عن الواقع الجزائري. وقد تم تأسيس العديد من المؤسسات في الجزائر خلال السنوات الأخيرة لتطوير الألعاب الإلكترونية، بما في ذلك أستوديو "إكسرايز" (Xerise) المكون من ثلاث مطورين **بوشامة لطفي، يوسفي محمد وليد وعماد الدين توبال** تمكن هذا الفريق من نشر ثلاث ألعاب في متجر التطبيقات بلاي ستور كما شارك في العديد من المنافسات العربية والعالمية في مجال تطوير الألعاب وقد فاز بالمرتبة الثانية في مسابقة "زنغا" العربية لتطوير الألعاب .[1] وعلى الرغم من أن صناعة الألعاب الإلكترونية في الجزائر لا تزال في بداياتها، إلا أنها تحظى بشعبية كبيرة بين الشباب والأطفال،

[1] ياسين بودهان: مبادرات فردية متميزة لتطوير ألعاب الفيديو بالجزائر، ت ن 2016/08/26، ت إ 2023/05/06، س 10:19.

وتعد من بين الأنشطة الترفيهية الأكثر انتشاراً في البلاد ومن المتوقع أن تتزايد شعبية هذه الألعاب في الجزائر مع تزايد التكنولوجيا والوعي بأهمية الصناعات الإبداعية في تطوير الإقتصاد المحلي.

بدأت الدراسات حول السلوك تأخذ شكلًا علميًا في القرن التاسع عشر ففي عام 1879، أسس العالم الألماني ويلهلم فونت (Wilhelm Wundt) مختبرًا لدراسة النفس في ليبزيغ، والذي كان أول مركز للأبحاث النفسية الحديثة. ومن خلال هذا المختبر وغيره من المراكز البحثية في العالم، بدأ العلماء في دراسة النفس البشرية وسلوك الإنسان بشكل علمي، وتطوير الأساليب والأدوات لدراسته. وفي القرن العشرين، شهدت دراسة سلوك الإنسان تطورات كبيرة، خاصة مع انتشار النظريات النفسية الحديثة وتطوير الأساليب الإحصائية والإحصائية الحاسوبية. وإستمرت دراسة سلوك الإنسان في التطور والتحسين والتوسع، وأصبحت تشمل مجالات متعددة مثل علم النفس العصبي والتطوري والإجتماعي والسلوكي والثقافي وغيرها حيث أن السلوك هو كل ما يقوم به الفرد في تفاعله مع العالم الخارجي والمجتمع الذي يعيش فيه، ويشمل هذا السلوك أفعال الإنسان وردود أفعاله وتصرفاته وتفاعلاته مع الآخرين والبيئة المحيطة به، ويتأثر سلوك الإنسان بالعوامل البيئية والاجتماعية والنفسية والثقافية والوراثية وغيرها من العوامل الداخلية والخارجية، ويختلف سلوك الإنسان من فرد لآخر ومن ثقافة لأخرى، ويتأثر بالتجارب والتعلم والتكوين الذي يحصل عليه الفرد طوال حياته. وتشمل أمثلة على سلوك الإنسان التحدث والكتابة والتفاعل الاجتماعي والتصرف في المواقف المختلفة وتطوير المهارات الشخصية والاجتماعية والتفاعل مع الآخرين وتكوين العلاقات الاجتماعية والحفاظ على الصحة والرفاهية النفسية والجسدية. وتدرس العلوم النفسية والاجتماعية والسلوكية والثقافية والعلوم الأخرى سلوك الإنسان وتحاول فهمه وتحليله وتفسيره، وتستخدم العديد من التقنيات والأدوات والأساليب لدراسة سلوك الإنسان بشكل شامل وعميق.

إن انتشار الألعاب الإلكترونية على مستوى العالم عامة والجزائر خاصة دفع الكثير من الباحثين لدراسة تأثيراتها على سلوك الأطفال والإشادة بإجابياتها والتحذير من سلبياتها حيث تتنوع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير حسب النوع والمنصة والمحتوى، فهناك ألعاب المغامرة كلعبة Red Dead Redemption 2 وألعاب إستراتيجية (التفكير) كلعبة Real Time Stratégieوألعاب رياضية كلعبة FIFA وألعاب قتال كلعبة Free Fireوألعاب تعليمية كلعبة Mincraftوغيرها. وتستخدم الألعاب الإلكترونية في العديد من المجالات، بما في ذلك الترفيه والتعليم والتدريب والعلاج والأبحاث، ويمكن أن توفر الألعاب الإلكترونية فرصًا للتعلم والتفاعل الاجتماعي وتحسين المهارات الحركية والتنسيقية والإستراتيجية والتفكير النقدي. ومع ذلك يجب أن يتم استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل مسؤول وتحت إشراف الأهل أو الرعاة

أو المراقبين، لتفادي التعرض للمخاطر المحتملة المرتبطة بهذا النوع من الألعاب حيث تستطيع أسر عقل و خيال الأطفال وتلقينهم سلوكيات تضرهم. وتكون خطيرة على سلوكهم الاجتماعي والتعليمي والصحي فتجعلهم ضعفاء النفوس وغرباء عن مجتمعهم بسبب ما تحمله من مضامين وقيم سلبية، حيث تبقى هذه الألعاب صناعة غربية لا تصنع حسب القيم العربية الإسلامية وهذا ما أدى إلى ضرورة الاهتمام بموضوع تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري من جميع الجوانب الإجتماعية والتعليمية والصحية .

إذن بناء على ما سبق وبغرض استقصاء تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري لدى عينة من تلاميذ متوسطة محمد خيضر في ولاية البويرة ، نطرح **الإشكالية** التالية:

ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك تلاميذ متوسطة محمد خيضر– البويرة؟

إن إجابتنا على هذه الإشكالية تحدد **الأهداف العامة** لبحثنا الذي نسعى من خلاله إلى:

–التعرف على عادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى الطفل الجزائري.

–التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري.

–التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة الطفل الجزائري.

–التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطفل الجزائري.

–التعرف على دوافع ممارسة الطفل الجزائري للألعاب الإلكترونية .

لأجل بلوغ هذه **الأهداف**، وجب علينا تبسيط إشكاليتنا إلى عدد من التساؤلات نبينها فيما يلي:

- **ما هي عادات وأنماط استخدام تلاميذ متوسطة محمد خيضر للألعاب الالكترونية؟**
- **ما هو تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة؟**
- **ما هو تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة؟**
- **ماهو تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة؟**

مصطلحات الدراسة:

اللعب:بما أن مصطلح الألعاب الإلكترونية مصطلح مستحدث ظهر حديثا، لم ترد فيه أي تعريفات لغوية يمكن تعريفه قياسا على مصطلح اللعب بما أنه مشتق منه بإضافة صفة الرقمية والإليكترونية حيث يعرف قاموس المعاني العربية اللعب بأنه "نشاط يمارسه الإنسان أو الحيوان أو الطفل أو غيرهم بغرض التسلية أو الترويح عن النفس أو التعلم أو التمرين أو المنافسة أو الفوز بجائزة ما، ويتضمن هذا النشاط استخدام الأدوات والقواعد والاستراتيجيات المحددة بحسب نوع اللعبة المختارة." ويمكن القول بأن اللعب

هو نشاط يتمتع به الإنسان بغرض الترفيه والاستمتاع، وغالباً ما يتضمن التفاعل الاجتماعي والتنافس والتعلم. يمكن أن يكون اللعب بشكل فردي أو جماعي، وقد يستخدم اللاعبون الأدوات أو المعدات المحددة للعبة.

الألعاب الإلكترونية:

إصطلاحا:يطلق على لعبة ما أنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها على الحاسوب والهواتف النقالة، والبلايستيشن Play Station، والأنترنت، والتلفاز.[1] وهو نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال إستخدام اليد مع العين والعقل، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.[2]

ويمكن تعريفها أيضا أنها نظام تفاعلي تحكمه القواعد يعتمد على قوة معالجة الكمبيوتر، والتفاعلية تعني أن اللعبة تتطلب تبادلا مستمرا للرسائل بين اللعبة ولاعبها، وعندما يمتنع اللاعب عن التواصل؛تتوقفاللعبة عن العمل. [3] أي هي مجموع نشاطات ذات طابع إعلام الي تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة[4] .

إجرائيا:هي مجموعة الألعاب التي تتوفر بصفة رقمية إلكترونية (تطبيقات) والتي تلعب عن طريق الهاتف وجهاز الكمبيوتر وعارضات التحكم (بلايستيشن، XBOX) والأنترنت (المواقع الإلكترونية)، التي يتم تحميلها من أحد المتاجر الإلكترونية غوغل بلاي سطور (Google play store) أب طور(App store) هواوي سطور (Huawei store) أو ميكروسوفت سطور (Microsoft store) ، وتكون إما مجانية أو مدفوعة، يلعب بعضها أون لاين (Online) يحتاج أنترنت ليعمل وبعضها أوف لاين (Offline) يعمل بدون أنترنت، كألعاب الحركة، الألعاب الإستراتيجية، ألعاب المغامرات والتفكير، الألعاب التقليدية، ألعاب المحاكاة، الفردية والجماعية، الذهنية والبدنية التي تتميز بالتفاعلية، يلعبها الشخص بغية تحقيق هدف

---

[1]مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد 64، المجلد 17، 2020، ص 65.

[2] مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وماعليها، دار المسيرة، عمان،2008، ص31.

[3] نعيم ناجي السيد: أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، مجلة كلية التربية ، جامعة المنصورة ، العدد 116 ، أكتوبر 2021 ،ص 1163.

[4]مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والإتصال، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر. 3 . ، 2011 . 2012 ، ص 59.

كالتسلية والمتعة والإثارة وتنمية الذكاء وتساهم في التربية والتعليم مثل لعبة فري فاير (Free Fire) كلمات كراش والحوت الأزرق، ذات الآثار الإيجابية والسلبية التي يستخدمها تلاميذ متوسطةمحمد خيضر بالبويرة.

تعريف السلوك:

لغة: "مصدر سلَكَ،/ سلَكَ ب/سلَكَ في. سيرة الإنسان و تصرّفه واتّجاهه "آداب /حسن /سَيئ السُّلوك– المرء بسلوكه(مثل أجنبيّ) سوء السلوك المهنيّ: سلوك غير لائق يرتكبه صاحب مركز رسمي. شهادة حُسْن السُّلوك: شهادة تعطى للشَّخص من الدَّولة أو المؤسَّسة التي كان يعمل فيها بأنّه حَسَن السّلوك".

مجموعة أفعال الكائن الحيّ استجابة للمؤثرات الداخلية والخارجية.

السلوك: الطريق لمعرفة الله برضاية الروح والجسد. الاستجابة الكلية التي يبديها كائن حي إزاء أي موقف يواجهه.[1]

إصطلاحا: يمكن أن نعرف السلوك على أنه: تفاعل الفرد مع بيئته الإجتماعية في وضعية ما من خلال إستجابة الحركية والعقلية، والذي يكون دائما بدافع سواء شعر به الفرد أم لم يشعر به الفرد ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي تترتب عنه.[2]

هو التطبيق العملي للمعتقدات والأعراف والقواعد السلوكية التي يعتنقها ويتمسك بها أفراد المجتمع ويظهر هذا السلوك على شكل أفعال وردود أقوال بين أفراد المجتمع إتجاه بعضهم البعض والآخرين ممن ينتمون إلى مجتمعات أخرى.[3]

السلوك هو ما يفعله الإنسان ويقوله، فالسلوك يتضمن أفعال الشخص وليس حالته الداخلية، فعندما نقول إن الشخص غضب، فإنك لا تحدد بذالك السلوك، عندما تحدد ماذا يقول الشخص أو يفعل وهو في حالة غضب، فإنك عندها تحدد السلوك.[4]

يعرف السلوك الإنساني بأنه كل الأفعال والنشاطات التي تصدر عن الفرد سواءً كانت ظاهرة أم غير ظاهرة. ويعرفه آخرون بأنه أي نشاط يصد رعن الإنسان سواء أفعالاً يمكن ملاحظتها وقياسها كالنشاطات الحركية أو أفكارً لا يمكن ملاحظتها، فالسلوك ليس شيئا ثابتاً ولكنه يتغير(خاصة عند الطفل) وهو لا

---

[1] أحمد مختار عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة، ط1، المجلد الأول، القاهرة، عالم الكتب، 2008، ص1097.

[2] سعيد بومعيزة: أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، الجزائر،2005–2006، ص31.

[3] صليحة بن مجدوب، أثر إستخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل المتمدرس ، دراسة ميدانية على عينة من الأطفال قاري عبد الرحمان بالبويرة، مذكرة ماستر، جامعة البويرة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم تاريخن تخصص إتصال،سنة2017-2018، ص12.

[4] إبراهيم عبد الله فرج الرزيقات: تعديل سلوك الأطفال والمراهقين، ط1، دار الفكر، عمان،2007، ص21.

يحدث في الفراغ وإنما في بيئة ما،وقد يحدث بصورة لاإرادية وعلى نحو آلي مثل التنفس أو الكحة أو يحدث بصورة إرادية وعندها يكون بشكل مقصود وواع، وهذا السلوك يمكن تعلمه ويتأثر بعوامل البيئة والمحيط الذي يعيش فيه الفرد.[1]

إجرائيا: السلوك هو مجموعة الأفعال والأقوال التي تصدر عن تلاميذ متوسطة محمد خيضر الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية، ويشمل السلوك التعليمي والسلوك الصحي والسلوك الإجتماعي للتلاميذ نحو أنفسهم أو أسرتهم أو أصدقائهم وعلاقتهم بالمجتمع بصفة عامة.

فالطفل يتعلم السلوك أو يعدل سلوكه نتيجة لما يدور حوله من أحداث أو حسب تنشئته الإجتماعية وكذلك حسب ما يتعلمه من الألعاب الإلكترونية الجديدة التي يستخدمها و التي ظهرت من خلال تكنولوجيا الإعلام والإتصال.

تتجلى **أهمية دراسة** موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري،الذي يعتبر من المواضيع الشائعة والحديثة التي يدرسها الباحثين المهتمين بالوسائط الحديثة، وتعتبر دراستنا إضافة إلى ما توصلت إليه الدراسات السابقة أي إثبات الصحيحة منها ودحض الخاطئة إضافة إلى مواكبة آخر التطورات في مجال الألعاب الإلكترونية، وذلك بناءا على ما تحصلنا عليه من نتائج في الدراسة الميدانية التي قمنا بها.

إضافة إلى أن الطفل هو الشريحة الأساسية في بناء المجتمع وعليه فإن دراسة سلوكه وتأثره بالألعاب الإلكترونية يساعد في توجيهه وتكوينه وتزويده بمهارات إبداعية وإبتكارية، إضافة إلى دراسة شريحة المراهقين وهي الفترة الإنتقالية بين الطفولة والشباب.

كما أن معرفة أثار الألعاب الإلكترونية السلبية والإيجابية على سلوك الطفل تساعد على إيجاد آليات مناسبة للتحكم فيها والتقليل من أضرارها.

تهدف دراستنا هذه إلى دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، و**المنهج** الذي تم إعتماده في هذه الدراسة هو **منهج دراسة الحالة** وذلك بهدف الوصول إلى نتائج علمية صحيحة، بإعتبار أن الألعاب الإلكترونية ظاهرة وجب دراستها خاصة بعد الإنتشار السريع لها في أوساط الطفل و لما لها من تأثيرات على سلوكه، و لتناسب خطوات وخصائص هذا المنهج مع الظاهرة المدروسة. وقد سمح لنا هذا المنهج بدراسة العينة التي تم إختيارها بعناية والإقتراب منهم ومعرفة إنطباعاتهم عن الألعاب الإلكترونية وأنواعها وعادات ممارستها وتأثيرها على سلوكياتهم.

[1] بطرس حافظ بطرس: تعديل وبناء سلوك الأطفال، دار المسيرة، ط1، عمان، 2010. ص15.

يعرف منهج دراسة الحالة: على أنه المنهج الذي يدرس حالة ما فردا أو أسرة أو جماعة أو مؤسسة أو نظام إجتماعي من جميع جوانبها في تطورها و تاريخها من أجل الكشف عن العوامل المسببة فيها، والعلاقات السببية بين أجزائها، للوصول إلى تعميمات علمية متعلقة بالوحدة المدروسة والمشابهة لها.[1]

قمنا بإستخدام منهج دراسة الحالة من أجل جمع المعلومات والبيانات المطلوبة حول ممارسة أو إستخدام تلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة للألعاب الإلكترونية وتأثيرها الإيجابي والسلبي على سلوكهم. وقد وضفنا من خلاله **الأدوات** التالية:

أ. إستمارة الإستبيان: تعتبر من أكثر أدوات بحث وجمع البيانات إستخداما وشيوعا. ويعرف الإستبيان بأنه مجموعة من الأسئلة المرتبة حول موضوع معين، يتم وضعها في استمارة تسلم باليد للأشخاص المعنيين أو بالبريد، للحصول على أجوبة الأسئلة الواردة فيها. وبواسطتها يمكن التوصل إلى حقائق جديدة ومعلومات وبيانات عن الموضوع المدروس أو التأكد من معلومات متعارف عليها لكنها غير مدعمة بحقائق ونرغب بالتأكد منها ودعمها.[2]

قمنا بتصميم إستمارة إستبيان تحتوي على خمسة محاور وكل محور يشمل مجموعة من الأسئلة التى تندرج ضمنه قصد الوصول إلى نتائج يمكن تعميمها على مجتمع البحث وهي كما يلي:

- المحور الأول: البيانات الشخصية.
- المحور الثاني: عادات و أنماط إستخدام تلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة للألعاب الإلكترونية.
- المحور الثالث: تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة.
- المحور الرابع: تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي لتلاميذ متوسطة محمد خيضرالبويرة.
- المحور الخامس: تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة.

وقد اعتمدنا على الأسئلة المغلقة التي تكون إجابتها بنعم أو لا والأسئلة المفتوحة التي تعطي للمبحوثين فرصة لإبداء رأيه وحرية الإجابة. إضافة إلى إستخدام مقياس ليكارت الثلاثي للحصول على نتائج دقيقة.

---

[1] محمد برو: الموجه في منهجية العلوم الإجتماعية، الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، مصر، 2014، ص87.

[2] عمار بوحوش، محمد محمود الذنيبات: مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، ط4، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، 2007، ص67.

ب. الملاحظة: قمنا بها على مستوى متوسطة محمد خيضر ولاية البويرة حيث طبقت على عينة البحث حيث تم ملاحظة نشاطهم وسلوكهم أثناء الدراسة وخلال فترة الإستراحة وتم تدوين مجموعة من الملاحظات المتحصل عليها لتحليلها والإستدلال بها في هذه الدراسة، وتم تطبيق هذه الأدوات على **مجتمع وعينة الدراسة** كما يلي:

أ- **مجتمع الدراسة:** يشير إلى "المجموعة الكلية للعناصر التى يسعى الباحث أن يعمم النتائج ذات العلاقة بالمشكلة المدروسة".[1]والتي يجري عليها البحث أو التقصي.

نظرا لكبر حجم مجتمع الدراسة (الطفل الجزائري) وضيق الوقت للقيام بدراسة شاملة قمنا بتحديد **مجتمع المتاح** الذي له نفس خصائص مجتمع الدراسة و يشمل 1207 تلميذ من تلاميذ متوسطة "محمد خيضر" في ولاية البويرة و من ثم تعميم النتائج.

السنة (المستوى)	عدد التلاميذ	النسبة %
أولى متوسط (المستوى 1)	328	%27
ثانية متوسط (المستوى 2)	305	%25
ثالثة متوسط (المستوى 3)	276	%23
رابعة متوسط (المستوى 4)	298	%25
المجموع	1207	%100

الجدول رقم(1) يمثل نسبة المجتمع المتاح في متوسطة محمد خيضر البويرة في كل مستوى.

ب- عينة الدراسة: تعرف على أنها إختيار الجزء من الكل وهو عبارة عن تحديد عدد محدود من المفردات التي سوف يتعامل معها الباحث منهجيا ويشترط فيها أن تكون ممثلة لمجتمع البحث في الخصائص و السمات.[2]

تهدف دراستنا إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من تلاميذ متوسطة " محمد خيضر" بولاية البويرة حيث إشتملت عينة الدراسة على68 مفردة وهم التلاميذ الذكور المعيدين في متوسطة محمد خيضر البويرة واختيرت العينة قصديا حيث تعرف أيضا

[1] أحمد بن مرسلي: مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والإتصال، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية،2015، ص44.

[2] فضيل دليو: أسس البحث وتقنياته في العلوم الإجتماعية، قسنطينة، ديوان المطبوعات الجامعية، 1997، ص55.

بأنهاالعينة العمدية "التي تعتمد على الإختيار المقصود لوحداتها من طرف الباحث حيث يرى أنها تمثل المجتمع الأصلي تمثيلا صحيحا"[1] حسب الجدول التالي:

السنة	العدد	النسبة %
أولى متوسط	27	%39.70
ثانية متوسط	14	%20.58
الثالثة متوسط	13	%19.11
الرابعة متوسط	14	%20.58
المجموع	68	%100

الجدول رقم (02): يمثل مفردات عينة البحث المأخوذة من المجتمع المتاح.

يتضح من خلال الجدول رقم 1 توزع العينة حسب المستوى الدراسي حيث سجلت أعلى نسبة على مستوى سنة أولى بنسبة 37% وتلاها مستوى سنة رابعة بنسبة 23% ثم جاءت نسبة المعيدين متساوية في المستويين الثانية والثالثة متوسط بنسبة 20% لكل منهما.

	العدد	النسبة %
المجتمع المتاح	1207	%100
العينة	68	%5.63

الجدول رقم(03): يبين نسبة عينة البحث.

كل بحث يكون إنطلاقا من مجموعة من **الأسباب الموضوعية والذاتية** وقد قمنا بإختيار موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري لأنه بالرغم من إنتشار ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها السلبي و الإيجابي على الأطفال، قد تمت دراسته من طرف العديد من الباحثين لكن مازال في واجهة وأبرز الظواهر التي تمثل معضلة بالنسبة للبحث العلمي بسبب التطور السريع للألعاب الإلكترونية و إستهدافها لفئة الأطفال و المراهقين، ويظهر هذا في سلوكهم خاصة وثقافتهم عامة، وهذا هو السبب الرئيسي إضافة إلى مجموعة من الأسباب الأخري نوضحها فيما يلي:

[1] راوية بنت أحمد القحطاني: النمطية المنهجية في الرسائل الجامعية، دراسة مطبقة على عينة من رسائل الدكتوراه من جامعتى الملك سعود والإمام محمد بن سعود الإسلامية، مجلة كلية الخدمة الإجتماعية للدراسات والبحوث الإجتماعية جامعة الفيوم، ع20،ص445.

أ- **الأسباب الموضوعية:**

- الإنتشار الواسع لظاهرة ممارسة الألعاب الإلكترونية .
- التأثير البالغ للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل .
- أهمية سلوك الطفل في بناء المجتمع.
- التطورات التي يعرفها مجال الألعاب الإلكترونية.
- جدية موضوع الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وإدمانها من جانب الطفل.

ب- الأسباب الذاتية:

- الميول الشخصي للباحثين لموضوع الألعاب الإلكترونية بإعتبارهما من مستخدمي هذه الألعاب.
- التعرف على عوامل الجذب والإثارة في الألعاب الإلكترونية من أفكار وثقافات التي تروج لها وتأثر من خلالها على الطفل.
- تنبيه الأبوين كمسئول أول والمجتمع كمسئول ثانوي حول مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- دراسة أسباب إنتشار هذه الألعاب الإلكترونية بين الأصدقاء والأقارب والرواج الكبير لإستخدامها.

وقد إنطلقت هذه الدراسة بناءا على مقاربة نظرية والتي تعتبر كموجه للعمل على البحث وتنظيمه **فنظرية الإعتماد على وسائل الإعلام** تعتبر الأنسب لدراسة التأثير حيث تختص بدراسة التأثيرات لوسائل الإعلام على كل من الفرد والمجتمع أين تنسب هذه النظرية إل"ميلفيند يفلير" و "ساندرا روكيتش"، وقد كانت البدايات الأولى لظهورها عام 1974.وبإسقاطها على دراستنا نجد أن وسائل الإعلام إجرائيا تقابل الألعاب الإلكترونية والفرد والمجتمع يقابله سلوك الطفل خاصة ويلخص مفهوم هذه النظرية في العبارة التالية: أن قدرة وسائل الإعلام على تحقيق قدر اكبر من **التأثيرالمعرفي والسلوكي والعاطفي** سوف يزداد عندما تقوم هذه الوسائل بوظائف نقل المعلومات بشكل متميز مكثف.

وتقوم نظرية الإعتماد على وسائل الإعلام على ركيزتين أساسيتين هما:

*الأهداف: ترى هذه النظرية أنه لكي يحقق الأفراد والجماعات والمنظمات المختلفة أهدافهم الشخصية فإن عليهم أن يعتمدوا على موارد يسيطر عليها أشخاص أو جماعات أو منظمات أخرى، والعكس صحيح.

*المصادر: يسعى الأفراد والمنظمات إلى المصادر المختلفة التي تحقق أهدافهم، وتعد وسائل الإعلام نظام معلومات يسعى إليه الأفراد والمنظمات من أجل بلوغ أهدافهم، وتتحكم وسائل الإعلام في ثلاثة أنواع من المصادر هي:

أولاً: جمع المعلومات.

ثانياً: تنسيق المعلومات التي تم جمعها.

ثالثاً: نشر المعلومات أو القدرة على توزيعها إلى جمهور غير محدود.[1]

في دراستنا لتأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري إستخدمنا نظرية الإعتماد على وسائل الإعلام من أجل معرفة التأثيرات التي تحدثها الألعاب الإلكترونية على الطفل بإعتبار أن الألعاب الإلكترونية من الوسائط الإعلامية. فالطفل من أجل تحقيق أهدافه المتمثلة في التسلية والمرح والتخلص من الضغوطات فإنه يعتمد على الألعاب الإلكترونية حيث يسيطر على شخصياتها ويكون صداقات جديدة ويجد حرية أكبر في التصرف والتعبير عن حاجياته.

تم الإعتماد في بناء الخطوات المنهجية التي تم عرضها مسبقا لدراسة موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري مجموعة من **الدراسات السابقة** التي يمكن عرضها كما يلي:

جاءت الدراسة الأولى المعنونة كما يلي: **تأثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال.**[2] دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، إنطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها: ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى أطفال الجزائر بين المتمدرسين في المرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة؟

حيث تفرعت هذه الإشكالية إلى مجموعة من التساؤلات هي:

- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل لهذه الألعاب الإلكترونية؟
- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية؟

وتمت الدراسة على عينة من الأطفال الجزائريين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 07 و 12سنة والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة حيث تم إختيار 200مفردة قصديا وعمديا من مجموعة من المدارس في الأحياء الراقية والمتوسطة والشعبية كمدرسة الإخوة أورابح من بلدية حيدرة ومدرسة أبو ذر الفقار من بلدية باب الواد، حيث تم إستخدام المنهج الوصفي ومجموعة من الأدوات الكمية والإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الإستبيان والمقابلة والملاحظة، والوصول إلى مجموعة من النتائج أهمها: أن الألعاب الإلكترونية تكون في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال

---

[1] منى أحمد المصري: الكتاب و الأدباء والإشباعات المتحققة لهم من وسائل الإعلام التقليدية والرقمية، رسالة مكملة لنيل شهادة الماجيستر في الإعلام،جامعة الشرق الأوسط، كلية الإعلام، 2010، ص16، نقلا عن مكاوي، السيد، 2007، ص315، 325.

[2] مريم قويدر: مرجع سبق ذكره.

المدروسين ويميلون لشرائها ويمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال ويفضلون ممارستها في البيت بدلا من قاعات الألعاب ومقاهي الإنترنتوالجو الملائم للممارسة، وغالبية الأطفال يفضلون الألعاب الرياضية و الحربية و القتالية، إضافة إلى أن للألعاب الإلكترونية تأثير على السلوك العدواني لدى الأطفال الذي نما في نفسيتهم، وذلك لصغر سنهم و أنه ليس لديهم الوعي الكافي بأضرار هذه الألعاب، كما أنها تجعلهم يميلون إلى العزلة و الإنطواء على أنفسهم مما يجعلها تؤثر سلبا على نموهم الفكري والشخصي و الإجتماعي، من جهة أخرى تعمل الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيا الحديثة الكمبيوتر والإنترنت وتجعله أيضا أكثر إصرارا على تحقيق الطموح والنجاح.

جاءت الدراسة الثانية بعنوان: **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**[1]. دراسة ميدانية على عينة من أطفال إبتدائية باتنة، إنطلقت الباحثة من إشكالية التالية:

ماهو تأثير الألعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

وللإجابة على هذه الإشكالية طرحت الباحثة جملة من التساؤلات البحثية:

- هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري؟
- هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟
- هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير؟ أم أن الإنبهار بتقنيات التصميم كان له دوره الفعال؟
- إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في تحقيق هذا التأثير؟

إعتمدت الباحثة في دراستها على منهج المسح الوصفي، أجريت الدراسة الميدانية في ثلاث مدارس إبتدائية هي: ابتدائية طريق حملة 30 بحي كشيدة، ابتدائية فاطمة بن عاشور في حي بوعقال 30، ابتدائية الحدائق 10 في حي بارك أفواج. وإختارت العينة العنقودية من مجتمع البحث أطفال ابتدائية مدينة باتنة وإجمالي المتمدرسين بهذه الإبتدائيات هو 2454 تلميذ وتلميذة، والعينة المفترضة للدراسة وفق 10% هي 245 مفردة. والأدات المستخدمة في هذه الدراسة هي المقابلة.

في هذه الدراسة توصلت الباحثة إلى جملة من النتائج من بينها:

- تشكل الوسائط الإعلامية الجديدة البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية من خلال تعلقه بهذه الوسائط، وتبنيه لإستخدامها للعب هذه الألعاب.

[1] فاطمة همال: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجيستر، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الإتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر-باتنة-، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية، قسم العلوم الإنسانية، 2011-2012.

- يزداد تبني وتعلق الأسرة الجزائرية للوسائط الجديدة مثل التلفزيون الرقمي أو الحاسوب كما تسارع إلى إدخال الأنترنت إلى المنازل وما يفوق نصف العينة يمتلكون هواتف ذكية رغم صغر سنهم ومع موافقة العديد من الأولياء.

- يطرح أمام الطفل الجزائري عدد هائل من الألعاب الإلكترونية كا ونوعا، وفق ثنائية تعدد الوسائط، وإمتلاك مهارات التعامل التعامل معها واللعب من خلالها.

- رغم تعدد إستخدامات كل وسيط إعلامي جديد، إلا أن في مقدمة استخدامات الطفل لها، وإهمال الجوانب العقلية التعليمية، والتركيز على التسلية و المتعة فقط.

- تصميم اللعبة وبطلها، هما أكثر العوامل جذبا للطفل إلى اللعبة الإلكترونية.

جاءت الدراسة الثالثة بعنوان: **علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية.**[1]دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ إبتدايية الإنتفاضة–أدرار- ، إنطلقت الباحثتين من الإشكالية التالية: كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية على توجه الطفل للسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية؟ الغرض منها التعرف على الأثر الذي تشكله الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل داخل المؤسسة التربوية ومعرفة أسباب إنتشار وإقبال الأطفال على هذه الألعاب كما أن الهدف من الدراسة ربط العلاقة بين الألعاب الإلكترونية

و العنف داخل المؤسسة التربوية ومحاولة الحد من هذه المشكلة، وعلى هذا الأساس جاءت هذه الدراسة لمعالجة هذه العلاقة.

إعتمد الباحث في هذه الدراسة على المنهج الوصفي والذي بدوره يهدف إلى تصوير وتحليل وتقويم الظاهرة التي يتم دراستها والتي تحاول ربط العلاقة بين إنتشار الألعاب الإلكترونية وتفشي ظاهرة العنف داخل المؤسسة التربوية.إعتمد على العينة ، من تلاميذ إبتدائية الإنتفاضة والذين يدرسون في الأقسام التالية:(السنة الثالثة، الرابعة، الخامسة) حيث أنهم يمارسون الألعاب الإلكترونية كما أنهم تعرضوا للعنف أو قامو بتصرف عنيف ضد زملائهم وبما أن مجتمع البحث كبير(المؤسسات التربوية) تم إختيار عينة قصدية. وجمع البيانات بالإعتماد على الملاحظة وإستمارة إستبيان، وعليه فقد إختار60 تلميذ يمثلون مجتمع الدراسة والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية وفي نفس الوقت إما تعرضوا للعنف أو عنفو من إبتدائية الإنتفاضة في ولاية أدرار. وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

[1] كلثوم بوصلعة، يمينة مسعودي: علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم إجتماعالتربية، تخصص علم إجتماع التربية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية، قسم العلوم الإجتماعية، 2020-2021.

- أن التحصيل الدراسي لتلاميذ لم يتأثر لا بالعنف ولا بالألعاب الإلكترونية وهذا يدل على أن درجة الذكاء لم يتأثر بالعنف أما الألعاب الإلكترونية فهي ترفع من درجة الذكاء لأن الطفل يستخدم ذكاءه عند ممارستها.

- أن الألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الطفل وخاصتا العنيفة منها.

- توصلوا أن الأطفال يحبون أن يقلدون شخصيات الألعاب الإلكترونية كما أنهم يحبون أن يصبحوا مثلها لأنهم يضنون أنها تشبههم.

- إن نسبة كبيرة من من التلاميذ تعرضوا للعنف كما أنهم يستخدمون العنف و خاصتا الضرب كوسيلة دفاع.

جاءت الدراسة الرابعة بعنوان: **الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية.**[1]

إنطلق الباحثان في هذه الدراسة من الإشكالية التالية: ماهي العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لدى المراهقين المتمدرسين؟ حيث تفرعت هذه الإشكالية إلى مجموعة من التساؤلات أهمها:

- هل توجد علاقة بين التماهي بالمعتدي في اللعبة الإلكترونية والسلوك العدواني؟
- هل توجد علاقة بين هاته الألعاب والعدوانية المادية؟
- هل توجد علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف؟

إعتمد الباحثان على منهج دراسة الحالة من أجل دراسة العلاقة بين إقبال الشباب على الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لديهم، ومجتمع البحث لهذه الدراسة هم المراهقين حيث تم إختيار قصديا عينة الدراسة وهي شاب متمدرس يبلغ من العمر 17 سنة يتردد على قاعة الألعاب الإلكترونية بشكل منتظم حيث برمجت مجموعة من الحصص (4_5) مع العينة البحثية في الثانوية ومدة كل حصة 30 إلى 40 دقيقة، وإستخدم الملاحظة العيادية التي تهدف من خلالها إلى جمع أكبر قدر ممكن المعلومات التي تسجل سلوكيات المفحوص أثناء المقابلة وتسجيل التغيرات التي تنتج عن هذه العينة بكيفية دقيقة إضافة إلى إختبار"روزن فانغ" الذي يمدنا بمعلومات حول شخصية المفحوص من صراعات وجدانية وإضطرابات علائقية كما أنه يحرر المفحوص ويجعله في وضعية تخيل وتصور، ولقد توصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- سوء التكيف مع الواقع الإجتماعي مع وجود إضطراب علائقي مع الأسرة وفي الوسط المدرسي.

[1] خليفي محمد، مزيان محمد:الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية، مجلة التنمية البشرية، العدد11، وهران2، ت ن 2019/03/28.

- الزيادة في إستعمال سيطرة الحاجز مع إرتفاع إلحاح الحاجة وهذا ما يدل على أن الحالة أبدت سلوكات عدوانية موجهة نحو الآخرين.
- تقمص شخصية المعتدي في اللعبة الإلكترونية كطريقة لتجنب القلق والإحباط والقمع والقهر، وعدم قدرته على الدفاع عن نفسه بسبب سوء العلاقات الأسرية، وتدني المستوى التعليمي لديه.
- تعلم الكلمات والسلوكيات والألفاظ الغير أخلاقية كما أن هذه الفئة ذات تحصيل دراسي ضعيف جدا.

إختلفت **الدراسات السابقة** مع موضوع الدراسة في مجموعة من النقاط و الأفكار التي يمكن عرضها في الجدول التالي:

الدراسات	المتغيرات	
موضوع الدراسة	الاشكالية	ماهو تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك تلاميذمتوسطة محمد خيضر؟
	المتغيرات	الألعاب الإلكترونية، سلوك الطفل.
	المنهج	دراسة الحالة
	أدوات الدراسة	الإستبيان، الملاحظة
	العينة	قصدية
الدراسة الأولى	الإشكالية	ماهو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الإبتدائيةفي الجزائر العاصمة
	المتغيرات	الألعاب الإلكترونية، السلوكيات
	المنهج	الوصفي
	أدوات الدراسة	الإستبيان، المقابلة، الملاحظة
	العينة	قصدية
االدراسة الثانية	الإشكالية	ماهو تأثير الألعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟
	المتغيرات	الألعاب الإلكترونية، تكنولوجيا الإلعلام الحديثة
	المنهج	المسح الوصفي
	أدوات الدراسة	المقابلة
	العينة	العنقودية
الدراسة الثالثة	الإشكالية	كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية على توجه الطفل للسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية
	المتغيرات	الألعاب الإلكترونية، السلوكات العنيفة
	المنهج	الوصفي

	أدوات الدراسة	الإستبيان، الملاحظة
	العينة	القصدية
الدراسة الرابعة	الإشكالية	ماهي العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لدى المراهقين المتمدرسين ؟
	المتغيرات	الألعاب الإلكترونية، السلوكات العدوانية
	المنهج	دراسة الحالة
	أدوات الدراسة	الملاحظة العيادية، إختبار روزن فانغ، المقابلة.
	العينة	القصدية

الجدول –4–يمثل الإختلافات المنهجية بين موضوع الدراسة والدراسات السابقة.

I. مدخل عام لمجال الألعاب الإلكترونية.

تمهيد

أولا: تاريخ الألعاب الإلكترونية:

1. تعريف الألعاب الإلكترونية.
2. نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية.

ثانيا: آليات الألعاب الإلكترونية:

1. تصنيف الألعاب الإلكترونية واللاعبين.
2. وسائل الألعاب الإلكترونية.
3. ثلاث نماذج لألعاب إلكترونية في الجزائر حسب التأثير.

ثالثا: خصائص العناصر الأساسية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المحتملة.

1. خصائص الألعاب الإلكترونية.
2. العناصر الأساسية للألعاب الإلكترونية التعليمية.
3. إجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

الخلاصة

تمهيد:

أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر من أي وقت مضى من النشاطات التي لا يمكن أن يتجاوزها الإنسان سواء في أمريكا أو أوروبا أو الدول الأسيوية أو الدول العربية، فقد أدى تطور تكنولوجيات الإتصال الحديثة إلى ظهور مجموعة من التقنيات الجديدة لممارسة الألعاب الإلكترونية وشيئا فشيئا صارت هذه التقنيات تعمل بدقة أكبر وسلاسة تجذب الشخص لإقتناء الأحدث منها، حيث لاحظنا تسارع في نمو سوق الألعاب الإلكترونية فوفق وكالة الأنباء العالمية رويترز فقد بلغ حجم صناعة ألعاب الفيديو 65 مليار دولارفي عام 2011 ومن المحتمل أنها تصل إلى 112 مليار دولار أمريكي في 2015،[1] بحلول عام 2022 قدرت إيرادات سوق الألعاب الإلكترونية ب 203 مليارات دولار من خلال إنفاق المستهلكين ما يمثل زيادة 14% سنويا ويتوقع إرتفاع ممارسي الألعاب الإلكترونية حول العالم ل3 مليارات لاعب وذلك وفقا لما ذكره موقع تحليل سوق الألعاب نيوزو،[2]وحققت السوق مجموع إيرادات بلغت 6.3 مليار دولار بنسبة نمو 4.8% على الأساس السنوي في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا وفقا لنفس الموقع.[3]وبالنظر إلى هذه الزيادة التي يشهدها سوق الألعاب الإلكترونية فقد أثير فضولنا حول سبب هذا النمو الرهيب الذي يشهده السوق وماهي التأثيرات التي تتركها هذه الألعاب على الطفل بدراسة تاريخها وتطورها وآلياتها.

[1] مراد قاصد: إستخدامات ألعاب الفيديو العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين الجزائريين، رسالة دكتوراه، تخصص علوم الإعلام والإتصال، كلية كلوم الإعلام والإتصال، جامعة الجزائر 3، 2016/2015، ص ص 76 .78

[2]سوق الألعاب الإلكترونية بين الواقع والمستقبل، قناة المملكة، ت ن 2022/11/05، ت إ 2023/03/22، س 18:00، https://www.youtube.com/watch?v=-m7WhG2JR6Q

[3]إيرادات ألعاب الفيديو في الشرق الأوسط وشمال إفريقيا بلغت 6.3 مليار دولار بنمو 4.8% على أساس سنوي .. ما هي أبرز مؤشرات أداء القطاع وإمكانات السوق الواعدة في المنطقة؟، ت ن 2022/05/04، ت إ 2023/02/22، س 18:18

https://nabd.com/s/103810123-6723fa

أولا: تاريخ الألعاب الإلكترونية.

1. تعريف الألعاب الإلكترونية:

تعددت التعاريف لمصطلح الألعاب الإلكترونية كونه مصطلح حديث النشأة ظهر نتيجة للتطور التكنولوجي الذي شهده العالم خلال القرن الأخير من الزمن وبما أن الدراسة تصب في موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل نختص بذكر كيف عرفها علماء الإجتماع وعلماء النفس:

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز " ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب" ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها،[1]أو عن طريق أجهزة البلايستيشن Play stationوكذا ألعاب الحاسوب التي تمارس على شكل أقراص مضغوطة CD و DVD وكذا ألعاب الشبكاتJeux en ligne إلى جانب ممارستها في قاعات مخصصة للعب Jeux d'arcade،[2] إضافة إلى ممارستها على الهاتف المحمول وتعتبر هذه الأخيرة الوسيلة الأكثر شيوعا للعب الألعاب الإلكترونية وذلك لما تتوفر عليه من خصائص عديدة كسهوله حمله وإستخدامه، سعره الرخيص مقارنة بوسائل الألعاب الإلكترونية الأخرى، توفره في كل مكان من العالم، يشغل أيضا العديد من الألعاب البسيطة منها والمعقدة وذات الحجم الصغير والكبير حسب نوع الهاتف ومميزاته وخصائصه.

وتعرف الألعاب الإلكترونية على أنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل ،محكوم بقواعد معينة ، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما أنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية يتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب، الهاتف النقال، Play station، الإنترنت ، التلفاز والفيديو.[3]

---

[1]لخضر سلامي، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع، تخصص سيسيولوجيا العنف وعلم العقاب، فرع علم الإجتماع، قسم العلوم الإجتماعية ، كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية، جامعة البويرة، 2014 . 2015 ، ص 68.

[2]نويشي فاطمة الزهراء: المخططات المبكرة غير المكيفة والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بتنمية السلوك العدواني لدى المراهق، مذكرة ماجستير، تخصص علم النفس العيادي، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة البليدة 2 ، 2014، ص56.

[3] ماجد بن محمد الزيودي: الإنعكاسات التربوية لإستخدامات الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء طلبة المدارس الإبتدائية بالدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، السعودية، المجلد 10، العدد 1، 2015، ص 31 – 15.

ويمكن تعريفها أيضا أنها نظام تفاعلي تحكمه القواعد يعتمد على قوة معالجة الكمبيوتر، والتفاعلية تعني أن اللعبة تتطلب تبادلا مستمرا للرسائل بين اللعبة ولاعبها، وعندما يمتنع اللاعب عن التواصل؛ تتوقف اللعبة عن العمل.[1] أي هي مجموع نشاطات ذات طابع إعلام الي تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة [2]

الألعاب الإلكترونية كنشاط ذهني وبدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة ، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح ، التعليم ، تفريغ الطاقة الزائدة ، إلى غير ذلك من الحاجات. ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو ذاتيا إضافة إلى كونها نشاط سلوكي يقوم بدور رئيسي في تكوين شخصية الفرد كما يمكن أن تكون نشاطا متناسقا عنيفا أحيانا أو قد يكون هادئا ومركزا.[3]

2. نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية:

يرى ألان لوديباردار "Alain Le Diberder" بأن عالم ألعاب الفيديو مر بست مراحل حتى عام 2003 وتتميز كل مرحلة بتكنولوجية جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها . وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي السنة التي تلت صدور كتاب لوديباردار.[4]

وفي دراستنا هذه سنشير إلى هذا التطور حسب أهم الإختراعات التي طورها الإنسان في هذا المجال وسنة صدورها من ألعاب وأجهزة لعب وأهم الشركات التي برزت في هذا المجال:

ظهرت الألعاب الإلكترونية في النصف الثاني من القرن العشرين تحديدا سنة 1947 فقد كانت أول لعبة تم إختراعها على يد البروفيسور توماس ت غولد سميث الإبن لعبة أطلق عليها إسم " أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية" وفي سنة 1951 في بريطانيا تم إختراع لعبة نيمرود Nemred تدور

---

[1] نعيم ناجي السيد: أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، مجلة كلية التربية ، جامعة المنصورة ، العدد 116 ، أكتوبر 2021 ،ص 1163.

[2] مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والإتصال، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر. 3 . ، 2011 . 2012 ، ص 59.

[3] خليفي محمد . مزيان محمد : الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية، دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق إختبار روزنفايغ ، مجلة التنمية البشرية، العدد 11، نوفمبر 2018 ، ص 20.

[4] أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال 2009، ص .113

فكرتها حول أنها لعبة على كمبيوتر به أزرار ومجموعة من الأنوار الشخص الأول يحاول تشغيل جميع الأنوار والشخص الثاني يحاول إطفاءها ويكون هذا عن طريق حل بعض المعادلات الرياضية المعينة. ثم جاء بعدها وتحديدا سنة 1958 لعبة تنس فور تو tennis for two كانت تلعب عن طريق شاشة صغيرة مع جهاز تحكم وتحاكي تماما لعبة التنس، ولعبة سبيسوورSpacewarسنة 1961 التي طورها معهد ماساتشوستس للتقنية، ثم ظهر جهاز الأركيدArcade سنة 1971 الذي منح الألعاب الإلكترونية الطابع التجاري والذي كان يحمل لعبة بعنوان كمبيوتر سبيس Computerspace حيث كانت تعمل هذه الأجهزة عن طريق القطع النقدية والتي لا تزال منتشرة حتى في وقتنا الحالي، أين كان ينتشر هذا النوع من الأجهزة في مراكز الألعاب والأسواق، من جهة أخرى في اليابان سنة 1972 برزت شركة أتاري Atariفي سوق الألعاب الإلكترونية من خلال جهازها بونغ Pong الذي حقق نجاحا باهرا في هذا المجال حيث باعت في أقل من عام 10 الاف الة. حيث تم التركيز في ذلك الوقت على عدة شروط تقنية إقتصادية لتحقيق النجاح نذكر منها:

- التركيز على قوة الألعاب.
- إنتشار جهاز التلفاز في تلك الفترة.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال منذ سنوات الخمسينات.
- تعدد إستعمالات الإعلام الالي.

في المقابل في الولايات المتحدة الأمريكية كانت شركة أبل Apple تحضر لإطلاق أجهزة الكمبيوتر Apple 2والتي لاقت صعوبة مقابل غزارة المنتجات من نفس النوع.

إنتقلت شركة أتاري بعالم الألعاب الإلكترونية إلى مستوى جديد بعد طرحها لعارضة التحكم متعددة الألعاب VCS 2600حيث تحتوي على مجموعة من الألعاب . كانت أشهر هذه الألعاب لعبة باك مان Pac man التي أخترعت في اليابان من طرف تورو إواتاني TuroIwatani لمؤسسة نامكوNamcoحيث حققت أرباح طائلة فاقت 20 مليون دولار. لكن سرعان ما انهارت مبيعات عارضات التحكم بالتحديد سنة 1983 بعدما شهدت أوروبا وأمريكا صعود أجهزة الكمبيوتر لمؤسسة كومودور Commodore . وفي ظل هذا الركود العالمي لعارضات التحكم أين توجه البعض إلى أن الألعاب الإلكترونية في زوال، أطلقت شركة ننتندو اليابانية Nentindo سنة 1985 عارضة التحكم Nes وقد حققت هذه العارضة نجاحا ملفتا في الثلاث أشهر الأولى من إطلاقها ويعود هذا النجاح لثلاث عوامل رئيسية نذكرها فيما يلي:

- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

- التكنولوجيا التي تسمح لنننتندو الشركة المصنعة بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها والتحكم في محتواها.
- البطل المميز لنيس وهو ماريو Mario الذي صاع صيته بين الشباب.

تاليا وفي عام 1986 قامت أتاري أس تي Atari st بتسجيل نقطة ذروة في المبيعات وذلك بطرحها مجموعة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية والصوت. سمت أجهزت الكمبيوتر بإكتشاف البرمجة ومجمعة كبيرة من التقنيات في تصميم الألعاب الإلكترونية ، حيث سمحت للمصممين والموسيقيين بإبراز مهاراتهم من خلال الألعاب التي جاءت بعدها مثل أميغاAmiga.

في سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الألعاب عن الإنتاج حيث تعرض معضمهم للإفلاس بسبب الإستنساخ غير القانوني للألعاب لكن في اليابان بقيت نننتندو في أفضل حالاتها في أضل حالاتها مع إحتكارها للسوق حيث أطلقت نسخة محسنة من أجهزة نيس Nes حيث أطلقت عليها إسم سوبر نيس Super Nes وكذا مؤسسة سيغا Segaبلعبتها ميغادرايفر Megadriver وكذا ظهرت أنواع جديدة مثل ألعاب الألغاز والمغامرة وألعاب الأدوار أشهرها ميست Myst وسفن كويست SevenQuist و فاينلفانتازي Final Fantasy.

بعدها وفي 4 ديسمبر 1994 أطلقت شركة سوني اليابانية جهاز بلايستيشن الأول Play Stationوكان أول الأجهزة المنزلية الذي يبيع أثر من 100 مليون وحدة، حيث دعم مشغل أقراص ضوئية ومعالج مركزي بنواة 2 ميغا بايت من الذاكرة العشوائية و1 ميغابايت من المعالج الرسومي من أبرز ألعابه سلسلة تيكنTekken ،[1] ظهر أيضا في ذلك الوقت ألعاب العوالم البيانية (Everquist و Ultima Online) وألعاب أف بي أس FPSالمتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بالسلاح علما أن الصورة التي يراها اللاعب هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب كلعبة هالف لايف Half life.

ودخلت ميكروسوفت Microsoftسوق الألعاب الإلكترونية بعارضات التحكم Ps2، GameCube، XBOX.

وفي عام 2004 ظهرت عارضات اليدوية المتنقلة أثلة جهاز نينتنددو دي أس Nintendo DS وجهاز بلايستيشن المتنقل PSD.[2]

[1] محمد ليلة، تطور أجهزة بلايستيشن على مر التاريخ، ت ن 2016/09/27، ت إ 2023/03/06، س 22:45 . www.squdigamer.com/the-evolution-of-playstation-consoles-over-history/

[2] أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 116

في 09/11 /2006 صدر جهاز بلايستيشن 3 Play Station 3 في اليابان حيث بيع منه 80 مليون جهاز كانت تكلفته 600 دولار حيث كان أغلى جهاز منزلي وقتها لكنه أول من دعم مشغل أقراص البلوراي من أشهر ألعابه (Grand TheftAuto (GTA) , Red Dead Redemption (RDR[1].

توالت الإصدارات والتحديثات لعملاقي الألعاب الإلكترونية سوني Sony التي كان اخر إصدار لها جهاز بلايستيشن 5 Play Station 5 وميكروسوفت Microsoft التي أصدرت جهاز إكس بوكس سيري إكس XBOX series x سنة 2020 بمواصفات متقاربة نذكر أهمها معالج رئيسي ثماني النواة ، ذاكرة تخزينية بسعة gb825، ذاكرة عشوائية gb16، تدعم دقة شاشة حتى 8K UHDإضافة إلى وحدة تحكم لا سلكية Dual Senseتوفر بسعر 500$ دولار أمريكي.[2]

ثانيا: آليات الألعاب الإلكترونية

1. تصنيف الألعاب الإلكترونية واللاعبين:

هناك طرق متعددة لتصنيف الألعاب الإلكترونية من نواحي مختلفة، حيث تصنف وفقا لنوعها، أو وفقا للوظيفة، والهدف من إعدادها، أو تصنف وفقا لموضوعاتها، أو تصنف وفقا لطريقة تناولها للموضوع، أو تصنف وفقا للمراحل العمرية، إضافة إلى تصنيفها حسب الجهاز المستخدم أو حسب عدد اللاعبين وقد نجد بعض الألعاب مصنفة تحت عدة تصنيفات أي تشترك في عدة خصائص، ومن بين المؤسسات التي تقوم بتصنيف هذه الألعاب مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية ESRB الذي يقوم بتصنيفها حسب العمر والمحتوى، إضافة إلى التصنيف الوطني الأسترالي NCS والتصنيف البريطاني لأفلام الفيديو BBFC.[3]

في هذه الدراسة سنقوم بذكر التصنيفات حسب طريقة اللعب وعدد اللاعبين والهدف من اللعبة:

حسب طريقة اللعب:

1. ألعاب الحركة: ترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، تتطلب قدرا من التحكم في الأدوات كمفاتيح التحكم والفأرة ولوحة المفاتيح إضافة إلى سرعة تحريك الأصابع حيث تأخذ ألعاب الأكشن والقتال أكبر نصيب في هذا النوع حيث تحتاج لتجاوز مستوياتها إلى الميزات

[1] محمد ليلة ، نفس المرجع .

[2] سعر بلايستيشن 5 في الدول العربية حاليا وبالدولار، ت إ 07/ 03/ 2023 ، 12:18
https://www.motatwer.com/2021/02/PS5-price.html

[3] ناهد محمد بسيوني، نادية البوسعيدي: الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين، كلية الأداب والعلوم الإجتماعية ، جامعة السلطان قابوس، عمان، ص 187

المذكورة أعلاه ويقوم اللاعب فيها بإستخدام مجموعة لا متناهية من الأسلحة كالسكين والسيف والأسلحة الرشاشة قريبة وبعيدة المدى اضافة الى استخدام اللكمات في القتال من أشهر الألعاب في هذا المجال لعبة Dead or alive ولعبة Free Fire والعديد العديد من الألعاب الأخرى .

2. الألعاب الإستراتيجية (ألعاب التفكير): تعتمد الألعاب الإستراتيجية في لعبها على إتباع مجموعة من الإستراتيجيات في اللعب للفوز ونجد وتندرج تحت هذا التصنيف مجموعة من الأنواع :

- **ألعاب المغامرات و التفكير:** ترتكز على عنصر المغامرة والإستكشاف، حيث يستخدم اللاعب قدراته الفكرية من دقة الملاحظة وسرعة البديهة للنجاح والوصول إلى حل الغموض المحيط باللغز كمثال عن ذلك لعبةRed Dead Redemption.

- **الألعاب الإستراتيجية العسكرية:** هذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري فعلى اللاعب إستغلال الموارد والجيش وتشكيل فيالق وغزو أراضي الخصم لذا عليه وضع إستراتيجية هجوم ودفاع لهزيمة العدو وأشهر لعبة في هذا المجال الوقت الحقيقي Real Time Strategy.

- **ألعاب الإستراتيجية الإقتصادية :** تهدف إلى إعادة إنتاج وتمثيل الموارد الأساسية لسير المدينة والقدرة على تسييرها وإستثمارها كمثال عن ذلك لعبة Game Forge .

- **ألعاب تقليدية :**كلعبة الورق الحقيقية لكن تمثل إلكترونيا .

3. ألعاب المحاكاة:والمحاكاة هي تقليد للواقع كمحاكاة وسائل النقل من سيارات ووطائرات ودراجات كألعاب السباق مثل لعبة Beach Buggy Racingأو لعبة ركن السيارة Car Parking Multiplayerأو محاكاة الألعاب الرياضية مثل لعبة كرة القدم Fifa.[1]

حسب عدد اللاعبين:

1. **الألعاب التي تمارس من لاعب واحد:** وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الالة، وضمن هذه الألعاب تندرج الأنواع السابقة وألعاب الحركة والألعاب الإستراتيجية بأنواعها.

2. **الألعاب متعددة اللاعبين:** وهي ألعاب تتيح اللعب منفردا أو ضمن جماعة عكس الصنف الأول الذي لا يوفر نمط اللعب الجماعي ومن أبرز الميزات في هذا النوع هو التعاون بين اللاعبين لاجتياز المراحل .[2]

[1] نويشي فاطمة الزهراء، مرجع سبق ذكره، ص 131، 132، 133.

[2] مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 139.

حسب الهدف من اللعبة:

1. **ألعاب المتعة والإثارة:** تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل اللاعب في أوضاع اللعبة ومستوياتها التي تبدأ من الأسهل إلى الأصعب وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الإنتباه لإستعمالها صور وأصوات قريبة من الواقع.

2. **ألعاب الذكاء:** يركز هذا النوع على التفكير العقلي للاعب حيث تعتمد على المحاكمات العقلية في إتخاذ القرار واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة ومن أشهر الألعاب التي تندرج تحت هذا النوع لعبة الشطرنج و لعبة الكلمات المتقاطعة .

3. **الألعاب التربوية التعليمية:** تهدف هذه الألعاب لنقل المعلومات للاعب بطريقة مسلية وتشعره بالمتعة أثناء التعلم حيث توجد العديد من الألعاب التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، وتركيب الكلمات والجمل وحل المسائل الحسابية، وتوجد بعث الألعاب تثري ثقافة اللاعب في جميع المجالات كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافيا وتعليم اللغات وكمثال عن ذلك لعبة كلمات كراش .[1]

أنواع اللاعبين:

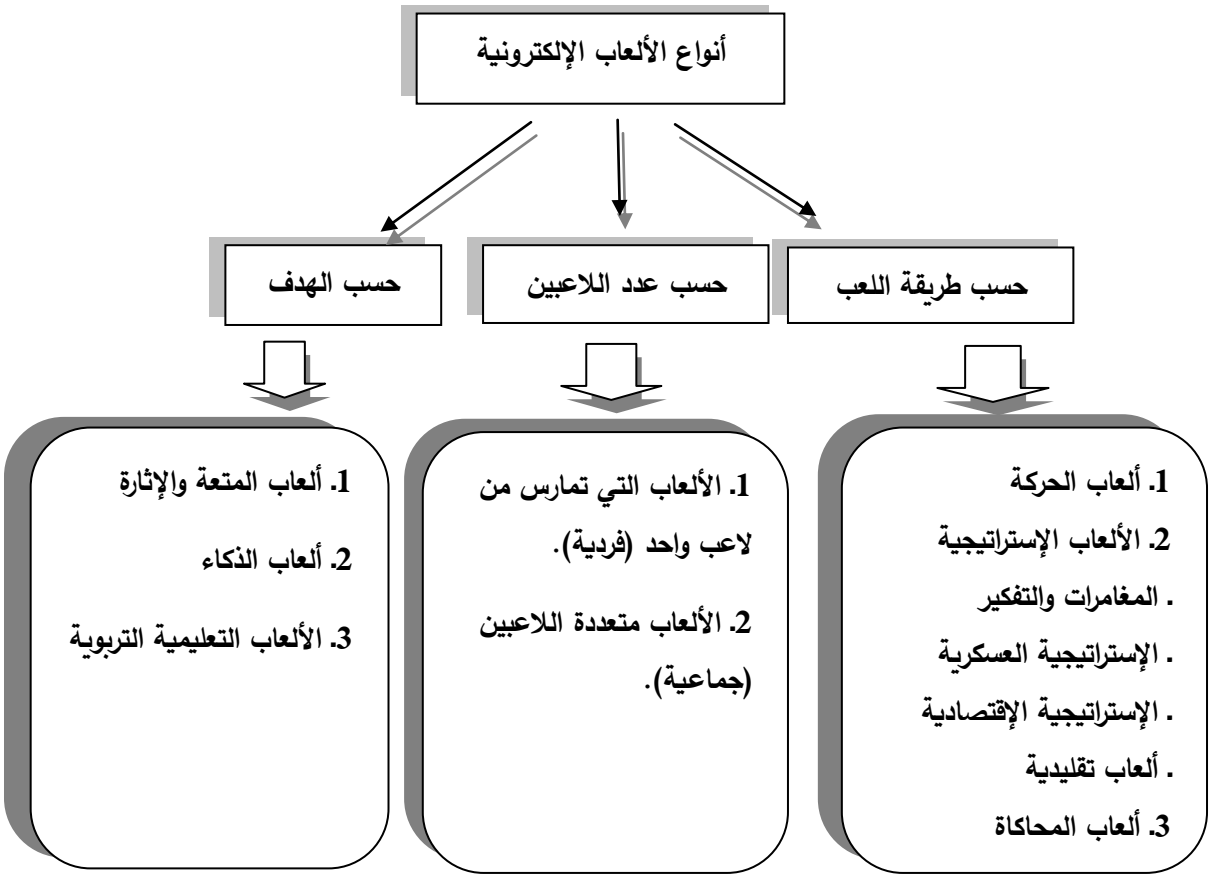
تتحدد أنواع اللاعبين الممارسين للألعاب الإلكترونية حسب وقت ممارستهم ودرجة إدمانهم لهذه الألعاب وينقسمون لأربعة أنواع:

أ. **اللاعبين العاديين:** يمارس هذا النوع الألعاب الإلكترونية بشكل عرضي وليست هذه الألعاب محور إهتمامهم وغالبا ما يمارسون هذا النشاط مع أهلهم أو رفاقهم في وقت محدود للغاية.

ب. **اللاعبين المنتظمين:** يمارس هذا النوع الألعاب الإلكترونية كل يوم تقريبا ولكن بإنتظام وذلك لإستطاعتهم التحكم في أوقاتهم حيث يخصصون جزء من وقتهم للعب ولا يمكن إجتياز الوقت المحدد حتى يتاح لهم ممارسة أنشطتهم الإعتيادية كالرياضة والأكل والدراسة والصلاة.

ج. **اللاعبين المفرطين:** يمارس هذا النوع بإفراط حتى بعد التعرف على الاثار السلبية و النفسية والإجتماعية والعلاقات وحتى الجسدية، وتعتبر الألعاب الإلكترونية مركز إهتمامهم حيث يمكنهم ممارستها لمدة أربع أو خمس ساعات متتالية لكن يبقى هذا النوع قادر على التوقف عن ممارسة الألعاب عكس اللاعبين المدمنين.

[1] فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام، تكنولوجيا الإتصال الحديثة، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2012/2011، ص 41، 42.



الشكل رقم (1): أنواع الألعاب الإلكترونية.

اللاعبين المدمنين: يمارس هذا النوع الألعاب الإلكترونية بإفراط شديد بحيث يقضون كل وقتهم أمام أجهزة الألعاب، أين تصبح الألعاب بالنسبة لهم حاجة يجب إشباعها وليست للتسلية والترفيه فقط حيث يحس اللاعب بالنقص إن لم يمارس الألعاب في يومه وتصبح بالنسبة له كالمخدرات حيث يخصص اللاعب دائما وقت للألعاب حتى ولو كان على حساب النشاطات الحيوية كالنوم والأكل، ويستمر في ممارستها حتى مع ظهور المشاكل النفسية والصحية والإجتماعية وللإقلاع عن العب يحتاج فترة زمنية طويلة من المعالجة وقد يحتاج إلى طبيب ليوجهه .[1]

3. وسائل الألعاب الإلكترونية:

إن ما يحتاجه الفرد لممارسة الألعاب الإلكترونية هو وسيلة تمكنه من ذلك، حيث تتطابق خصائص هذه الوسيلة مع متطلبات تشغيل اللعبة فمثلا بعض الألعاب تحتاج إلى أن يكون معالج الجهاز أقوى وبعضها يحتاج إلى دقة عالية للشاشة وهكذا ومع تطور التكنلوجيا ظهرت العديد من الأجهزة والوسائل التي تمكن

[1] قلقول تميم، عبد النور أحمد: الألعاب الإلكترونية ودورها في ظهور الإحباط والعدوانية لعبة PUBG MOBILE نموذجا، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس، تخصص علم النفس العيادي، قسم علم النفس، كلية علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا، جامعة عبد الحميد مهري، قسنطينة، 2021/2020، ص 14.

الأشخاص من لعب الألعاب الإلكترونية وذلك حسب نوعها وحسب خصائصها وحسب سعرها، حيث نجدأن أهم هذه الوسائل وأشهرها هي عارضات التحكم، جهاز الكمبيوتر، الهاتف، نظارات الواقع الإفتراضي.

أ. عارضات التحكم:

هي جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وضائف محددة له أهمها تشغيل الألعاب الإلكترونية وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالجProcessorمثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية، وكي يتم بيع عارضات التحكم بأسعار معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق، إضافة إلى مراقب موجه الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وشيئا فشيئا أصبحت هذه الأجهزة كجهاز الكمبيوتر الشخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه مراقبة اللعبة.

توصل عارضة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا إستخدام عصي القيادة أو المقود أو الرشاش النضري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد360 XBOXوهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت وله عدة نماذج، ونجد أيضا أجهزة بلايستيشنPs1,Ps2,Ps3, Ps4 وآخر إصدار لهاPs5من شركة سوني[1]Sony.

ويتم تشغيل الألعاب على عارضات التحكم الدجتال عن طريق شراءها وتحميلها وفي العارضات الأخرى عن طرق الأقراص الضوئية حيث توفر عارضات التحكم سلاسة في اللعب وذلك لإهتمام مطوري الألعاب بجودة المنتجات وتحقيق الإشباعات التي يرجوها ممارس الألعاب من لعب الألعاب.

ب.جهاز الكمبيوتر:

يعود إختراع أول حاسوب شخصي إلى العام 1975 م، وذلك عندما إخترع إد روبرتس Ed roberts جهاز الحاسوب (Altair 8800) وإعتمد الجهاز بشكل رئيسي على لغة البرمجةBasicكما إحتوى على ذاكرة وصول عشوائي بسعة 256 بايت التي يمكن زيادتها لتصل إلى سعة 64 كيلوبايت وبيع هذا الجهاز في ذلك الوقت مقابل 297 دولار.[2]وتطور جهاز الكمبيوتر على مر السنين ليصل إلى أفضل أداء وسهولة إستخدام وأفضل الميزات حيث يحتوي على مجموعة من المكونات التي تمكنه من تأدية مهامه نذكرها

[1]بشير نمرود: ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (15.12 سنة) ، القطاع العام، رسالة لنيل شهادة الماجستير في نظرية ومنهجية التربية المدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي والرياضي،معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر، الجزائر، 2008، ص 85.

[2].Time live of coputer history,13/02/2023,20:30 https: www.computerhistory.org/time/live/1975

فيما يلي:

1. اللوحة الأمMother Boar.

2. وحدة المعالجة المركزيةCPU.

3.وحدة معالجة الرسوميات.

4.كارت الشاشةGPU

5. رامات ذاكرة التخزين العشوائيRAM

6.ذاكرة التخزينHard Disk

7. مزود الطاقةPSU

8. محركات الأقراص الضوئية

9. صندوق الحاسوبCase

10. الشاشةMonitor

11. لوحة المفاتيح والفأرة

12.السماعات.[1]

وكلما إرتفعت خصائص هذه المكونات أدت وظائفها على أكمل وجه وذلك ما يساعد على تشغيل الألعاب الإلكترونية عليها بسلاسة فالحاسوب يوفر بعض الألعاب التي لا يمكن أن تلعب على الهاتف إضافة إلى ميزة إستخدام الفأرة ولوحة المفاتيح في اللعب فقد يجد البعض سهولة ومتعة في إستخدام هاتين الأخيرتين على ميزة اللمس في الهواتف، وشاشة الحاسوب الكبيرة التي تمكن من عرض تفاصيل أكثر في الألعاب حتى أنها تساعد ضعيفي البصر على رؤية الألعاب بأريحية.

ت. الأنترنت:

تعتبر الألعاب الإلكترونية على الأنترنت جزء لا يتجزأ من الحاسوب فالألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت هي مجموعة تطبيقات على المواقع الإلكترونية يتم تحميلها لأراض تجارية فمع ممارسة اللاعب لهاه الألعاب تظهر أمامه مجموعة من الإشهارات إضافة إلى الترويج لهذه الالعاب ليتم تحميلها على الجهاز ومن أمثلة هذه المواقع (TaptoPlay.Online | Tap to Play for Free)Taptoplay.online والموقع العربي العاب ماهر (العاب ماهر Maher Games (ttt4.com))

[1]مكونات الحاسوب الأساسية ووظائفها الكاملة بالشرح والصور، ت إ 2023,20:40/02/13

https://www.technologianews.com

ث. الهاتف:

يوفر الهاتف الخلوي مجموعة خدمات رئيسية يفترض توفرها في جميع الهواتف على إختلاف أنواعها وهي: تخزين المعلومات، إنشاء قوائم المهام، التذكير بالمواعيد، القيام بالعمليات الحسابية، ممارسة الألعاب كما تأتي مشغلات الموسيقى وأجهزة الملاحة والإرشاد متكاملة مع بعض الأنواع.[1]

يعتبر الهاتف من أشهر وسائل الألعاب الإلكترونية وأسهلها إستخداما فكل ما يحتاجه الإنسان لممارسة الألعاب الإلكترونية على الهاتف هو تحميلها وتثبيتها وقد ساعدت العديد من العوامل ليكون الهاتف الأداة المفضلة لإستخدام الألعاب الإلكترونية نذكرها فيما يلي:

_تكلفته المنخفضة: إن أي شخص يستطيع آقتناء هاتف خلوي وذلك لتوفره بأسعار تناسب ذوي الدخل الضعيف أو الدخل القوي وسعر الهاتف يعتمد على مجموع الخصائص البرمجية للجهاز وميزة تشغيل الألعاب تعتبر ميزة إضافية لما يوفره الهاتف.

_سهولة إستخدام الهاتف لممارسة الألعاب: كل ما على الشخص توفير الأنترنت ثم تحميل أي لعبة يريدها من المتاجر الإلكترونية.

_مجانية الألعاب على الهاتف: حيث يوفر سوق بلاي Google play على أجهزة أندرويد Android أو متجر التطبيقات App Store على هواتف أبل Apple مجموعة لا متناهية من الألعاب المجانية والتي تمكن الإنسان ممارستها دون دفع أية رسوم لكن ذلك لا يخفي أنه توجد بعض الألعاب التي تحتاج إلى دفع المال للعبها.

_سهولة حمل الجهاز: يستطيع الإنسان ممارسة الألعاب الإلكترونية على الهاتف في أي زمان ومكان يريد وذلك لسهولة حمل الجهاز وأخذه إلى أي مكان.

ج. نظارات الواقع الإفتراضي:

أصبحت نظارات الواقع الإفتراضي ذات شهرة واسعة في عالم الألعاب الإلكترونية ونظم الترفيه الإفتراضية ويعود ذلك لخفتها وسهولة إرتدائها بالمقارنة مع أنظمة العرض الملبوسة على الرأس Head Mounted Display حيث أن هذه الأنظمة ثقيلة نسبيا ولا تعطي نفس جودة التجربة التي تعطيها نظارات الواقع الإفتراضي وهذه النظارات هي عبارة عن جهاز يحتوي على شاشة توضع على العينين وتثبت بحزام يحيط بالرأس. تقوم هذه النظارة بإدخال بيانات الواقع الإفتراضي للشخص المرتدي لها ليعيش تجربة قريبة جدا من الواقع، حيث تعد هذه النظارات جزءا صغيرا من أنظمة الواقع الإفتراضي التي تعمل بشكل متكامل لتؤثر على معظم حواس الإنسان من أجل خلق تجربة إفتراضية قريبة قدر الإمكان

[1] فاطمة همال، مرجع سبق ذكره، 122

من الواقع، حيث تحاول هذه الأنظمة أن تصنع ظروفا وشروطا محددة مشابهة لما يحدث في الحقيقة لتخدع مراكز الإدراك في الدماغ، فيتهيأ للشخص أنه يعيش الأحداث التي يراها في الواقع، ولكنها في الحقيقة وهم يتهيأ من خلال خلق بيئة محاكية للواقع وتتسابق الشركات في الإعلان عن أنواع عديدة من نظارات الواقع الإفتراضي ولا زالت تعمل على تحديث هذه التقنية والتطوير منها، وهناك العديدة من الأنواع المتاحة في الأسواق العالمية مثل نظارةOculus Riftو نظارةOculus Go وهذه النظارة مخصصة بالدرجة الأولى لممارسة الألعاب الإلكترونية إضافة إلى نظارة Google Day Dream View المطروحة من شركة غوغلGoogleونجد أيضا نظارةHTC viveو HTC vive proو نظارة Sony play station VRو نظارة .LGVR 360 ويمكن طلب هذه النظارات حسب نوع المواصفات والأغراض التي يريدها والأسعار المناسبة وذلك من خلال مواقع التجارة الإلكترونية أو المحلات التقليدية.[1]

4. ثلاث نماذج لألعاب إلكترونية في الجزائر حسب التأثير:

أ. لعبة فري فاير Free Fire:

الملحق (1): صورة لأيقونة لعبة فري فاير	**الملحق (2): صورة لفريق في ساحة الإنتظار.**
الملحق(3): لحظة الفوز	**الملحق (4): لقطة أثناء القتال**

معلومات اللعبة:

الإسم: فري فاير Free Fire (FF) الشركة المنتجة:1Garena International

تاريخ الإصدار: 2017/12/07 اخر تحديث: 2023/01/07

[1] محمود محمد علي: العقبات الإبستمولوجية والسوسيولوجية لنظرية الميتافيرس أو الواقع الإفتراضي، 2022، ص 5 ص 8

عدد التحميلات : أكثر من 1 مليار عملية تحميل مارس 2023 على Google play[1]

فكرة اللعبة:

تندرج لعبة فري فاير ضمن صنف ألعاب الحركة فهي من أشهر ألعاب إطلاق النار والحروب في وقتنا الحالي حيث كانت اللعبة الأكثر تحميلا والأكثر شعبية لسنة 2019 في تصويت أطلقه متجر غوغل بلاي حيث توجد من هذه اللعبة نسخة محسنة ويطلق عليها إسم فري فاير ماكس Free Fire Maxوالتي تحتوي على مميزات أفضل كغرافيك عالي وأصوات سلاح شبه حقيقية فتمنح اللاعب تجربة لعب أسطورية .

في لعبة فري فاير ينزل قرابة 50 لاعب في ساحة قتال واحدة لمدة 10 دقائق وكل واحد يحاول النجاة ويكون رقم 1 ويحصل على ! Booyah وذلك بإستخدام مجموعة من الأسلحة المتاحة منها مسدسات كنسر الصحراء وقنابل وأسلحة المدى القريب مثلUMPوأسلحة المدى البعيد مثل AK-47 وأسلحة الشوتغن وتنزل الشركة مجموعة من أغلفة الأسلحة التي تزيد في قدرات السلاح حيث نجد من أهم هذه القدرات ضرر السلاح، معدل إطلاق النار، سرعة الحركة، المدى، مخزن الذخيرة، الدقة، سرعة إعادة التحميل، إختراق الدروع وتزيد هذه القدرات وتنقص حسب سعر غلاف السلاح.

تحتوي اللعبة على مجموعة من الأوضاع وأنماط اللعب فأهم وضعين في اللعبة وضع الباتل رويال ووضع الكلاشسكواد وكلاهما يحتوي على نسخة بتصنيف ونسخة بدون تصنيف، إضافة إلى التدريب وجزيرة الصداقة والمخصص وأرض الحرف، في وضع الباتل رويال يستطيع اللاعب إختيار النمط الذي يلعب فيه سواء كان فردي Soloأو ثنائيDuoأو مجموعة (أربعة) Squad ، لكن في كلاشسكواد لا يمكن اللعب إلا في مجموعة حيث ينزل فريقين لساحة المعركة لمدة سبع جولات والفائز من يحقق النصر أولا في أربعة جولات والنسخة ذات التصنيف يتم فيها إحتساب أي خسارة أو فوز عكس الوضع العادي أو الكلاسيكي ، فمع كل هزيمة يفقد اللاعب نجمة ومع كل إنتصار يكسب اللاعب نجمة بداية من الفضة ثم الذهب ثم البلاتين ثم الألماس ثم الهيرويك ثم الماستر ثم الغراند ماستر ومع إرتفاع درجاته تزيد إمكانية نزوله مع لاعبين ذوي مهارة عالية وتزيد صعوبة الفوز عليهم، وما يزيد من جاذبية اللعبة إحتواؤها على 6 خرائط مختلفة أشهرها خريطة برمودا.

[1] فري فاير، 2023/03/11، 22:35،

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dts.freefireth&hl=ar&gl=US&pli=1

يستطيع اللاعب الإعتماد على مجموعة من الشخصيات فكل شخصية لها مهارة محددة تساعد اللاعب على القتال مثلا شخصية القرد وكنغ الذي يتحول إلى شجيرة صغيرة لا يمكن إصابه عند إطلاق النار عليه وشخصية كرونو وهي نتيجة التعاون مع اللاعب كرستيانو رونالدو وتقوم هذه الشخصية بإنشاء كرية لا يمكن إصابة اللاعب داخلها ولا يمكنه هو إطلاق النار من داخلها كذلك توجد شخصية كيلي التي تزيد من سرعة اللاعب، وتقريبا كل هذه الشخصيات تكون نتيجة تعاون شركة Garena مع شخصيات عالمية مشهورة كما ذكرنا سابقا اللاعب كرستيانو رونالدو والمغني Alokو Skaylar و Justen Biber والممثل هريتيك روشان ، إضافة إلى مجموعة من الحيوانات الأليفة التي يستطيع اللاعب تزويدها بمهارة تساعده أيضا في اللعب مثلا حيوان البطريق الذي يمنح اللاعب إثنين من جدران الغلو Glou Wall.

يستطيع اللاعب تغيير الأزياء (السكنات Skin) كما يريد حيث تطلق الشركة من حين لآخر مجموعة من الأحداث للحصول على هذه الأزياء و أغلفة الأسلحة مجانا أو بالجواهر وتكون هذه الملحقات نتيجة للتعاونات التي ذكرناها سابقا أو أحداث في العالم الحقيقي حيث أن الشركة في شهر رمضان تقوم بوضع أحداث خاصة بالمسلمين أو أحداث عيد الأضحى أو أحداث الكريسماس أو أحداث عيد الحب إضافة إلى التعاون مع مسلسلات مثل La Casa De Papel أو أنمي مثل أنمي هجوم العمالقة Attack On Titan أو لعبة أخرى مثل Assassins Creed أو الفايرباس الذي تنزله الشركة كل شهر ويكون فيه أهم غرضين زي بنت و زي ولد إضافة إلى مجموعة أخرى من الأغراض حيث تعبر هذه الفايرباسات حول أقدم الحسابات وقدم اللاعب في ممارسة لعبة فري فاير فأول فايرباس نزل في اللعبة هو الساكورا Sakura وبعدها الهيب هوب Hip Hop أين نلاحظ تجلي مهارة مصممي فري فاير قديما ، وللشراء داخل اللعبة يحتاج اللاعب للجواهر ويمكن الحصول عليها بطريقة واحدة وهي شحنها عن طريق دفع المال فكل مبلغ مالي يشحن عدد محدد من الجواهر فهدف شركة Garena الأول والأخير هو جني الأموال وهذه الوسيلة فقط التي تمكنها من جعل اللاعبين يدفعون المال مقابل اللعب، مع أن أسعار الشحن تعتبر رخيصة نوعا ما إلا أن دور الحظ في الحصول على الأزياء من الأحداث هو ما يجعل اللاعب يشحن الكثير وبالتالي تضييع الكثير من المال.[1]

[1] أنظر:. بلقيس مراد، حنان غمري: الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتأثيرها على الطلبة الجامعيين نموذج عن لعبة فري فاير، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماسترفي علوم الإعلام والإتصال، تخصص إعلام سمعي بصري، شعبة علوم الإعلام الإتصال، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2021/2020، ص 23، 24.

رشيدة بودية، الألعاب الإلكترونية (الفري فاير والبوبجي) وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانوية ولاية الوادي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم التربية ، تخصص إرشاد وتوجيه ، شعبة علوم التربية،قسم العلوم الإجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة الشهيد حمة لخضر، الوادي، 2021/2020، ص31، 32.

إجابيات لعبة فري فاير:

- إمكانية الدردشة مع الأصدقاء إما عن طريق الصوت أو الرسائل ومنه تعزيز الروابط بين الأصدقاء وإكتساب صداقات جديدة عند الدخول مع غرباء، أيضا اللاعبين الذين لديهم نفس الرغبة من الدردشة والكشف عن مشاعرهم ومساعدة بعضهم البعض.

- تنمية مهارة التعاون عند اللاعب لأن للفوز يحتاج الفريق أن يكون يدا واحدة طول الوقت ويحتاج إلى إتباع إستراتيجيات منضمة للفوز، إضافة إلى مساعدة اللاعبين لملائهم بشكل طوعي في بعض الحالات مثل شرح طريقة اللعب وإعارة الأدوات وتعليم كيفية الوصول إلى المستوى التالي.[1]

- تعزيز مهارة حل المشكلات وذلك بتدريب العقل وتحفيز الدماغ من خلال إتخاذردات فعل سريعة وإيجاد حلول للفوز ومحاولة اللاعب الوصول إلى مستويات أكثر صعوبة .

- تنمية مهارة العمل تحت الضغط فعندما يكون اللاعب في قتال يحتاج إلى التفكير دائما في الخطوة التالية.

- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات فري فاير.[2]

- الإبتعاد عن الإنحرافات الجسدية والسلوكية والآفات الإجتماعية وذلك لإنشغال تفكير الطفل في اللعبة وإستثمار وقته فيها.

- مساعدة المخ على إفراز هرمون الدوبامين وذلك للشعور بالمتعة والتسلية.

سلبيات لعبة فري فاير:

- الإدمان فالإكثار من اللعب يجعل اللعاب يهرب من الواقع إلى اللعبة وتعوده العيش في واقع يقوم على القتال والصراع من أجل البقاء وتنمي فيه روح العداء والإنتقام.

- للعبة مخاطر صحية على الجسم فالإكثار من إستخدام الحاسوب والهاتف يلحق الضرر بالعمود الفقري ويسبب إجهاد العين والمخ.[3]

- الإنعزال وذلك لبقاء اللاعب لمدة طويلة وحيدا في غرفته ويفضل ذلك على البقاء مع الأسرة أو الخروج مع الأصدقاء.

---

[1] أسامة محمد عبد السلام، هيثم عبد المجيد محمد: فاعلية إستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية (xbox) لتنمية بعض المهارات الرياضية لتلاميذ المرحلة الإبتدائية، ص 5.

[2] ميرة بلقاسم، خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري، مذكرة ماستر، تخصص علوم الإعلام والإتصال، فرع إتصال وعلاقات عامة، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2019/2018، ص 46.

[3] سميرة حسن محمد الصمادي، الاثار الصحية والسلوكية المترتبة على إشغال الأطفال في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون، المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والإجتماعية، العدد 39، الأردن، 2020، ص 164.

- كثرة الإنفاق المادي وإضاعة الوقت وإهمال الواجبات والإلتزامات الخاصة.[1]

ب. لعبة كلمات كراشWordsCrush:

الملحق (5):صورة الجزائر في اللعبة	**الملحق(6): سؤال في اللعبة.**	**الملحق (7): أيقونة اللعبة**

معلومات اللعبة:

الإسم: كلمات كراش WordsCrush الشركة المنتجة: Zytoona

تاريخ الإصدار : 2017/12/31 اخر تحديث:2022/11/18

عدد التحميلات : أكثر من 50 مليون عملية تحميل مارس 2023 على Google play[2]

فكرة اللعبة:

تندرج لعبة كلمات كراش ضمن صنف حل الألغاز والألعاب التربوية التعليمية حيث تقوم هذه اللعبة على حل مجموعة من الألغاز للمرور إلى الدور الأعلى حيث يقوم اللاعب فيها بإستكشاف خريطة العالم عن طريق تلقي مجموعة من الألغاز الخاصة بتلك الدول مثلا إكتشاف المثل وكلمة السر وكلمات متقاطعة ولعبة الكنز حيث أنها تثير فضول اللاعب ذلك بأنها لعبة مليئة بالتسلية والتشويق وتشحذ قدرات اللاعب لماتحتويه من معلومات وما تحتاجه من حدة في التفكير ودقة ملاحظة، حيث أنتجت شركة زيتونة العديد من الألعاب في هذا النوع مثل لعبة إشبكها ولعبة ضربة معلم ولعبة رشفة وتوجد أيضا نسخة باللغة الإنجليزية WordsCrush .

ج . لعبة الحوت الأزرق:

[1] بلقيس مراد، حنان غمري: مرجع سبق ذكره، ص 25.

[2] كلمات كراش، ت إ 2023/03/07، س 08:36، https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zytoona.wordscrush&pli=1

الملحق(10): صورة لطفل رسم حوت على يده	**الملحق(9): أيقونة لعبة الحوت الأزرق**

معلومات اللعبة:

الإسم: الحوت الأزرق The Blue Wale المنتج: فيليب بوديكين.

تاريخ الإصدار: مارس 2013

فكرة اللعبة:

لعبة الحوت الأزرق هي لعبة روسية صنعها طالب علم النفس ذو 21 عاما (2016) فيليب بوديكين الذي يعمل تحت إمرته 57 معاون فكرتها الأساسية دفع اللاعب للإنتحار وذلك عبر إجتياز 50 تحدي على مدار 50 يوم بمعدل تحدي كل يوم، فأول مرحلة من هذه التحديات هي طلب المعاون من اللاعب كتابة F57 أو رسم حوت على ذراعه بإستخدام أداة حادة كالسكين ويلتقط صورة أو مقطع فيديو ويرسله إلى المسؤول، في اليوم التالي يطلب المسؤول من اللاعب الإستيقاظ مبكرا عند الساعة 04:15 صباحا ومشاهدة مقطع فيديو به موسيقى غريبة تجعل اللاعب مكتئب، وتتوالى التحديات من هذا النوع إلى أن يصل إلى التحدي الذي يطلب منه فيه الذهاب إلى مكان مرتفع ويجلس وحيدا والتحدي الخمسين هو الإنتحار عن طريق القفز من مبنى عالي أو الطعن بسكين أو الشنق بحبل والذي يجعل اللاعب ينفذ أوامر المسؤول هو تعرضه للتهديد بقتله وقتل عائلته كذلك يبتزونه عن طريق المعلومات التي أعطاهم إياها في المراحل السابقة ، وإستعمال المسؤول أسلوب التعذيب النفسي على اللاعب،[1] إضافة إلى وجود مجموعة من الطلاسم في مقاطع الفيديو والموسيقى في مقاطع الفيديو والموسيقى التي يرسلها المسؤول إلى اللاعب فقد إعتمد المصممون على مجموعة من النقاط للسيطرة على اللاعب تتمثل فيما يلي:

[1] هويدة مصطفى، ماهي مراحل لعبة الحوت الأزرق بالتفصيل، ت ن 2018/04/10، ت إ 2023/03/09، 23:37 https://qlamy.com

إختيار الإسم: إسم الحوت الأزرق أختير تيمنا بالحوت الأزرق الذي ينتحر عندما يصاب بمرض أو تنقص عنه التغذية ، وذلك بإتجاهه إلى الشاطئ حيث المياه قليلة وينتحر.

الفئة المستهدفة: هي الأطفال ما بين 10 إلى 21 سنة وعلميا هذه الفئة يسهل التأثير عليها وتغيير أفكارها.

التدرج: حيث يقوم المسؤول بتحليل شخصية الطفل عن طريق مراقبة حساباته على مواقع التواصل الإجتماعي والتدرج في إعطائه المهام من الأسهل إلى الأصعب وتأكده بأنه قام بكل مرحلة بالشكل المطلوب.

التوقيت: فتوقيت تنفيذ المهام هو الرابعة فجرا بالضبط الساعة 04:15هو الوقت الذي يتأثر فيه الإنسان بشكل كبير إما سلبا أو إيجابا وهو المسؤول هو التأثير السلبي على الطفل.

بث الرعب: وذلك عن طريق جعل اللاعب يشاهد فيديوهات مرعبة بها موسيقى تبث الإكتئاب وتمد بطاقة الخوف والتوتر واليأس.

التهديد: بعد التجسس على الضحية وموقعه والصور على هاتفه ولصغر سن الضحية يكون من السهل التلاعب بعقله.

اللعب بالمسميات: مع الوقت يجعلك أنك أنت الحوت الأزرق عن طريق اللعب بالمسميات حيث أنه لا يخبرك بأنك مقدم على الإنتحار بل يقول هل أنت قادر على التحدي؟ هل أنت مستعد لتصبح الحوت الأزرق؟.[1]

وإنتشرت لعبة الحوت الأزرق حول العالم ونجد أن روسيا في أول قائمة الترتيب حسب الضحايا بمعدل 130 حالة إنتحار، جرى التحقيق بشأنها وكانت اللعبة هي السبب إضافة إلى حالات في تونس وبنغلاديش والبرازيل وبلغاريا والهند وإيطاليا وفرنسا والمغرب وتاليتها الجزائر حيث سجلت الجزائر عشر حالات إنتحار بسبب لعبة الحوت الأزرق،[2]وأحد هذه الحالات الطفل أحمد الذي يبلغ من العمر عشر نوات توفي شنقا في شقتهم بينما كانت تصريحات الوالدين بأنه كان منطويا في الفترة الأخيرة ولم يعرفا السبب في ذلك إلا بعد الفاجعة الكبيرة التي ألمت بهما.[3]

---

[1] منال عبد الرحيم حسن، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد عبد العلي: دراسة تحليلية لإنتشار بعض الألعاب الإلكترونية الخطيرة،ع 17، مجلة العمارة والفنون، ص 464، 465.

[2]ماهي تحديات الحوت الأزرق ال50 ولماذا تنتهي بالإنتحار؟، ت ن 2018/04/10، اخر تحديث 2020/05/20، ت إ 2023/03/10، س 00:08،https://www.alarabiya.net

[3]تينة كريمة، بن غليسي سعاد، بن القريشي نور الدين: تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال مستقبلا لعبة الحوت الأزرق نموذجا، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والإجتماعية، المجلد 04، العدد 01، 2022، ص 07.

في محاولة من بعض الدول للتصدي لخطر لعبة الحوت الأزرق القاتلة، أُطلقت العديد من الأفكار والمبادرات لألعاب أخرى مشابهة، تستهدف أيضاً المراهقين، لكن عبر سلسلة من التحديات الخيرية، ومن أشهر تلك المحاولات لعبة الحوت الوردي في البرازيل، ومؤخراً الحوت الأخضر في مصر، حيث طرحت الكاتبة المصرية غادة عبدالعال فكرةً شبيهةً للحوت الأزرق، وأطلقت عليها اسم الحوت الأخضر، وقالت غادة إن اللعبة سوف تتكون من 30 مرحلة، تبدأ من 15 أبريل، حتى 15 ماي، لكي تنتهي قبل بدء شهر رمضان الكريم، حيث يقوم اللاعب بعمل تحدٍّ واحد كل يوم، وأضافت غادة أن التحديات تتدرج في الصعوبة مثل لعبة الحوت الأزرق، إذ تبدأ بتحديات بسيطة مثل مساعدة شخص بعبور الطريق، أو إطعام الحيوانات الضالة، وكذلك مساعدة الأهل، أو شريك الحياة بالمنزلتتطور التحديات وتزداد صعوبةً حتى تصل لجمع تبرعات لإنقاذ امرأة من الغرامات، وهنَّ نساء عليهن ديون قد تؤدي لدخولهن السجن، أو إنقاذ غارمة دخلت السجن بالفعل، ودفع الأموال لخروجها، ونفس الفكرة في لعبة الحوت الوردي.[1]

ثالثا: خصائص العناصر الأساسية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المحتملة.

خصائص الألعاب الإلكترونية:

1. إن الألعاب الإلكترونية نشاط حر أي أنها تمارس من قبل الأطفال بدوافع ذاتية وتلقائية وحرة ، وتعتبر نشاط مستقل يمارس برغبة ذاتية في زمان ومكان معينين .
2. الألعاب الإلكترونية تمارس لغاية التسلية والمتعة وليس لغاية أخرى.
3. الألعاب الإلكترونية نشاط فردي قد يمارسه الفرد لوحده وجماعي قد يمارسه الفرد مع جماعة.
4. يستثمر اللاعب طاقته الحركية والذهنية في الألعاب الإلكترونية وذلك لما تحتاجه من تركيز وتخطيط وسرعة بديهة.
5. لا تحتاج الألعاب الإلكترونية إلى جهد مثل الذي يبذله العامل لذلك يستطيع الأطفال الصغار ممارستها بكل أريحية.[2]
6. الألعاب الإلكترونية نشاط يحقق الشعور بالحياة فاللاعب عند ممارسته لهذه الألعاب يحس أن هناك قيمة لوجوده وغاية يريد تحقيقها.[3]

---

[1] خضر زهرة: بعد لعبة الحوت الأزرق: لعبتي الحوت الأخضر والحوت الوردي تنتشران.. لكن هذه المرة لا تنتهي اللعبة بالإنتحار! ، ت ن 2018/04/19، ت إ 2023/03/10، س

https://nabatieh.org/news.php?go=fullnews&newsid=192300:35,4

[2] أميرة مشري: أثر الالعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة ماستر، قسم علوم الإعلام والإتصال، تخصص إتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن المهيدي، أم البواقي، 2017/2016، ص 38.

[3] محمد أحمد صوالحة: علم نفس اللعب، ط1، دار الميسرة للنشر والتوزيع، عمان، 2014،ص 21 - 22.

7. الألعاب الإلكترونية نشاط يقوم على تفاعل اللاعب مع ما يعرض أمامه في الألعاب فقد يحس بالرعب والخوف في ألعاب الرعب وقد يحس بالحماس في ألعاب المغامرة وقد يحس بالذكاء في ألعاب الألغاز.

1. العناصر الأساسية للألعاب الإلكترونية التعليمية:

1- الأهدافGoals: وهي النهاية التي يرغب اللاعب في الوصول إليها، فالهدف من اللعبة يجب أن يكون محددا بوضوح، وينبغي أن نميز بين هدف اللعبة ذاتها وهو الكسب وبين الهدف التعليمي وهو ما يريد أن يتعلمه اللاعب من اللعبة.

2- القواعد Rules:وهي مجموعة الظوابط التي يتبعها اللاعب للوصول إلى الهدف وهي التي تحدد كيفية الإنتقال من مرحلة إلى أخرى ومن مستوى إلى اخر.

3- المنافسة Compétition: تكون بين شخص وآخرمن أجل الفوز أو بين الشخص ونفسه وذلك للإرتقاء بمستواه.

4- التحديChallenges: يعتبر من أهم عناصر الجذب والإثارة في الألعاب الإلكترونية التعليمية إضافة إلى أنه عنصر للتحفيز الذي يجعل اللاعب يحاول مرارا وتكرارا الفوز في اللعبة.

5- الخيالFantasy: تثير خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم.

6- الأمان Safety: فاللعبة بيئة غير خطرة حيث يشعر الطالب بالأمان وعدم الخوف.

7- الترفيه Entertainement: وهو السمة التي تضيف المتعة والإثارة.

8- التكيف: يجب أن تراعي أنماط التعلم المختلفة وإختلاف معلوماتهم السابقة.

9- المثيرات والإستجابة الإجابية: وهو أن الإنتقال إلى خطوة جديدة في اللعبة يكون مثيرا ويتطلب إستجابة إيجابية.

10- التغذية الراجعة والتعزيز الفوري: بما أن المتعلم يكون قد إستجاب للمثير لذلك فإن اللعبة التعليمية تعرض له النتيجة الفورية وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذي يدفعه لمواصلة اللعب.[1]

وتعتبر هذه العناصر أساس نجاح اللعبة الإلكترونية حيث أن توفر جميع هذه العناصر في أي لعبة إلكترونية وليس فقط التعليمية، يجعلها تحقق نجاحا باهرا في سوق الألعاب ويكون هنالك إقبال كبير عليها من طرف الجمهور.

[1] أسامة محمد عبد السلام، هيثم عبد المجيد محمد : فاعلية ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-BOX) لتنمية بعض المهارات الرياضية لتلاميذ المرحلة الإبتدائية، مدينة حائل 1435ه/1436ه، ص 20، 21.

2. إجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

تطرقت العديد من الدراسات إلى إجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وكل دراسة تناولتها من جانب مختلف كتأثيرها على نمو الطفل وتأثيرها على الجانب الديني وتأثيرها على السلوك العدواني وفي دراستنا هذه سنتطرق إلى أهم إجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل.

إجابيات الألعاب الإلكترونية:

- الألعاب الإلكترونية تعد الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة كما تجعل الطفل مسؤولا عن نفسه أثناء اللعب ولا يحتاج لمراقبة الاخرين.
- التدرب على حل المشاكل بطرق إبتكارية فأثناء اللعب وبسبب خطأ في الحركة أو الإختيار يتعرض اللاعب للخسارة وهو ما يدفعه للتفكير في طرق بديلة تجنبه الخسارة ويضمن عدم الوقوع في الخطأ مرتين.[1]
- تؤدي بعض الألعاب إلى زيادة حجم مناطق معينة من الدماغ ومنها المناطق المسؤولة عن التخطيط الإستراتيجي والمهارات الحركية الدقيقة والتوجيه المكاني.
- تساعد الأطفال الذين يعانون من ضعف في القراءة على تحسين قراءتهم.[2]
- تقوية الذاكرة ففي بداية كل لعبة على اللاعب حفظ وظائف الأزرار وأساليب التحكم بها ثم قد تعتمد اللعبة على ذاكرة أكثر فقد تطلب منك أن تصل إلى مكان كنز خبأته أو مفتاح تحتاجه وهو ما يعمل على تقوية ذاكرة اللاعب طفل كان أو بالغا.
- تعلم لغات جديدة عن طريق الممارسة أثناء اللعب مع الأصدقاء والغرباء وعن طريق الألعاب المصممة خصيصا لتعليم اللغات.
- تنمية المهارات الحسية لدى الطفل فبعض الألعاب تحتاج من الطفل إلى إستخدام جميع حواسه كاللمس والرؤية والسمع ودقة الملاحظة ورد فعل سريع فمع الوقت هذه المهارات تنمو مع ممارسة هذه الألعاب فدافع الفوز يجعل للطفل قابلية للتطوير من مهاراته وحواسه.
- تبني ثقافات جديدة من خلال ما يتعرض له الطفل من محتوى على الألعاب ومن خلال مخالطة ومعاشرة الأشخاص الأجانب فألعاب الأونلاين توفر ميزة الدردشة بين اللاعبين.

---

[1] رأفت صلاح الدين: الألعاب الإلكترونية واثارها على الطفل ، أبواب الإعلام، ص 93.

[2] محمد محمود الطناحي: الألعاب الإلكترونية جدلية التأثير وحتمية المواجهة، ورشة عمل العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي، القاهرة، 2019، ص 43.

- تعد الألعاب الإلكترونية مصدر للتسلية والترفيه وإفراغ الطاقة السلبية التي يتعرض لها الطفل خلال يومه فمتعة الفوز تساعد جسم الإنسان على إفراز هرمون السعادة الذي يجعل الطفل يشعر بالراحة النفسية والرضا الذاتي حيث يعتبر عقل الإنسان الفوز في اللعبة إنجازا خصوصا إذا كان الفوز في مرحلة متقدمة وصعبة من اللعبة.

- ملئ أوقات الفراغ حيث تشغل الألعاب الإلكترونية الطفل عن الشعور بالوحدة وتشغله عن الإتجاه إلى ما يضره كالمخدرات ومصاحبة رفقاء السوء.

- تشكل الألعاب مصدر دخل لبعض الشباب حيث يمكن صنع فيديوهات من هذه الألعاب وتحميلها على منصة يوتيوب أو عن طريق البث المباشر على منصة التيك توك Tik Tok أو النيموتيفي Nimo TVأو من خلال المسابقات التي تنضمها الشركات المالكة لهذه الألعاب إضافة إلى كسب الأموال من خلال تطوير هذه الألعاب.

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

- الإضطراب: يعرف الإضطراب الناجم عن اللعب في مسودة المراجعة الحادية عشر للتصنيف الدولي للأمراض بأنه نمط من سلوكيات اللعب " اللعب بالألعاب الرقمية" أو " ألعاب الفيديو" التي تتميز بضعف التحكم في ممارسة اللعب، وزيادة الأولوية التي تعطى للعب على حساب الأنشطة الأخرى إلى حد يجعله يتصدر سائر الإهتمامات والأنشطة اليومية ومواصلة ممارسة اللعب أو زيادة ممارسته رغم ما يخلفه من عواقب سلبية.[1]وهذا الإضطراب في إستخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى ضعف كبير في الأداء الشخصي والأسري والإجتماعي والتعليمي والمهني ومجالات الأداء المهمة الأخرى.

- الوقت: إن ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة تؤدي بصاحبها إلى إهمال جزء كبير من حياته وذلك لتضييعه وقته فيها حيث تشغله عن دراسته وعمله أو أي من المهام اليومية التي عليه القيام بها.[2]

- الإدمان: الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل مرغما وبشكل قهري على الإستمتاع بها على حساب حاجاته الأساسية كالنوم والأكل والنظافة والصلاة حيث أن الإدمان هو مواصلة فعل الشيئ مع العلم بالأضرار السلبية له .

- السلوك: نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والإستمتاع بفتل الاخرين وتدمير ممتلكاتهم والإعتداء عليهم ومنه فإنها تلقن الأطفال أساليب إرتكاب الجريمة وفنونها، وتنمي في عقولهم

---

[1] بن فرج الله بخته، نبار ربيحة: الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الأطفال، مجلة المجتمع والرياضة، جامعة الوادي، الجزائر، المجلد 3، العدد 1، 2020، ص 58.

[2] دلال الواعر: مرجع سبق ذكره، ص32.

قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة، إن تعرض الطفل لمثل هذه المؤشرات تخلق لديه الرغبة في تقليد سلوك البطل في هذه الألعاب مما يؤثر عليه في حياته الإجتماعية العادية ففي جويلية 2000 نشرت أكاديمية الطب الأمريكية وعلم نفس الأطفال والمراهقين أن شاب في 19 من عمره أطلق النار في المتوسطة التي يدرس فيها حيث تسبب في قتل 12 أستاذ مع الكاتبة وطالبين وشرطي وبعدها إنتحر وفي ظل هذه المأساة منعت ألعاب الفيديو العنيفة في ألمانيا حيث أصدرت قرار يمنع إنتاج وبيع الأفلام وألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو العنيفة.

- التعرض للأفكار الجنسية والمشاهد الخادشة: حيث كشف تقرير لهيئة الإذاعة البريطانية BBC عن وجود مشاهد جنسية في لعبة روبلكسRoblex وهي واحدة من أثر ألعاب الأطفال شيوعا حول العالم وحسب ما جاء في التقرير و كمثال فقد أظهرت اللعبة رجلا عاريا يرتدي طوق كلب فقط وتقوده إمرأة ووفق إحصائيات رسمية أن هذه الألعاب تستقطب شهريا أكثر من 200 مليون مستخدم نشط جزء كبير منهم من الأطفال وليست لعبة روبلكس فقط التي تعرض هذه المشاهد حيث نجد ايضا لعبة حياة ثانية Second life التي تتيح للأطفال ممارسة الجنس بإستخدام شخصيات إفتراضية.[1]

[1]أفكار جنسية منحرفة ومشاهدخادشة...كيف تتسلل الإباحية إلى ألعاب اطفالنا؟ ، صحيفة الفوز، ت ن 2022/02/21، ت إ 2023/02/27، س 14:46،

https://www.alfouz.info/?p=28817

الخلاصة:

جاء هذا الفصل تحت عنوان مدخل عام لمجال الألعاب الإلكترونية حيث تفرع إلى ثلاث عناوين رئيسية أولها تاريخ الألعاب الإلكترونية أين تطرقنا فيه إلى بعض التعاريف التي وردت حول الألعاب الإلكترونية إضافة إلى المسار التاريخي لها وأهم الشركات الرائدة في هذا المجال وأشهر منتجاتهم، ثانيا تم التطرق إلى اليات الألعاب الإلكترونية فقد إندرج ضمنها ثلاث عناوين فرعية أولها بعض تصنيفات الألعاب الإلكترونية مثلا حسب طريقة اللعب وحسب عدد اللاعبين وحسب الهدف إضافة إلى أنواع اللاعبين حسب مدة إستخدامهم للألعاب الإلكترونية ، تم التطرق أيضا إلى أشهر الوسائل التي يستخدمها الطفل لممارسة هذه الالعاب كالهاتف والحاسوب وعارضة التحكم، كما تم الإشارة إلى ثلاث نماذج للألعاب الإلكترونية في الجزائر حسب التأثير سواءا تأثير إيجابي مثل لعبة كلمات كراش أو تأثير سلبي مثل لعبة الحوت الأزرق أو تأثير إيجابي وسلبي مثل لعبة فري فاير، ثالثا تم ذكر تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري فقد إشتمل هذا العنوان على الخصائص والعناصر الأساسية للألعاب الإلكترونية التي تؤدي إلى هذا التأثير إضافة إلى إجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل وتحصيله الدراسي ووقته وتنشئته الإجتماعية.

II تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري.

تمهيد

أولا: ماهية السلوك عند الطفل.

1. مفهوم سلوك الطفل.
2. أنواعالسلوك لدى الطفل.
3. خصائص سلوك الطفل.
4. أهمية اللعب في بناء سلوك الطفل.

ثانيا: علاقة الألعاب الإلكترونية بسلوك الطفل الجزائري.

1. تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل.
2. أسباب ودواعي ممارسة الطفل لألعاب الإلكترونية.
3. التنشئة الاجتماعية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية.

الخلاصة

تمهيد:

يعتبر الطفل الركيزة الأساسية لأي مجتمع ، كما أن الاهتمام بالطفل و تنشئته هو اهتمام بالمجتمع بأسره ، يعد اللعب من أهم الأنشطة التي يمارسها الطفل وتساهم في بناء ونمو فكره و صقل شخصيته وتزويده بالمفاهيم وباعتبار أن الطفل الحالي يعيش في فضاء تكنولوجي فقد تطور مستوى ممارسته للعب حيث أصبح يستخدم الألعاب الالكترونية التي ساعدت على جعل العالم قرية صغيرة من خلال نشر ثقافات مختلفة في أوساط الطفل .

الطفل ومن خلال ممارسته للألعاب الالكترونية يكتسب أو يتعلم سلوكيات قد تكون سوية أو غير سوية باعتبار أن تجاربه في الحياة تقريبا تكون منعدمة ومعارفه قليلة أي لم يصل لدرجة النضج التي تسمح له بتحديد نوع السلوك لديه هل سليم أم غير سليم ويستوعب الجوانب الإيجابية التي يمكن أن يستغلها في ممارسته للألعاب الإلكترونية والجوانب السلبية التي يجب أن يتجنبها وهذا ماركزنا عليه في هذا الفصل. في وقتنا الحالي أصبح كل ما يتعلمه الطفل و يكتسبه غالبا ما يكون بنسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والحواسب ومن خلال ما سنعرضه سنتعرف على تأثير الألعاب الالكترونية الذكية على سلوك الطفل والبيئة الاجتماعية لتأثر الطفل الجزائري بهذه الألعاب الالكترونية.

أولا: ماهية السلوك عند الطفل:

1- مفهوم سلوك الطفل:

يُستخدم "السلوك" في لغتنا للإشارة إلى معنى أخلاقي، عندما نقول: فلان طيب السلوك. و كذلك نشير به إلى ما يصدر عن الإنسان من أفعال حركية ظاهرة، كالجري والمشي والكتابة. و لكن "السلوك" يعني ما هو أكثر من ذلك. وقد أدى هذا إلى تعدد تعريفاته.

- يقصد بالسلوك بوجه عام أنه عبارة عن الإستجابات الحركية للفرد.
- يعرف علم النفس السلوك: أنه كل مايصدر عن الإنسان والمتمثل في الأنشطة الظاهرة الملموسة والأنشطة غير الظاهرة أو غير الملموسة كالتفكير والتأمل والإدراك.
- السلوك: هو مجموعة التصرفات والتعبيرات الخارجية والداخلية التي يسعى عن طريقها الفرد لأن يحقق عملية الأقلمة والتوفيق بين مقومات وجودة ومقتضيات الإطار الإجتماعي الذي يعيش داخله.[1]
- السلوك: هو حالة من التفاعل بين الكائن الحي ومحيطه (بيئته)، وهو في غالبيته سلوك مُتعلَم (مكتسب)، يتم من خلال الملاحظة والتعليم والتدريب، ونحن نتعلم السلوكيات البسيطة منها والمعقدة. وإنه كلما أتيح لهذا السلوك أن يكون منضبطاً وظيفيا ومقبولاً، كلما كان هذا التعلُم إيجابياً، وأننا بفعل تكراره المستمر نحيله إلى سلوك مبرمج الذي سرعان ما يتحول إلى " عادة سلوكية " تؤدي غرضها بيسر وسهولة وتلقائية.[2]
- ويُنظر إلى السلوك أيضاً على أنه كل ما يفعله الإنسان ظاهراً كان أم غير ظاهر. وينظر إلى البيئة على أنها كل ما يؤثر في السلوك، فالسلوك إذن هو عبارة عن مجموعة من الإستجابات، وإلى البيئة على أنها مجموعة من المثيرات . [3]

2- أنواع السلوك لدى الطفل :

يمكن تصنيف السلوك لدى الطفل إلى خمسة أنواع حسب طبيعة السلوك:

1. السلوك الزائد: ما يقوم به الطفل بشكل متكرر وفي أي وقت وتشمل الحركة الزائدة وعدم الاستقرار والتحرك الدائم.

---

[1] شعبان علي حسين السيسي، علم النفس أسس السلوك الإنساني بين النظرية والتطبيق، كلية العلوم الإدارية-أكاديمية السادات للعلوم الإدارية، 2009، ص14.

[2] منى خضر الحبش: المشكلات التربوية و السلوكية ، الجامعة العربية المفتوحة، قسم الدراسات التربوية، تخصص علوم التربية، 2007-2008، ص02

[3] منى خضر الحبش: نفس المرجع السابق، ص2.

2. السلوك الناقص: المشاكل النفسية التي يعاني منها الطفل بسبب تنشئته الاجتماعية وتسمى أحيانا بالاضطرابات وتشمل: القلق، الشعور بالنقص، الانعزال، الانطواء، عدم الإختلاط مع أصدقائه في المدرسة، عدم تنفيذ أوامر أحيانا .

3. السلوك العادي: يسمى بالسلوك الطبيعي، مزاولة الطفل لأنشطته بشكل عادي مثل اللعب مع الأصدقاء التركيز، النوم في الوقت المحدد، الإصغاء للحديث، تجنب السلوك العدواني.

4. السلوك الاستجابي: تتحكم به مثيرات أو منبهات التي تسبقه ، فبمجرد حدوث المثير يحدث السلوك، مثلا: ممارسة الألعاب الالكترونية القتالية يؤدي إلى تكوين طفل ذو سلوك عدواني (يقلد الحركات القتالية كالدفع والضرب والصراخ...).

5. السلوك الإجرائي: هو السلوك الذي يتحدد بفعل العوامل البيئية مثل: الاقتصادية (المستوى المعيشي)، الاجتماعية (التنشئة الاجتماعية للطفل)، التربوية (القيم، المبادئ، العادات التي ترى عليها الطفل).

تصنيف السلوك لدى الطفل حسب الإستجابة :

تكون سلوكيات الطفل عبارة عن مجموعة من الإستجابات للأوامر والمنبهات التي يتلقاها أو تقليدا لما يشاهده :

1. حركية: مثل إتساع حدقة العين نتيجة الضوء.

2. لفظية: الصراخ.

3. فسيولوجية: تقلص المعدية عند الجوع ، البكاء عند الحزن .

4. إنفعالية: الغضب، الفرح.

5. معرفية: قابلية إكتساب المعلومات كالإنصات، التذكر، التفكير.

6. وقد تكون الإستجابة بالكف عن النشاط مثل الإنعزال، الصمت، الإنطواء...الخ .[1]

وقسم علماء النفس السلوكإلى نوعين هما السلوك الفطري والسلوك المكتسب:

1. فالسلوك الفطري: هوسلوك فطري موروث، السلوك الذي لايحتاج إلى تعلم مثل السراخ أو البكاء عند الطفل الصغير.

2. السلوك المكتسب: السلوك الذي يتعلمه الفرد نتيجة إحتكاكه بالبيئة المحيطة به مثل تعلم فنون الدفاع عن النفس، تعلم الكتابة، تعلم قيادة السيارة...إلخ. وتتأثر بالإتجاهات والميول وغيرها مما يقوم به الفرد.[2]

[1] بطرس حافظ بطرس: تعديل وبناء سلوك الأطفال، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2010، ص15,17 .

[2] شعبان علي حسين السيسي، نفس المرجع السابق، ص13.

3- خصائص سلوك الطفل:

1. القابلية للتنبؤ: السلوك يخضع لنظام معين ، يحدث كنتيجة لشيء ما، فإذا إستطعنا تحديد ومراقبةما يقوم به الطفل سواء من حركات أو ألفاظ وتغيرات التي تطرأ عليه وما يتعرض له فإنه يمكن التنبؤ بسلوكه وتعديله .

2. القابلية للضبط: يقصدبه تعديل السلوك وتنظيمه من خلال الأحداث البيئية، الاجتماعية، النشاطات التي يقوم بها الطفل والضبط الإيجابي لسلوك الطفل .

3. القابلية للقياس: بما أنّ السلوك الإنساني معقد لأن جزء من ه ظاهر وقابل للملاحظة والقياس والجزء الآخر ظاهر ولكن غير قابل للقياس، خاصة الأطفال في مرحلة الثانوية حيث يكون في فترة مراهقة.[1]

4- أهمية اللعب في بناء سلوك الطفل:

اللعب من الأنشطة الأساسية التي يقوم بها الطفل وحق من حقوقه الأساسية وتكمن أهمية اللعب في بناء سلوك الطفل من خلال غرس فيه الأخلاق مثل التعاون وتجعله إجتماعيا وتساعده على تكوين الصداقات في محيطه وتنشطه ذهنيا وبدنيا، ويمكننا إبراز أهمية اللعب في بناء وتكوين سلوك سوي للطفل فيما يلي :

- اللعب بالدرجة الأولى مصدر للهو والترويح عن النفس والتسلية وهو سبيل الأول للطفل لإكتشاف الأشياء و العلاقات والإبداع والإنطلاق في عالم جميل وخلاب ويخلص الطفل من الطاقة السلبية وإنفعالاته، والطفل الذي لايلعب هو دليل لوجود خلل نفسي أو عقلي أو ضعف جسدي.

- من خلال الألعاب الجماعية يتعلم الطفل أسلوب الإرتباط بالمجتمع و حل المشاكل الناشئة عن هذه الارتباطات والمنهج الملائم للتعامل مع الآخرين وتلقين الطفل منذ صغره طابع التكافل والتعاون أي قيم وعادات مجتمعه وتعريفه السلوك السليم وحدود تصرفه مع الآخرين.

- تكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية ويؤثر بدرجة كبيرة في سلوكه فمن خلاله يتلقى المفاهيم الأولى في حياته، ويتعلم كيف يميز بين الحسن والسيئ وإكتساب المثل الأخلاقية وتطبيقها مثل الصدق والعدل وضبط النفس وأشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به مثل أن الأبوين يمكن أن يتغاضى عن بعض أخطائه ولكن الأخرين لايقومون بذالك ويحقق التواصل الجيد معهما. [2]

---

[1] بطرس حافظ بطرس : نفس المرجع السابق ، ص17,18 .

[2] هايدي مواثقي: علم النفس اللعب، ط1، دار الهادي، بيروت، 2004، ص34.

أنظر إلى المرجع التالي:سامي عويس: فاعلية اللعب في إكساب أطفال الروضة مجموعة من المهارات الرياضية، مجلة جامعة دمشق، العدد1، المجلد12، 2003.

- التطور اللغوي أي إكساب مفاهيم ومعاني جديدة ، فقد أصبح اللعب آدت تربوية جديدة في تعليم الطفل.
- التطور العاطفي.
- القدرة على استعمال الوسائل أي التكنولوجيا الحالية.
- من خلال اللعب ينمي أو يوسع الطفل تجاربه فالحياة يأخذ نظرة عن البيئة من حوله وكيفية التصرف فيها.
- اكتساب المهارات الاجتماعية.[1]
- تنمية فكرة التجربة والخطأ التي يتعلم من خلالها الطفل ويتغلب على حاجز الخوف.
- استهلاك طاقة الطفل الزائدة مما يساعد على النوم بعد مجهود اللعب وفتح شهيته ما يضمن نمو سليم للطفل.
- استكشاف الطفل لمقوماته الشخصية ومولاته فيحدد طموحات يرغب في تحقيقها مستقبلا ، ينمو الطفل مع أهدافه .
- أهمية اللعب بالنسبة لتوجيه سلوك الطفل من خلال: تزويده بالمعلومات التي تغذي ذاكرته و خياله ومهارته ويساعد في إطلاق العنان لرغباته.
- يعتبر اللعب من الأنشطة الرياضية للطفل .
- أكد علماء النفس أن للعب تأثير عجيب على الصحة النفسية لدى الطفل والجسمية أيضا، كأداة لتفريغ الانفعالات والطاقة السلبية لدى الطفل.[2]

وكخلاصة للعب فوائد في تعديل وبناء سلوك الطفل ونموه، تحقق له نمواً سليماً جسميا ولغويا وعقليا وإجتماعيا.

ثانيا: تأثيرات الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل:

بدأ انتشار الألعاب الالكترونية الذكية والتفاعلية وتطورها منذ سنة 1947 شيئا فشيئا حتى وصلت إلى هذا الشكل النهائي وجعلت نفسها غاية وحلم كل طفل يسعى دائما للحصول على جهاز

[1] محمد الطناجي : الألعاب الالكترونية : جدلية التأثير وحتمية المواجهة ، جامعة الدول العربية ، القاهرة ، 2019 ،

[2] اميرة مشري : اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة لنيل شهادة الماستر ، اتصال وعلاقات عامة ، جامعة العربي بن مهيدي ، 2016,2017 ،ص 30، 31 ،32 .

ذكي (حاسوب ،هاتف، الأنترنت) للغوص مع شخصية من اختياره في مغامرة بالنسبة له مشوقة وممتعة بحماس كبير غايته الفوز فيها.

صممت هذه الألعاب الالكترونية لتأخذ الطفل من عالم الوقائع إلى عالم افتراضي لا يمد بصلة لواقعه فهي انعكاس لثقافة غربية تختلف عن ثقافة طفلنا العربي. تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة ، وخاصة في هذه المرحلة يكون المجال الحسي للطفل قويا من الناحية البصرية [1]،وهذه الألعاب من خلال ما تحمله من جمالية ألوان باهية و أشكال متعددة وشخصيات تشبه الشخصيات الواقعية المشهورة تتفوق على العالم الحقيقي للطفل لتتجاوز البصر إلى البصيرة والإحساس بها ، فتوهم الطفل بأنها الصديق المناسب والمنجى له وتسرح بخيال الطفل إلى مجموعة من الأفكار والرموز والرسائل و مشاعر و آليات تفكير يترجمها الطفل من خلال جملة من السلوكيات قد تتناسب أو لا تتناسب مع سلوكه الديني والتربوي والتعليمي والثقافي والصحي وسلوكه الإجتماعي في بيئته الإجتماعية .

الألعاب الإلكترونية من وسائط الإعلام الجديدة التي ارتقت إلى عنصر التفاعلية ليدخل الطفل إلى عالم الذكاء الاصطناعي قبل أن يستوعب الأمور ويدخل الممارسة الفعلية [2] فأحيانا يجد الطفل نفسهبحاجة للعب الألعاب الإلكترونية من أجل إشباع رغباته النفسية، فمن خلال الانترنت أصبح يلعب جميع الألعاب التي تظهر أمامه دون إدراك منه بخطورتها أو مضمونها الذي قد يؤدي إلى نتائج غير مرغوب فيها، استحوذت شخصيات الألعاب الالكترونية على الطفل الذي أصبح يعيش حالة لعبة العالم الذكي الافتراضي في العالم الحقيقي وفي الغالب يجد أن تصرفاته غير مقبولة وهذا ما نسميه اصطدام الطفل بواقعه.

(يدخل الطفل الممارسة الفعلية أثناء استخدام الألعاب الالكترونية التي أضفت ميزة التفاعلية حيت تسمح للطفل أو توهمه بأنه من اختار الشخصية وهو المتحكم فيها ويمكن إجراء كل التغييرات والتعديلات عليها،وكذالك إمكانية تواصله مع لاعبين آخرين من مختلف الأماكن والدول أثناء اللعب).

---

[1] حسين الأنصاري : إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية ، عدد2 ،2007 ، تونس ، ص 127 .

[2] كوثر هاني : اثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين ، دراسة مسحية على عينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر، مدينة خميس مليانة، مذكرة مكملا لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال، تخصص اتصال جماهيري، جامعة جلالي بونعامة ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، قسم العلوم الإنسانية ، شعبة علوم الإعلام والاتصال ،2018، 2019 .ص59 .

تحظى الألعاب الإلكترونية باهتمام مختلف الباحثين حول تأثيرها على سلوك الطفل خاصة بعد انتشار لعبة الحوت الأزرق سنة 2019 وامتداد أثارها إلى أوساط المجتمع. الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين لها إيجابيات ولكنها لا تخلو من سلبيات كغيرها من وسائل التكنولوجيا ، حاول العديد من الباحثين فهم تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال ، فمن خلال سلوك الطفل نحاول فهم المشكلة التي يعاني منها ، هناك العديد من أنواع الألعاب الإلكترونية المصممة لأغراض متنوعة – يمكن أن يكون بعضها مسليًا ومريحًا بينما قد يكون البعض الآخر جيدًا للتعلم ونمو الدماغ ، ومع ذلك ليست كل الألعاب جيدة للأطفال ويمكن أن تكون آثارها سلبية، خاصة عند استخدامها لساعات طويلة . بفعل تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكياتالأطفال وصحتهم النفسية و علاقاتهم الاجتماعية وتمدرسهم؛ ومن خلال ملاحظة ومراقبة سلوكياتهم انقسم الباحثين والمهتمين بالألعاب الالكترونية إلى من اهتم بدراسة إيجابياتها والجانب الأخر دراسة تأثيرها السلبي على الطفل من مختلف النواحي بتركيز على السلوك.

1. التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على سلوك الطفل :

- من الناحية الصحية:

▪ أثبتت البحوث العلمية لأطباء في اليابان أن الألعاب الالكترونية تسبب نوعا نادرا من الصرع بسبب الومضات الضوئية المنبعثة منها وهو مرض نادر نتيجة حساسية من الضوء والأشخاص المصابين به بنسبة 1% في العالم في حين ارتفعت إحصائيات هدا المرض عند الأطفال وأنهم أكثر عرضة ب10 %.[1]

▪ على مستوى الذاكرة والدماغ : أنتجت الألعاب الالكترونية أجيال غبية ويفقدون السيطرة على أنفسهم يفقدون التركيز ويعانون من النسيان حيث أنها ومن خلال الممارسة الكثيرة تؤدي إلى :

- إجهاد الدماغ.
- إفراغ طاقت الطفل في اللعب.
- تجعل بعض وظائف الدماغ خاملة.
- التشتت الذهني.

[1] بن مجذوب صليحة : اثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل المتمدرس ، دراسة ميدانية على عينة من الأطفال بابتدائية عبد الرحمان البويرة ، مشروع مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال ، تخصص اتصال ، جامعة أكلي محند والحاج البويرة ، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، قسم التاريخ شعبة علوم الأعلام و الاتصال ، 2017 2018 ،ص70 .

▪ تؤثر على الخلايا العصبية في الدماغ تشير دراسة نشرتها صحيفة ذاصن البريطانية إلى أن بعض الألعاب الالكترونية لها تأثير خطير يمكن أن تزيد من خطر الإصابة بخلل عقلي والفصام لدى الأطفال ويصعب التعرف عليها في بادئ الأمر ومن ثم لا يمكن إدراكها .[1]

▪ تؤدي إلى مرض التوحد خاصة عند الطفل حيت يصبح منعزل ومنطوي ومنغلق على نفسه لا يقبل التعامل مع الآخرين .

▪ سوء التغذية حيث تعرض الأطفال للسمنة نتيجة الجلوس الطويل وعدم ممارسة المشي أو الرياضة أو الحركة بشكل عام أو فقدان الشهية.

▪ الساعات الطويلة أمام شاشة التلفاز الرقمي أو الهاتف الذكي أو البلايستيشن لممارسة هذه الألعاب الالكترونية يؤدي إلى الإحساس بآلام أسفل الظهر وآلام في الأصابع بسبب لوحة التحكم وإلتهاب المفاصل وعلى مستوى الرقبة بسبب الجلوس لساعات طويلة و إجهاد العينين بسبب الحركة السريعة وضعف البصر ، وكلها أعراض مزعجة تعطي الإحساس بصداع والإجهاد البدني والنفسي لدى الطفل.

▪ تعلق الطفل واندماجه في اللعب بالألعاب الالكترونية يؤدي إلى ارتفاع مستمر في هرمون الأدرينالين مما قد يؤدي إلى خطر الإصابة بمشكلات القلب ونوبات الهلع .[2]

- من الناحية السلوكية:

▪ تحتوي الألعاب الإلكترونية جملة من السلوكيات و العادات الاجتماعية و الدينية والثقافية الغريبة عن مجتمعنا وقيمنا والتي تؤثر على نشأت أطفالنا اللذين يتأثرون بتلك الحركات والعادات والألفاظ.

▪ ظاهرة المحاكاة والتقليد، حيث أصبح الأطفال يقلدون شخصيات اللعبة الإلكترونية بشكل أعمى في الواقع مع أصدقائهم (الحركات والكلمات والرموز الموجودة في اللعبة) وأصبحت شخصية البطل في اللعبة قدوتا لهم في طريقة التعامل والتحدث بدل الاقتداء بالوالدين . ومن أمثلة التقليد والمحاكاة : القفز بين الأسطح ، تعلم السرقة ، تعليم الكذب ، التحيز وذالك لتعرضه لقيم خاطئة من خلالها...الخ.[3]

▪ إثارة السلوك العدواني (العنف) إنتشرت مشاعر العدوانية حيث يكون البطل شخصية قوية يحارب ويقتل ويعذب الأشرار ليفوز ويكون هو القائد وهدا ما يشاهده الطفل ويقوم به في محيطه مع زملائه وهذا ما يتجسد في سلسلة الألعاب التي لاقت رواجا كبيرا " قد و أغلب " هذه اللعبة واحدة من آلاف الألعاب

---

[1] سلام عبد الكريم شمس الدين : مخاطر الألعاب الرقمية على الأطفال ص15 .

[2] مودة محمد سليمان: الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء، مجلة التربية والعلم، المجلد 22 ،العدد4 ، 2009 ، ص162 .

[3] بن مجذوب صليحة : اثر استخدام الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل المتمدرس ، مرجع سابق ، ص68.

الالكترونية التي تكون طفل غريب عن ثقافته وقيمه وتزرع فيه سلوكيات العنيفة فهي ترغم الطفل منذ البداية على اختيار شخصية البطل الأجنبي لقتل العربي وهو الخاسر دوما والفاشل والظالم ، وهناك لعبة البوبجي التي تشترط على اللاعب أن يركع لتمثال من اجل تزويده بعدة القتال والعلاج في اللعبة ،وهذا يتوافق مع ما جاءت به النتائج في دراسة علي سليمان الصوالحة سنة 2012 أن هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني والإجرامي حيث يشعر الطفل بأنه واحد من ألاعبين في اللعبة وأن سلوكه العنيف الحل ليفرض نفسه بين أصدقائه أو في مجتمعه ويتصرف بعدوانية مع الآخرين .[1]من خلال نشر أساليب الاعتداء على الآخرين وتدمير الممتلكات بدون وجه حق وتنمر على زملائهم كنوع من إظهار القوة والتحكم ، وتشجع الألعاب الالكترونية الطفل على الجرأة في سلوكه العنيف أكثر وتمرد على الأبوين ، وظهور علامات الكره والحقد عند خسارة في اللعب.

- ظاهرة الانتحار والتفكير الجدي في إنهاء حياتهم ، جعلتهم الألعاب الالكترونية في حالة اللاوعي وسيطرت على أدمغتهم وعزلتهم عن أسرتهم ومجتمعهم ، فقد أصبحت هي من تلعب بحياتهم مثل لعبة " الحوت الأزرق " أحدثت ضجة عالمية وفي الجزائر انتشرت بشكل رهيب أحدثت عدة حالات من الانتحار ، لعبة " مريم " التي تسببت في حالة فزع ورعب وخوف للأطفال لحد الجنون تدفعهم لتخيل أشياء تدفعهم لإيذاء أنفسهم وعائلاتهم ، لعبة " جنية النار " تدفع الطفل لإشعال النار في نفسه أو في الغرفة بعد إقناعهم أنهم تحولوا لمخلوقات نارية قوية خارقة بعد ترديد كلمات سحرية لا يزول مفعولها [2]، لعبة " الفري فابر " و" البوبجي " العاب قتالية استطاعت التحكم في عقول كل من يلعبها، و تركت بصمة العنف وغيرها من السلوكيات الغريبة عن مجتمعنا الجزائري مما جعلها تصنف من الألعاب الخطيرة و المسببة للإدمان الشديد و الخطر على سلوك الأطفال لها طابع عنيف قتالي يرتكز على غريزة حب البقاء. وغيرهم من الألعاب التي دفعت الطفل للانتحار وخلقت حالات هوس كثيرة . كلها العاب إلكترونية

---

[1]نسيمه شنيط : تأثير الألعاب الالكترونية في الوسائط الإعلامية الجديدة على الأطفال ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الليسانس ، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، قسم علوم الاتصال ، تخصص اتصال نقلا عن نجلاء نصيرة بشهور نقلا عن حسين الأنصاري ، مرجع سابق ، و نجلاء نصير يشور ، الألعاب الالكترونية : إيجابيات وسلبيات ، المجلة التربوية ، العدد 31 ، 2004 ، ص 89 .

[2]سلام عبد الكريم شمس الدين، مرجع سابق،ص 13.

أضاعت الطفل في عالم الافتراضي وسببت مرض نفسي الانتحار والكآبة والعنف و التعصب الانفعال الزائد و غيبت سلوك المشاركة في السياق العائلي . [1]

▪ من أعظم المشكلات السلوكية التي تولدت عند الأطفال بسبب الألعاب الالكترونية هي : كثرة المشاجرات ،النصب والاحتيال ،التحيز، التمرد ، الكوابيس ، الإضطراب في النوم ، الانعزال ، السرقة، تزييف الحقائق، الأنانية، ألفاظ خارج أيطار مجتمعه، تتولد لدى الطفل أكثر من شخصية (تمثيلية) حيث يعيش في صراع نفسي بين ما تعلمه من هذه الألعاب الالكترونية وما هو مقبول ومرفوض في مجتمعه وبذالك يمكن أن يعرض حياته للخطر أو غيره.[2]

▪ ظهر ما يسميه التربويون " بمرض العالم اللئيم"Mean World syndrome فالأطفال يتأثرون كثيرا بالعنف والقوة والقتال والسيطرة وهي صفيات البطل في اللعبة أظهرت الدراسات أن هذا التأثير يتفاوت بين الأطفال حسب الواقع الذي يعيشونه أي ظروفهم الاجتماعية فكانت أقل تأثيرا مع الأطفال الأكثر استقرارا و أمانا .[3]

▪ من أسوء السلوكيات التي تم نشرها من خلال هذه الألعاب هي ظاهرة التعري والإيحاءات الجنسية التي تحملها في مضمونها، فتعلم الطفل حركات جنسية التي لم يدرك بعد معناها بهدف نشر الانحلال الأخلاقي وشيوع الفاحشة والتشجيع عليها من طرف ضعفاء النفوس و شيوع الكلام البذيء وإشارات ورموز تعبر عن الجنس أو إشارة لديانات أخرى كالماسونية و المسيحية أو رموز شيطانية لا تليق بمجتمعنا العربي وطفلنا خاصة . [4]

---

[1] رشيدة بودية : الألعاب الالكترونية (البوبجي والفري فابر) وعلاقاتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانوية ولاية الوادي مذكرة لنيل شهادة الماستر ، إرشاد وتوجيه ، علوم التربية ، 2020، 2021 ، ص31 ، 33 .

[2] علي سليمان الصوالحة وآخرون : علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ، المجلد 4 ، العدد 16 ، 2016 ، ص 193 .

[3] نجلاء نصير بشور ، الألعاب الالكترونية إيجابيات والسلبيات ، المجلة التربوية ، العدد 31، 2004 ، ص52 .

[4] مريم قويدر : اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل ، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين في الجزائر العاصمة ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال ، تخصص مجتمع المعلومات ، جامعة الجزائر 3 ، كلية العلوم السياسة والإعلام ، قسم علوم الإعلام والاتصال ، 2011 ، 2012 ، ص145 .

- من الناحية التعليمية:

▪ تقوم الألعاب الالكترونية كغيرها من وسائل الإعلام والاتصال وما أفرزته التقانة التكنولوجيا على صناعة مشاهد تقوم على عوامل الجذب والتأثير والتشويق والإغراء والخيال باستخدام المؤثرات و أشكال و موسيقى وألوان والغرابة تأسر من خلالها عقول الأطفال ما يبعدهم عن دراستهم وطموحهم في الحيات وهذا ما لحظناه في تدني وتدهور كبير في نتائج الأطفال وتراجع المستوى الدراسي فأصبح التعليم ضعيف أمام قوة و تأثير السلبي للألعاب الالكترونية على الطفل .

▪ إن الألعاب الالكترونية تضعف قدرة الطفل على التخيل لما توفر له من خيال فهي تمنح صورة ذهنية للطفل تخالف واقعه وغالبا ما تعطي صورة مغلوطة عن الظواهر والأشياء ، كأنها تأخذ الطفل من الخيال المعقول إلى الخيال اللامعقول .

▪ تراجع مستوى التحصيل الدراسي بسبب تشتت ذهن الطفل وعدم التركيز على ما يقدمه الأستاذ في الحصة وتركيز على عد الوقت من اجل الخروج والتوجه لممارسة الألعاب الالكترونية سواء من خلال مقاهي الانترنت المنتشرة في كل مكان أو الهاتف النقال.

▪ يفضل الأطفال ممارسة الألعاب الالكترونية على أداء واجباتهم المدرسية، مما يدفعهم إلى عدم الإلتفات إلى نشاطاتهم المدرسية، يمكنهم تخطي واجباتهم المدرسية أو الدراسة للإختبارات وإختيار ألعاب الالكترونية بدلاً من ذلك. يمكن أن يؤدي هذا إلى ضعف الأداء ويؤثر على تحصيلهم الدراسي.

▪ تحولت الألعاب الالكترونية من وسيلة لتسلية الطفل وملئ أوقات الفراغ إلى وسيلة لإستغلال وإستغباء عقول الأطفال لأن معظم الأطفال يميلون لممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة والقتالية عكس الألعاب التعليمية التي تنشط العقل حيث يعتقدون أنها مملة وغير مشوقة .

▪ تجرد الطفل من الحيوية والنشاط الذي يجب أن يكون عليه في هذه المرحلة حيث إن للألعاب الالكترونية اثر في إصابة الطفل بالخمول والكسل والعجز عن أداء ابسط وظائفه وشعوره بالخجل. [1]

▪ الغرس الثقافي للألعاب الالكترونية وتكمن خطورته في انه يروج لأفكار ومبادئ ومفاهيم خاطئة من طرف ضعفاء النفوس التي تستهدف مجتمعنا من خلال الأطفال لخلق مشاكل عديدة أبرزها الجهل

[1] مهرية خليدة : تأثيرات الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ ، المجلة العربية للتربية ، العدد 13 المجلد ، 4 ، 2020 ، ص178 .

وظاهرة التنمر بين الأطفال في المدرسة. في الآونة الأخيرة إنتشرت ظاهرة التهرب المدرسي في المدارس الجزائرية.[1]

▪ قضاء الطفل ساعات كثيرة فالليل لممارسة الألعاب الالكترونية تنقص من قدرة الطفل على الإنتباه و التركيز والتفكير ويعاني من الإرهاق الشديد نتيجة قلة النوم.

- من الناحية الاجتماعية :

▪ أثارت الألعاب الالكترونية قلق وخوف الأولياء بسبب عزل الطفل نفسه عن أسرته وعدم مشاركته في النقاشات والجلسات العائلية والنشاطات المختلفة ، حيث يفضل الجلوس لوحده بدلا من المشاركة في الحوارات العائلية فتزداد خطورة إصابته بمرض التوحد. ويفقد الطفل القدرة على تعرف على إمكانياته وقدراته ومواهبه وعدم معرفة كيف يتصرف في المواقف وسط مجتمعه فيكون طفل خجول منعزل منغلق عن نفسه ويتفادى الاختلاط مع الآخرين.

▪ تجعل الألعاب الالكترونية الطفل غريب عن مجتمعه من خلال تعلمه لثقافة ومبادئ ومعتقدات ضد ماتنص عليه شريعتنا، وتعرضه لقيم خاطئة، مثلا الإعتياد على إرتداء الملابس المخالفة لتعاليم الدين، التشجيع على المنافسة الغير شريفة تحت شعار الغاية تبرر الوسيلة،إعتياد مشاهدة المحتويات الجنسية(الزنا، الشذوذ، العري)،وتقديم صورة مشوهة عن الإسلام كدين يحث على الإرهاب، وغيرها من القيم الدينية الخاطئة (عنف مفرط، ألفاظ نابية، العنصرية) التي لا يمكن للأطفال فهمها وتصورها بالطريقة الصحيحة وقد ينتهي بهم الأمر بمحاولة محاكاة نفس السلوك كما تم تصويره في الألعاب مما يحدث خللا في تربيتهم ونشأتهم.[2]

▪ أصبح الطفل يفضل الجلوس لساعات طويلة بالهاتف أو الحاسوب لممارسة ال PUBG أو FIFAلكرة القدم أو الفري فاير وغيرها بدل الإهتمام بدراستهم وبناء علاقات إجتماعية أو التعرف على مبادئه ومعتقداتهم الدينية وأصبحت سلطة الأهل تتراجع باستمرار، أصبح هذا الأخير الحلقة الأضعف في التربية أمام هذه الألعاب.

▪ يفقد الطفل مهاراته الإجتماعية ما يجعله منفصل إجتماعيا عن محيطه، مما يزيد من درجة إنفعاله ومحاولته تجنب الإحتكاك بالأخرين وإكتساب الأصدقاء، لتصبح الألعاب الإلكترونية صديقه الوحيد

[1] كوثر هاني ، نفس المرجع السابق ، ص66 .

[2] محمد محمود الطناحي: الألعاب الإلكترونية جدلية التأثير وحتمية المواجهة، جامعة الدول العربية، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم،القاهرة،2019.

وخياره الأفضل لتنتج طفلا لا يجيد التعامل في واقعه ولا التعبير عن نفسه بنهج صحيح ذلك لان الشخصيات في عالم الألعاب الالكترونية التي يقلدها الطفل والعوالم التي يتخيلها في ذهنه تختلف عن العالم الحقيقي.

- يفشل هؤلاء الأطفال في بدء المحادثات ويشعرون بالملل وبعيدًا عن مكانهم في مجتمعهم والأحداث و الأنشطة المختلفة في بيئته الإجتماعية ونتيجة لذلك تزداد فرص الإصابة باضطرابات النفسية: صعوبة التكيف، الإكتئاب والقلق والتوتر في حياتهم العملية وكذلك الشخصية.
- خطورة الإدمان عليها، وجعلها الطفل من أهم أولوياته، مع تقدم التقنية ودخول هذه الألعاب عالما افتراضيا لا نهاية له ، أصبحت أقرب إلى العالم الحقيقي بسبب المحاكاة والتفاعل البصري والتأثير الصوتي والحركي، فجذبت الكثيرين إليها لدرجة الإدمان، فأصبح لها رواد ومدمنون وتحولت مجالات التسلية إلى مستشفيات ومرضى ومصحات، وإتضح أن أضرارها خطيرة للغاية .

2.التأثيرات الايجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل :

- الدور الأول الذي تلعبه هذه الألعاب الإلكترونية هوالتسلية والترفيه في أوقات الفراغ وبعد الإنتهاء من الدراسة في العطل والمناسبات من أجل الإسترخاء و الترويح عن النفس.
- ترى إستشارية الأمراض النفسية والطب الأسري الأستاذة الدكتورة أمل المخزومي أن عند تقديم أجهزة الألعاب الإلكترونية(الايبود أو الهاتف أو البلايستيشن ...الخ) للأطفال نطبق هذه الكلمات (ماذا، كيف، متى) تستخدم هذه الأجهزة ؟ وتضيف إن لهذه الألعاب تأثير قوي على سلوك الطفل والدماغ و الخلايا العصبية، ولابد من تقنين إستخدامها مع إختيار هذه الألعاب جيدا.[1]

- من الناحية التعليمية:

- من أهم خصائص الألعاب الالكترونية بالنسبة للأطفال أنها تنمي مهارات إستخدام الحاسوب وتطور علاقته مع مختلف الأجهزة الالكترونية الأخرى تتيح للطفل الاكتشاف والتجريب فيصبح الطفل ملم بهذه التكنولوجيا ولا يخاف من استخدامها أي يتعلم الطفل إستخدام الهاتف، الحاسوب، اللوحات الإلكترونية، الأنترنت.

[1] سعيدة جدة : مخاطر و أضرار الألعاب الالكترونية على الأطفال ، الراصد الالكترونية ، www.sh8ipyf.com .

▪ يرى الأساتذة أن الألعاب الالكترونية بوصفها إحدى مستحدثات التكنولوجيا ونظرا لنجاحها في جذب الأطفال فيمكن استخدامها كإستراتيجية للتعليم لحل بعض مشكلات و صعوبات في المقررات الدراسية و لجذب الطفل للدراسة والتعلم لكنها تحتاج لأفكار جديدة تتناسب مع الأهداف التعليمية.[1]

الألعاب الإلكترونية التعليمية مثل لعبة حلها و احتلها تنشط وتوسع خيال الطفل تشبعه، وترفع من معنوياته ومعارفه وتعلمه على استخدام الانترنت وتفاعل مع الآخرين وتمنحه دافعا للاستمرار فيها، توسع دائرة معرفة الطفل وعلاقاته مع محيطه وأقرانه.

▪ تمتاز الألعاب الالكترونية التعليمية بجملة من المميزات أهمها:

- الاستمتاع باكتساب معارف جديدة.
- المشاركة الايجابية الفعالة في الحصول على الخبرة.
- يتعلم الطفل كيف يتحكم بانفعالاته ومشاعره و أحاسيسه بما يؤدي إلى زيادة الاهتمام والتركيز على النشاط.
- إكساب عادات فكرية جديدة مثل: حل المشكلات، المبادرة، الخيال الواسع.
- تنمية القدرة على الملاحظة الدقيقة والفهم والتركيب.
- تنمية خيال الطفل وتعريفه بكل ما هو موجود في العالم والسماح له بإكتشاف مهاراته و قدراته وتعرف على ثقافات أخرى و إكتساب المعلومات وتكون راسخة في ذهنه أكثر من المعلومات التي يكتسبها بطرق الأخرى.
- تحسين بعض المهارات الإجتماعية والتعليمية منها: مهارة البحث عن المعلومة، الطباعة، الكتابة، مهارت التفكير الناقد، وحل المشكلات.

▪ ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية الذكية بشكل معتدل يؤدي ذلك إلى تطوير مهارة التفكير ،وإثارة الدافعية وتعلم قيم الربح والفوز وتقبل الخسارة ولكن ليس الفشل والإستسلام ، تنمية مفاهيم علمية لدى الأطفال حيث أكدت بعض الدراسات أن الطفل عند ممارسة الألعاب الالكترونية يمارس العديد من العمليات العقلية كالفهم، التحليل، التركيب، وإتخاذ القرارات والإهتمام بتعلم المزيد وحب الإستكشاف .[2]

---

[1] عاطف محمود عبد العال ، محمد السيد النجار : فاعلية برنامج الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض ،العدد3 ،ج2 ، 2014 ، ص242 .

[2] عاطف محمود عبد العال ، نفس المرجع السابق ، ص241 .

▪ وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و المخرجات المعرفية والتعليمية منها أن الألعاب الالكترونية الذكية تحسن المهارات المعرفية و بالذات مهارة القراءة بالنسبة للأطفال ذوي مهارات منخفضة أو يعانون من صعوبة النطق .[1]

▪ تستخدم الألعاب الإلكترونية كمحفز للطفل تثير دافعتيه لزيادة تحصيله الدراسي والتصرف بسلوك حسن و الإهتمام بأداء نشاطاته وواجباته أولا.

- من الناحية الصحية:

▪ إعتبر البعض أن الألعاب الالكترونية مليئة بالحركة والمؤثرات البصرية ولها تأثير إيجابي على الطفل في تحسين قدرتهم على الإبصار وهذا ما أكدته دراسة أمريكية في "جامعة روشستر" أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية لساعات قليلة في اليوم خلال شهر كامل لاحظنا تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20% لكونها تأثر في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية فمن المعروف إن مرحلة الطفولة يكون تلقي المعلومات بصري أكثر من السمع .

▪ أكدت الدكتورة "دافين بافيلير" أستاذة الدماغ والعلوم المعرفية في "جامعة روشيستر" أن هؤلاء الأطفال الذين اجروا عليهم التجربة اظهروا زيادة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة فالشهر من ممارسة الألعاب الالكترونية .[2]

▪ دراسة حديثة بجامعة إنديانا بولاية بنسلفانيا الأمريكية أن ممارسة الألعاب الالكترونية ساعدت في علاج الطبيعي في أمراض مستعصية مثل : حالات الشلل الدماغي، التصلب العصبي المتعدد والمصابين بالجلطات و المتعرضين لصدمات نفسية. طلب باحثين بجامعة " إنديانا " من ثلاث مرضى مراهقين تسلية أنفسهم أمام أجهزة الألعاب الالكترونية الذكية لثلاثين دقيقة يوميا خلال شهر كامل وتم تزويد تلك الأجهزة بقفازات و أجهزة تسمع لهم بمراقبة تغير حالتهم أثناء اللعب ومواجهة الصعوبات والتحديات فأظهرت النتائج تفوق العلاج بالألعاب على العلاج التقليدي لأنها أكثر إمتاعا للطفل وسهولة وتبعده عن جو المرض أي تهذيب نفسيته كما تعالجه دون الخروج من البيت وفي نهاية الشهر ظهرت نتائج حسنة في إستخدام أصابعهم وقدرتهم على مسك الأشياء وحركتها .

---

[1] ماجد محمد الزيودي : الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و اولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، جامعة طيبة للعلوم التربوية ، العدد1 ، المجلد ، 10 ، 2015 ،ص 16 .

[2] ماجد محمد الزيودي ، نفس المرجع السابق ، ص16 .

- أثبتت نتائج علاج تجريبي بواسطة الألعاب الرقمية في علاج مرضى إضطراب عجز الإنتباه وفرط الحركة عند الأطفال نجاحها حيث إستعاد الأطفال تركيزهم مع مرور الوقت.[1]
- الألعاب الإلكترونية تساعد الأطفال المرضى على تقليل تركيزهم على الألم مما يخفف عنهم.
- تعالج الألعاب الإلكترونية الأشخاص الذين يعانون من الإضطرابات النفسية على الخروج من حالة الإكتئاب و نقص التوتر وإفراغ الطاقة السلبية والهدوء.
- المهارات الحركية التآزر بين حركة العين وحركة اليد أثناء اللعب.

- من الناحية السلوكية:

- تهذيب سلوك الأطفال الذين يعانون من فرط الحركة(الحركة الزائدة).
- يتعلم الطفل ضبط نفسه و إنفعالاته وكيفية التعبير والتعامل مع الآخرين باستخدام عقله ومعارفه وليس القوة والعنف، حيث يتدرب الطفل على التصرف الحسن في المواقف فالألعاب الالكترونية تعزز القاموس الأخلاقي للطفل وتضبط سلوكياته وتمتص طاقته السلبية.
- الألعاب الالكترونية تساهم في عملية الإبداع والإبتكار لدى الطفل وإكتشاف قدراته ومساعدته على تحديد هوايته أو ميولاته، حيث توفر له إمكانيات لبناء مجسمات وتجسيد الشخصيات والتحكم فيها باستخدام أدوات تمنحها اللعبة الذكية له في العالم الافتراضي.
- التدرب على حل المشكلات بطرق إبتكارية فأثناء اللعب وبسبب خطأ في الحركة أو الإختيار يتعرض اللاعب للخسارة، وهو ما يدفعه للتفكير في طرق بديلة لتجنبه الخسارة في اللعبة.
- السيطرة على القلق والمخاوف والصراعات النفسية التي قد يعاني منها الطفل.[2]

- من الناحية الإجتماعية:

- التقارب الأسري: الطفل حين يتجه لممارسة الألعاب الالكترونية يكون غالبا وحيدا لكن لإيجاد حلول وحل الألغاز يحتاج لاستعلام أهله أو أصدقائه أو شخص يعرفه إذ يحتاج لتبادل المعلومات وهذه خطوة مهمة لجعل الطفل أكثر تفاعلا مع أسرته ومجتمعه. [3]
- يتعلم الطفل قيم إجتماعية وأخلاقية ودينية مثل: الإحترام، تقديم المساعدة، المبادرة لحل المشكلات وعدم التهرب، عدم تكرار نفس الخطأ، المحاولة حتى تحقيق النجاح، تعلم حركات الدفاع عن النفس...

---

[1] مريم قويدر ، نفس المرجع السابق ، ص143 .

[2] رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية وأثارها على الأطفال، أبواب الإعلام، ص95.

[3] مريم قويدر ، نفس المرجع السابق ، ص 144 .

▪ الألعاب الالكترونية تهذب سلوك الطفل وتوطد العلاقة بين الإباء و الأبناء وتقترح بعض الدراسات الترويج للألعاب الالكترونية كأداة لترابط أفراد الأسرة وتقوية الاتصال بينهم من خلال مشاطرة الأب اللعب مع ابنه كما يشاطره التدريس و استغلال ذلك لتبادل الحديث خاصة في فترة مراهقة الأطفال حيث يصعب عليهم التعبير عن رغباتهم وكبتها داخلهم .[1]

▪ تثير الألعاب الإلكترونية في الطفل روح المغامرة والإستكشاف، وزرع روح التحدي الذي يمثلا شرطا أساسيا في التعليم والحصول على الخبرة.

▪ تقوي الألعاب الإلكترونية الملاحظة عند الطفل وتنمية حواسه وزيادة تركيزه مثل التناسق بين حركة اليد والعين و الانتباه لما يحيط باللاعب.

3.أسباب ودواعي ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية:

بعد اطلاعنا على التأثير السلبي والايجابي للألعاب الالكترونية انتقلنا لمعرفة دوافع ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الالكترونية خاصة العاب القتال ثم العاب المغامرات ثم الألعاب التعليمية ومن ابرز أسباب تعلق الطفل بها والتي أدت إلى إدمانه عليها هي :

– نجحت صناعة الألعاب الالكترونية في جذب الأطفال من الناحية الشكلية (الفنية) للعبة وتمكنت من السيطرة عليه بمضمونها ، وساعدت في ذلك تكنولوجيا ووسائل الإعلام والاتصال ، الحاسوب و الانترنت و نظارة الواقع الافتراضي وغيرها من التكنولوجيا الّتي نشرت هذه الألعاب بين الأطفال .

– رغبة الطفل في التهرب من واقعه والتخلص من ضغوطات الدراسة والأهل ومجتمعه التي يمارسونها عليه وخاصة تلك الواجبات المدرسية التي تثقل رأسه ويرغب في الاستراحة منها فيتوجه لممارسة هذه الألعاب الالكترونية كنوع من الأنشطة للترويح عن نفسه .

– أوقات الفراغ الكثيرة لدى الطفل التي تصيبه بالملل فيبحث عما يريحه ويوسع خياله ويشعره بالمتعة واكتشاف أشياء جديدة.[2]

---

[1] ماجد محمد الزيودي ، نفس المرجع السابق ، ص17 .

فيما يخص إيجابيات الألعاب الالكترونية انظر المراجع التالية :

- حمد لزهر بلقاسمي : سلبيات و إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها ، محبة تنوير العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، العدد9 ، ص275.

[2]عبد الله بن عبد العزيز الهدلق : إيجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، جامع الكتب الإسلامية ، المجلد1 ،ص15.

– كما سبق وذكرنا تحقق إشباع لحاجات الطفل توسع خياله وتشجع الحلول الإبداعية وإظهار قدراته ومواهبه ، تزيد من ثقافة الطفل وتعزز شخصيته ،التواصل مع عائلته والأصدقاء أكثر وبشكل ممتع ، من خلال توفير له عالم افتراضي قريب من واقعه بفضل المحاكاة وتأثير عليه من خلال المؤثرات الصوتية وغيرها ومنحه أدوات افتراضية مثل السلاح الذي يكون لدى الطفل رغبة كبيرة في استعماله .

– اِهتمام الطفل بالجانب العلمي والتكنولوجي الذي لعب دورا كبير في احتواء الطفل داخل عالم الألعاب الالكترونية الذكية ، وهذا أكثر ما ركز عليه مصنعوها في صناعتها والعمل على تطويرها . [1]

– ساعدت على انتشار الألعاب الالكترونية الذكية في أوساط الأطفال لدرجة الإدمان عليها انتشار الانترنت و الأجهزة الحديثة مثل التلفزيون الرقمي والهاتف و الحاسوب وساهمت في عزل الطفل و إبعاده عن النشاطات الأخرى .

– طريقة الألعاب الالكترونية في تلقين الطفل المعلومات وتصويرها للأشياء .[2]

– رغبة الطفل الشعور بالقوة والمكانة والسيطرة والتحكم وهذا ما توفره الألعاب الالكترونية خاصة القتالية.

– تقدم الألعاب الالكترونية أفكار وموضوعات متنوعة تلفت وتجذب انتباه الطفل إليها ، إذ يقدمون أحيانا سباق السيارات يتعود الطفل من خلالها على تجنب الحواجز والتركيز والقيادة لحد ما ، أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية البطل الخارق على نمط سوبرمان يقارع للأشرار ...الخ.

– التماثل مع الأبطال: تشكل الألعاب الالكترونية الجديدة بالنسبة للطفل إطارا لممارسة هوايته وتفريغ طاقته من خلال شخصية اللاعب البطل من شخصيات المفضلة للطفل يتحكم فيه الطفل ينتقل ويعدل سلوكه، والطفل يندمج مع البطل من خلال التداخل والتكامل الذين توفرهما اللعبة.[3]

– سهولة تحميل ومجانيتها من على شبكة الانترنت و اِستعابها السريع من طرف الطفل من خلال إتباع الإجراءات الموصي بها فاللعبة .

– اللعب افتراضيا مع أطفال حقيقيين وفي أماكن حقيقية من أسباب ولوج الطفل إلى عالم الألعاب الالكترونية الذكية ، إمكانية التفاعل واللعب مع أطفال آخرين من مختلف أنحاء العالم ، ومحاكاة العالم

---

[1] مودة محمد سليمان : الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء، مجلة التربية والتعليم ، المجلد 22 ،العدد4 2009 ، ص157.

[2] هبة مؤيد محمد : إدمان الألعاب الالكترونية عند الأطفال ، مجلة البحوث التربوية والنفسية ، العدد 24 ، المجلد 18 ، 2020 ، ص200.

[3] منير عبادي : اثر الألعاب الالكترونية و انعكاساتها على النمط التفكير، دراسة في العلوم الإنسانية و العلوم الاجتماعية ، العدد1 ، المجلد 32 ،2018 ، ص196، 197 .

الحقيقي و صياغتها أفكار تحاكي سير الحياة العادية حيث تدخل اللاعب في عالم لا يمكنه التفرقة بينه وبين العالم الحقيقي . [1]

4. البيئة الاجتماعية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية :

بعد التطور الحاصل في عالم الألعاب الالكترونية والانتشار الواسع والنجاح الذي حققته من خلال جملة من السمات هي التفاعلية المحاكاة والتجدد وساعدت في ذالك الانترنت ووسائل التكنولوجيا الأخرى الهاتف ، الحاسوب ...الخ فإن هذه الظاهرة انتشرت في مجتمعنا الجزائري و أصبحت حقيقة واقعية في بناء مجتمعنا و أصبحت حقيقة تدخل في بناء المجتمع الجزائري ، بعدما عرفت إقبالا واسعا من الأطفال والشباب على هذه الألعاب الالكترونية .

غزت الألعاب الإلكترونية الجزائر كغيرها من الدول العربية لأنها غربية المنشأ و أصبحت من مكونات التنشئة الأسرية و الاجتماعية من خلال الانترنت المتوفرة في جميع البيوت وصالات اللعب و مقاهي الانترنت المنتشرة في جميع شوارعنا. هو جو عام ملفت للنظر و مدعاة لنقل رؤيتنا لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية.

فمن تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية بين الشكل الجذاب والمضمون (السلبي و الايجابي) تساءلنا حول دور البيئة الاجتماعية الجزائرية التي احتضنت حقيقة التأثر هذه وفتحا لها أبواب القوة وفق تيار جاء بعكس ما تأصل في الأسرة الجزائرية – ومنها المجتمع الجزائري – من مقومات كرست لعادات وتقاليد تربوية .

إن الطفل الجزائري اليوم أصبح بعيد كل البعد عن القيم والعادات والثقافة التي يجب إن يحملها وخاصة الجانب الديني و أكتسب صفات مثل التنمر التي لم تكن يوما موجودة في قاموس مجتمعاتنا ، إن ما يجب أن يحمله الطفل من دلالات ومبادئ التي يجب إن تأخذ من الأسرة أولا ثم المجتمع الذي ينشئ فيه أصبحت الألعاب الالكترونية تنافس حول غرس دلالات ومعارف معظمها غريبة عن ديننا ومجتمعنا .

يتم توفير التنشئة الاجتماعية للطفل وفق توحيد مجموعة من الجهود من مختلف الجبهات التي تتحمل مسؤولية هذه التنشئة وتلعب الدور الأكبر في ترسيخ معتقداتنا و عاداتنا في أذهان أطفالنا ، أولها الأسرة

[1] إبراهيم جناد : ظاهرة الألعاب الالكترونية و أثارها على مرتديها من الأطفال ، مجلة الحوار الثقافي ، العدد1 ، المجلد 10 ،2021 ، ص201,202 .

، ثم المجتمع (المدرسة ، المسجد) ، هيئات اجتماعية وزارية ، ووصولا إلى هيئات وجمعيات دولية التي تحاول حفظ حقوق الطفل وحمايته باعتباره مستقبل وطنه .

كل هذه المؤسسات المجتمعية هي مسؤولية بطريقة ما عن طبيعة وقوة علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية وتأثره بها.

سنبدأ الحديث عن دور الأسرة في بناء علاقة أطفالنا بالألعاب الالكترونية ، فهي تعتبر الموطن الأول للطفل الذي يمنحه الحياة ويرشده حتى يكون نفسه عمليا وعلميا وهي البوابة الناقلة لثقافة وقيم ولغة ودين مجتمعنا وعادات وتقاليدهم ، إن تحول معظم الأسر الجزائرية مع دخولها القرن الواحد والعشرين إلى اسر نووية ، أصبحت العائلات صغيرة و أغلب الوالدين يتخلون عن الكثير من مسؤوليات التربوية إلى جهات أخرى .

فأصبح تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية أسهل ، حيث أن مسؤولية شغل أوقات الفراغ لدى الأطفال تقع على عاتق الوالدين ، إن اختيار الأنشطة والألعاب التي يمارسها الأطفال تدخل ضمن مسؤولياتهم .وهذا يحمل الأسرة العبء الأكبر في اختيار الألعاب المفيدة والمسلية للأطفال وبما يتناسب مع أعمارهم ، ويجب أن يكونوا بدراية بمحتوى ومضمون هذه الألعاب حتى لا يلحقوا الضرر بأطفالهم ذهنيا وجسديا .ويفضل أن يشارك الوالدين أبنائهم اللعب بعض الأحيان (نظرا لمسؤولياتهم الكثيرة) وهذا يقوي العلاقة بين الأب والطفل وتتعدى تلك العلاقة لبناء صداقة متينة بينهما ، إن دور الأسرة ليس توفير حياة كريمة فقط بل أهم من ذالك تقديم الدعم المعنوي اللازم للطفل في جميع مراحله ، وهذا يسهل عملية إرشاد وتوجيه الطفل من خلال مناقشة محتويات اللعبة أو نصائح من الناحية القيمة والدينية و السياحية والفكرية ، فالطفل لا يدرك مخاطر محتوى هذه الألعاب الالكترونية بشكل واع وحقيقي ، لقلة خبرة ومكتسبات الطفل ، ومسؤولية فهم و استيعابه للمحتوى الالكتروني تقع على عاتق الوالدين أولا والأسرة عامة فهي تعتبر الدفاع الأول لكل سلوك أو عادة وافدة أو دخيلة .

بعد الأسرة التي لاحظنا تقصيرها في تأدية دورها التربوي وترمي بثقل هذه التربية إلى جهات أخرى في مقدمتها المدرسة والمسجد الذين تراجع دورهما وأخذها منهم صالات الألعاب ومقاهي الانترنت.

المدرسة الجزائرية التي تنتمي إلى وزارة التربية والتعليم أصبحت تركز على تكديس الدروس والواجبات على الطفل وتهميش التربية والتوعية وتدفعه نحو البحث عن وسائل راحت والاستمتاع بعيدا عن المدرسة، والطفل الجزائري وجد الراحة والمتعة من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية ، فنلاحظ في المدارس الجزائرية تراجع مستوى التعليم بشكل مخيف جدا وانتشار ظاهرة التسرب المدرسي .

حتى المسجد لم يعد له دور كبير ومؤثر في زرع وتنمية الوازع الديني في الطفل الجزائري ، وهو ما يجعل الإطار الديني للطفل الجزائري هشا في مواجهة القيم المنقولة له من خلال الألعاب الالكترونية ، والكثير منها يتضمن أفكار تستهدف وتظلل رؤية الطفل لدينه الإسلامي ، فهي مليئة بمشاهد العنف والسيطرة والقتل ومشاهد جنسية المخلة بالحياء و تعطي صورة سيئ عن العرب والمسلمين كالجهل والفقر باعتبارهم إرهاب متوحشين .

غياب أجهزة الرقابة في صالات ومراكز بيع الألعاب الإلكترونية، التي لها دور رئيسي في تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية شكلا ومضمونا. لابد من مراقبة كل ما يطرح في الأسواق من الألعاب إلكترونية بعد الرواج الكبير الذي عرفته بين الأطفال خاصة ، وتحديد المسموح بها تبعا للسن ، و فرض عقوبات لكل من يقدم ألعابا تتسم بالعنف أو لها ارتباطاتدينية، وتشجع على الإنحراف. خاصةأن مثل هذه الأماكن يصعب على الأسرة مراقبة ارتياد أطفالها إليها، يجب على الأسرة بصفة خاصة والمجتمع بصفة عامة التبليغ عند ملاحظة تغير سلوك الطفل حتى تتدارك الجهات المعنية بالرقابة لهذه الظاهرة والسيطرة عليها قبل تفاقمها. ونحن على دراية بمدى إهمال بعض القائمين على صالات الألعاب السماح للطفل بلعب كل أنواع الألعاب الإلكترونية دون الإهتمام بسنه ولساعات غير محدودة.

فيعتبرها الطفل المتنفس الأكثر متعة أفضل من ما تقدمه الأسرة له ، وهذا يمثل تحديا للأسرة و المدرسة والمسجد الجهات الأساسية في تنشئة وتربية الطفل الجزائري وتوجيهه نظرا للدور الذي تلعبه الألعاب الإلكترونية في تحريض الطفل على الإنفلات من التعليم والتربية والرقابة والبعد عن المفاهيم و المبادئ التي نشأعليها ويستمدها من بيئته الجزائرية .

هناك بعض صالات الألعاب وقاعات الأنترنت في الجزائر التي أصبحت تمنع الأطفال الصغار أقل من 15 سنة من الدخول ليس بسبب مخاطر الألعاب الالكترونية ولكن لتفادي الخسائر المادية للأجهزة و المعدات بسبب الأطفال.

إن كل ما تطرقنا إليه حول كل جهة تساهم في خلق جو اجتماعي لعلاقة الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية وتأثره بها، بين لنا أن البيئة الجزائرية تحتاج إلى أن نثير ونطرح أمامها أهمية هذا الموضوع و انعكاساته على أطفالنا في أيطار الوعي الاجتماعي لمحاولة حل العلاقة التي تكونت بين الطفل الجزائري وهذه الألعاب كنشاط ضروري له فمتى كان هذا الوعي قوي وواضحا وسليم الرؤية ، أمكن وقف و

احتواء طبيعة تأثر أطفالنا ضمن نسق إيجابي أكثر وتفادي السلبيات المتعددة على صحة وسلوك وتربية أبنائنا .[1]

[1] فاطمة السعدي همال : الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير ، دار الخليج للنشر والتوزيع ،ص141،137.

أنظر أيضا: فاطمة همال:الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وأثيرها في الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية مدينة باتنة، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجيستر، جامعة باتنة، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الإتصال الحديثة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية،2011-2012، ص151...157.

الخلاصة:

يعتبر الطفل الخلية الأساسية في المجتمع لذالك قمنا بدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري من أجل فهم ومعرفة مدى وعي أطفالنا لهذا النشاط الذي يقومون به بدافع التسلية والترفيه والقضاء على وقت الفراغ، ومدى إدراكهم بالتأثيرات المحتملة لهذه الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الصحي والإجتماعي والتعليمي.

في هذا الفصل تطرقنا إلى مفهوم السلوك بأنه كل ما يصدر عن الإنسان ظاهرة أو غير ظاهرة، وأنواع السلوك لديه الفطرية والمكتسبة والسلوك يتعدد حسب طبيعة السلوك والمثيرات التي يتعرض لها الطفل، وخصائص السلوك وأهمية اللعب بالنسبة للطفل حيث يعد من أكثر الأنشطة التي يمارسها في مرحلة الطفولة. ثم حاولنا في هذا الفصل التركيز والإهتمام بالتأثيرات المختلفة للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري السلبية والإيجابيةمن حيث إنعكاس أساليب وسلوكيات العنف والعدوان التي تلحق الضرر بالصحة الجسمية والنفسية له والأخرين، والثقافة الدينية التي لا تنتمي إلى قيمنا الإسلامية العظيمة، و إن التأثير البليغ للألعاب الإلكترونية على أطفالنا يستحق المتابعة، والتحليل، والتفسير للآثار النفسية والسلوكية على الطفل والمراهق.وكذالك ذكرنا إيجابيات هذهالألعاب الإلكترونية التي صنعت دوراً واضحاً للطفل والمراهق في كيفية تلقي المعلومة،وإكتشاف قدراته، والترفيه عن نفسه، والتخلص من ضغوطات والإنفعالات الزائدة من خلال تخلصه من الشحنات السلبية والشعور بالسعادة والراحة.

لكن تبقى سلبيات هذه الألعاب أكثر من مميزاتها في الجزائر،أفقدت الطفل والمراهق حقهما في أداء أدوارا مهمة وفعالة في التواصل والإتصال أيضا مع الأقران في موضوعات متعددة تعليمية وتربوية والدينية والتي تعد في غاية الأهمية في تكوين أنفسهم وتأسيس مجتمع صالح ولوحظ بجلاء وجود و إنتشار بعض السلوكيات العنيفة ضد النفس والآخر.

كما تطرقنا إلى دور التنشئة الإجتماعية لتأثر الطفل بهذه الألعاب، مع التشديد على أهمية دور الأسرة والجهات ذات الاختصاص في التوجيه السليم والمساهمة المناسبة في التوعية ضد الأضرار السلبية الناتجة عن إستخدام الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة، وتأثيرها الواضح على سلوكيات الطفل والمراهق، والتي يمكن استبدالها بالتعليم والترفيه الإلكتروني المفيد وأنشطة كثيرة يمكن للطفل أن يقوم بها، والمناسب لبناء جيل صالح يمكن الإعتماد عليه لتنفيذ رؤى وتطلعات وآمال مجتمع متميز مستقبلا.

دراسة وصفيةلتأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك التلاميذ الذكور المعيدين متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

تمهيد

IIIوصف تأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوك تلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

1. عادات و أنماط إستخدام تلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة للألعاب الإلكترونية.
2. تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة.
3. تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة.
4. تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة.

IVوصف تأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوك تلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة حسب متغير المستوى.

5. عادات و أنماط إستخدام تلاميذ متوسطة محمد خيضر للألعاب الإلكترونية حسب المستوى.
6. تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة حسب المستوى.
7. تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة حسب المستوى.
8. تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة حسب المستوى.

نتائج الدراسة

تمهيد:

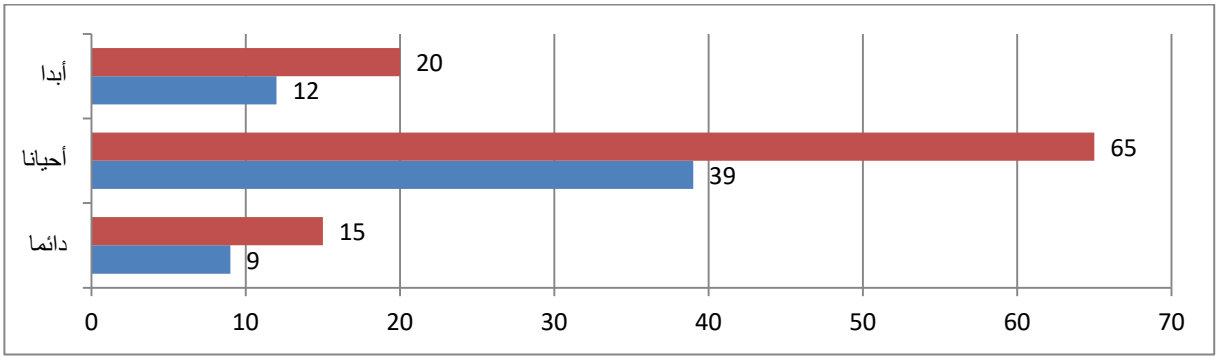
يتناول هذا الفصل تفريغ بيانات الدراسة الميدانية، إعتمادا على المعطيات المتحصل عليها من خلال إستمارة الإستبيان التي تم توزيعها على عينة الدراسة وهم التلاميذ الذكور المعيدين في متوسطة محمد خيضر بالبويرة، وتم إختيار هذه العينة بناءا على عدة شروط أهمها محاولة إكتشاف ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية سبب في تدني تحصيلهم الدراسي وهل التأثيرات السلبية والإجابية على السلوك الصحي والسلوك الإجتماعي له دور في إنخفاض مستوى التحصيل الدراسي ، وبداية قدرت العينة ب 68 تلميذ وقد وزعت 60 إستمارة حيث كان هناك بعض الغيابات في المستويات الأربع وذلك حسب ما يبينه الجدول رقم 1، وذلك بتاريخ 2023/05/03 وتم الإعتماد على التفريغ اليدوي للبيانات ومن ثم تبويب الإجابات في شكل جداول بسيطة ومركبة تحتوي على فئات وتكرارات ونسب مئوية لتحليل النتائج المتحصل عليها من خلال إجابات المبحوثين على الإستبيان

1) عادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ الذكور المعيدين في متوسطة محمد خيضر.

الجدول رقم (7): يمثل إستخدام التلاميذ الألعاب الإلكترونية:

إستخدام الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة%
دائما	9	15
أحيانا	39	65
أبدا	12	20
المجموع	60	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه



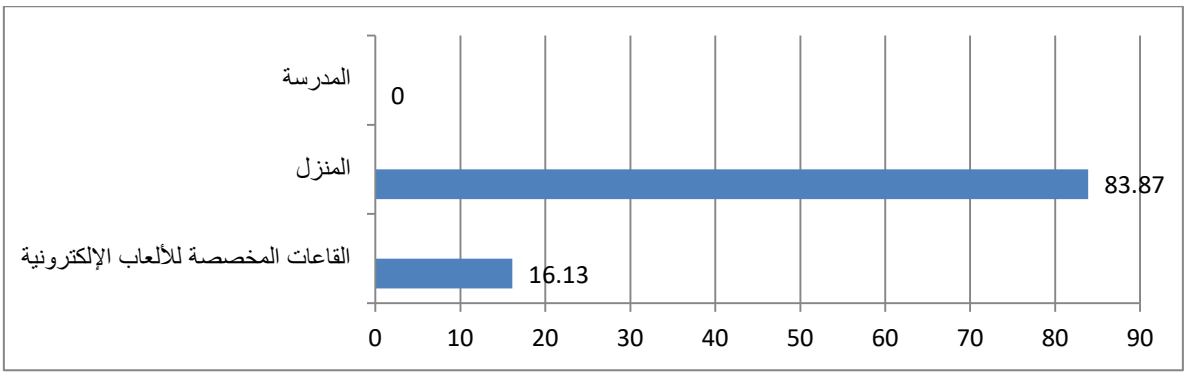
الشكل (2): إستخدام الألعاب الإلكترونية

نلاحظ من خلال الشكل البياني أن أكبر نسبة من أفراد عينة البحث يستخدمون الألعاب الإلكترونية أحيانا بنسبة (65%)، ثم تليها نسبة من لا يستخدمون الألعاب الإلكترونية بنسبة (20%)، وأخيرا كأقل نسبة ممن يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائما بنسبة (15%).

الجدول رقم (8): يمثل مكان إستخدام التلاميذ الألعاب الإلكترونية.

إستخدام الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة%
القاعات المخصصة للألعاب الإلكترونية	10	16.13
المنزل	52	83.87
المدرسة	0	0.00
المجموع	62	100.00

وتتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه



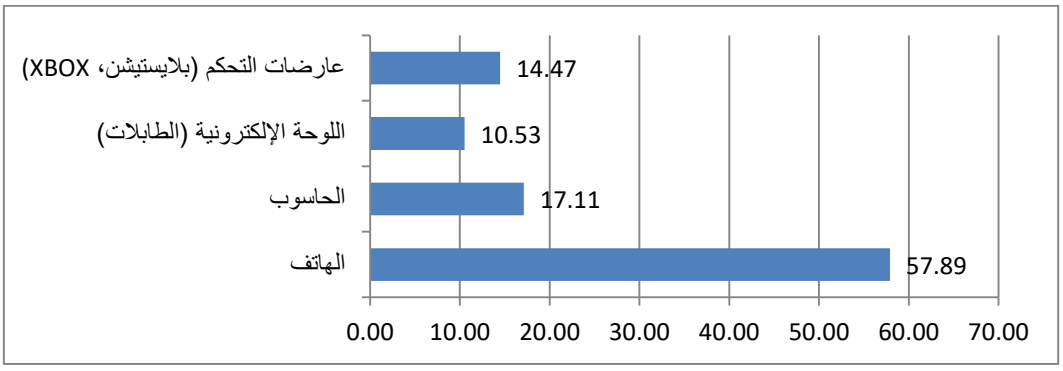
الشكل (3):مكان إستخدام الألعاب الإلكترونية

نلاحظ من خلال الشكل أن أكبر نسبة من عينة البحث يمارسون الألعاب الإلكترونية في المنزل بنسبة (84%) ثم تليها نسبة من يمارسون الألعاب الإلكترونية في القاعات المخصصة لها بنسبة (16%) وجاءت نسبة من يمارسون الألعاب الإلكترونية في المدرسة كأقل نسبة (0%).

الجدول (9): يمثل وسيلة إستخدام الألعاب الإلكترونية:

وسيلة إستخدام الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة %
الهاتف	44	57.89
الحاسوب	13	17.11
اللوحة الإلكترونية (الطابلات)	8	10.53
عارضات التحكم (بلايستيشن، XBOX)	11	14.47
المجموع	76	100.00

وتتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه



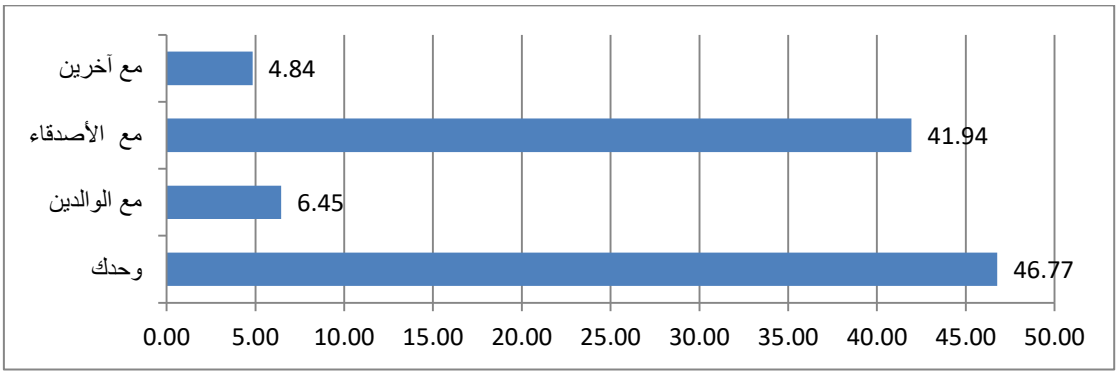
الشكل (4): وسيلة إستخدام الألعاب الإلكترونية

من خلال الشكل نلاحظ أن غالبية التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية عن طريق الهاتف بنسبة 58% ثم يأتي إستخدام الحاسوب وعارضات التحكم واللوحة الإلكترونية في لعب الألعاب الإلكترونية بنسب متساوية بين 11% و 17%.

الجدول رقم (10): كيفية إستخدام الألعاب الإلكترونية.

مع من تفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة %
وحدك	29	46.77
مع الوالدين	4	6.45
مع الأصدقاء	26	41.94
مع آخرين	3	4.84
المجموع	62	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه



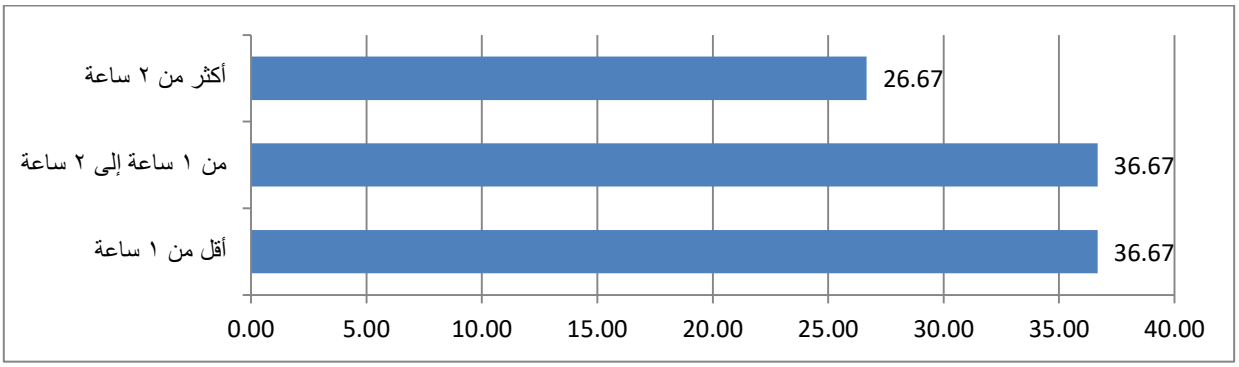
الشكل رقم (5): كيفية إستخدام الألعاب الإلكترونية

من خلال الدائرة النسبية نلاحظ أن غالبية التلاميذ يحبون ممارسة الألعاب الإلكترونية وحدهم أو مع الأصدقاء بنسبة 47% و42% في المقابل نجد أن الأقلية من التلاميذ يحبون اللعب مع والديهم ومع آخرين بنسبة 5% و6%.

الجدول رقم (11): يمثل المدة التي يقضيها التلاميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

المدة التي يقضيها التيلميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	التكرار	النسبة
أقل من 1 ساعة	22	36.67
من 1 ساعة إلى 2 ساعة	22	36.67
أكثر من 2 ساعة	16	26.67
المجموع	60	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه



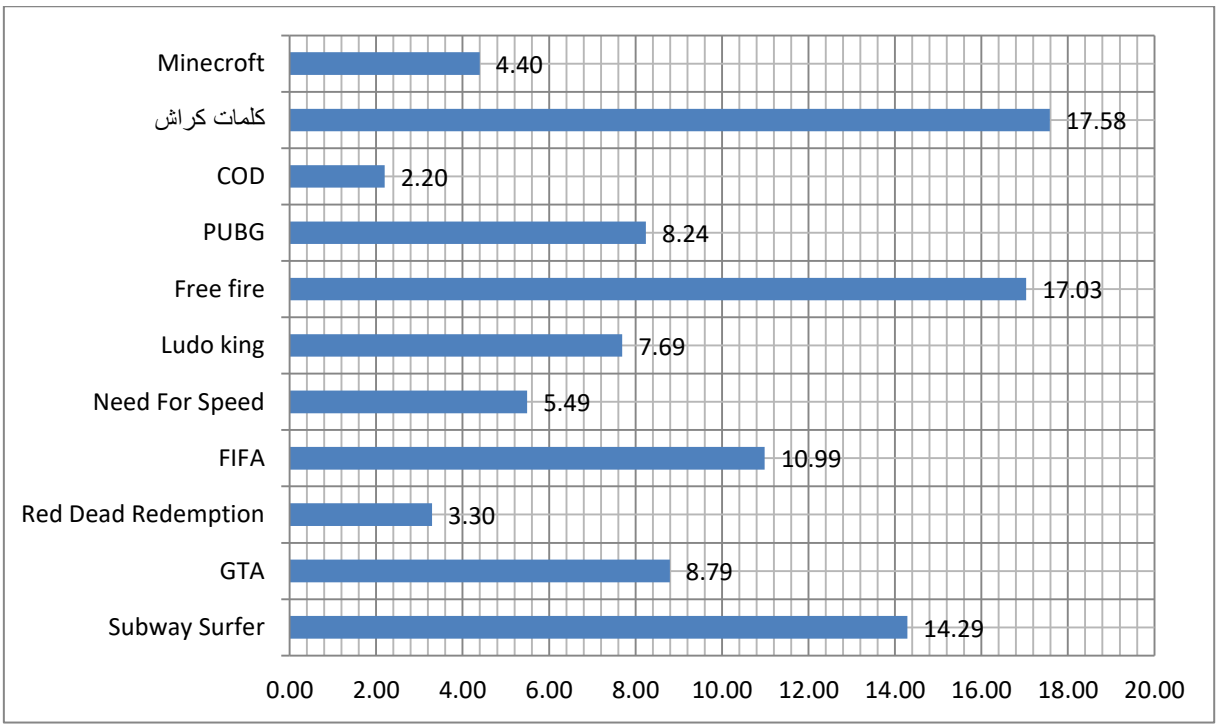
الشكل رقم (6): المدة التي يقضيها اللاعبين في ممارسة الألعاب الإلكترونية

من خلال الدائرة النسبية نلاحظ أن نسبة المدة التي يقضيها التلاميذ من أقل من ساعة ومن ساعة إلى ساعتين متساوية 37% ثم تأتي بعدها نسبة من يستخدمون الألعاب الإلكترونية أكثر من ساعتين بنسبة 27%.

الجدول رقم (12): يمثل تصنيف الألعاب المفضلة للتلاميذ.

الألعاب المفضلة لدى التلاميذ		التكرار	النسبة %
ألعاب المغامرة	.A Subway Surfer	26	14.29
	.B GTA	16	8.79
	.C Red Dead Redemption	6	3.30
ألعاب المحاكاة	.D FIFA	20	10.99
	.E Need For Speed	10	5.49
	.F Ludo king	14	7.69
الألعاب القتالية	.G Free fire	31	17.03
	.H PUBG	15	8.24
	.I COD	4	2.20
الألعاب التعليمية	.J كلمات كراش	32	17.58
	.K Minecroft	8	4.40
المجموع		182	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه



الشكل رقم (7): تصنيف الألعاب المفضلة لدى التلاميذ

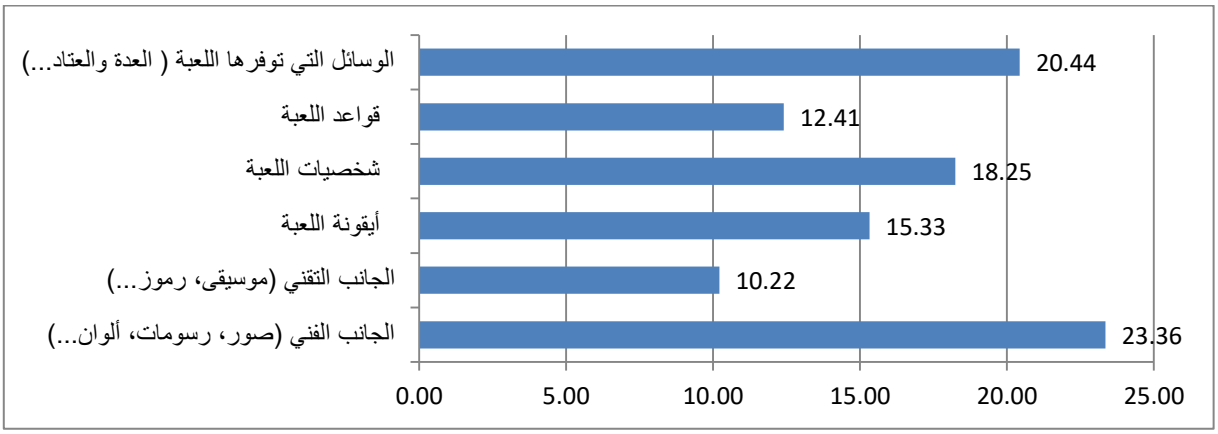
من خلال الأعمدة البيانية نلاحظ أن أكثر الألعاب إستخداما لدى التلاميذ هي لعبة Free Fire وكلمات كراش بنسبة 17% ، تأتي بعدها لعبة Subway Surferبنسبة 14%، ثم تأتي بعدها لعبة Fifaو GTA وPUBG وLudo King بنسب متفاوتة من 7% إلى 11%، ثم الألعاب الأقل إستخداما وهم Need For Speed و Mincroft و Red Dead Redemption و COD بنسب تتراوح بين 2% إلى 5%.

إضافة إلى مجوعة من الألعاب الأخرى المقترحة من طرف التلاميذ مثل:Puzzle، Kick Boxing، Pes، Fortnight،Food، Les mots croisés (كلمات متقاطعة)، Brain test، Shadow fight.

الجدول رقم (13): يمثل عنصر الجذب في اللعبة الإلكترونية.

ما الذي يعجبك في اللعبة الإلكترونية؟		التكرار	النسبة %
شكل اللعبة	أ. الجانب الفني (صور، رسومات، ألوان...)	32	23.36
	ب. الجانب التقني (موسيقى، رموز...)	14	10.22
	ج. أيقونة اللعبة	21	15.33
محتوى اللعبة	أ. شخصيات اللعبة	25	18.25
	ب. قواعد اللعبة	17	12.41
	ج. الوسائل التي توفرها اللعبة (العدة والعتاد...)	28	20.44
المجموع		137	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه



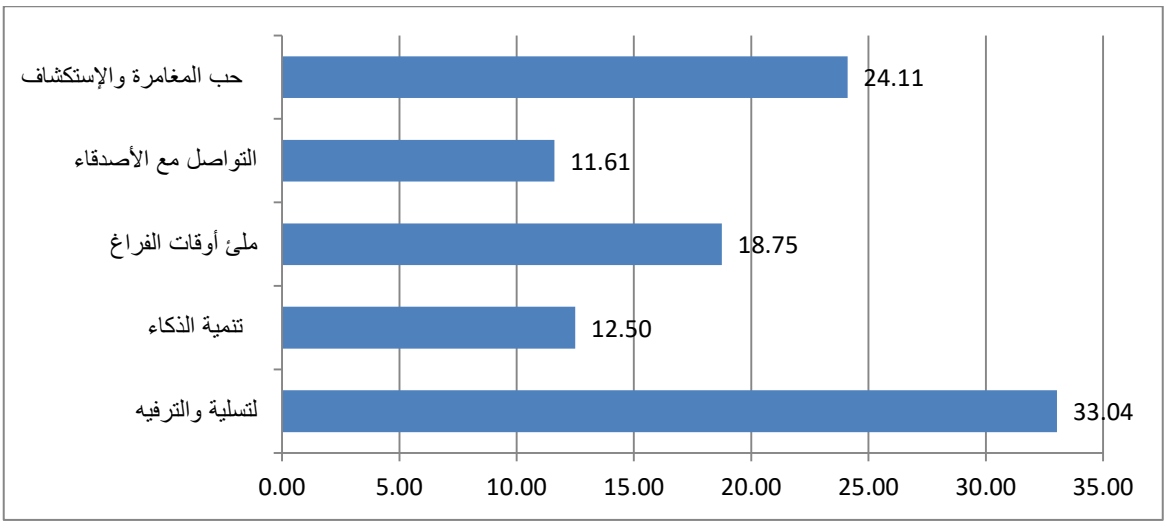
الشكل رقم (8): عنصر الجذب في اللعبة الإلكترونية

من خلال الشكل البياني نلاحظ أن التلاميذ يمارسون اللعبة من أجل شكلها بنسبة 48% حيث تتوزع هذه النسبة على 23% الذين يعجبهم الجانب الفني في شكل اللعبة، و15% الذين تعجبهم أيقونة اللعبة، و10% الذين يعجبهم الجانب التقني في شكل اللعبة. وكانت نسبة التلاميذ الذين يعجبهم محتوى اللعبة 52%، تتوزع هذه النسبة على 21% الذين تعجبهم الوسائل التي توفرها اللعبة، و 18% الذين تعجبهم شخصيات اللعبة، و13% الذين يعجبهم قواعد اللعبة.

الجدول رقم (14): يمثل الهدف من لعب الألعاب الإلكترونية.

لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟	التكرار	النسبة %
التسلية والترفيه	37	33.04
تنمية الذكاء	14	12.50
ملئ أوقات الفراغ	21	18.75
التواصل مع الأصدقاء	13	11.61
حب المغامرة والإستكشاف	27	24.11
المجموع	112	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه



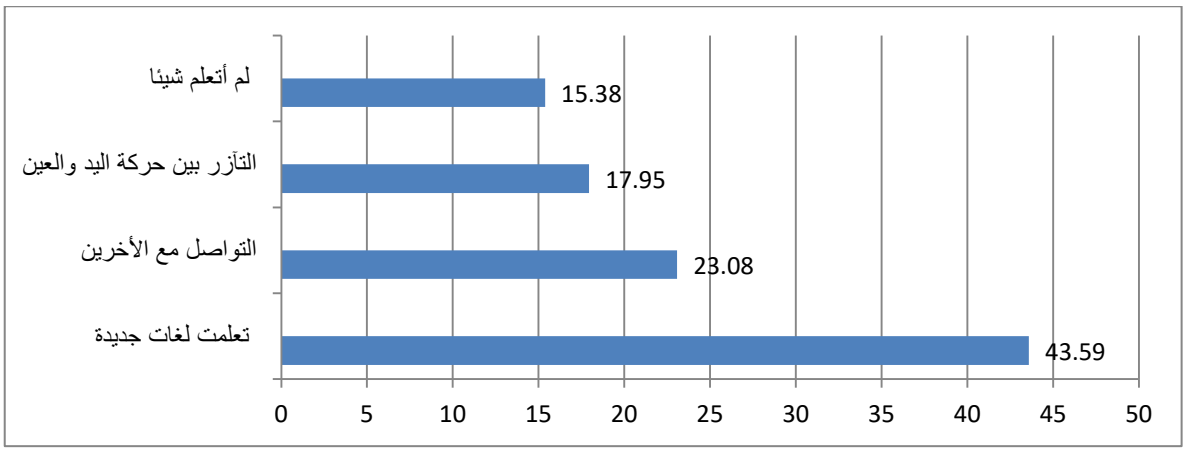
الشكل رقم (9): يمثل الهدف من لعب الألعاب الإلكترونية

من خلال الدائرة النسبية نلاحظ أن أعلى نسبة من التلاميذ يلعبون الألعاب الإلكترونية من أجل التسلية والترفيه وذلك بنسبة 33%، ثم تليها نسبة الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية من أجل حب المغامرة والإستكشاف 24%، وغير بعيد من هذه النسبة تأتي نسبة من يلعبون الألعاب الإلكترونية من أجل ملئ أوقات الفراغ التي تمثل 19%، وبعدها تتساوا نسبتي الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية من أجل تنمية الذكاء والتوصل مع الأصدقاء والتي تمثل 12%.

الجدول رقم (15): يمثل مدى التعلم من لعب الألعاب الإلكترونية:

التعلم من لعب الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة %
تعلمت لغات جديدة	34	43.59
التواصل مع الأخرين	18	23.08
التآزر بين حركة اليد والعين	14	17.95
لم أتعلم شيئا	12	15.38
المجموع	78	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه



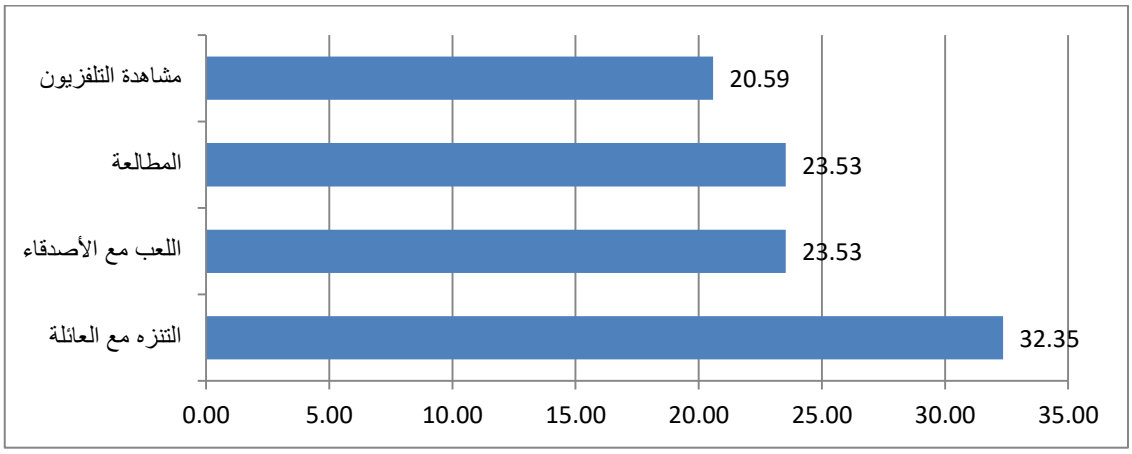
الشكل رقم (10): التعلم من لعب الألعاب الإلكترونية

من خلال الجدول نلاحظ أن أكبر نسبة من التلاميذ تعلموا لغات جديدة من لعب الألعاب الإلكترونية حيث قدرت نسبتهم 44%، تأتي بعدها نسبة الذين تعلموا التواصل مع الآخرين حيث قدرت ب 23%، جاء بعدها التآزر بين حركة اليد والعين بنسبة 18%، ويوجد الذين لم يتعلموا شيئا بنسبة 15%.

الجدول رقم (16): يمثل النشاطات التي يفضلها التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية.

نشاطات التلاميذ	التكرار	النسبة %
التنزه مع العائلة	22	32.35
اللعب مع الأصدقاء	16	23.53
المطالعة	16	23.53
مشاهدة التلفزيون	14	20.59
المجموع	68	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



الشكل رقم (11): يمثل النشاطات التي يفضلها التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية

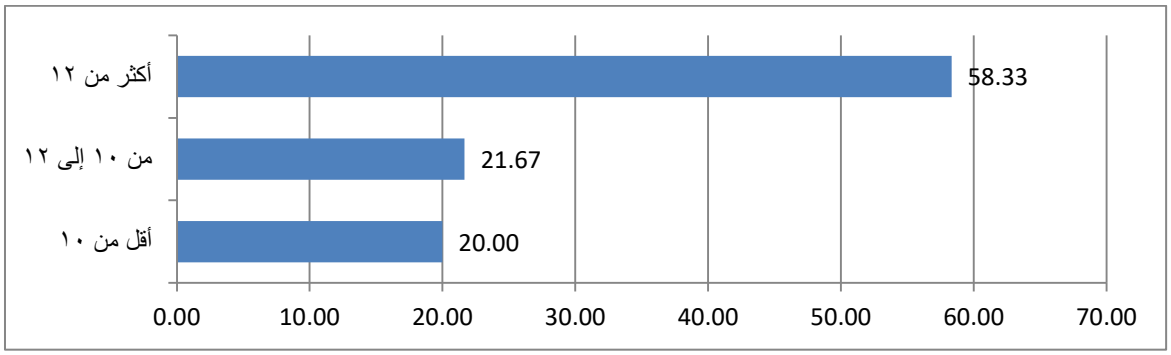
من خلال الجدول نلاحظ أن مجموع النشاطات المذكورة جاءت بنسب متقاربة مع تفاوت بسيط، فقد جاء التنزه مع العائلة كأكثر نشاط يقوم به التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية بنسبة 32%، وجاء بعده بنسبتين متساويتين 23% كل من اللعب مع الأصدقاء والمطالعة، وأخيرا جاءت مشاهدة التلفزيون كأقل نشاط يقوم به التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية بنسبة 21%.

2) تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي للتلاميذ الذكور المعيدين في متوسطة محمد خيضر في ولاية البويرة.

الشكل رقم (17): يمثل النتائج الدراسية للتلاميذ الذكور المعيدين في متوسطة محمد خيضر البويرة.

النتائج الدراسية	التكرار	النسبة %
أقل من 10	12	20.00
من 10 إلى 12	13	21.67
أكثر من 12	35	58.33
المجموع	60	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه



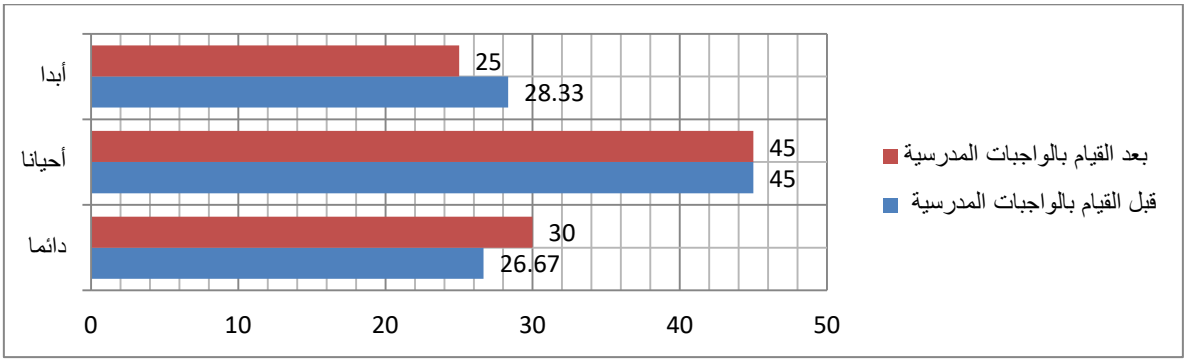
الشكل رقم (12): النتائج الدراسية للتلاميذ

نلاحظ من خلال الشكل أن أغلبية التلاميذ يتحصلون على نتائج جيدة أكثر من 12 بنسبة 58%، تأتي بعدها نسبة التلاميذ الذين يتحصلون على نتائج متوسطة من 10 إلى 12 بنسبة 22%، وبفارق ضئيل تأتي نسبة التلاميذ الذين يتحصلون على نتائج ضعيفة أقل من 10 20%.

الجدول رقم (18): يمثل وقت إستخدام الألعاب الإلكترونية.

وقت إستخدام الألعاب الإلكترونية	دائما		أحيانا		نادرا	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
قبل القيام بالواجبات المدرسية	16	26.67	27	45.00	17	28.33
بعد القيام بالواجبات المدرسية	18	30.00	27	45.00	15	25.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه



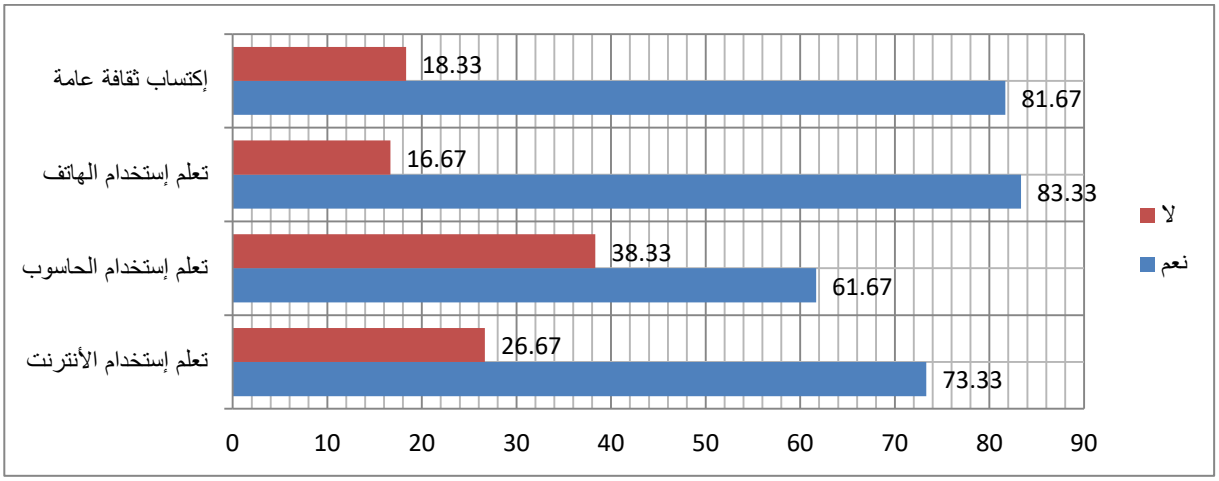
الشكل رقم (13): وقت إستخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية

نلاحظ من خلال الأعمدة البيانية أن غالبية التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية أحيانا بالنسبة لقبل أو بعد القيام بالواجبات المدرسة 45%، وتتقارب النسب بين من يمارسون الألعاب الإلكترونية قبل القيام بالواجبات المدرسية وبعد القيام بالواجبات المدرسية دائما وأبدا من 25% حتى 30%.

الجدول رقم (19): يمثل مدى تعلم الأطفال من إستخدام الألعاب الإلكترونية.

مدى تعلم التلاميذ من إستخدام الألعاب الإلكترونية	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	المجموع	النسبة %
تعلم إستخدام الأنترنت	44	73.33	16	26.67	60	100.00
تعلم إستخدام الحاسوب	37	61.67	23	38.33	60	100.00
تعلم إستخدام الهاتف	50	83.33	10	16.67	60	100.00
إكتساب ثقافة عامة	49	81.67	11	18.33	60	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه



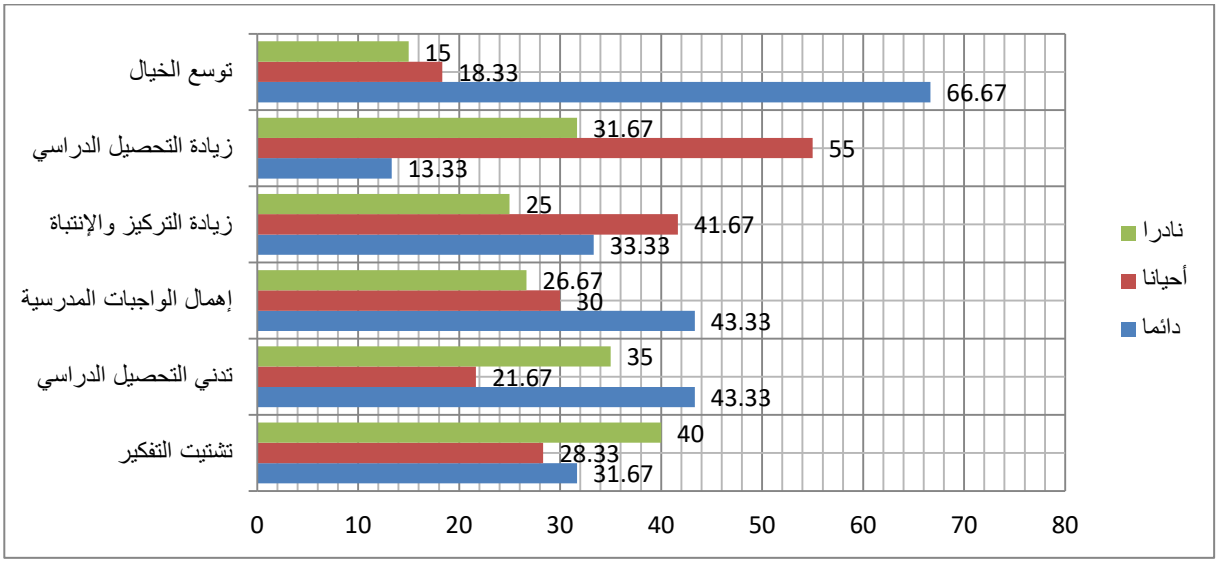
الشكل رقم (14):مدى تعلم التلاميذ من إستخدام الألعاب الإلكترونية

نلاحظ من الأعمدة البيانية أن غالبية التلاميذ أجابوا بنعم على أنهم تعلموا إستخدام الأنترنت وإستخدام الحاسوب و إستخدام الهاتف و إكتساب ثقافة عامة وذلك بنسبة من 61% إلى 81%، بينما نجد أقلية ممن لم يتعلموا تلك الأشياء بنسبة تتراوح بين 16% إلى 38%.

الجدول رقم (20): يمثلهل الألعاب الإلكترونية تعمل على:

هل الألعاب الإلكترونية تعمل على:	دائما		أحيانا		نادرا	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
تشتيت التفكير	19	31.67	17	28.33	24	40.00
تدني التحصيل الدراسي	26	43.33	13	21.67	21	35.00
إهمال الواجبات المدرسية	26	43.33	18	30.00	16	26.67
زيادة التركيز والإنتباة	20	33.33	25	41.67	15	25.00
زيادة التحصيل الدراسي	8	13.33	33	55.00	19	31.67
توسع الخيال	40	66.67	11	18.33	9	15.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



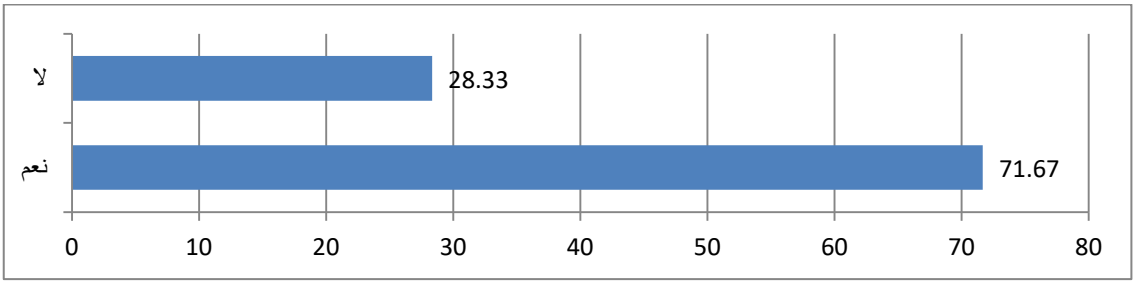
الشكل رقم (15): مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في تعليم التلاميذ

من خلال الشكل نلاحظ أن غالبية التلاميذ إختاروا دائما بخصوص تدني التحصيل الدراسي بنسبة 43%، وإهمال الواجبات المدرسية بنسبة 66%، أما أكبر نسبة لأحيانا كانت لزيادة التركيز والإنتباه بنسبة 42%، وزيادة التحصيل الدراسي بنسبة 55%، وأعلى نسبة ممن إختاروا نادرا كانت حول تشتيت التفكير وذلك بنسبة 40%.

الجدول رقم (21): يمثل رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي.

		التكرار	النسبة%
رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي	نعم	43	71.67
	لا	17	28.33
المجموع		60	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



الشكل رقم (16): رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

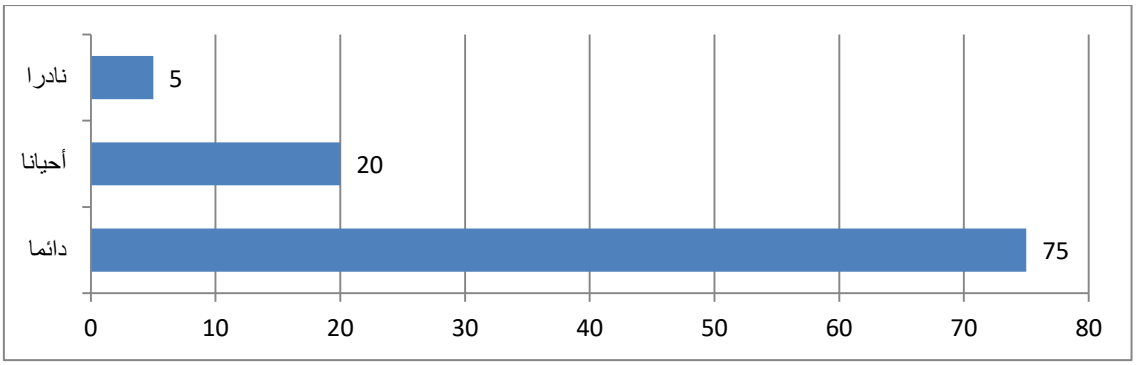
من خلال الجدول نلاحظ أن غالبية التلاميذ أجابوا بنعم على أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على تحصيلهم الدراسي بنسبة 72%، والأقلية ممن أجابوا بلا بنسبة 28%.

3) تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي للتلاميذ المعيدين في متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

الجدول رقم (22): يمثل إهتمام التلاميذ بصحتهم الجسدية والنفسية.

		التكرار	النسبة%
الإهتمام بالصحة الجسدية والنفسية	دائما	45	75.00
	أحيانا	12	20.00
	نادرا	3	5.00
المجموع		60	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



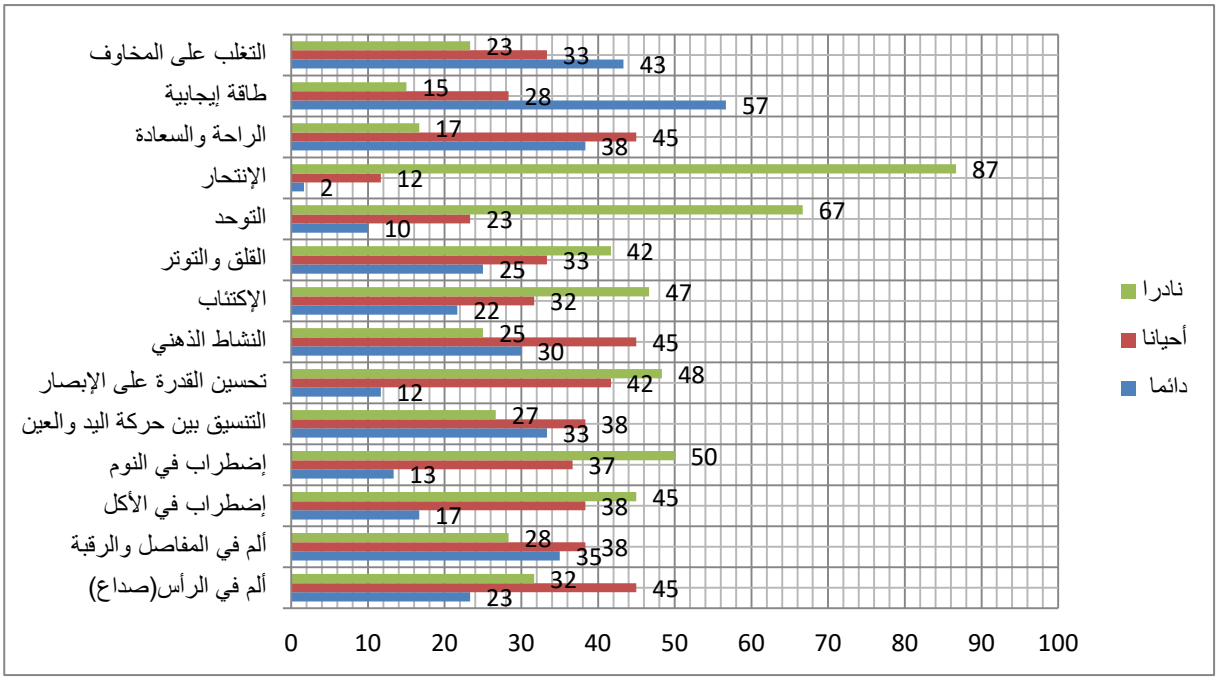
الشكل رقم (17): يمثل إهتمام التلاميذ بصحتهم الجسدية والنفسية

نلاحظ من الجدول أن غالبية التلاميذ يهتمون بصحتهم الجسدية والنفسية وذلك بنسبة 75%، تليها نسبة الذين يهتمون بصحتهم أحيانا بنسبة 20%، وأقل نسبة من التلاميذ هم الذين يهتمون بصحتهم نادرا بنسبة 5%.

الجدول رقم (23): يمثل تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسمية والنفسية للتلاميذ.

تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسمية والنفسية	دائما		أحيانا		نادرا	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
ألم في الرأس(صداع)	14	23.33	27	45.00	19	31.67
ألم في المفاصل والرقبة	21	35.00	23	38.33	17	28.33
إضطراب في الأكل	10	16.67	23	38.33	27	45.00
إضطراب في النوم	8	13.33	22	36.67	30	50.00
التنسيق بين حركة اليد والعين	20	33.33	23	38.33	16	26.67
تحسين القدرة على الإبصار	7	11.67	25	41.67	29	48.33
النشاط الذهني	18	30.00	27	45.00	15	25.00
الإكتئاب	13	21.67	19	31.67	28	46.67
القلق والتوتر	15	25.00	20	33.33	25	41.67
التوحد	6	10.00	14	23.33	40	66.67
الإنتحار	1	1.67	7	11.67	52	86.67
الراحة والسعادة	23	38.33	27	45.00	10	16.67
طاقة إيجابية	34	56.67	17	28.33	9	15.00
التغلب على المخاوف	26	43.33	20	33.33	14	23.33

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



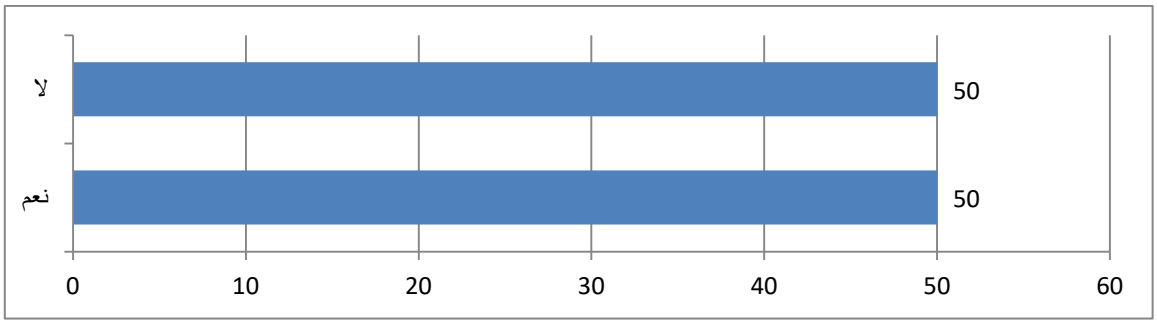
الشكل (19): تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة التلاميذ الجسمية والنفسية

من الجدول سنستعرض أكبر النسب لكل قيمة، حيث نلاحظ أن أكبر نسبة لدائما كانت للطاقة الإيجابية 57% والتغلب على المخاوف 43%، وأكبر نسبة لأحيانا كانت لألم في الرأس 45% وألم في المفاصل والرقبة 38% والتنسيق بين حركة اليد والعين 38% والنشاط الذهني 45% والراحة والسعادة 45%، وأكبر نسبة لنادرا كانت إضطراب في الأكل 45% و إضطراب في النوم 50% وتحسين القدرة على الإبصار 48% والإكتئاب 47% ثم القلق والتوتر 42% والتوحد 67% والإنتحار 87%.

الجدول رقم (24): يمثل رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الصحي.

		التكرار	النسبة%
رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي	**نعم**	30	50.00
	لا	30	50.00
	المجموع	60	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



الشكل رقم (20): رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي

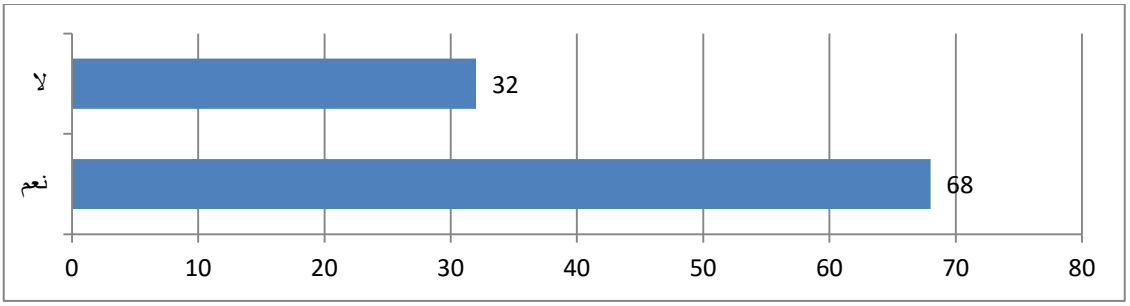
نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة التلاميذ الذين أجابوا بنعم على أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوكهم الصحي تساوي نسبة الذين أجابوا بلا بنسبة 50%.

4) تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

الجدول رقم (25): يمثل مدى حب التلاميذ اللعب مع الأصدقاء بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية.

		التكرار	النسبة%
إستطلاع ما إذا كان التلاميذ يحبون اللعب مع الأصدقاء بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية	نعم	41	68.33
	لا	19	31.67
	المجموع	60	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



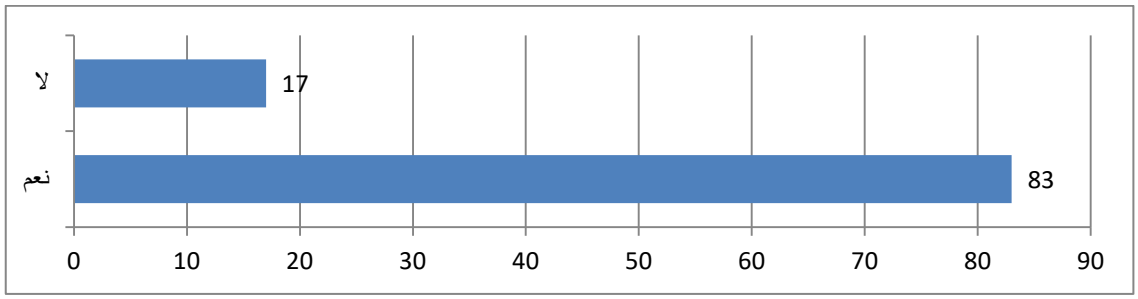
الشكل رقم (21): مدى حب التلاميذ اللعب مع الأصدقاء بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية.

من خلال الجدول نلاحظ أن غالبية التلاميذ أجابوا بنعم أنهم يحبون اللعب مع الأصدقاء بنسبة 68% والبقية أجابوا بلا بنسبة 32%.

الجدول رقم (26): يمثل مدى حب التلاميذ الجلوس مع العائلة بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية.

		التكرار	النسبة%
إستطلاع ما إذا كان التلاميذ يحبون الجلوس مع العائلة بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية	نعم	50	83.33
	لا	10	16.67
	المجموع	60	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



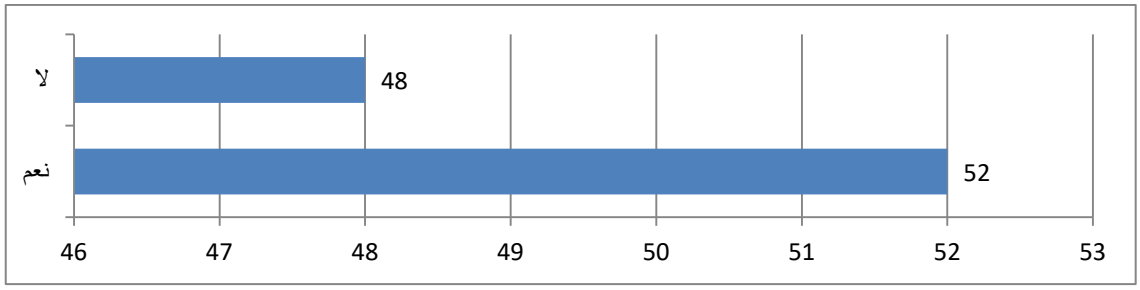
الشكل (22): مدى حب التلاميذ للجلوس مع العائلة بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية

من خلال الشكل نلاحظ أن غالبية التلاميذ أجابوا بنعم أنهم يحبون الجلوس مع العائلة بنسبة 83%، والبقية أجابوا بلا بنسبة 17%.

الجدول رقم (27) يمثل مدى تقليد التلاميذ لسلوك شخصيات الألعاب الإلكترونية في المدرسة أو الشارع.

		التكرار	النسبة%
مدى تقليد التلاميذ لسلوك شخصيات اللعبة الإلكترونية	**نعم**	31	51.67
	لا	29	48.33
	المجموع	60	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



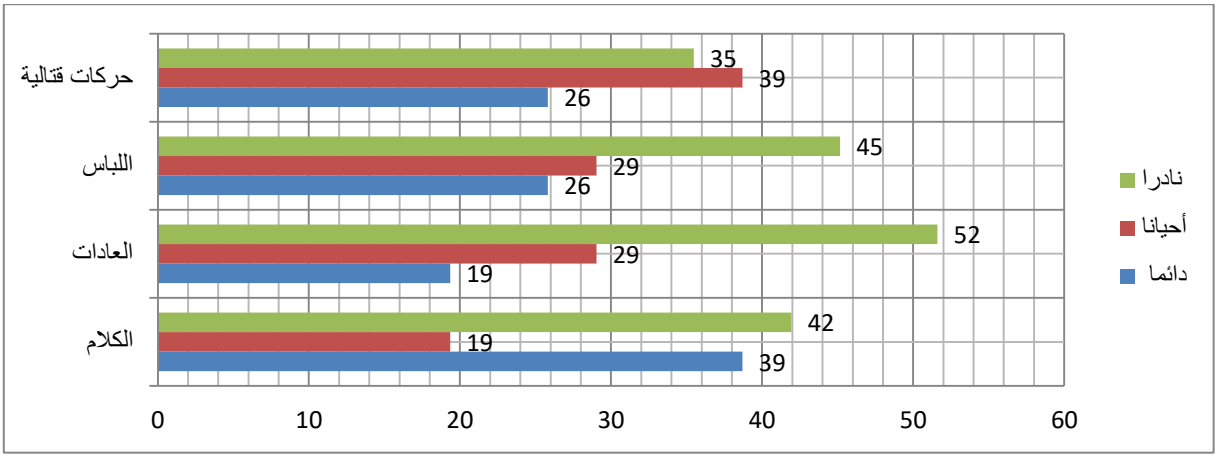
الشكل (23):مدى تقليد التلاميذ لسلوك شخصيات اللعبة الإلكترونية

نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة التلاميذ الذين أجابوا بنعم على أنهم يقلدون سلوك شخصيات الألعاب الإلكترونية في المدرسة أو الشارع 52% أكبر قليلا من نسبة الذين أجابوا بلا بنسبة 48%.

الجدول رقم (28): يمثل في ماذا يقلد التلاميذ شخصيات اللعبة الإلكترونية.

	دائما		أحيانا		نادرا		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	المجموع	النسبة %
الكلام	12	38.71	6	19.35	13	41.94	31	100.00
العادات	6	19.35	9	29.03	16	51.61	31	100.00
اللباس	8	25.81	9	29.03	14	45.16	31	100.00
حركات قتالية	8	25.81	12	38.71	11	35.48	31	100.00

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



الشكل رقم (24): يمثل في ماذا يقلد التلاميذ شخصيات اللعبة الإلكترونية

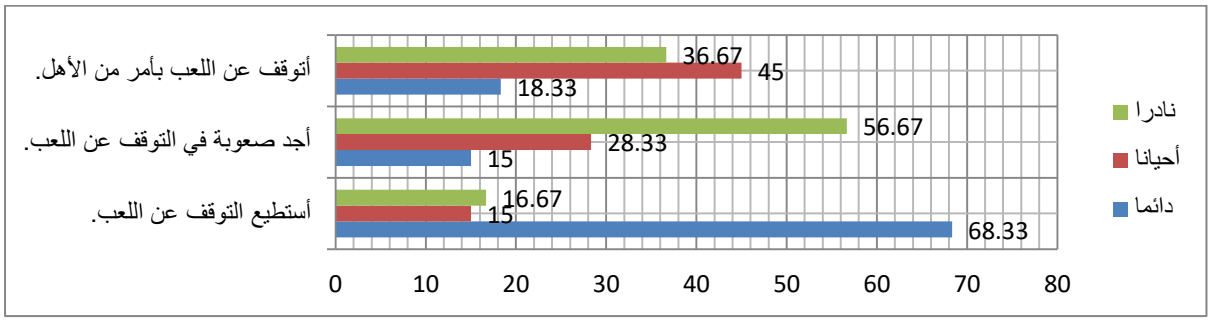
من خلال الجدول نلاحظ أن أكبر نسبة ممن إختاروا تقليد سلوك شخصيات اللعبة الإلكترونية في الكلام كانت نادرا بنسبة 42% تليها دائما بنسبة 39% ثم أحيانا بنسبة 19 %، كذلك بالنسبة لتقليدهم في العادات بنسبة 52%، نفس الشيئ بالنسبة للباس فأكبر نسبة كانت نادرا 45% ، وأما بخصوص تقليد الشخصيات في الحركات القتالية فأكبر نسبة كانت أحيانا 39%.

الجدول رقم (29): يمثل مدى إستطاعة اللاعبين التوقف عن اللعب .

مدى إستطاعة اللاعبين التوقف عن اللعب	دائما		أحيانا		نادرا		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	المجموع	النسبة %
أستطيع التوقف عن اللعب.	41	68.33	9	15.00	10	16.67	60	100
أجد صعوبة في التوقف عن اللعب.	9	15.00	17	28.33	34	56.67	60	100

أتوقف عن اللعب بأمر من الأهل.	11	18.33	27	45.00	22	36.67	60	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



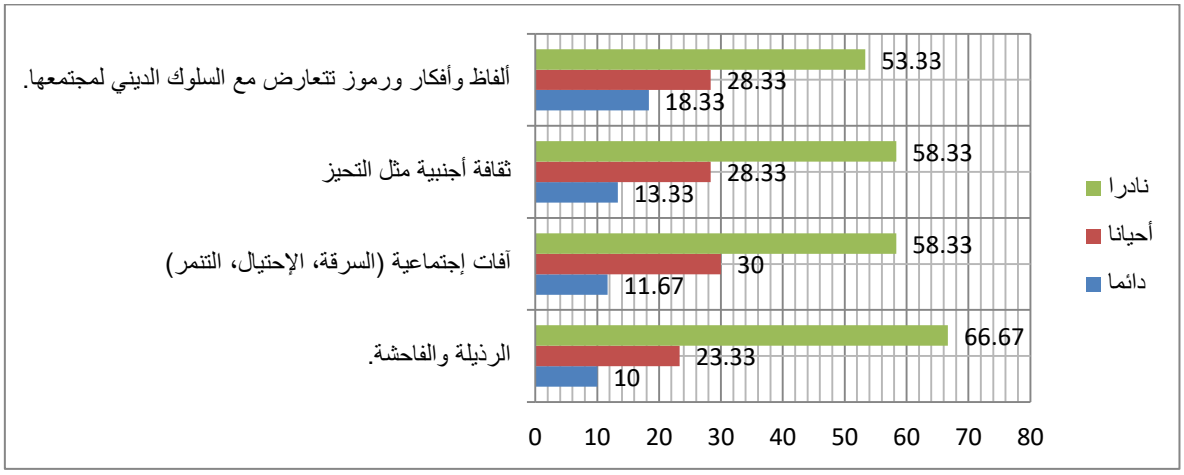
الشكل رقم (25): مدى إستطاعة اللاعبين التوقف عن اللعب

من خلال الجدول نلاحظ أن غالبية التلاميذ يستطيعون التوقف عن اللعب دائما بنسبة 68%، والذين يجدون صعوبة في التوقف عن اللعب نادرا بنسبة 57%، والذين يتوقفون عن اللعب بأمر من الأهل أحيانا بنسبة 45%.

الجدول رقم (30): السلوكات الإجتماعية والدينية المكتسبة من إستخدام الألعاب الإلكترونية

	دائما		أحيانا		نادرا		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	المجموع	النسبة %
الرذيلة والفاحشة.	6	10.00	14	23.33	4	66.67	60	100
آفات إجتماعية (السرقة، الإحتيال، التنمر)	7	11.67	18	30.00	35	58.33	60	100
ثقافة أجنبية مثل التحيز	8	13.33	17	28.33	35	58.33	60	100
ألفاظ وأفكار ورموز تتعارض مع السلوك الديني لمجتمعها.	11	18.33	17	28.33	32	53.33	60	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



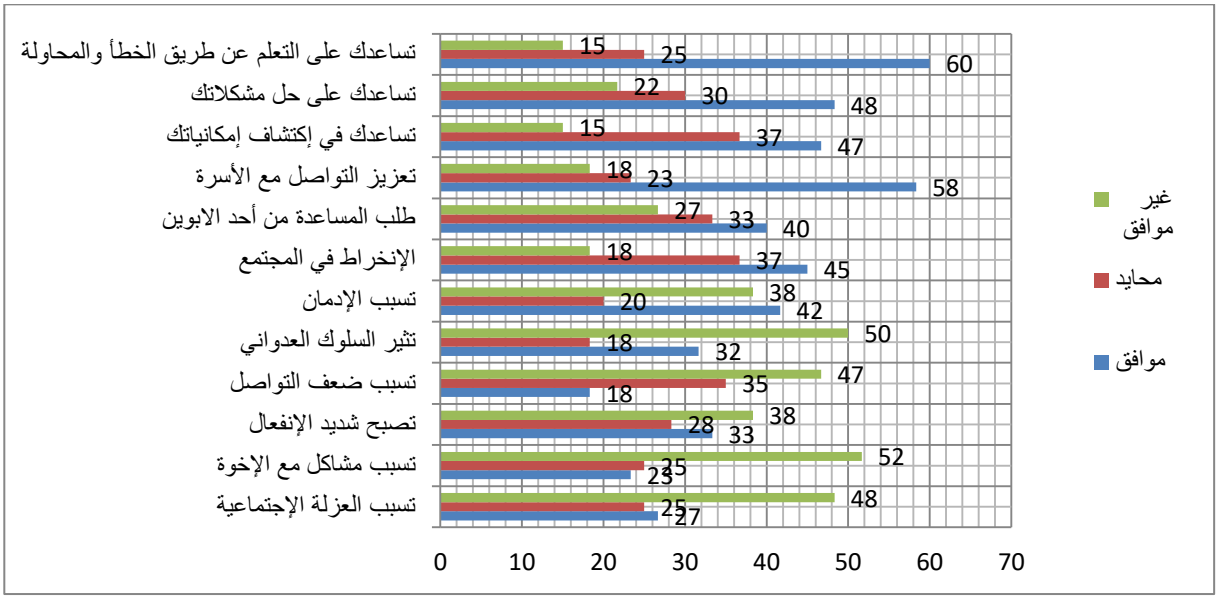
الشكل رقم (26): السلوكات الإجتماعية والدينية المكتسبة من إستخدام الألعاب الإلكترونية

نلاحظ من خلال الشكل أن غالبية التلاميذ أن غالبية التلاميذ إختاروا نادرا بخصوص العبارات حيث نجد الرذيلة والفاحشة 77%، آفات إجتماعية بنسبة 58%، ثقافة أجنبية مثل التحيز 58%،أفكار ورموز تتعارض مع السلوك الديني لمجتمعنا 53%، والذين إختاروا أحيانا بخصوص العبارات تتراوح نسبتهم من 23% إلى 30%، والذين إختاروا دائما بخصوص العبارات تتراوح نسبتهم من 10% إلى 18%.

جدول رقم (31): يمثل التأثيرات الإجتماعية للألعاب الإلكترونية على التلاميذ.

التأثيرات الإجتماعية السلبية والإجابية للألعاب على التلاميذ	موافق		محايد		غير موافق		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
تسبب العزلة الإجتماعية	16	26.67	15	25.00	29	48.33	60	100
تسبب مشاكل مع الإخوة	14	23.33	15	25.00	31	51.67	60	100
تصبح شديد الإنفعال	20	33.33	17	28.33	23	38.33	60	100
تسبب ضعف التواصل	11	18.33	21	35.00	28	46.67	60	100
تثير السلوك العدواني	19	31.67	11	18.33	30	50.00	60	100
تسبب الإدمان	25	41.67	12	20.00	23	38.33	60	100
الإنخراط في المجتمع	27	45.00	22	36.67	11	18.33	60	100
طلب المساعدة من أحد الابوين	24	40.00	20	33.33	16	26.67	60	100
تعزيز الإتصال والتواصل مع الأسرة والأصدقاء	35	58.33	14	23.33	11	18.33	60	100
تساعدك في إكتشاف إمكانياتك	28	46.67	22	36.67	9	15.00	60	100
تساعدك على حل مشكلاتك	29	48.33	18	30.00	13	21.67	60	100
تساعدك على التعلم عن طريق الخطأ والمحاولة	36	60.00	15	25.00	9	15.00	60	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



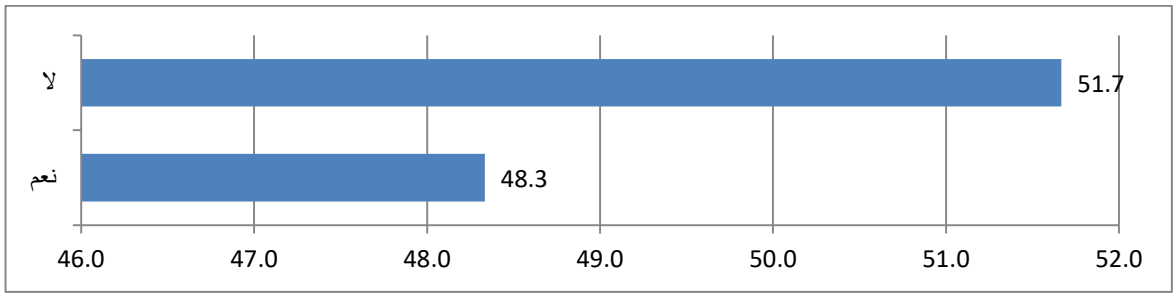
الشكل رقم (27): لتأثيرات الإجتماعية للألعاب الإلكترونية على التلاميذ

من خلال الجدول نلاحظ أن غالبية التلاميذ لم يوافقوا على أن الألعاب الإلكترونية تسبب العزلة الإجتماعية بنسبة 48% وأنها لا تسبب مشاكل مع الإخوة بنسبة 52% ولا تسبب ضعف التواصل بنسبة 47% ولا تثير السلوك العدواني بنسبة 50%، وغالبية التلاميذ وافقوا على أن الألعاب الإلكترونية تساعد على الإنخراط في المجتمع بنسبة 45% وتعزز التواصل مع الأسرة بنسبة 58% وتساعدهم على إكتشاف إمكانياتهم بنسبة 47% وتساعدهم على حل مشاكلهم بنسبة 48% وتساعدهم على التعلم عن طريق الخطأ والمحاولة بنسبة 60%، أما بخصوص أنهم يصبحون شديدي الإنفعال وأن الألعاب تساعدهم على طلب المساعدة من الأبوين فقد تقاربت النسب بين موافق ومحايد وغير موافق بنسب تراوح بين 27% و 40%.

الجدول رقم (32): يمثل رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الإجتماعي.

		التكرار	النسبة%
رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الصحي	نعم	29	50
	لا	13	50
	المجموع	60	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



الجدول رقم (28): يمثل رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الإجتماعي

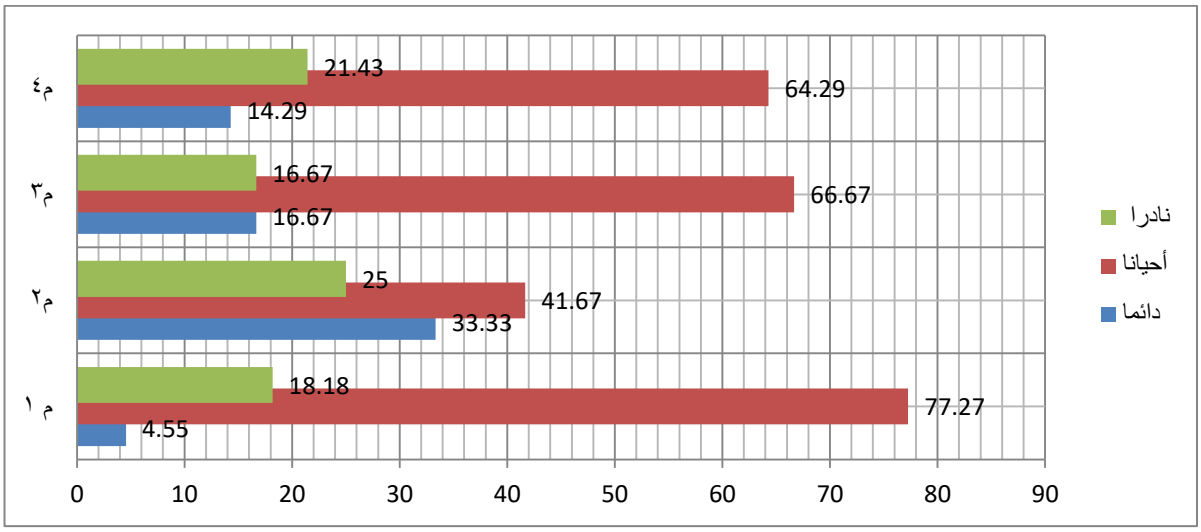
نلاحظ من خلال الشكل أن نسبة التلاميذ الذين أجابوا بلا على أن للألعاب الإلكترونية تأثر على سلوكهم الصحي أعلى قليلا بنسبة 52% وأما الإجابة بنعم فقد جاءت بنسبة 48%.

1) عادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المعيدين في متوسطة محمد خيضر بالبويرة حسب متغير المستوى.

الجدول رقم (33): إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

إستخدام الألعاب الإلكترونية		م1	م2	م3	م4
دائما	التكرار	1	4	2	2
	النسبة %	4.55	33.33	16.67	14.29
أحيانا	التكرار	17	5	8	9
	النسبة %	77.27	41.67	66.67	64.29
نادرا	التكرار	4	3	2	3
	النسبة %	18.18	25.00	16.67	21.43
المجموع	التكرار	22	12	12	14
	النسبة %	100	100	100	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



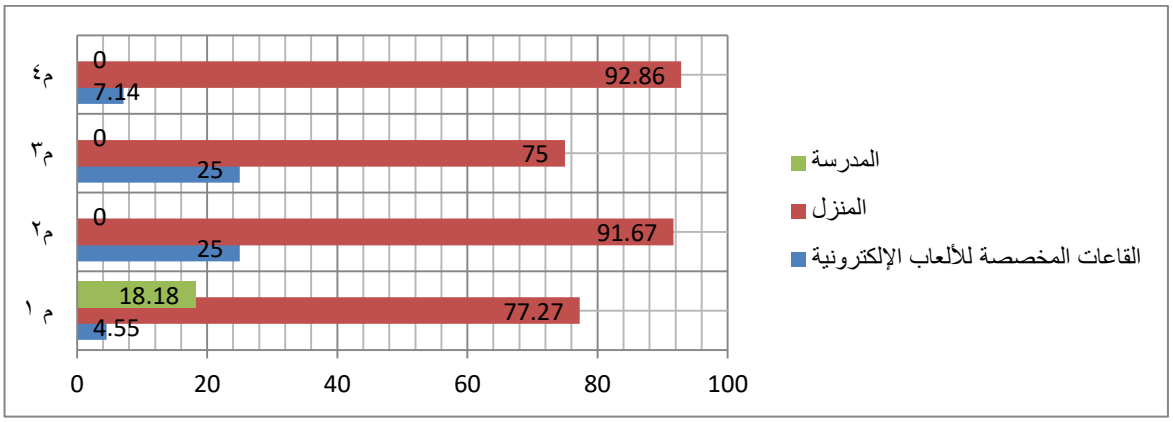
الشكل رقم (29): إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الجدول رقم يتضح أن أعلى نسبة ممن يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائما هم مستوى سنة ثانية متوسط بنسبة 33% تأتي بعدها سنة ثالثة متوسط بنسبة 17% ثم تليها نسبة سنة الرابعة متوسط 14% وأخيرا تأتي أقل نسبة وهم سنة أولى متوسط بنسبة 5%. وبخصوص أكبر نسبة ممن يستخدمون الألعاب الإلكترونية أحيانا هم السنة أولى متوسط بنسبة 77%، ثم تليها وبنسب متقاربة بين السنة ثالثة متوسط 67% والسنة الرابعة متوسط 64% ممن يستخدمون الألعاب الإلكترونية أحيانا وأقل نسبة هم السنة الثانية 42%، وأما بالنسبة لمن يستخدمون الألعاب الإلكترونية نادرا كانت النسب متقاربة بين جميع المستويات وذلك بنسب تتراوح بين 17% و 25%.

الجدول رقم (34): مكان إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

مكان إستخدام الألعاب الإلكترونية		م1	م2	م3	م4
القاعات المخصصة للألعاب الإلكترونية	التكرار	1	3	3	1
	النسبة %	4.55	25.00	25.00	7.14
المنزل	التكرار	17	11	9	13
	النسبة %	77.27	91.67	75.00	92.86
المدرسة	التكرار	4	0	0	0
	النسبة %	18.18	0.00	0.00	0.00
المجموع	التكرار	22	12	12	14
	النسبة %	100	100	100	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



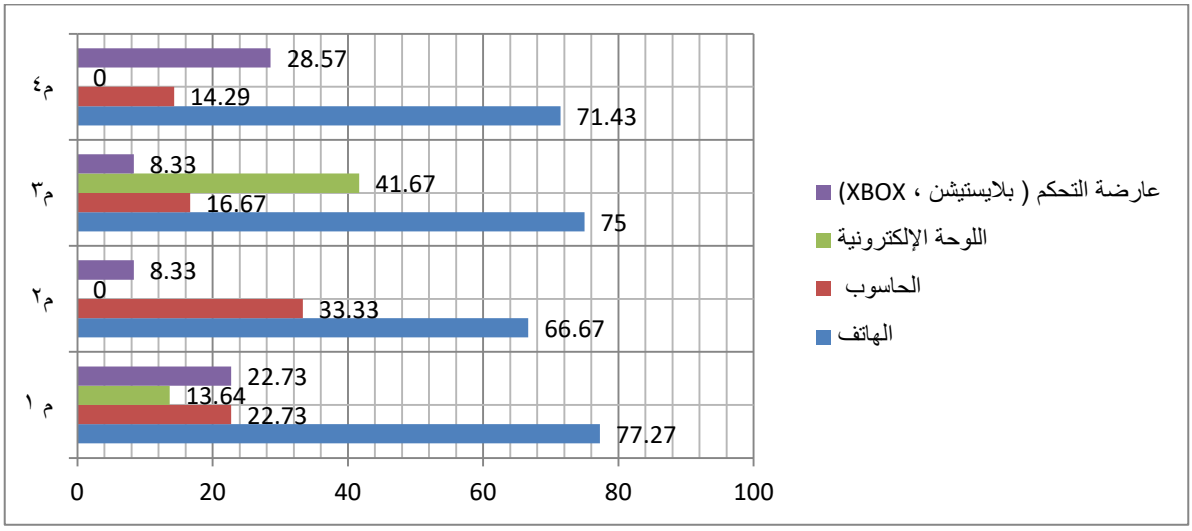
الشكل رقم (30): يمثل مكان إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الجدول رقم (29) نلاحظ أن في جميع المستويات التلاميذ يماسون الألعاب الإلكترونية في المنزل بنسب تتراوح بين 75% و93% ، تليها نسبة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في القاعات المخصصة لها حيث نجد أن هذه النسبة تتوزع بتساوي بين المستوى 2 والمستوى 3 ب 25% والمستوى 4 ب 7% والمستوى 1 ب 5%، أما بخصوص ممارسة الألعاب الإلكترونية في المدرسة فالمستوى الوحيد الذي يمارس فيه التلاميذ الألعاب الإلكترونية في المدرسة هم مستوى 1 بنسبة ضئيلة 18%.

الجدول رقم (35): وسيلة إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

الوسيلة		م 1	م2	م3	م4
الهاتف	التكرار	17	8	9	10
	النسبة %	77.27	66.67	75.00	71.43
الحاسوب	التكرار	5	4	2	2
	النسبة %	22.73	33.33	16.67	14.29
اللوحة الإلكترونية	التكرار	3	0	5	0
	النسبة %	13.64	0.00	41.67	0.00
عارضات التحكم (بلايستيشن، XBOX)	التكرار	5	1	1	4
	النسبة %	22.73	8.33	8.33	28.57
المجموع	التكرار	22	12	12	14
	النسبة %	100	100	100	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



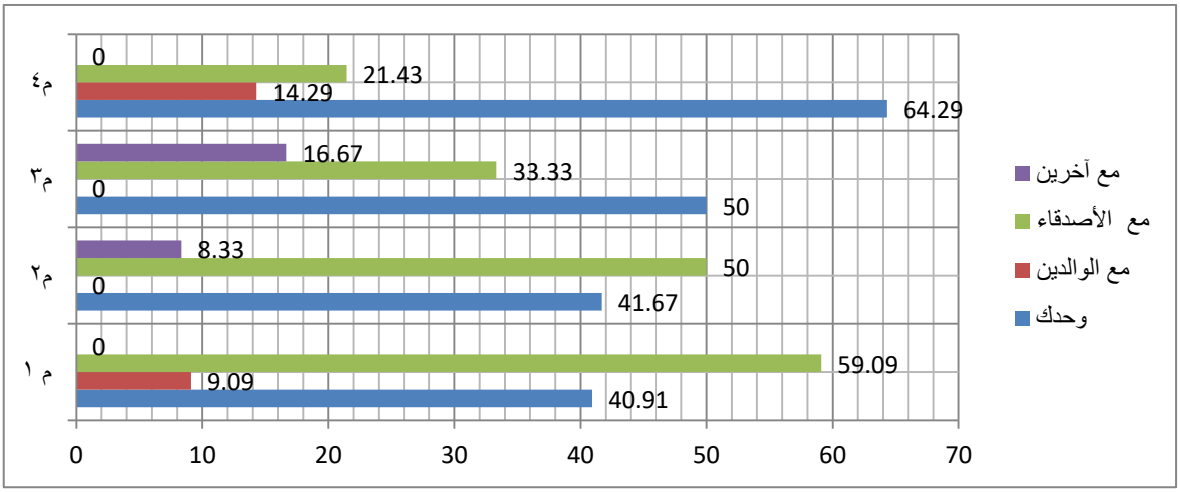
الشكل رقم (31): يمثل الوسائل التي يستخدمها التلاميذ في لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

نلاحظ من خلال الشكل أن غالبية التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية عن طريق الهاتف في المستويات الأربعة بنسب متقاربة من 67% إلى 77%، ثم تأتي نسبة إستخدام الحاسوب حيث سجلت أعلى نسبة في المستوى 2 بنسبة 33% ثم المستوى 1 بنسبة 23% ثم المستوى 3 بنسبة 17% وكأقل نسبة سجلت في المستوى 4 بنسبة 14% أما بخصوص عارضات التحكم سجلت أعلى نسبة في المستوى 4 ب 29% ثم بعدها المستوى 1 ب 23% وتساوت النسبتين في المستوى 2 والمستوى 3 ب 8% ، وأعلى نسبة ممن يستخدمون اللوحة الإلكترونية في اللعب في المستوى 3 بنسبة 42% بعدها مستوى بنسبة 14% وانعدمت نسبة إستخدام اللوحة الإلكترونية في المستوى 2 والمستوى 4.

الجدول رقم (36): يمثل كيفية إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

كيفية إستخدام الألعاب الإلكترونية		م 1	م2	م3	م4
وحدك	التكرار	9	5	6	9
	النسبة %	40.91	41.67	50.00	64.29
مع الوالدين	التكرار	2	0	0	2
	النسبة %	9.09	0.00	0.00	14.29
مع الأصدقاء	التكرار	13	6	4	3
	النسبة %	59.09	50.00	33.33	21.43
مع آخرين	التكرار	0	1	2	0
	النسبة %	0.00	8.33	16.67	0.00
المجموع	التكرار	22	12	12	14
	النسبة %	100	100	100	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



الشكل رقم (32): يمثل كيفية إستخدام الألعاب الإلكترونية

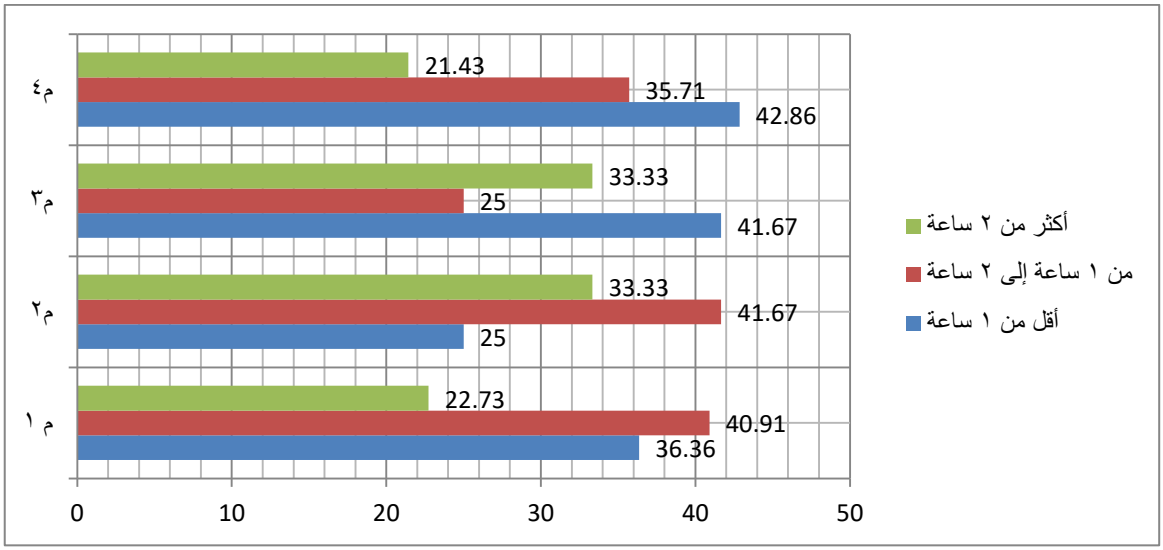
من خلال الدائرة الشكل نلاحظ أن غالبية التلاميذ يحبون ممارسة الألعاب الإلكترونية وحدهم في جميع المستويات وكانت النسبة متفرقة حيث جاءت أكبر نسبة لمستوى 4 ب 64% ثم المستوى 3 ب 50% وغير بعيد عن هذه النسبة تقاربت نسبتا المستوى 1 والمستوى 2 ب 41%، بعدها مع الأصدقاء بنسبة حيث جاءت أكبر نسبة في المستوى 1 ب 59% ثم المستوى 2 ب 50% ثم المستوى 3 ب 33% ثم المستوى 4 ب 21%، في المقابل نجد أن الأقلية من التلاميذ يحبون اللعب مع والديهم في

المستويين 1 و 4 14% و 9% وإنعدمت في المستويين الآخرين، ومع آخرين كانت النسب ضئيلة في المستويين 2 و3 ب 8% و 17% وإنعدمت في المستويين الآخرين.

الجدول رقم (37): المدة التي يقضيها اللاعبين في ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

		م 1	م2	م3	م4
أقل من ساعة	التكرار	8	3	5	6
	النسبة %	36.36	25.00	41.67	42.86
من ساعة إلى ساعتين	التكرار	9	5	3	5
	النسبة %	40.91	41.67	25.00	35.71
أكثر من ساعتين	التكرار	5	4	4	3
	النسبة %	22.73	33.33	33.33	21.43
المجموع	التكرار	22	12	12	14
	النسبة %	100	100	100	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



الشكل (33): يمثل المدة التي يقضيها التلاميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

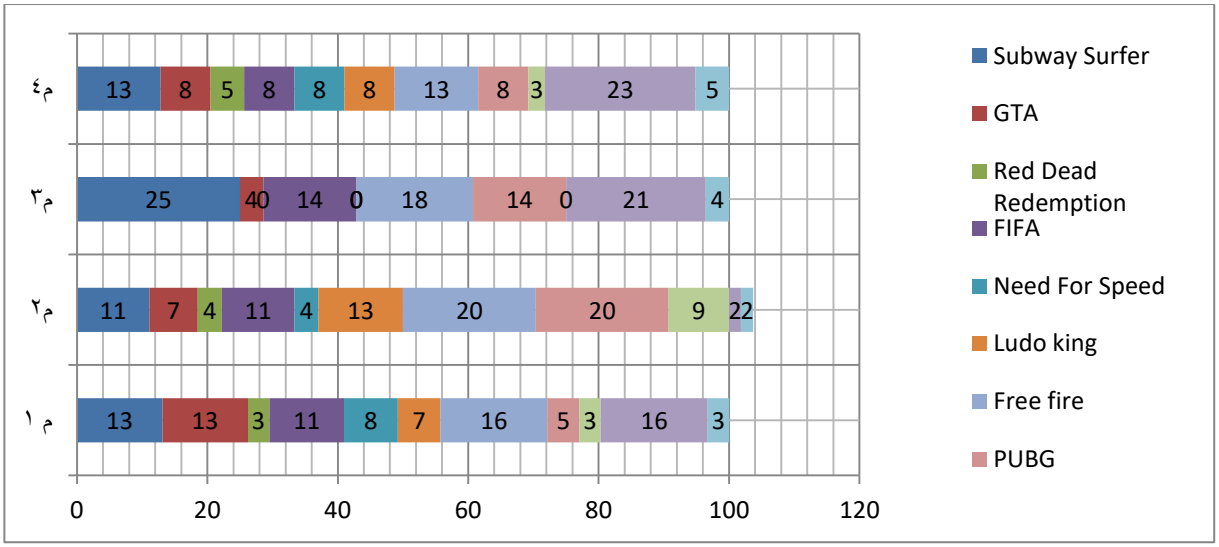
من خلال الشكل رقم (32) نلاحظ أن نسبة المدة التي يقضيها التلاميذ من أقل من ساعة متقاربة بين المستويات 1 و 2 و 3 بنسب 36% و 42% و 43% على التوالي وأقل قيمة سجلت في المستوى 2 ب 25%، ومن ساعة إلى ساعتين كانت أيضا متقاربة من في المستويات 1 و 2 و 4 وأقل نسبة

سجلت في المستوى 3 ب 25% ثم تأتي بعدها نسبة من يستخدمون الألعاب الإلكترونية أكثر من ساعتين في المستوى 2 و3 متساوية ب 33% والمستويين 1 و 4 ب 22%.

الجدول رقم (38): تصنيف الألعاب المفضلة للتلاميذ حسب متغير المستوى.

	م1		م2		م3		م4	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
Subway Surfer	8	13.11	6	11.11	7	25.00	5	12.82
GTA	8	13.11	4	7.41	1	3.57	3	7.69
Red Dead Redemption	2	3.28	2	3.70	0	0.00	2	5.13
FIFA	7	11.48	6	11.11	4	14.29	3	7.69
Need For Speed	5	8.20	2	3.70	0	0.00	3	7.69
Ludo king	4	6.56	7	12.96	0	0.00	3	7.69
Free fire	10	16.39	11	20.37	5	17.86	5	12.82
PUBG	3	4.92	5	20.37	4	14.29	3	7.69
COD	2	3.28	1	9.26	0	0.00	1	2.56
كلمات كراش	10	16.39	7	1.85	6	21.43	9	23.08
Minecroft	2	3.28	3	1.85	1	3.57	2	5.13
المجموع	61	100	54	100	28	100	39	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



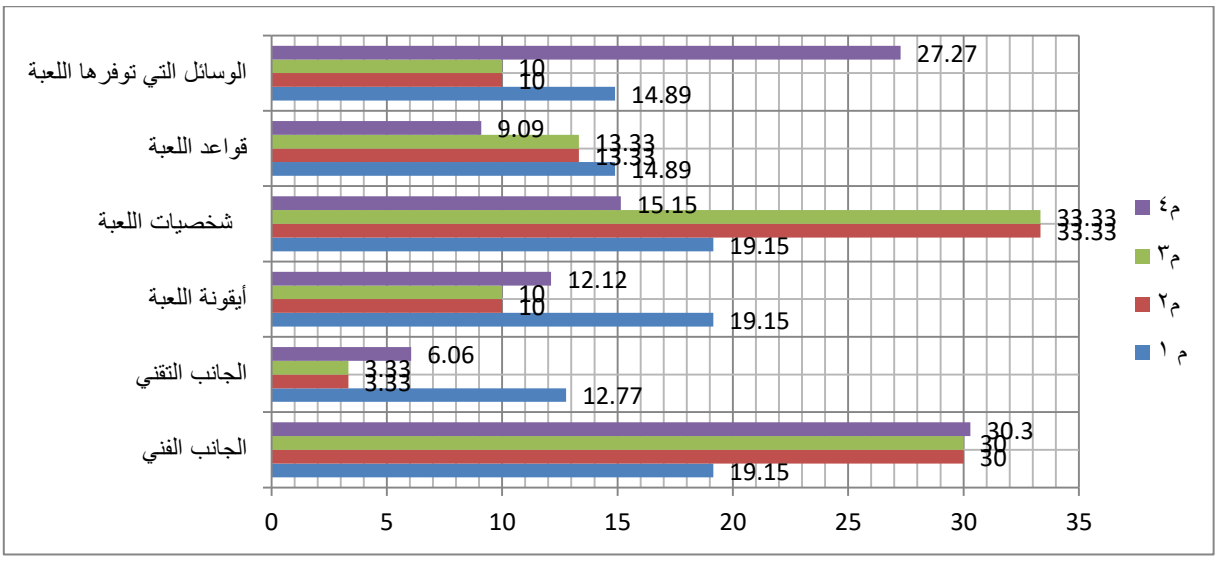
الشكل رقم (34): تصنيف الألعاب المفضلة للتلاميذ حسب متغير المستوى.

ممن خلال الشكل سنتطرق إلى أكثر ثلاث ألعاب مفضلة لدى التلاميذ في كل مستوى إضافة إلى الألعاب المقترحة من طرفهم ، حيث نلاحظ أن أكثر ثلاث ألعاب مستخدمة في المستوى 1 هي كلمات كراش و Free fire بنسب متساوية 16% ثم تليها Subway Surfer و GTA بنسب متساوية 13%، ومن بين الألعاب المقترحة وفي المستوى 2 نجد PUBG و Free fire بنسب متساوية 20% ثم Ludo king بنسبة 13% ومن بين الألعاب المقترحة Roblox, Bool Billiard, PES، وفي المستوى 3 نجد Subway surfer بنسبة 25% و كلمات كراش بنسبة 21% ثم Free fire بنسبة 18%، وفي المستوى 4 نجد كلمات كراش 23% و Free fire معSubway surfer بنسب متساوية 13% ومن بين الألعاب المقترحة Puzzle.

الجدول رقم (39): عنصر الجذب في اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى.

		م1		م2		م3		م4	
		التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
شكل اللعبة	الجانب الفني	9	19.15	9	30.00	7	30.00	10	30.30
	الجانب التقني	6	12.77	1	3.33	5	3.33	2	6.06
	أيقونة اللعبة	9	19.15	3	10.00	5	10.00	4	12.12
محتوى اللعبة	شخصيات اللعبة	9	19.15	10	33.33	1	33.33	5	15.15
	قواعد اللعبة	7	14.89	4	13.33	3	13.33	3	9.09
	الوسائل التي توفرها اللعبة	7	14.89	3	10.00	9	10.00	9	27.27
المجموع		47	100	30	100	30	100	33	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



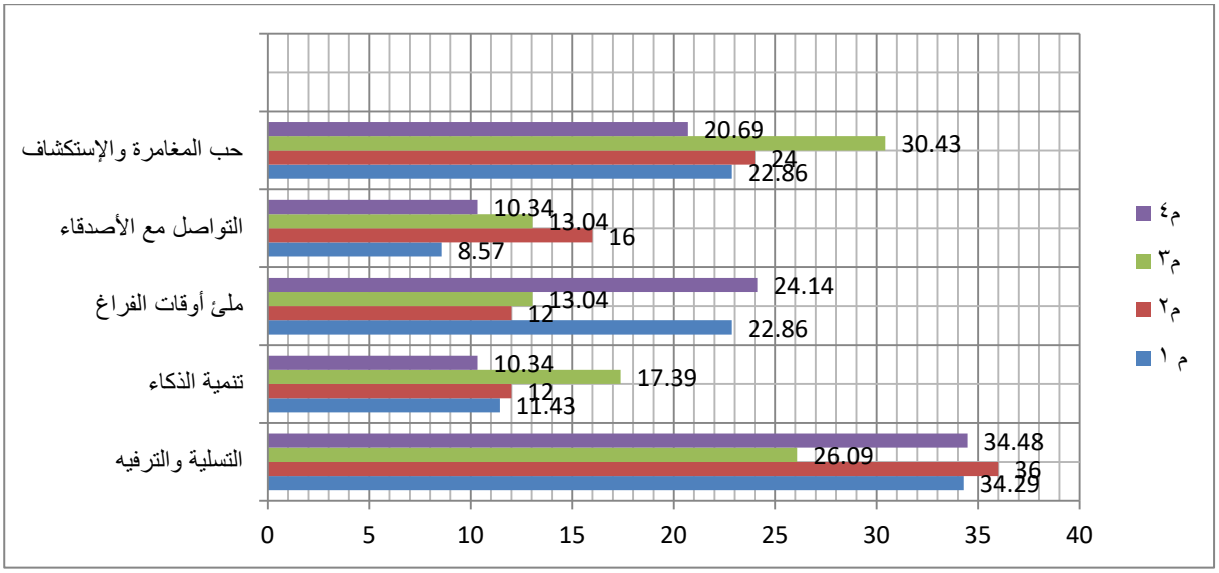
رقم (35): عنصر الجذب في اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الجدول رقم (33) نلاحظ أن في المستوى 1 أكثر ما يعجبهم في اللعبة الإلكترونية كل الخصائص بنسب متقاربة من 13% إلى 19%، وفي المستوى 2 و 3 أكثر ما يعجبهم في اللعبة الإلكترونية وبنسب متساوية شخصيات اللعبة بنسبة 33% مع الجانب الفني بنسبة 30%، أما في المستوى 4 نجد أكثر ما يعجبهم الجانب الفني بنسبة 30% و الوسائل التي توفرها اللعبة بنسبة 27%.

الجدول رقم (40): يمثل الهدف من لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

	م1		م2		م3		م4	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
التسلية والترفيه	12	34.29	9	36.00	6	26.09	10	34.48
تنمية الذكاء	4	11.43	3	12.00	4	17.39	3	10.34
ملئ أوقات الفراغ	8	22.86	3	12.00	3	13.04	7	24.14
التواصل مع الأصدقاء	3	8.57	4	16.00	3	13.04	3	10.34
حب المغامرة والإستكشاف	8	22.86	6	24.00	7	30.43	6	20.69
المجموع	35	100	25	100	23	100	29	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



الشكل (36): يمثل الهدف من لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغيير المستوى.

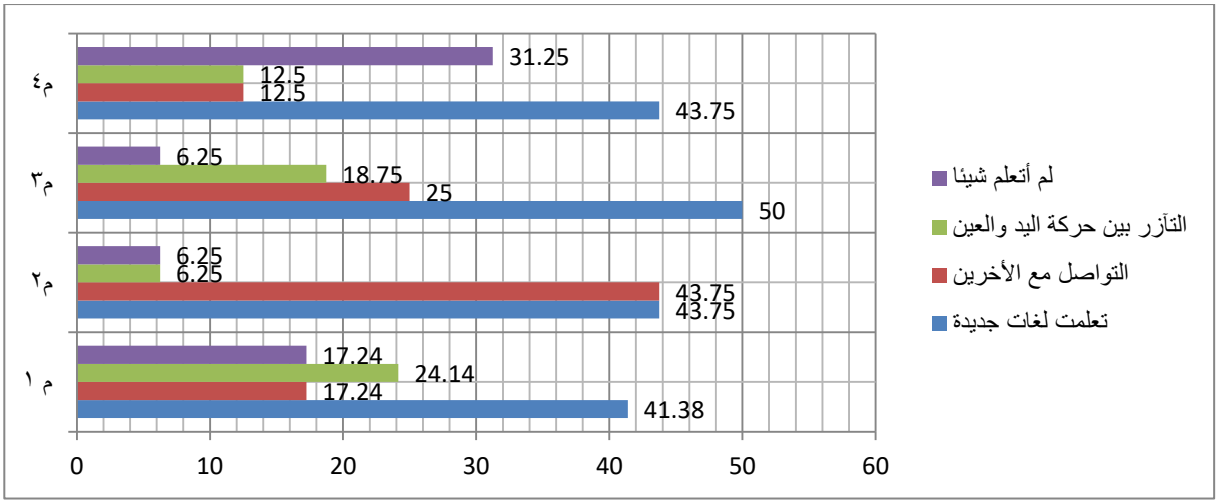
نلاحظ من خلال الشكل أن في جميع المستويات يلعب التلاميذ الألعاب الإلكترونية من أجل التسلية والترفيه بنسب متفوتة بين 26% و 34%، ويلعبونها من أجل حب المغامرة والذكاء فكان المستوى 3 كأعلى قيمة 30% ثم تليه المستويات الأخرى بنسب متقاربة من 20% إلى 24%، ثم تأتي بعدها ملئ أوقات الفراغ حيث سجلت أعلى قيمة في المستويين 1 و 4 بنسبة 23% و 24% على

التوالي وأقل قيمة في المستويين 2 و 3 بنسبة 12% و 13% على التوالي ، تأتي بعده النسب متقاربة في جميع المستويات بالنسبة لتنمية الذكاء والتواصل مع الأصدقاء من 9% إلى 7%.

الجدول رقم (41): يمثل مدى التعلم من لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

	م1		م2		م3		م4	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
تعلمت لغات جديدة	12	41.38	7	43.75	8	50.00	7	43.75
التواصل مع الأخرين	5	17.24	7	43.75	4	25.00	2	12.50
التآزر بين حركة اليد والعين	7	24.14	1	6.25	3	18.75	2	12.50
لم أتعلم شيئا	5	17.24	1	6.25	1	6.25	5	31.25
المجموع	29	100	16	100	16	100	16	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



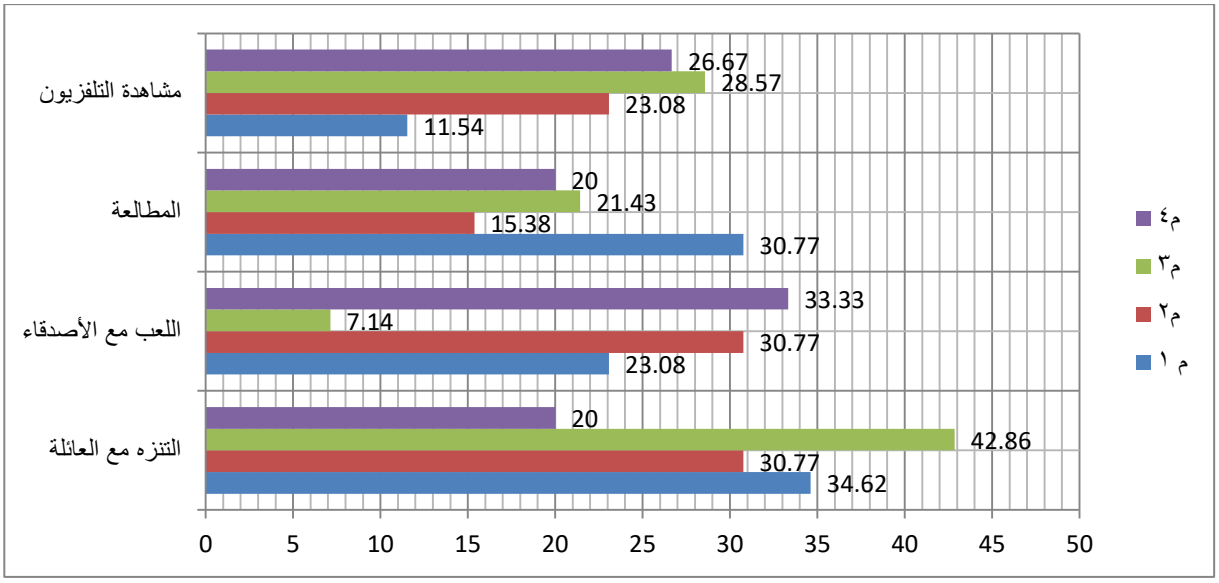
الشكل (37): يمثل مدى التعلم من لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى

نلاحظ من خلال الشكل أن أعلى نسبة مما تعلمه التلاميذ من لعب الألعاب الإلكترونية هو تعلم لغات جديدة في كل المستويات بنسب متقاربة من 41% إلى 44%، تأتي بعدها نسبة الذين تعلموا التواصل مع الآخرين وكأعلى نسبة سجلت في المستوى 2 ب 44% ثم المستوى 3 ب 25 % ثم المستوى 1 ب 17% ثم المستوى 4 ب 13%، جاء بعدها التآزر بين حركة اليد والعين وكأعلى نسبة سجلت في المستوى 1 ب 24% ثم المستوى 3 ب 19% ثم المستوى 3 ب 13% ثم المستوى 2 ب 6%، ويوجد الذين لم يتعلموا شيئا حيث سجلت أعلى نسبة في المستوى 4 ب 31% ثم المستوى 1 ب 17% ثم المستويين 2 و3 بنسب متساوية 6%.

الجدول رقم (42): يمثل النشاطات التي يفضلها التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

	م1		م2		م3		م4	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
التنزه مع العائلة	9	34.62	4	30.77	6	42.86	3	20.00
اللعب مع الأصدقاء	6	23.08	4	30.77	1	7.14	5	33.33
المطالعة	8	30.77	2	15.38	3	21.43	3	20.00
مشاهدة التلفزيون	3	11.54	3	23.08	4	28.57	4	26.67
المجموع	26	100	13	100	14	100	15	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



الشكل (38): يمثل النشاطات التي يفضلها التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

نلاحظ من خلال الشكل أن مجموع النشاطات المذكورة جاءت بنسب متقاربة مع تفاوت بسيط، فقد جاء التنزه مع العائلة كأكثر نشاط يقوم به التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية حيث جاءت أكبر نسبة في المستوى 3 ب 43% ثم المستوى 1 ب 35% ثم المستوى 2 ب 31% ثم المستوى 4 ب 20%، وجاء بعدها مشاهدة التلفزيون حيث جاءت النسب متقاربة في المستويات 2 و 3 و 4 فكانت النسب بين 23% و 29% ثم المستوى 1 ب 12%، ثم اللعب مع الأصدقاء فكانت أعلى نسبة في المستويين 4 و 2 بنسب 33% و 31% ثم المستوى 23% وأقل نسبة في المستوى 3 ب 7%، ثم

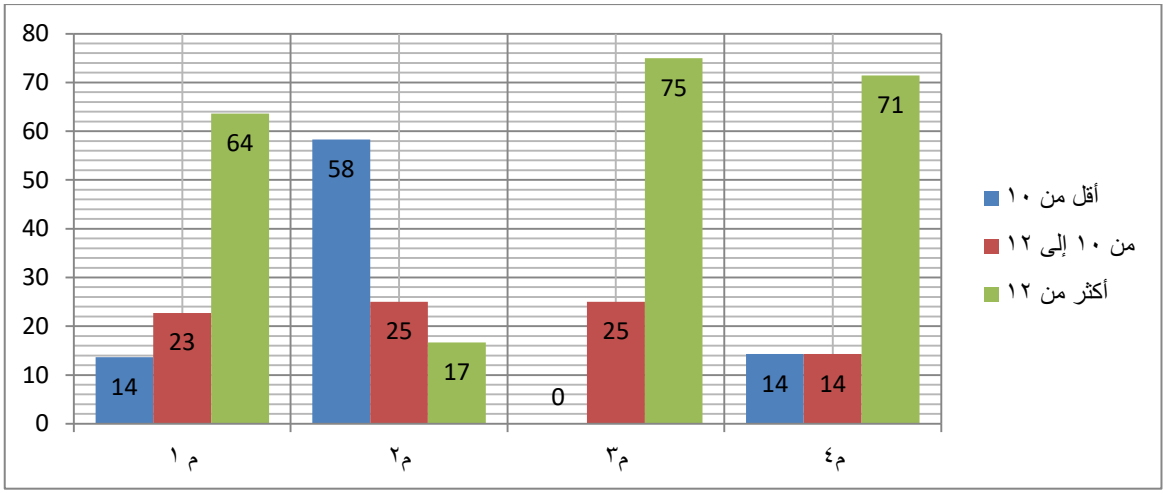
المطالعة كانت أعلى نسبة في المستوى 31% ثم تلاها المستويات 3 و 4 و 2 بنسب 21% و 20% و 15% على التوالي.

2) تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي للتلاميذ المعيدين في متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

الجدول رقم (43): يمثل النتائج الدراسية للتلاميذ حسب متغير المستوى.

		م 1	م2	م3	م4
أقل من 10	التكرار	3	7	0	2
	النسبة %	13.64	58.33	0.00	14.29
من 10 إلى 12	التكرار	5	3	3	2
	النسبة %	22.73	25.00	25.00	14.29
أكثر من 12	التكرار	14	2	9	10
	النسبة %	63.64	16.67	75.00	71.43
المجموع	التكرار	22	12	12	14
	النسبة %	100	100	100	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الشكل أدناه:



الشكل رقم (39): يمثل النتائج الدراسية للتلاميذ حسب متغير المستوى.

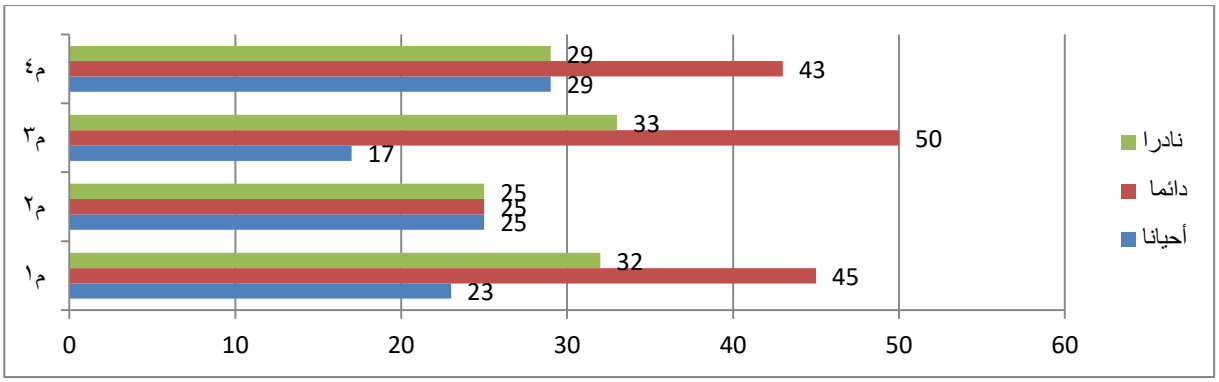
من خلال الجدول نلاحظ أن أكثر التلاميذ الذين كانت نتائجهم أكثر من 12 وذلك في المستويات 3 و 4 و 1 بنسب 75% و 71% و64% وأقل نسبة كانت في المستوى 2 ب17%، ثم من 10 إلى 12 فكانت النسب متقاربة في المستويات الأربعة بنسب من 14% إلى 25%، ثم أقل من 10 حيث نجد

أكبر نسبة في المستوى 2 ب58% ثم المستوى 1 و 4 بنسب متساوية 14% وكانت منعدمة في المستوى 4.

الجدول رقم(44): يمثل وقت إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

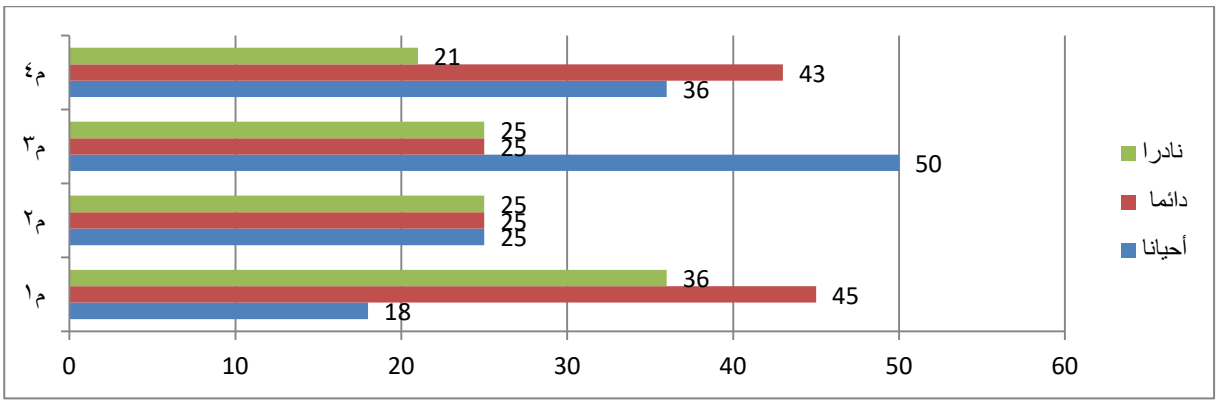
			م1	م2	م3	م4
قبل القيام بالواجبات المدرسية	دائما	التكرار	5	3	2	4
		النسبة %	23	25	17	29
	أحيانا	التكرار	10	5	6	6
		النسبة %	45	25	50	43
	نادرا	التكرار	7	2	4	4
		النسبة %	32	25	33	29
بعد القيام بالواجبات المدرسية	دائما	التكرار	4	3	6	5
		النسبة %	18	25	50	36
	أحيانا	التكرار	10	8	3	6
		النسبة %	45	25	25	43
	نادرا	التكرار	8	1	3	3
		النسبة %	36	25	25	21
المجموع		التكرار	22	12	12	14
		النسبة %	100	100	100	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الأشكال أدناه:



الشكل رقم (40): يمثل إستعمال التلاميذ الألعاب الإلكترونية قبل القيام بالواجبات المدرسية

في المستوى 1 و 2 و 3 أكبر نسبة من التلاميذ إختاروا أنهم دائما ما يمارسون الألعاب الإلكترونية قبل القيام بالواجبات المدرسية أما المستوى 2 فتساوت النسب دائما وأحيانا ونادرا ب 25%.



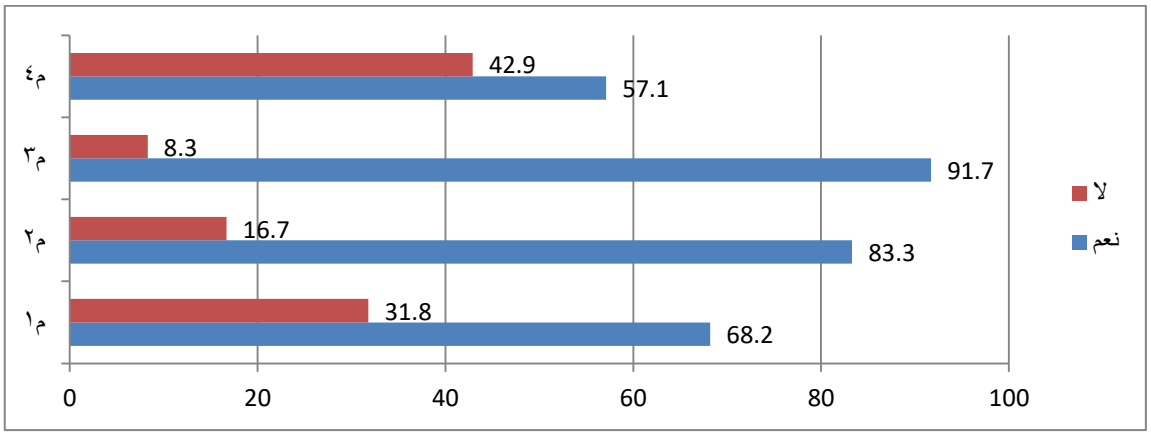
الشكل رقم (41): يمثل إستعمال التلاميذ للألعاب الإلكترونية بعد القيام بالواجبات المدرسية

في المستوى 1 و 4 كانت أكبر نسبة دائما ب 45% و 43% على التوالي، وفي المستوى 2 تساوت النسب 25% وفي المستوى 3 أكبر نسبة كانت لأحيانا ب 50%.

الجدول رقم(45): يمثل مدى تعلم الأطفال من إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

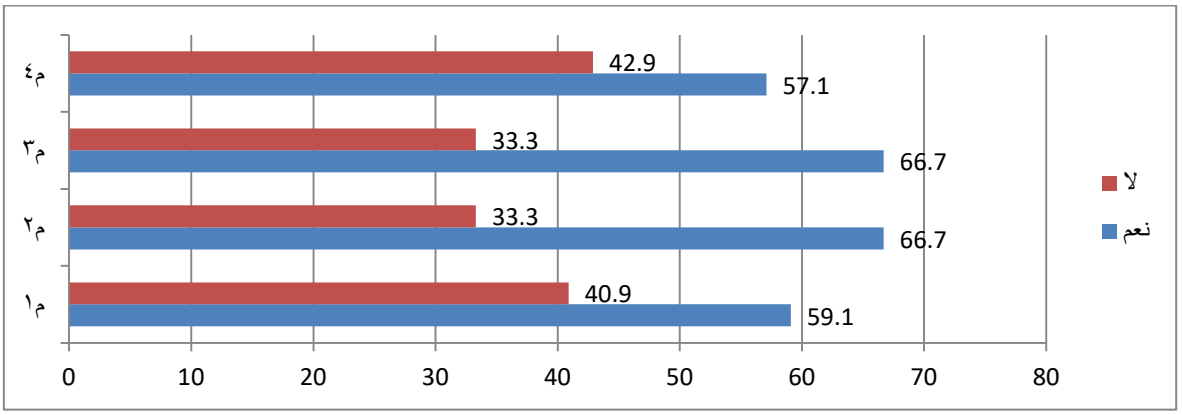
			م1	م2	م3	م4
تعلم إستخدام الأنترنت	نعم	التكرار	15	10	11	8
		النسبة %	68.2	83.3	91.7	57.1
	لا	التكرار	7	2	1	6
		النسبة %	31.8	16.7	8.3	42.9
تعلم إستخدام الحاسوب	نعم	التكرار	13	8	8	8
		النسبة %	59.1	66.7	66.7	57.1
	لا	التكرار	9	4	4	6
		النسبة %	40.9	33.3	33.3	42.9
تعلم إستخدام الهاتف	نعم	التكرار	20	8	10	12
		النسبة %	90.9	66.7	83.3	85.7
	لا	التكرار	2	4	2	2
		النسبة %	9.1	33.3	16.7	14.3
إكتساب ثقافة عامة	نعم	التكرار	18	9	12	10
		النسبة %	81.8	75.0	100.0	71.4
	لا	التكرار	4	3	0	4
		النسبة %	18.2	25.0	0.0	28.6
المجموع		التكرار	22	12	12	14
		النسبة %	100	100	100	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الأشكال أدناه:



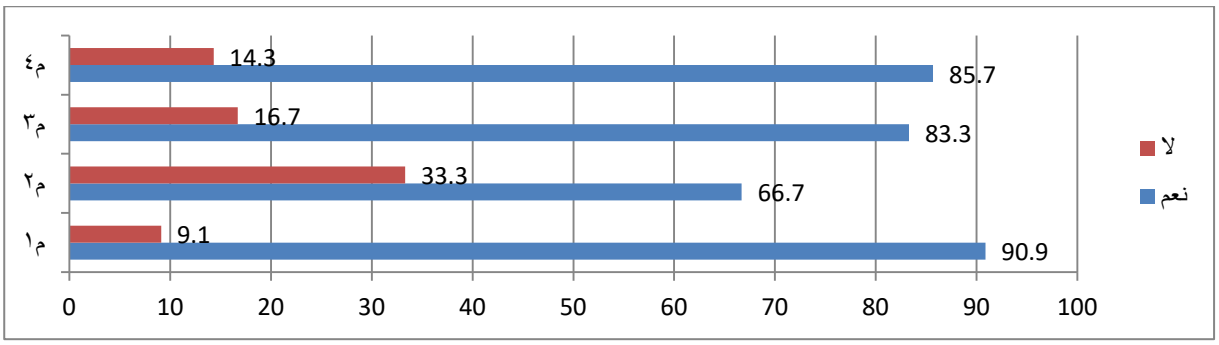
الشكل رقم (42): يمثل تعلم التلاميذ إستخدام الأنترنت حسب متغير المستوى

من خلال الجدول نلاحظ أن في جميع المستويات غالبية التلاميذ أجابوا بنعم على تعلم إستخدام الأنترنت وأكبر نسبة سجلت في المستوى 3 ب 92% ثم المستوى 2 ب 83% ثم المستوى 1 ب 68% ثم المستوى 4 ب 57%، وأكبر نسبة في الإجابة بلا كانت في المستوى 4 ب43% ثم المستوى 1 بنسبة 32% ثم المستوى 2 بنسبة 17% ثم المستوى 3 بنسب 8%.



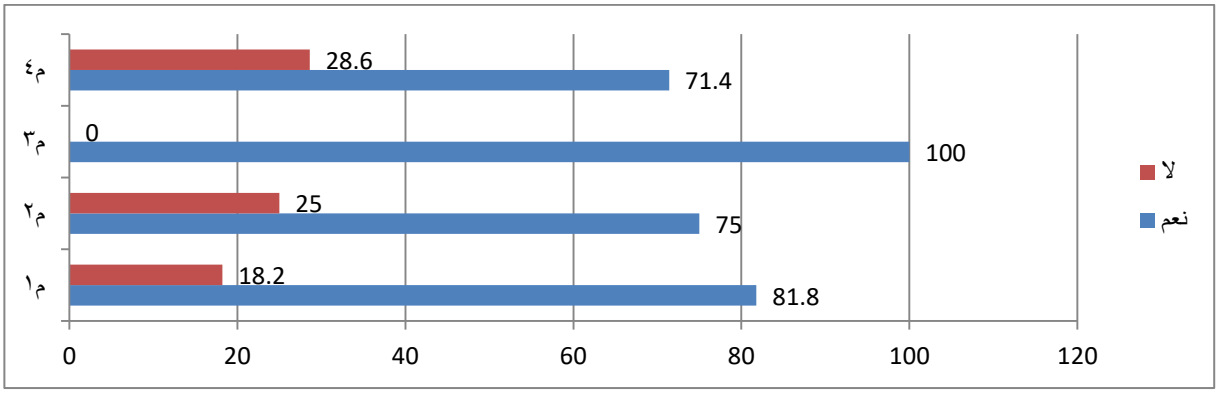
الشكل رقم (43): يمثل تعلم التلاميذ إستخدام الحاسوب حسب متغير المستوى

من خلال الشكل نلاحظ أن في جميع المستويات أكبر نسبة أجابوا بنعم لكن بفارق صغير عمن أجابوا بلا حيث نجد أن أكبر نسبة ممن أجابوا بنعم في المستويين 2 و 3 بنسبة 67% ثم المستوى 1 بنسبة 59% ثم المستوى 4 بنسبة 57%، والذين أجابوا بلا في كل المستويات كانت النسبة متقاربة من 33% إلى 43%.



الشكل رقم (44): يمثل تعلم التلاميذ إستخدام الهاتف حسب متغير المستوى

من خلال الشكل نلاحظ أن الإجابة بنعم على تعلم إستخدام الهاتف كانت أكبر بكثير من الإجابة بلا في جميع المستويات حيث كانت النسب متقاربة في المستويات 1 و 4 و 3 بنسب من 91% إلى 83% وأقل نسبة في المستوى 2 ب 67%، والعكس بالنسبة للإجابة بلا.



الشكل رقم (45): يمثل إكتساب التلاميذ ثقافة عامة حسب متغير المستوى

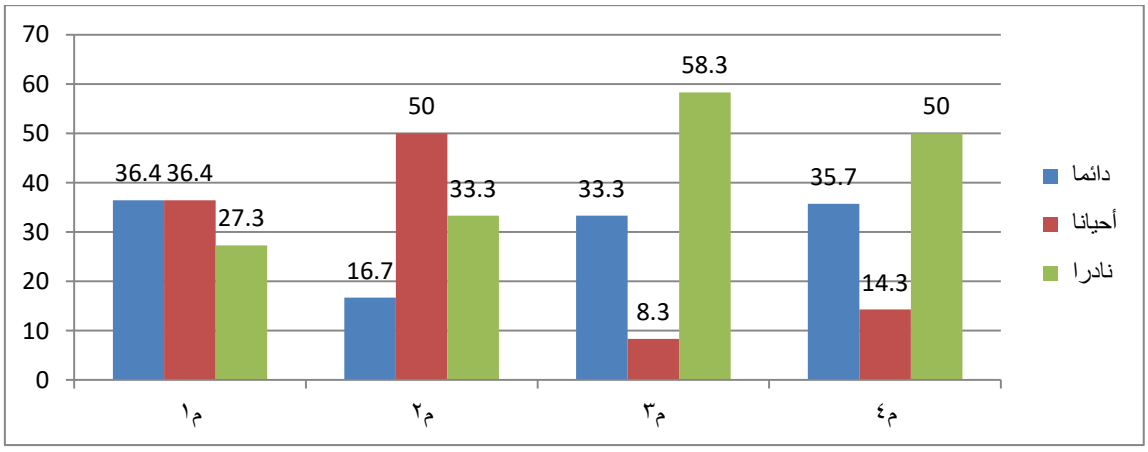
من خلال الشكل نلاحظ أن الإجابة بنعم على إكتساب ثقافة عامة كانت أكبر بكثير من الإجابة بلا في جميع المستويات بنسب من 71% إلى 100% حيث سجلت في المستوى 3 والعكس بالنسبة للإجابة بلا.

الجدول رقم (46): يمثل السلبيات التي تعمل عليها الألعاب الإلكترونية.

العبارة	القيمة		م1	م2	م3	م4
تشتيت التفكير	دائما	التكرار	8	2	4	5
		النسبة %	36.4	16.7	33.3	35.7
	أحيانا	التكرار	8	6	1	2
		النسبة %	36.4	50.0	8.3	14.3
	نادرا	التكرار	6	4	7	7
		النسبة %	27.3	33.3	58.3	50.0
تدني التحصيل الدراسي	دائما	التكرار	11	3	7	6

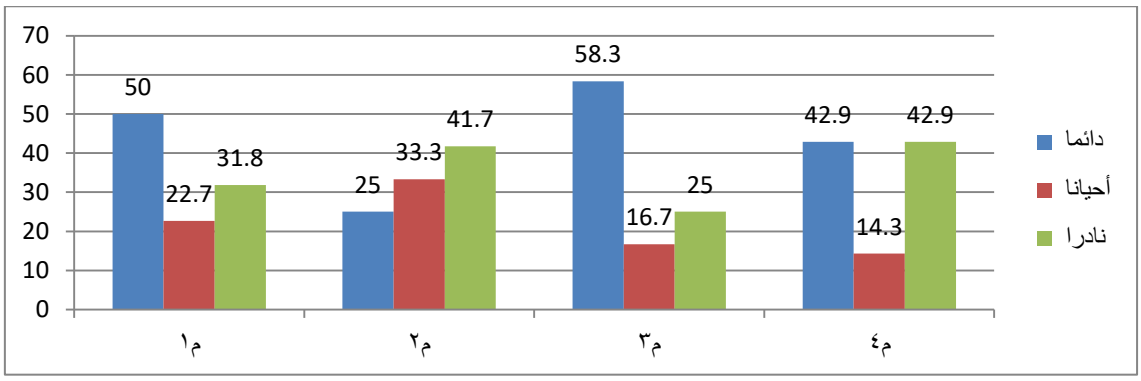
		النسبة %	50.0	25.0	58.3	42.9
	أحيانا	التكرار	5	4	2	2
		النسبة %	22.7	33.3	16.7	14.3
	نادرا	التكرار	7	5	3	6
		النسبة %	31.8	41.7	25.0	42.9
إهمال الواجبات المدرسي	دائما	التكرار	8	4	7	4
		النسبة %	36.4	33.3	58.3	28.6
	أحيانا	التكرار	8	4	3	7
		النسبة %	36.4	33.3	25.0	50.0
	نادرا	التكرار	6	4	2	3
		النسبة %	27.3	33.3	16.7	21.4
	المجموع	التكرار	22	12	12	14
		النسبة %	100	100	100	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الأشكال أدناه:



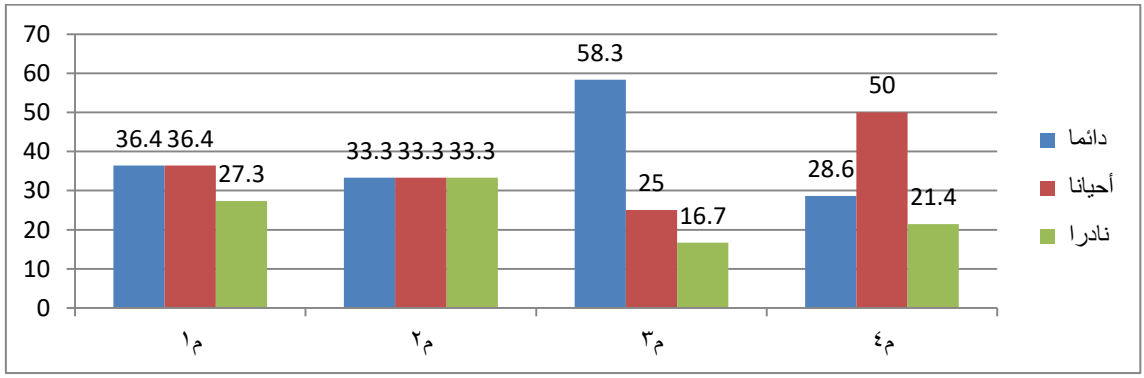
الشكل رقم (46): يمثل مدى تشتيت الألعاب الإلكترونية تفكير التلاميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تعمل على تشتيت التفكير التلاميذ ففي المستوى 1 إختاروا دائما وأحيانا ونادرا بنسب متقاربة بين 36% و 27% وبالنسبة للمستوى 2 كانت أعلى نسبة من إختاروا أحيانا بنسبة 50% وفي المستوى 3 و 4 كانت أعلى نسبة من إختاروا نادرا بنسبة 58% و 50% على التوالي.



الشكل رقم (47): يمثل مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في تدني التحصيل الدراسي للتلاميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تساهم في تدني التحصيل الدراسي بنسب متفاوتة بين المستويات فأعلى نسبة في المستوى 3 و 1 كانت دائما بنسبة 58% و 50% وأعلى نسبة في المستوى 2 كانت نادرا بنسبة 42% أما في المستوى 4 تساوت النسب بين من إختاروا دائما ونادرا ب 43%.



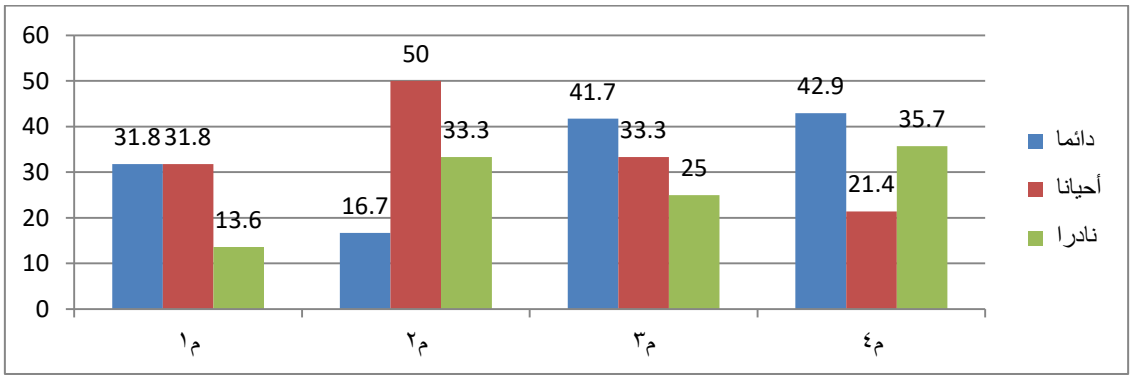
الشكل رقم (48): يمثل مدى جعل الألعاب الإلكترونية التلاميذ يهملون واجباتهم المدرسية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تجعل التلاميذ يهملون واجباتهم المدرسية ففي المستوى 1 تقاربت النسب بين من إختاروا نادرا وأحيانا ودائما بنسب من 27% إلى 36%، وفي المستوى 2 تساوت جميع النسب ب 33%، وفي المستوى 3 أعلى نسبة كانت دائما بنسبة 58%، أما في المستوى كانت أحيانا بنسبة 50%.

الجدول رقم (47): يمثل الإجابيات التي تعمل عليها الالعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

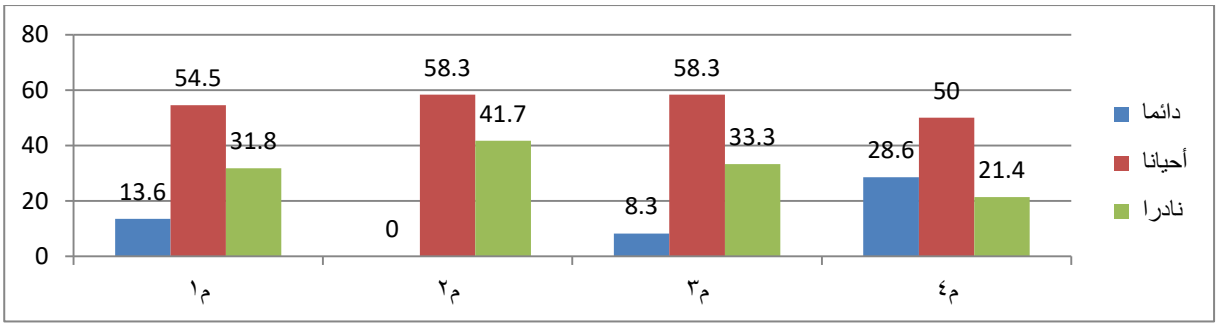
			م1	م2	م3	م4
زيادة التركيز والإنتباه	دائما	التكرار	7	2	5	6
		النسبة %	31.8	16.7	41.7	42.9
	أحيانا	التكرار	12	6	4	3
		النسبة %	31.8	50.0	33.3	21.4
	نادرا	التكرار	3	4	3	5
		النسبة %	13.6	33.3	25.0	35.7
زيادة التحصيل الدراسي	دائما	التكرار	3	0	1	4
		النسبة %	13.6	0.0	8.3	28.6
	أحيانا	التكرار	12	7	7	7
		النسبة %	54.5	58.3	58.3	50.0
	نادرا	التكرار	7	5	4	3
		النسبة %	31.8	41.7	33.3	21.4
توسع الخيال	دائما	التكرار	12	6	11	11
		النسبة %	54.5	50.0	91.7	78.6
	أحيانا	التكرار	6	3	0	2
		النسبة %	27.3	25.0	0.0	14.3
	نادرا	التكرار	4	3	1	1
		النسبة %	18.2	25.0	8.3	7.1
	المجموع	التكرار	22	12	12	14
		النسبة %	100	100	100	100

تتضح نتائج الجدول من خلال الأشكال أدناه:



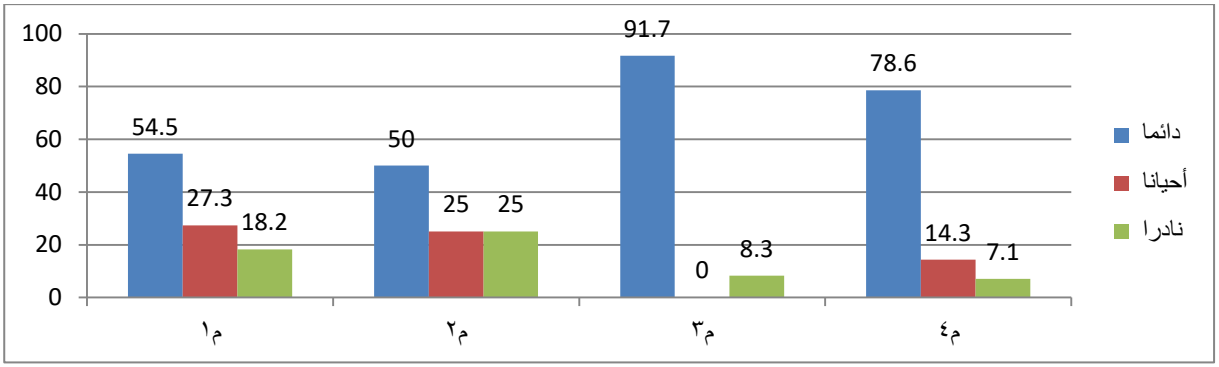
الشكل رقم(49): يمثل مدى زيادة لألعاب الإلكترونية التركيز والإنتباه حسب متغير السن.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تعمل على زيادة التركيز والإنتباه ففي المستوى الأول تساوت النسب في المستوى 1 بين دائما وأحيانا بنسبة 32%، وفي المستوى 2 أكبر نسبة هي أحيانا ب 50%، وفي المستوى 3 تقاربت النسب بين نادرا وأحيانا ودائما بنسب من 25% إلى 42% ، وفي المستوى 4 أعلى نسبة كانت دائما ب 43%.



الشكل رقم (50): يمثل مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في زيادة التحصيل الدراسي حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تعمل على زيادة التحصيل الدراسي وكأعلى نسبة سجلت في جميع المستويات الأربعة أحيانا بنسب متقاربة بين 50% و 58%، ثم نادرا وكأعلى نسبة سجلت في المستوى 2 ب 42%، وأعلى نسبة من الإجابات بدائما كانت في المستوى 4 ب 29%.



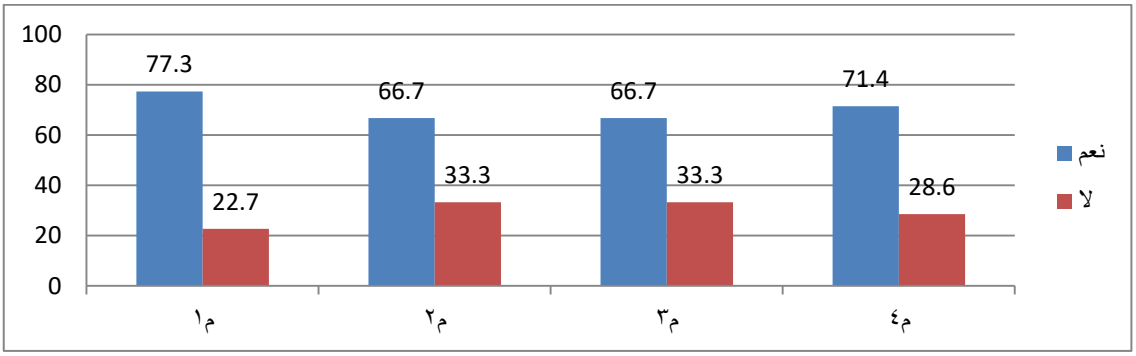
الشكل رقم (51): يمثل مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في توسيع خيال التلاميذ مسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تعمل على توسيع الخيال وكأعلى نسبة سجلت في جميع المستويات دائما ففي المستوى 1 كانت 56% و في المستوى 2 كانت 50% وفي المستوى 3 كانت 92% وهي أعلى قيمة بين جميع المستويات وفي المستوى 4 كانت 79%، أما النسب الباقية بين أحيانا ودائما كانت منخفضة في جميع المستويات بنسب من 0% إلى 27%.

الجدول رقم (48): يمثل رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم التعليمي حسب متغير المستوى.

		م1	م2	م3	م4
نعم	التكرار	17	8	8	10
	النسبة %	77.3	66.7	66.7	71.4
لا	التكرار	5	4	4	4
	النسبة %	22.7	33.3	33.3	28.6
المجموع	التكرار	22	12	12	14
	النسبة %	100	100	100	100

نبين نتائج الجدول من خلال الشكل التالي:



الشكل رقم (52): يمثل رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم التعليمي حسب متغير المستوى.

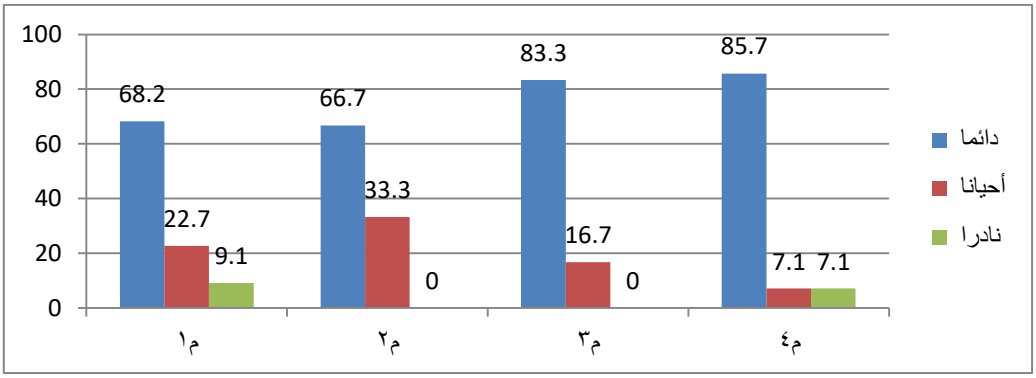
نلاحظ من خلال الشكل أن غالبية التلاميذ أجابوا بنعم على أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوكهم التعليمي بنسب متقاربة بين جميع المستويات من 67% إلى 77%.

3) تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي للتلاميذ المعيدين في متوسطة محمد خيضر بالبويرة حسب متغير المستوى.

الجدول رقم (49): يمثل مدى إهتمام التلاميذ بالصحة الجسدية والنفسية حسب متغير المستوى

		م1	م2	م3	م4
دائما	التكرار	15	8	10	12
	النسبة %	68.2	66.7	83.3	85.7
أحيانا	التكرار	5	4	2	1
	النسبة %	22.7	33.3	16.7	7.1
نادرا	التكرار	2	0	0	1
	النسبة %	9.1	0.0	0.0	7.1
المجموع	التكرار	22	12	12	14
	النسبة %	100	100	100	100

نوضح نتائج الجدول من خلال الشكل التالي:



الشكل رقم (53): يمثل مدى إهتمام التلاميذ بصحتهم الجسدية والنفسية حسب متغير المستوى

من خلال الشكل نلاحظ أن غالبية التلاميذ يهتمون بصحتهم الجسدية والنفسية دائما في جميع المستويات بنسب من 67% إلى 86% ثم تليها نسبة أحيانا من 7% إلى 33%، ثم نادرا بنسب من 0% إلى 9%.

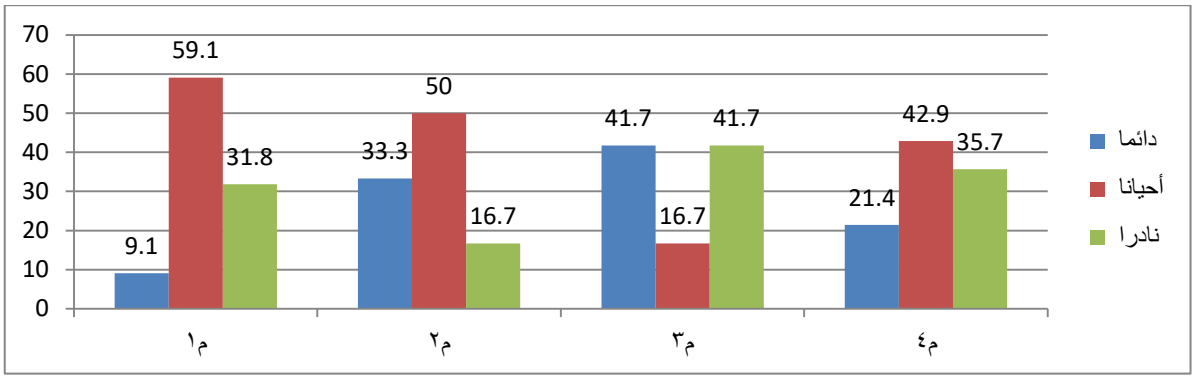
الجدول رقم (50): يمثل تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسمية للتلاميذ حسب متغير المستوى.

العبارة	القيمة		م1	م2	م3	م4
ألم في الرأس	دائما	التكرار	2	4	5	3
		النسبة %	9.1	33.3	41.7	21.4
	أحيانا	التكرار	13	6	2	6
		النسبة %	59.1	50.0	16.7	42.9

	نادرا	التكرار	7	2	5	5
		النسبة %	31.8	16.7	41.7	35.7
ألم في المفاصل والرقبة	دائما	التكرار	4	5	6	6
		النسبة %	18.2	41.7	50.0	42.9
	أحيانا	التكرار	10	3	5	5
		النسبة %	45.5	25.0	41.7	35.7
	نادرا	التكرار	8	4	2	3
		النسبة %	36.4	33.3	16.7	21.4
إضطراب في الأكل	دائما	التكرار	3	4	1	2
		النسبة %	13.6	33.3	8.3	14.3
	أحيانا	التكرار	10	3	4	6
		النسبة %	45.5	25.0	33.3	42.9
	نادرا	التكرار	9	5	7	6
		النسبة %	40.9	41.7	58.3	42.9
إضطراب في النوم	دائما	التكرار	3	3	1	1
		النسبة %	13.6	25.0	8.3	7.1
	أحيانا	التكرار	9	4	2	7
		النسبة %	13.6	33.3	16.7	50.0
	نادرا	التكرار	10	5	9	6
		النسبة %	45.5	41.7	75.0	42.9
التنسيق بين حركة اليد والعين	دائما	التكرار	4	5	5	6
		النسبة %	18.2	41.7	41.7	42.9
	أحيانا	التكرار	13	4	4	2
		النسبة %	59.1	33.3	33.3	14.3
	نادرا	التكرار	5	3	2	6
		النسبة %	22.7	25.0	16.7	42.9
تحسين القدرة على الإبصار	دائما	التكرار	1	2	3	1
		النسبة %	4.5	16.7	25.0	7.1
	أحيانا	التكرار	11	5	4	4
		النسبة %	50.0	41.7	33.3	28.6

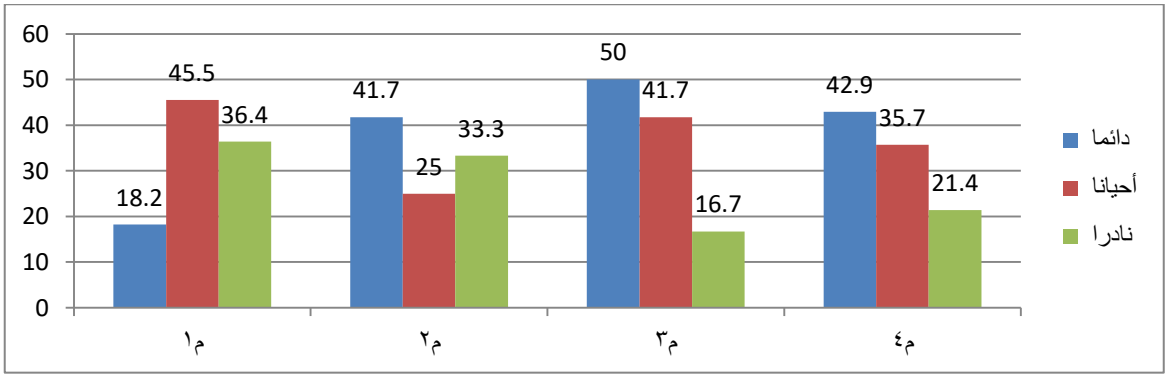
	نادرا	التكرار	10	5	5	9
		النسبة %	45.5	41.7	41.7	64.3
النشاط الذهني	دائما	التكرار	3	4	7	4
		النسبة %	13.6	33.3	58.3	28.6
	أحيانا	التكرار	12	6	3	6
		النسبة %	54.5	50.0	25.0	42.9
	نادرا	التكرار	7	2	2	4
		النسبة %	31.8	16.7	16.7	28.6
المجموع		التكرار	22	12	12	14
		النسبة %	100	100	100	100

ترجمت نتائج الجدول إلى الأشكال التالية:



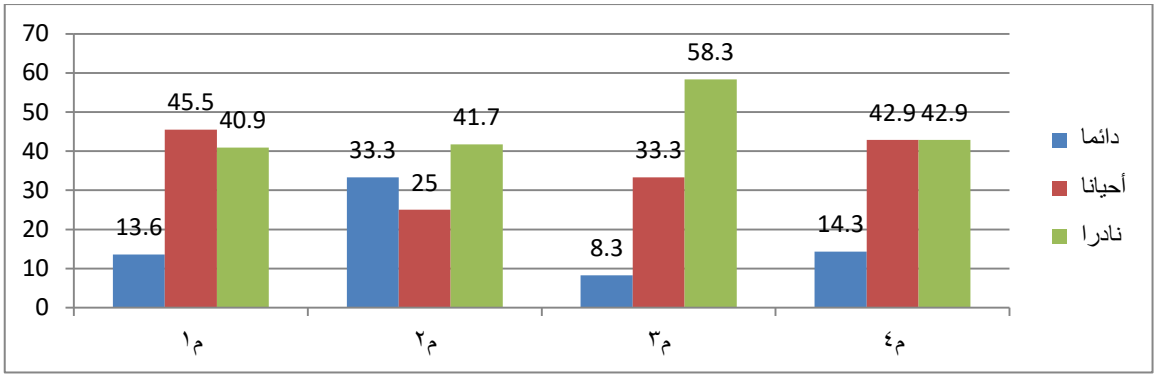
الشكل رقم (54): يمثل مدى إحداث الألعاب الإلكترونية صداع في الرأس لدى التلاميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الجدول نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة الجسمية بإحداث ألم في الرأس كالصداع في المستوى 1 و 2 أعلى نسبة كانت لأحيانا ب 59% و 50%، وفي المستوى 3 تساوت النسبتين بين دائما ونادرا ب 42%، و في المستوى تقاربت القيم بين المستويات الثلاث بنسب من 21% إلى 43%.



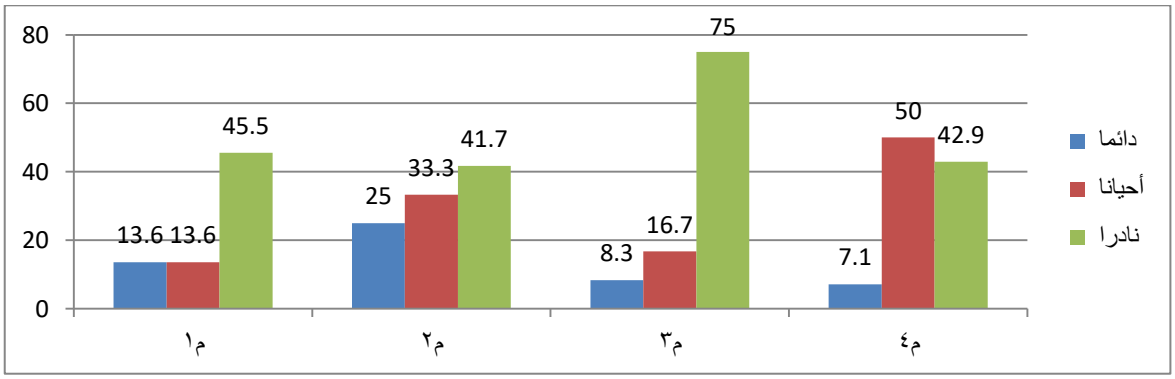
الشكل رقم (55): يمثل مدى إحداث الألعاب الإلكترونية ألم في المفاصل والرقبة لدى التلاميذ حسب متغير المستوى

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة الجسمية بإحداث ألم في المفاصل والرقبة ففي المستوى 1 أعلى نسب كانت أحيانا ب 46% ثم نادرا ب36% ثم دائما ب 18% وفي المستوى 2 أعلى نسبة كانت ل دائما 42% ثم نادرا ب 33% ثم أحيانا ب 25%، أما بخصوص المستوى 3 و 4 أعلى نسب كانت لدائما ب 50% و 43% ثم أحيانا ب 42% و 36% ثم نادرا ب 17% و 21%.



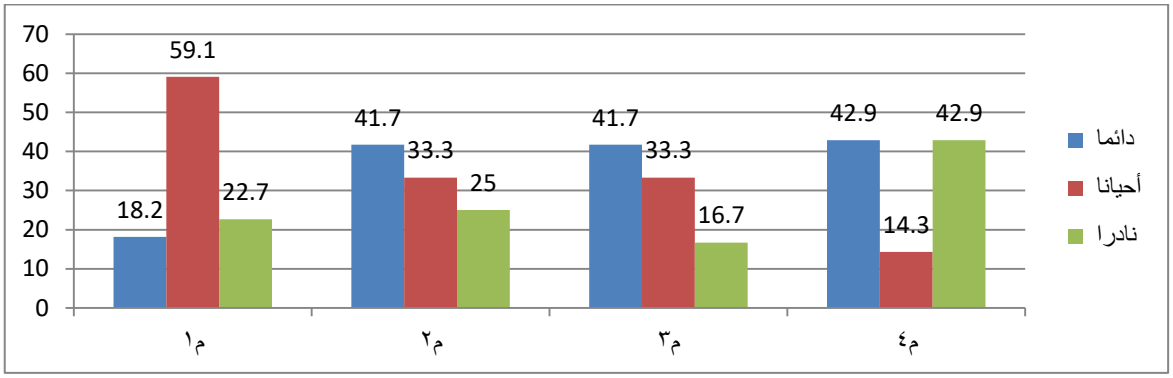
الشكل رقم (56): يمثل مدى إحداث ممارسة الألعاب الإلكترونية إضطراب في الأكل لدى التلاميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة الجسمية بإحداث إضطراب في الأكل ففي المستوى 1 كانت النتائج متقاربة بين أحيانا ونادرا ب 46% و 41% ثم دائما ب 14%، أما بالنسبة للمستوى 2 كانت أعلى نسبة نادرا ب 42% ثم دائما ب 33% ثم أحيانا ب 25%، وفي المستوى 3 أعلى نسبة كانت لنادرا ب 58% ثم أحيانا 33% ثم دائما 8%، وفي المستوى 4 أعلى تساوت النسبتين بين أحيانا ونادرا ب 43% ثم دائما ب 14%.



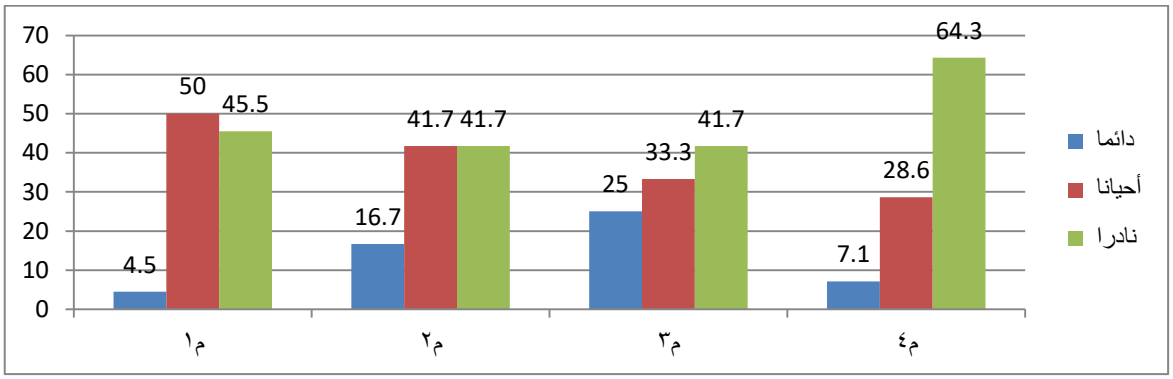
الشكل رقم (57): يمثل مدى إحداث ممارسة الألعاب الإلكترونية إضطراب في النوم لدى التلاميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة الجسمية بإحداث إضطراب في النوم ففي المستوى 1 أعلى نسبة سجلت كانت نادرا ب 46% ثم دائما وأحيانا بنسب متساوية 14%، أما في المستوى 2 فإن أكبر نسبة كانت نادرا 42% وغير بعيدة جاءت بعدها أحيانا بنسبة 33% ثم دائما بنسبة 25%، وفي المستوى 3 أعلى نسبة كانت لنادرا ب 75% ثم وبفارق كبير جاءت القيمة أحيانا 17% ثم دائما 8%، بينما في المستوى 4 أعلى قيمة كانت أحيانا بنسبة 50% ثم نادرا بنسبة 43% ثم دائما ب 7%.



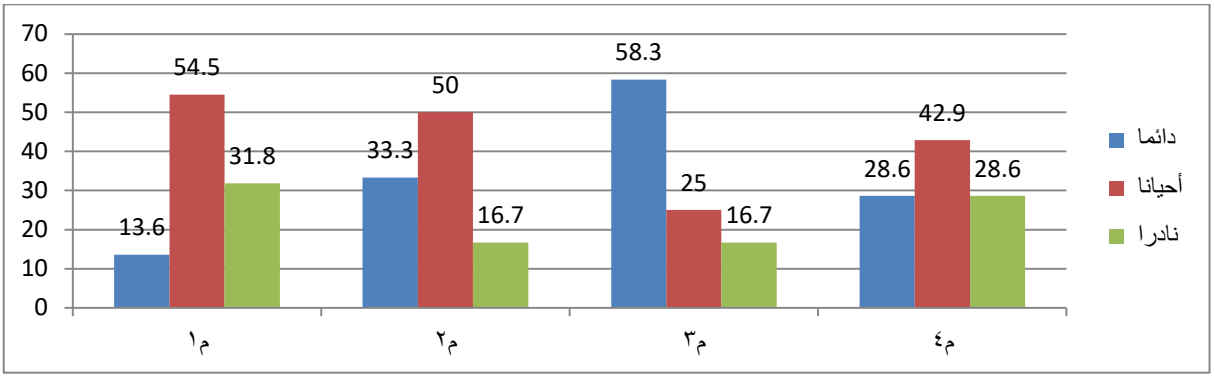
الشكل رقم (58): يمثل مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التنسيق بين حركة اليد والعين لدى التلاميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة الجسمية بالتنسيق بين حركة اليد والعين ففي المستوى 1 أعلى نسبة كانت أحيانا ب 59% ثم دائما ونادرا بنسب متقاربة 18% و 23% ، والمستوى 2 و 3 تساوت النسب بخصوص القيمتين دائما 42% و أحيانا 33% وجاءت القيمة نادرا بنسب متقاربة في المستويين 25% و 17%، وفي المستوى 4 جاءت نسبة دائما ونادرا متساوية ب 43% أما أحيانا فجاءت بنسبة 14%.



الشكل رقم (59): يمثل مدى تحسين الألعاب الإلكترونية التلاميذ القدرة على الإبصار حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة الجسمية بتحسين القدرة على الإبصار ففي المستوى 1 جاءت نسبتين أحيانا ونادرا متقاربتين ب 50% و 46% وبأقل نسبة جاءت قيمة دائما 5% وفي المستوى 2 تساوت النسبتين أحيانا ونادرا ب 42% أما دائما فجاءت بنسبة 17% وفي المستوى 3 جات القيم الثلاث بنسب متقاربة من 25% إلى 42%، وفي المستوى 4 أعلى قيمة كانت نادرا ب 64% ثم أحيانا ب 29% ثم دائما ب 7%.



الشكل رقم (60): يمثل مدى تحسين الألعاب الإلكترونية للنشاط الذهني لدى التلاميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة الجسمية بتحسين النشاط الذهني ففي المستوى 1 أعلى قيمة كانت أحيانا ب 55% ثم نادرا ب32% ثم دائما ب14%، أما في المستوى 2 أعلى قيمة كانت أحيانا بنسبة 50% ثم دائما بنسبة 33% ثم نادرا ب17%، وفي المستوى 3 جاءت أعلى نسبة دائما ب 58% ثم أحيانا ب 25% ثم نادرا ب 17%، وفي المستوى 4 أعلى قيمة كانت ل أحيانا بنسبة 43% ثم نادرا ودائما بنسب متساوية 29%.

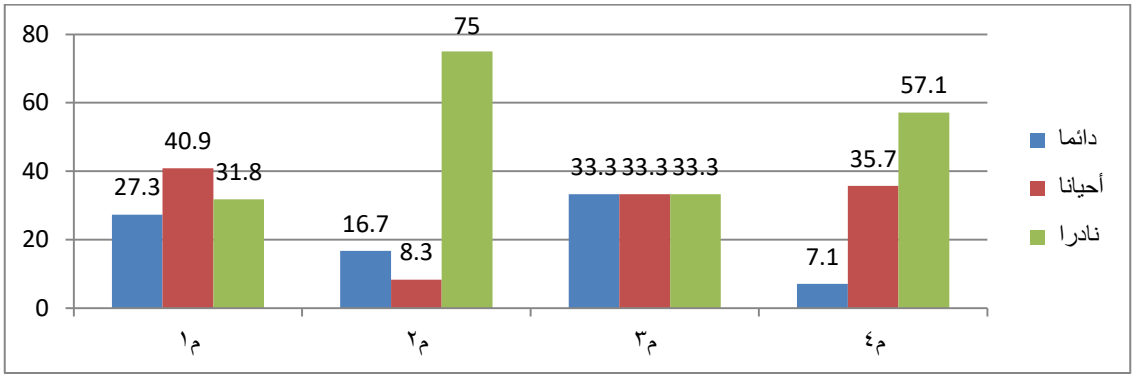
الجدول رقم (51): يمثل تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية للتلاميذ حسب متغير المستوى.

			م1	م2	م3	م4
الإكتئاب	دائما	التكرار	6	2	4	1
		النسبة %	27.3	16.7	33.3	7.1
	أحيانا	التكرار	9	1	4	5
		النسبة %	40.9	8.3	33.3	35.7
	نادرا	التكرار	7	9	4	8
		النسبة %	31.8	75.0	33.3	57.1
القلق والتوتر	دائما	التكرار	8	2	4	1

		النسبة %	36.4	16.7	33.3	7.1
	أحيانا	التكرار	7	2	5	6
		النسبة %	31.8	16.7	41.7	42.9
	نادرا	التكرار	7	8	3	7
		النسبة %	31.8	66.7	25.0	50.0
التوحد	دائما	التكرار	2	0	4	0
		النسبة %	9.1	0.0	33.3	0.0
	أحيانا	التكرار	3	3	3	5
		النسبة %	13.6	25.0	25.0	35.7
	نادرا	التكرار	17	9	5	9
		النسبة %	77.3	75.0	41.7	64.3
الإنتحار	دائما	التكرار	0	0	1	0
		النسبة %	0.0	0.0	8.3	0.0
	أحيانا	التكرار	3	1	1	2
		النسبة %	13.6	8.3	8.3	14.3
	نادرا	التكرار	19	11	10	12
		النسبة %	86.4	91.7	83.3	85.7
الراحة والسعادة	دائما	التكرار	8	4	5	6
		النسبة %	36.4	33.3	41.7	42.9
	أحيانا	التكرار	10	6	5	6
		النسبة %	45.5	50.0	41.7	42.9
	نادرا	التكرار	4	2	2	2
		النسبة %	18.2	16.7	16.7	14.3
طاقة إجابية	دائما	التكرار	11	8	7	8
		النسبة %	50.0	66.7	58.3	57.1
	أحيانا	التكرار	6	2	4	5
		النسبة %	27.3	16.7	33.3	35.7
	نادرا	التكرار	5	2	1	1
		النسبة %	22.7	16.7	8.3	7.1
التغلب على المخاوف	دائما	التكرار	8	7	6	5

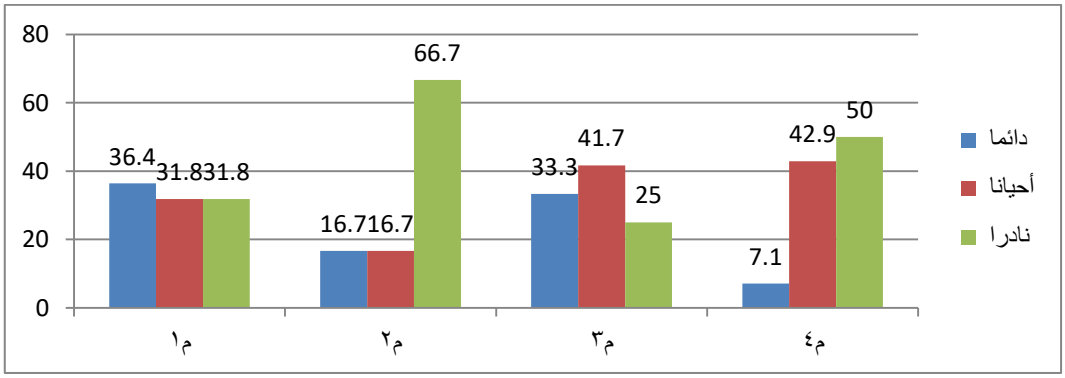
		النسبة %	36.4	58.3	50.0	35.7
	أحيانا	التكرار	8	2	3	7
		النسبة %	36.4	16.7	25.0	50.0
	نادرا	التكرار	6	3	3	2
		النسبة %	27.3	25.0	25.0	14.3
المجموع		التكرار	22	12	12	14
		النسبة %	100	100	100	100

نوضح نتائج الجدول من خلال الأشكال التالية:



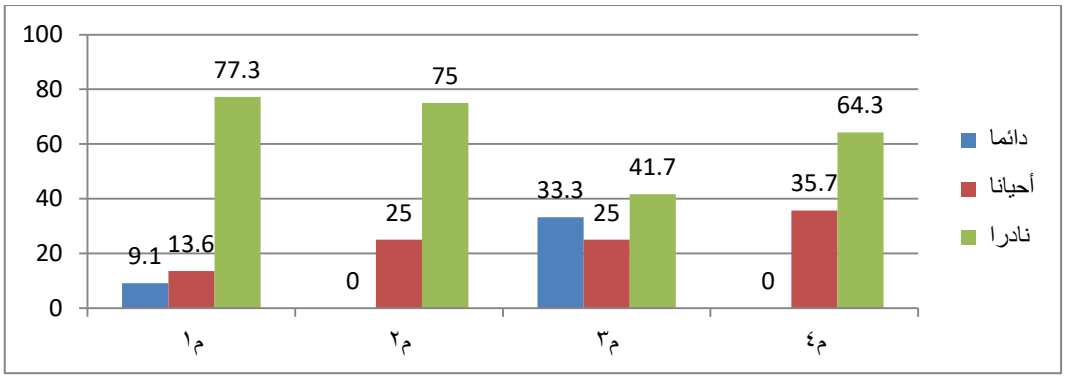
الشكل رقم (61): يمثل مدى تعرض التلميذ للاكتئاب جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة النفسية بأنها تسبب الإكتئاب ففي المستوى الأول أعلى قيمة كانت أحيانا ب 41% ثم نادرا ب32% ثم دائما ب27%، أما في المستوى 2 أعلى قيمة كانت نادرا بنسبة 75% ثم دائما بنسبة 17% ثم أحيانا بنسبة 8%، أما في المستوى 3 فقد جاءت القيم الثلاث بنفس النسبة ب 33%، أما في المستوى 4 أعلى قيمة هي نادرا بنسبة 57% ثم أحيانا 36% ثم دائما بنسبة 7%.



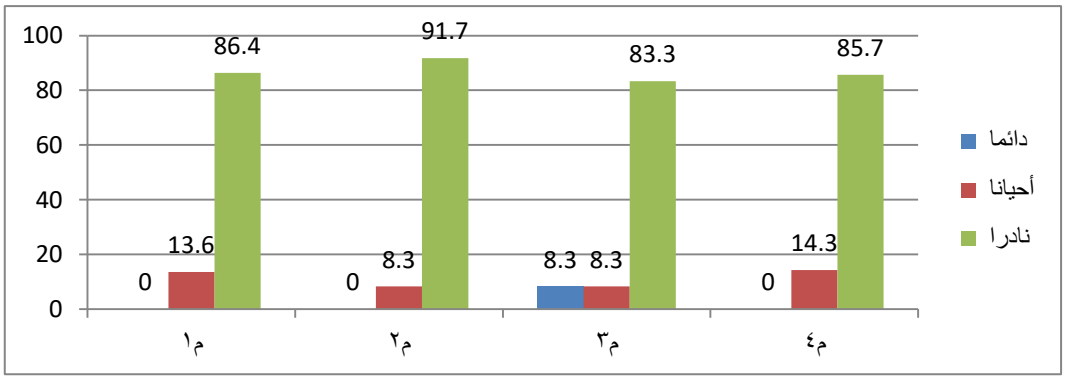
الشكل رقم (62): يمثل مدى تعرض الطفل للقلق بسبب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة النفسية بأنها تسبب القلق والتوتر ففي المستوى الأول كانت القيم متقاربة بنسب من 32% إلى 36%، وفي المستوى 2 أعلى قيمة كانت نادرا 67% ثم أحيانا ودائما بقيم متساوية 17%، أما في المستوى 3 فكانت القيم الثلاث متقاربة من 25إلى 42%، وفي المستوى 4 جاءت القيمتين نادرا و أحيانا بنسب 50% 43% ثم دائما ب 7%.



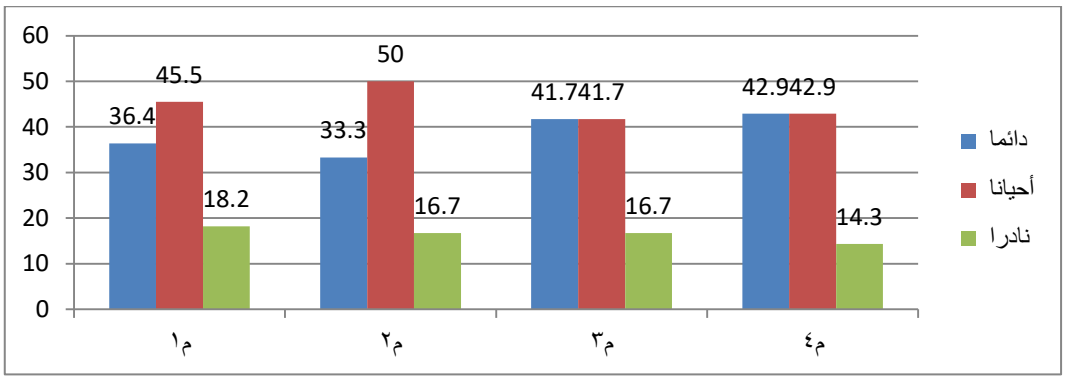
الشكل رقم (63): يمثل مدى إمكانية إصابة التلميذ بالتوحد جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة النفسية بأنها تسبب التوحد في كل المستويات بنسب من 42% إلى 77%، أما بالنسبة أحيانا فجاءت بقيم منخفضة في جميع المستويات بنسب من 14% إلى 36%، دائما حيث كانت النسب منعدمة في المستويين 2 و 4 ثم المستوى 1 بنسبة 9% والمستوى 3 بنسبة 33%.



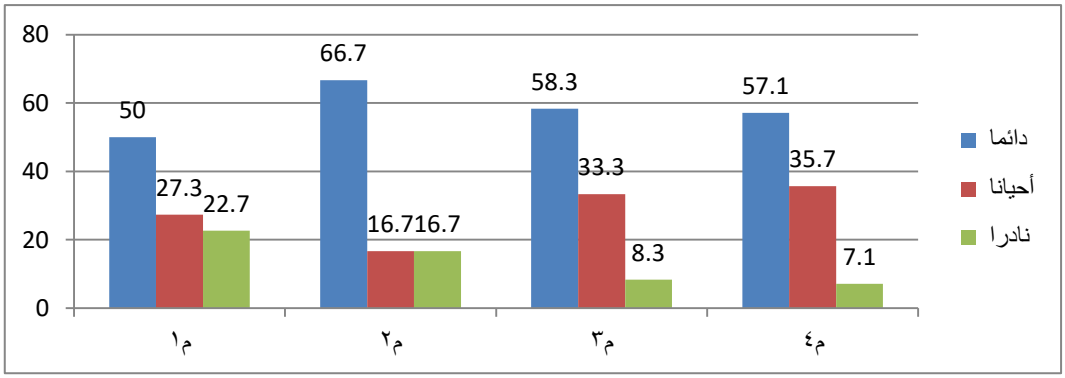
الشكل رقم (64): يمثل مدى تحريض الألعاب الإلكترونية للتلميذ على الإنتحار حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة النفسية بأنها لا تحرض على الإنتحار فأعلى قيمة في جميع المستويات كانت نادرا بنسب من 83% إلى 92%، ثم تأتي القيمة أحيانا بنسبة من 8% إلى 14% ، ثم القيمة دائما بنسب منعدمة في المستويات 1 و 2 و 4 أما في المستوى 3 كانت بنسبة 8%.



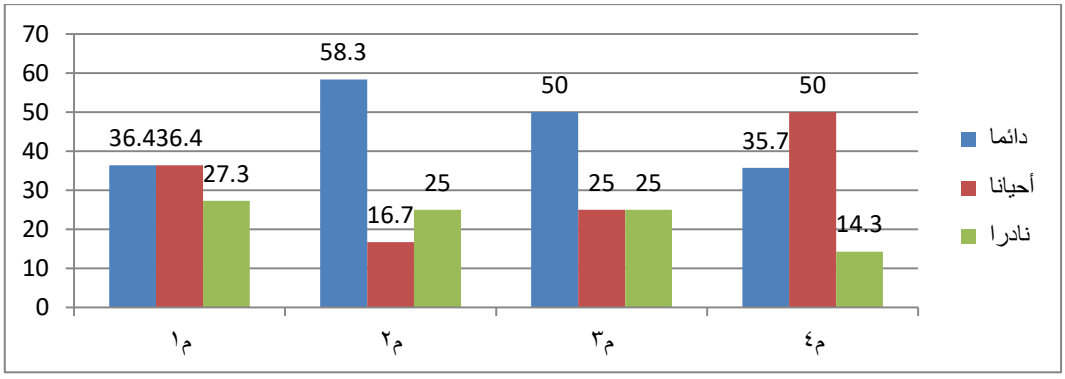
الشكل رقم (65): يمثل مدى الراحة والسعادة التي توفرها الألعاب الإلكترونية للتلميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة النفسية بأنها تسبب الراحة والسعادة ففي جميع المستويات جاءت القيمتين دائما وأحيانا ونسب متوسطة من 33% إلى 43% أما نادرا فكانت بنسب من 14% إلى 18%.



الشكل رقم (66): يمثل مدى الطاقة الإجابية التي يحصلها التلميذ من مكارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة النفسية بأنها تعطي طاقة إجابية حيث كانت القيمة دائما بأعلى نسبة في جمع المستويات بنسب من 50% إلى 67% ثم القيمة أحيانا بنسب من 27% إلى 36% ما عدا المستوى 2 فكانت منخفضة بنسبة 17% ثم نادرا بنسب من 7% إلى 23%.



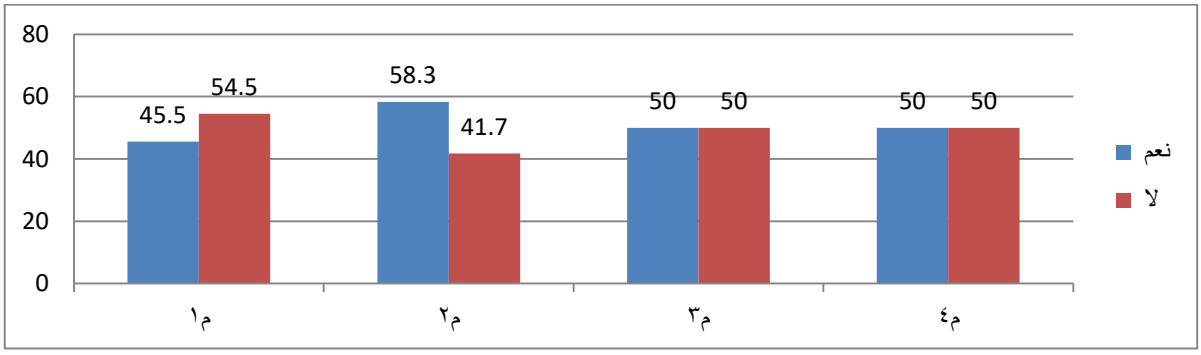
الشكل رقم (67): يمثل مساعدة ممارسة الألعاب الإلكترونية التلميذ على التغلب على المخاوف حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الصحة النفسية بأنها تساعد على التغلب على المخاوف ففي المستوى الأول كانت القيم متقاربة بنسب من 27% إلى 36%، وفي المستوى 2 أعلى قيمة دائما بنسبة 58% ثم نادرا بنسبة 25% ثم أحيانا بنسبة 17%، وفي المستوى 3 أعلى قيمة كانت 50% ثم القيمتين أحيانا ونادرا بنسب متساوي 25%، أما في المستوى 4 فكانت أعلى قيمة أحيانا بنسبة 50% ثم دائما بنسبة 36% ثم نادرا بنسبة 14%.

الجدول (52): رقم يمثل رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الصحي حسب متغير المستوى .

		م1	م2	م3	م4
نعم	التكرار	10	7	6	7
	النسبة %	45.5	58.3	50.0	50.0
لا	التكرار	12	5	6	7
	النسبة %	54.5	41.7	50.0	50.0
المجموع	التكرار	22	12	12	14
	النسبة %	100	100	100	100

ترجمت نتائج الجدول من خلال الشكل التالي:



الشكل رقم (68): يمثل رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الصحي حسب متغير المستوى.

نلاحظ من خلال الشكل أن رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الصحي جاءت بقيم متقاربة بين نعم ولا ففي المستوى 1 كانت نسبة الإجابة بنعم أعلى من لا بنسبة 55% و

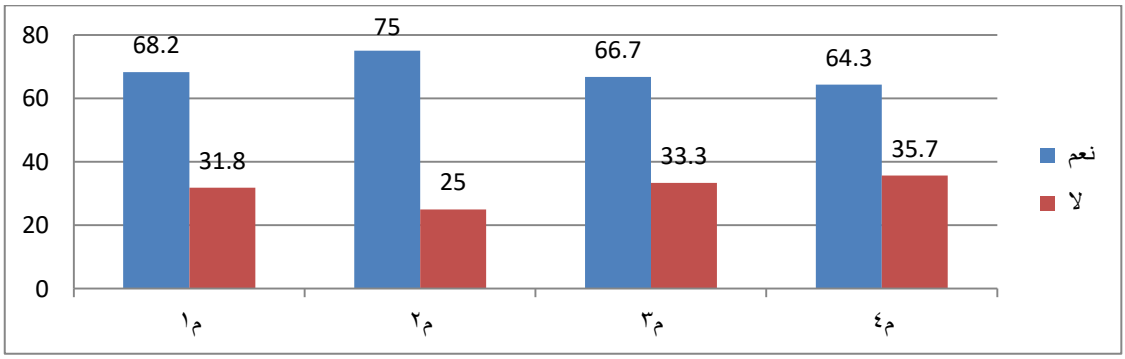
45%، وفي المستوى 2 جاءت القيمة لا أعلى من نعم بنسبة 58% و 42%، أما في المستوى 3 و 4 كانت الإجابة بنعم ولا بنسب متساوية 50%.

4) تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي للتلاميذ المعيدين في متوسطة محمد خيضر بالبويرة حسب متغير المستوى.

الجدول رقم (53): يمثل تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي للتلاميذ حسب متغير المستوى.

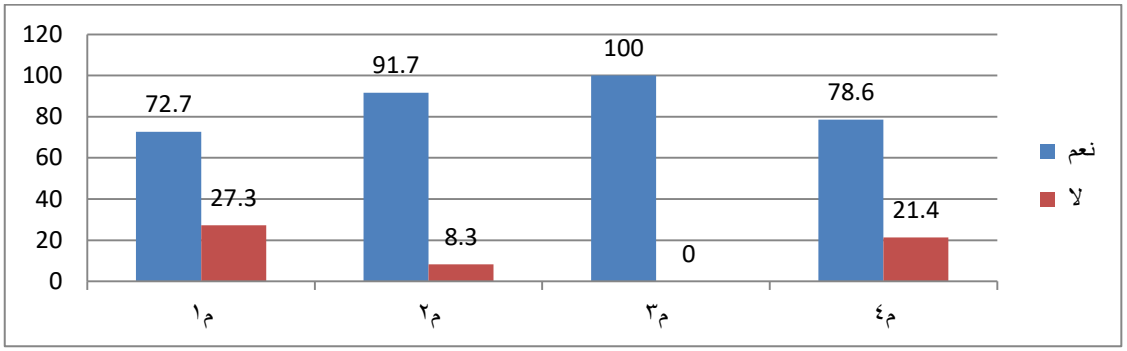
			م1	م2	م3	م4
إستطلاع ما إذا كان التلاميذ يحبون اللعب مع الأصدقاء بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية	نعم	التكرار	15	9	8	9
		النسبة %	68.2	75.0	66.7	64.3
	لا	التكرار	7	3	4	5
		النسبة %	31.8	25.0	33.3	35.7
إستطلاع ما إذا كان التلاميذ يحبون الجلوس مع العائلة بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية	نعم	التكرار	16	11	12	11
		النسبة %	72.7	91.7	100.0	78.6
	لا	التكرار	6	1	0	3
		النسبة %	27.3	8.3	0.0	21.4
مدى تقليد التلاميذ لسلوك شخصيات اللعبة الإلكترونية	نعم	التكرار	10	7	7	7
		النسبة %	45.5	58.3	58.3	50.0
	لا	التكرار	12	5	5	7
		النسبة %	54.5	41.7	41.7	50.0
المجموع		التكرار	22	12	12	14
		النسبة %	100	100	100	100

ترجمت نتائج الجدول إلى الأشكال التالية:



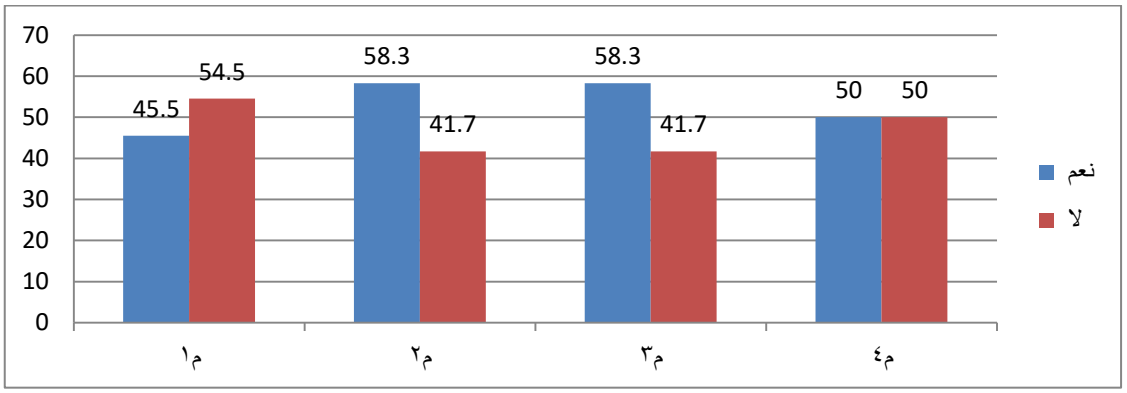
الشكل رقم (69): يمثل إستطلاع ما إذا كان التلاميذ يحبون اللعب مع الأصدقاء بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن إستطلاع ما إذا كان التلاميذ يحبون اللعب مع الأصدقاء بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية كانت الإجابات في جميع المستويات بنعم أعلى من لا بنسب من 64% إلى 75% ولا بنسب من 25% إلى 36%.



الشكل رقم (70): يمثل إستطلاع ما إذا كان التلاميذ يحبون الجلوس مع العائلة بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن إستطلاع ما إذا كان التلاميذ يحبون الجلوس مع العائلة بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية كانت الإجابات في جميع المستويات بنعم أعلى من لا بنسب من 73% إلى 100% ولا بنسب من 0% إلى 27%.



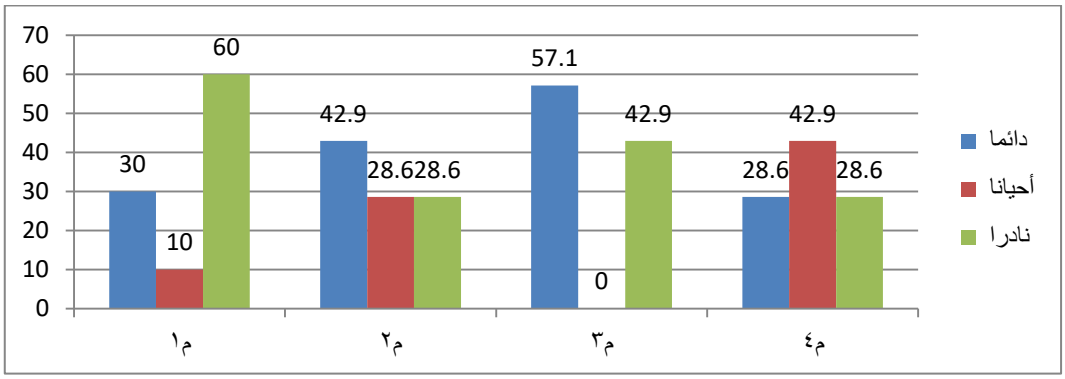
الشكل رقم (71): يمثل مدى تقليد التلاميذ لسلوك شخصيات اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن مدى تقليد التلاميذ لسلوك شخصيات اللعبة الإلكترونية جاءت في المستوى 1 كانت نسبة نعم 55% أعلى من لا بنسبة 55%، وفي المستويين 2 و3 كانت النسب متساوية حيث أن من أجابوا بنعم بنسبة 58% أعلى من لا بنسبة 42%، ثم المستوى 4 كانت النسبتين نعم ولا متساويتين 50% ومن هذا المنطلق فإن من أجابوا بعم أنهم يقلدون شخصيات اللعبة تم عرض مجموعة من الإختيارات وتم الوصول إلى النتائج التفصيلية التالية:

الجدول رقم (54): يمثل الإختيارات التي يقلد التلاميذ شخصيات اللعبة الإلكترونية فيها حسب متغير المستوى.

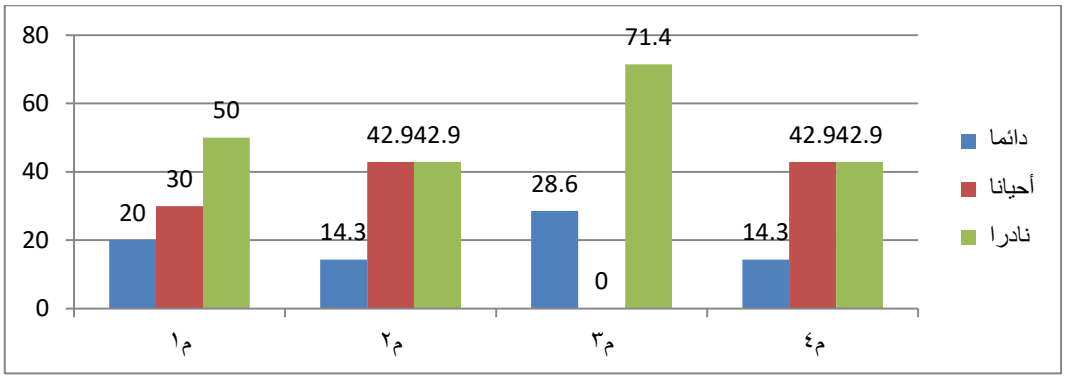
العبارة	القيمة		م1	م2	م3	م4
الكلام	دائما	التكرار	3	3	4	2
		النسبة %	30.0	42.9	57.1	28.6
	أحيانا	التكرار	1	2	0	3
		النسبة %	10.0	28.6	0.0	42.9
	نادرا	التكرار	6	2	3	2
		النسبة %	60.0	28.6	42.9	28.6
العادات	دائما	التكرار	2	1	2	1
		النسبة %	20.0	14.3	28.6	14.3
	أحيانا	التكرار	3	3	0	3
		النسبة %	30.0	42.9	0.0	42.9
	نادرا	التكرار	5	3	5	3
		النسبة %	50.0	42.9	71.4	42.9
اللباس	دائما	التكرار	3	2	2	1
		النسبة %	30.0	28.6	28.6	14.3
	أحيانا	التكرار	0	3	0	6
		النسبة %	0.0	42.9	0.0	85.7
	نادرا	التكرار	7	2	2	0
		النسبة %	70.0	28.6	28.6	0.0
حركات قتالية	دائما	التكرار	2	1	3	2
		النسبة %	20.0	14.3	42.9	28.6
	أحيانا	التكرار	2	5	2	3
		النسبة %	20.0	71.4	28.6	42.9
	نادرا	التكرار	6	1	2	2
		النسبة %	60.0	14.3	28.6	28.6
المجموع		التكرار	10	7	7	7
		النسبة %	100	100	100	100

ترجمت نتائج الجدول إلى الأشكال التالية:



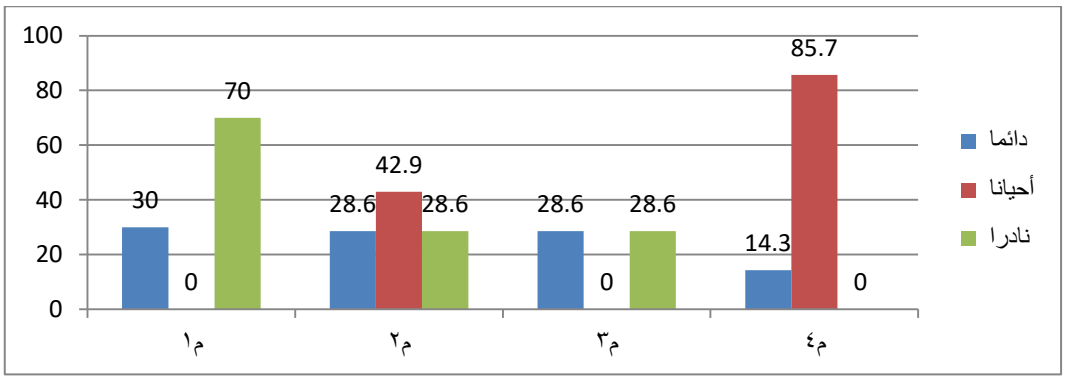
الشكل رقم (72): يمثل مدى تقليد التلاميذ لكلام شخصيات اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى.

نلاحظ من خلال الشكل أن من يقلدون سلوك الشخصيات في كلامهم في المستوى 1 أن أكبر نسبة كانت نادرا ب 60% ثم دائما ب 30% ثم أحيانا ب 10% وفي المستوى 2 أعلى قيمة كانت دائما بنسبة 43% وغير بعيدتين جاءت القيمتين أحيانا ونادرا بنسبتين متساويتين 27%، أما في المستوى 3 جاءت القيمتين دائما ونادرا بنسب متقاربة 57% و 43% فيما جاءت القيمة أحيانا منعدمة 0% أما في المستوى 4 فإن أكبر قيمة كانت أحيانا ب 43% والقيمتين دائما ونادرا بنسبتين متساويتين 29%.



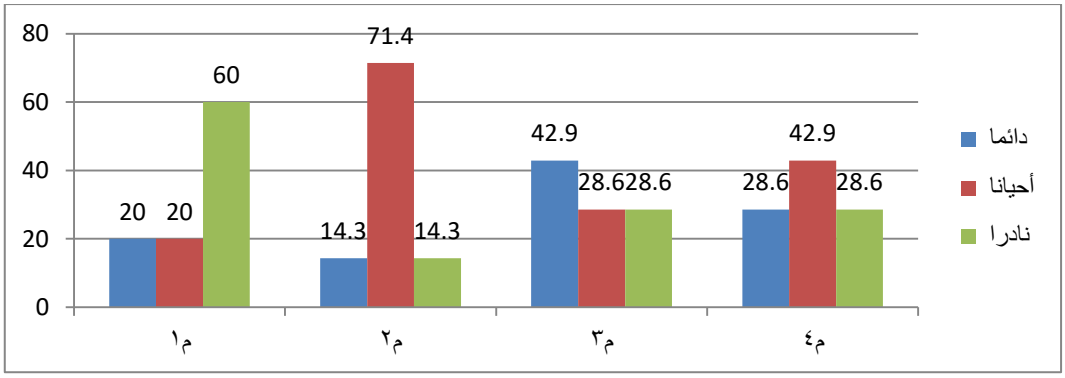
الشكل رقم (73): يمثل مدى تقليد التلاميذ لعادات شخصيات اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن من يقلدون عادات الشخصيات في المستوى 1 أكبر نسبة نادرا ب 50% ثم أحيانا ب 30% ثم دائما 20%، وفي المستوى 2 و 4 كانت نسبة القيم متساوية حيث جاءت أحيانا ونادرا بنسبة 43% و دائما بنسبة 14%، وفي المستوى 3 أعلى نسبة كانت نادرا ب 71% و دائما بنسبة 29%، وكانت القيمة أحيانا منعدمة 0%.



الشكل رقم (74): يمثل مدى تقليد التلاميذ للباس شخصيات اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن من يقلدون سلوك الشخصيات في اللباس ففي المستوى 1 أعلى قيمة كانت نادرا بنسبة 70% ثم دائما بنسبة 30%، وفي المستوى أعلى قيمة كانت 43% والقيمتين دائما ونادرا في المستوى 2 و 3 كانتا متساويتين بنسبة 29% والقيمة أحيانا في المستوى 3 كانت منعدمة 0% وفي المستوى 4 جاءت أعلى قيمة أحيانا بنسبة 86% ثم القيمة دائما بنسبة 14% والقيمة نادرا كانت منعدمة 0%.



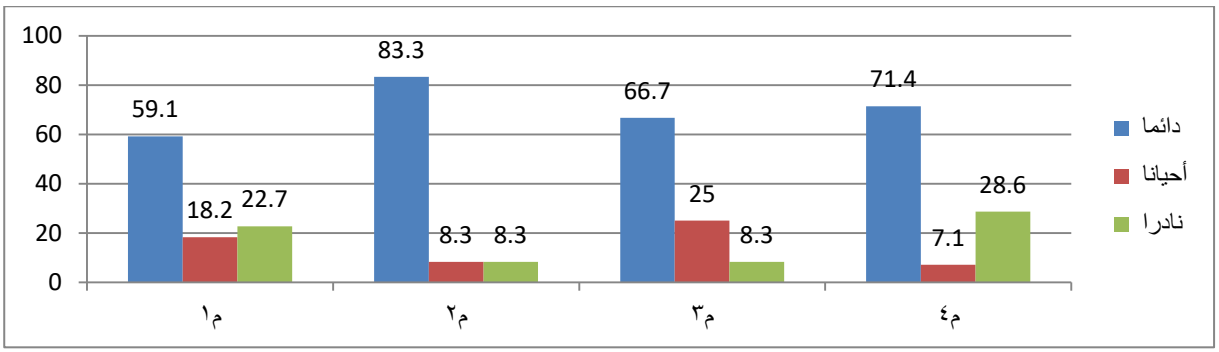
الشكل رقم (75): يمثل مدى تقليد التلاميذ للحركات القتالية شخصيات اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن من يقلدون سلوك الشخصيات في حركاتهم القتالية ففي المستوى 1 أعلى قيمة كانت نادرا بنسبة 60% ثم القيمتين دائما وأحيانا بنسبة متساوية بنسبة 20%، وفي المستوى 2 أعلى نسبة كانت أحيانا ب 72% ثم القيمتين دائما ونادرا بنسبتين متساويتين 14%، وفي المستوى 3 و 4 جاءت القيم بنسب متقاربة بين 29% و 43%.

الجدول رقم (55): يمثل مدى إستطاعة اللاعبين التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى.

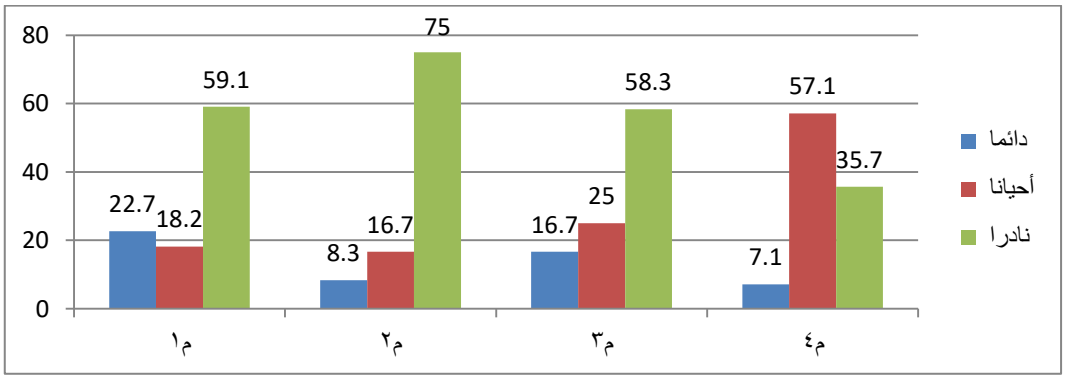
العبارة	القيمة		م1	م2	م3	م4
أستطيع التوفق عن اللعب	دائما	التكرار	13	10	8	10
		النسبة %	59.1	83.3	66.7	71.4
	أحيانا	التكرار	4	1	3	1
		النسبة %	18.2	8.3	25.0	7.1
	نادرا	التكرار	5	1	1	4
		النسبة %	22.7	8.3	8.3	28.6
أجد صعوبة في التوقف عن اللعب	دائما	التكرار	5	1	2	1
		النسبة %	22.7	8.3	16.7	7.1
	أحيانا	التكرار	4	2	3	8
		النسبة %	18.2	16.7	25.0	57.1
	نادرا	التكرار	13	9	7	5
		النسبة %	59.1	75.0	58.3	35.7
أتوقف عن اللعب بأمر من الأهل	دائما	التكرار	4	2	4	1
		النسبة %	18.2	16.7	33.3	7.1
	أحيانا	التكرار	7	8	3	9
		النسبة %	31.8	66.7	25.0	64.3
	نادرا	التكرار	11	2	5	4
		النسبة %	50.0	16.7	41.7	28.6
المجموع		التكرار	22	12	12	14
		النسبة %	100	100	100	100

ترجمت نتائج الجدول إلى الأشكال التالية:



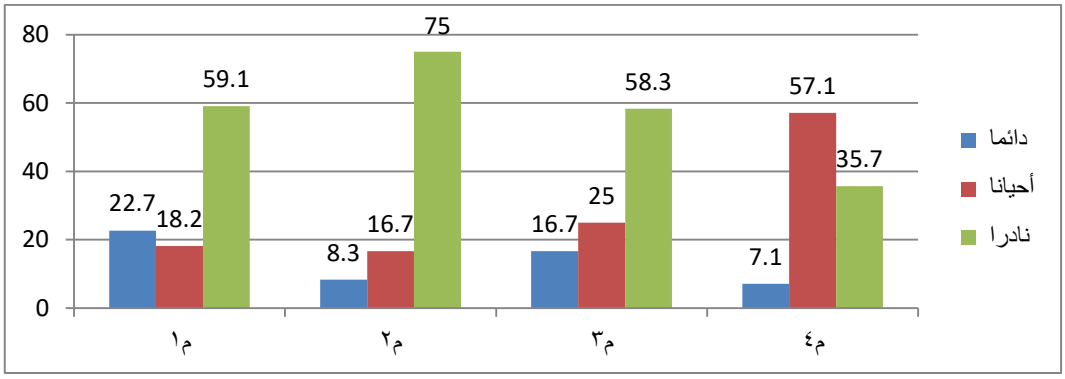
الشكل رقم (76): يمثل مدى إستطاعة التلاميذ التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن غالبية التلاميذ يستطيعون التوقف عن اللعب في المستويات الأربعة بنسب من 59% إلى 83% ثم بعدها تأتي القيمتين أحيانا ونادرا بنسب ضعيفة ومتقاربة من 0% إلى 29%.



الشكل رقم (77): يمثل مدى إيجاد التلاميذ صعوبة في التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى

من خلال الشكل نلاحظ أن التلاميذ في المستوى 1 و 2 و 3 يجدون صعوبة في التوقف عن اللعب نادرا كأعلى قيمة بنسب تتراوح بين 58% و 75%وأعلى قيمة في المستوى 4 أحيانا بنسبة 57%



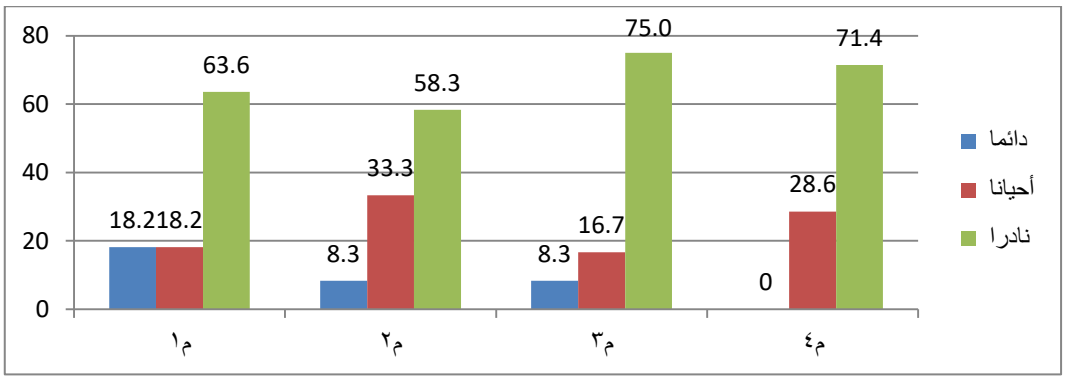
الشكل رقم (78): يمثل مدى توقف التلاميذ عن اللعب بأمر من الأهل حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن التلاميذ في المستوى الأول يتوقفون عن اللعب بأمر من الأهل وذلك بنسبة 50% وفي المستوى 2 و 4 أعلى قيمة جاءت أحيانا بنسب متقاربة 67% و 64%، وفي المستوى 3 نلاحظ أن القيم جاءت متقاربة بين 25% و 42%.

الجدول رقم (56): السلوكات الإجتماعية والدينية المكتسبة من إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى

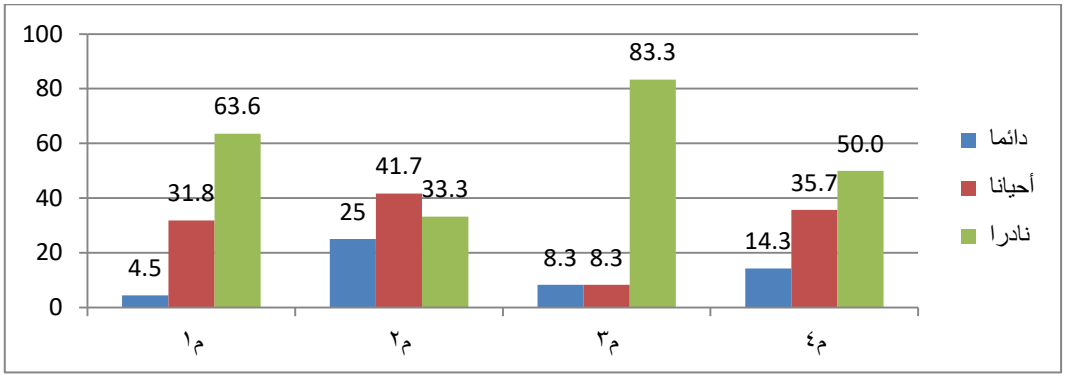
العبارة	القيمة		م1	م2	م3	م4
الرذيلة والفاحشة	دائما	التكرار	4	1	1	0
		النسبة %	18.2	8.3	8.3	0.0
	أحيانا	التكرار	4	4	2	4
		النسبة %	18.2	33.3	16.7	28.6
	نادرا	التكرار	14	7	9	10
		النسبة %	63.6	58.3	75.0	71.4
آفات إجتماعية	دائما	التكرار	1	3	1	2
		النسبة %	4.5	25.0	8.3	14.3
	أحيانا	التكرار	7	5	1	5
		النسبة %	31.8	41.7	8.3	35.7
	نادرا	التكرار	14	4	10	7
		النسبة %	63.6	33.3	83.3	50.0
ثقافة أجنبية مثلا التحيز	دائما	التكرار	0	4	1	3
		النسبة %	0.0	33.3	8.3	21.4
	أحيانا	التكرار	9	4	1	3
		النسبة %	40.9	33.3	8.3	21.4
	نادرا	التكرار	13	4	10	8
		النسبة %	59.1	33.3	83.3	57.1
ألفاظ وأفكار ورموز تتعارض مع السلوك الديني الإسلامي	دائما	التكرار	4	3	1	3
		النسبة %	18.2	25.0	8.3	21.4
	أحيانا	التكرار	6	5	2	4
		النسبة %	18.2	41.7	16.7	28.6
	نادرا	التكرار	12	4	9	7
		النسبة %	54.5	33.3	75.0	50.0
المجموع		التكرار	22	12	12	14
		النسبة %	100	100	100	100

نوضح نتائج الجدول من خلال الأشكال التالية:



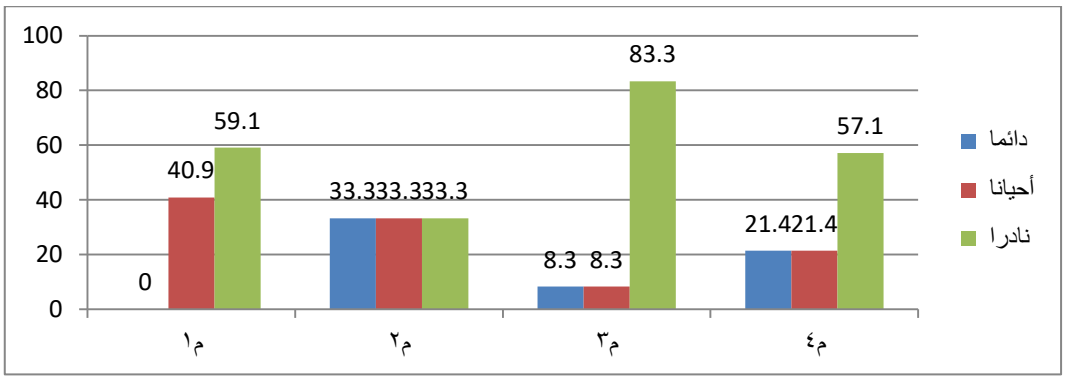
الشكل رقم (79): يمثل مدى تأثر التلاميذ بالرذيلة والفاحشة الموجودة في الألعاب حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن من بين السلوكات الإجتماعية والدينية المكتسبة من إستخدام الألعاب الإلكترونية الرذيلة والفاحشة وكانت أكبر قيمة فيها نادرا في جميع المستويات بنسب من 58% إلى 75% ثم القيمة أحيانا بنسب تتراوح بين 17% و 33% ثم القيمة دائما بنسب تتراوح بين 0% و 18%.



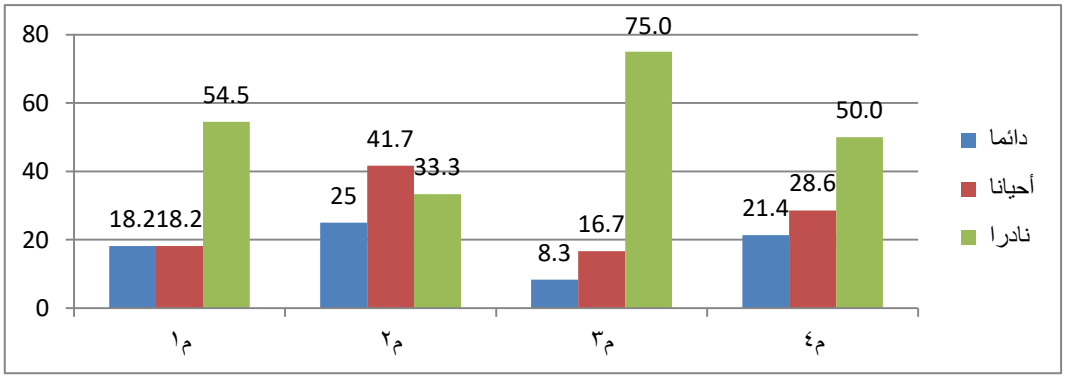
الشكل رقم (80): يمثل مدى تأثر التلاميذ بالآفات الإجتماعية الموجودة في الألعاب حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن من بين السلوكات الإجتماعية والدينية المكتسبة من إستخدام الألعاب الإلكترونية الآفات الإجتماعية ففي المستوى 1 و 4 جاءت النسب متقاربة بالتدريج فقد جاءت أعلى قيمة في المستويين نادرا بنسب 64% و 50% ثم أحيانا بنسب 32% و 36% ثم دائما بنسب 5% و 14%، وفي المستوى 2 جاءت جميع القيم بنسب متقاربة بين 25% و 42%، وفي المستوى 3 جاءت أعلى قيمة نادرا بنسبة 83% ثم تأتي القيمتين دائما وأحيانا بنسب متساوية 8%.



الشكل رقم (81): يمثل مدى إكتساب التلاميذ ثقافات أجنبية من الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن من بين السلوكات الإجتماعية والدينية المكتسبة من إستخدام الألعاب الإلكترونية إكتساب ثقافة أجنبية مثل التحيز أعلى قيمة في المستويات 1 و 3 و 4 كانت نادرا بنسب من 57% إلى 83% وفي المستوى 2 جاءت جميع القي متساوية 33%.



الشكل رقم (82): يمثل مدى إكتساب ألفاظ وأفكار ورموز تتعارض مع السلوك الديني الإسلامي من إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير مستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن من بين السلوكات الإجتماعية والدينية المكتسبة من إستخدام الألعاب الإلكترونية ألفاظ وأفكار ورموز تتعارض مع السلوك الديني الإسلامي ففي المستوى 1 جاءت أعلى قيمة نادرا بنسبة 55% وبعدها وبنسب متساوية دائما وأحيانا قدرت ب 18%، أما في المستوى 2 جاءت القيم بنسب متقاربة من 25% إلى 42% أما في المستويين 3 و 4 فأعلى قيمة كانت نادرا ب 75% و 50% تليها أحيانا بنسب 17% و 29% ثم دائما بنسب 8% و 21%.

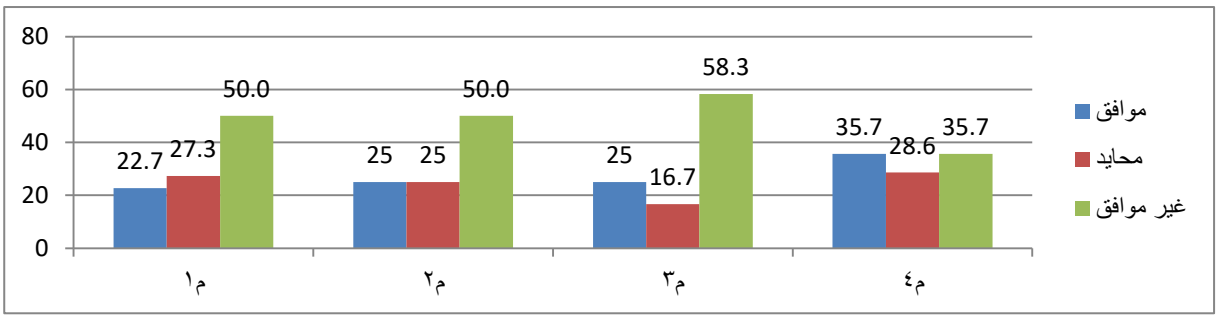
جدول رقم (57): يمثل التأثيرات الإجتماعية السلبية للألعاب على التلاميذ حسب متغير المستوى.

العبارة	القيمة		م1	م2	م3	م4
العزلة الإجتماعية	موافق	التكرار	5	3	3	5
		النسبة %	22.7	25.0	25.0	35.7

	محايد	التكرار	6	3	2	4
		النسبة %	27.3	25.0	16.7	28.6
	غير موافق	التكرار	11	6	7	5
		النسبة %	50.0	50.0	58.3	35.7
مشاكل مع الإخوة	موافق	التكرار	4	4	3	3
		النسبة %	18.2	33.3	25.0	21.4
	محايد	التكرار	8	2	0	5
		النسبة %	36.4	16.7	0.0	35.7
	غير موافق	التكرار	10	6	9	6
		النسبة %	45.5	50.0	75.0	42.9
الإنفعالية	موافق	التكرار	5	6	4	5
		النسبة %	22.7	50.0	33.3	35.7
	محايد	التكرار	8	5	2	2
		النسبة %	36.4	41.7	16.7	14.3
	غير موافق	التكرار	9	1	6	7
		النسبة %	40.9	8.3	50.0	50.0
ضعف التواصل	موافق	التكرار	4	2	1	4
		النسبة %	18.2	16.7	8.3	28.6
	محايد	التكرار	10	5	2	4
		النسبة %	18.2	41.7	16.7	28.6
	غير موافق	التكرار	8	5	9	6
		النسبة %	36.4	41.7	75.0	42.9
تثير السلوك العدواني	موافق	التكرار	4	6	2	7
		النسبة %	18.2	50.0	16.7	50.0
	محايد	التكرار	7	2	1	1
		النسبة %	31.8	16.7	8.3	7.1
	غير موافق	التكرار	11	4	9	6
		النسبة %	50.0	33.3	75.0	42.9
الإدمان	موافق	التكرار	8	5	3	9
		النسبة %	36.4	41.7	25.0	64.3

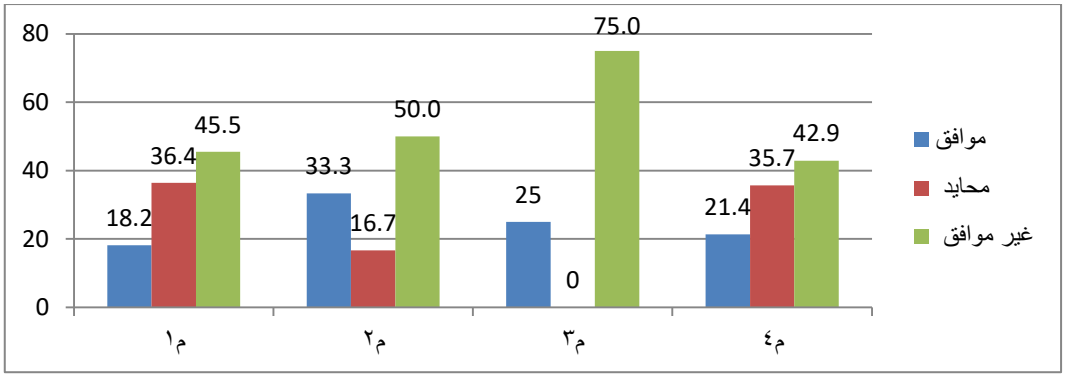
2	2	4	4	التكرار	محايد	
14.3	16.7	33.3	18.2	النسبة %		
3	7	3	10	التكرار	غير موافق	
21.4	58.3	25.0	45.5	النسبة %		
14	12	12	22	التكرار	المجموع	
100	100	100	100	النسبة %		

نوضح نتائج الجدول من خلال الأشكال التالية:



الشكل رقم (83): يمثل مدى العزلة الإجتماعية التي تسببها الألعاب الإلكترونية للتلميذ حسب متغير المستوى.

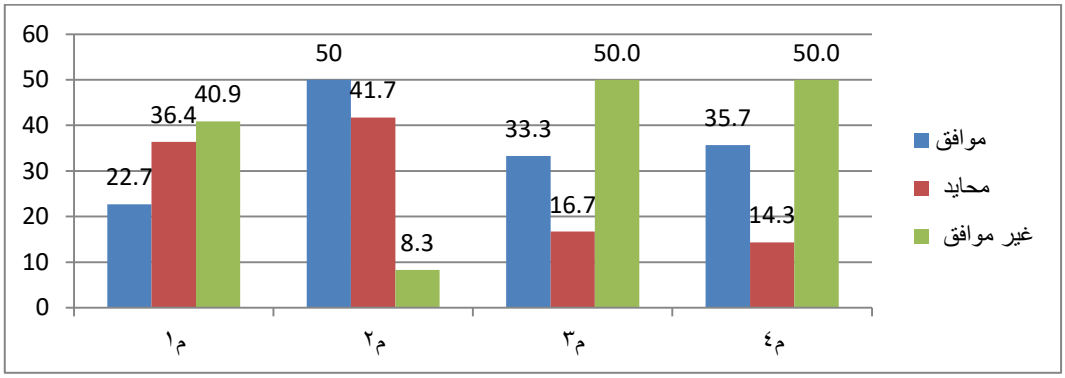
من خلال الشكل نلاحظ أن غالبية التلاميذ لم يوافقوا على أن الألعاب الإلكترونية تسبب العزلة الإجتماعية وأنها أعلى قيمة في المستويات الثلاثة الأولى بنسبة بين 50% و 58% وبالنسبة لمحايد وموافق كانت أيضا النسب متقاربة في جميع المستويات بين 16% و 27% أما في المستوى 4 فإن جميع القيم كانت متقاربة بنسب بين 29% و 36%.



الشكل رقم (84): يمثل مدى المشاكل التي تسببها الألعاب الإلكترونية بين الإخوة حسب متغير المستوى.

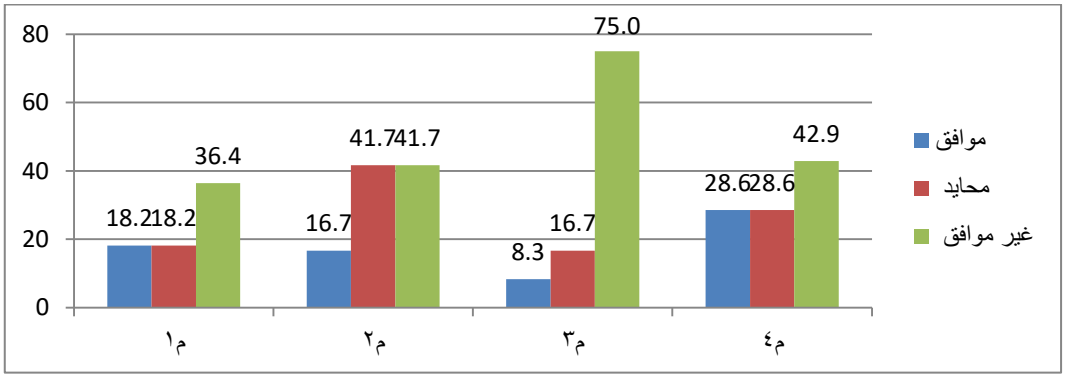
من خلال الشكل نلاحظ أن إجابات التلاميذ كانت متقاربة بخصوص أن الألعاب الإلكترونية تسبب مشاكل مع الإخوة فقد كانت النتائج متقاربة في المستويين 1 و 4 فأعلى قيمة كانت غير موافق بنسب 46% و 43% ثم محايد بنسب 36% في كلا المستويين ثم موافق بنسب 18% و 21%، أما

في المستويين 2 و 3 فأعلى قيمة كانت غير موافق بنسب 50% و 75% ثم موافق بنسب 33% و 25% ثم محايد بنسبة 17% و 0%.



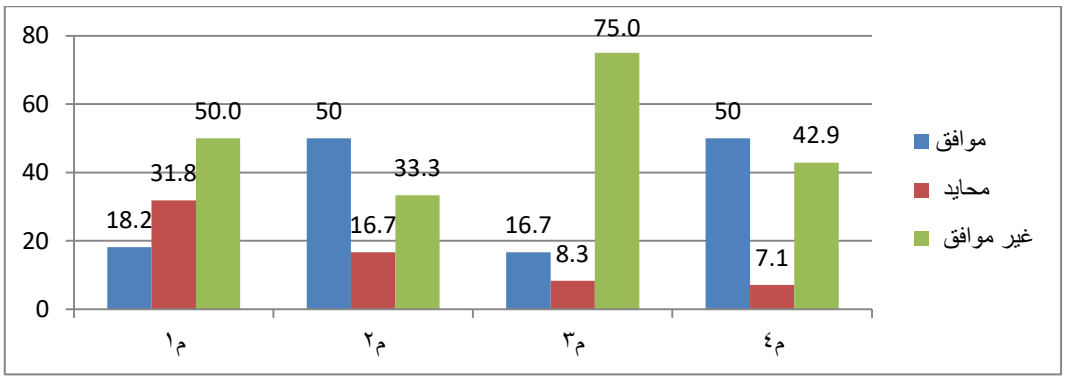
الشكل رقم (85): يمثل مدى الإنفعالية التي تسببها الألعاب الإلكترونية للتلميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ بخصوص أن الألعاب الإلكترونية تجعل التلميذ شديد الإنفعال ففي المستوى 1 نلاحظ أن القيم الثلاث كانت بنسب متقاربة بنسب من 23% إلى 41%، وفي المستوى 2 أغلب التلاميذ وافقوا بأن الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل شديد الإنفعال بنسبة 50% و 42% منهم كاوا محايدين و 8% كانوا غير موافقين، أما في المستوى 3 و 4 أعلى قيمة كانت غير موافق بنسبة 50% ثم موافق بنسب 33% و 36%، وباقي النسبة كانوا محايدين.



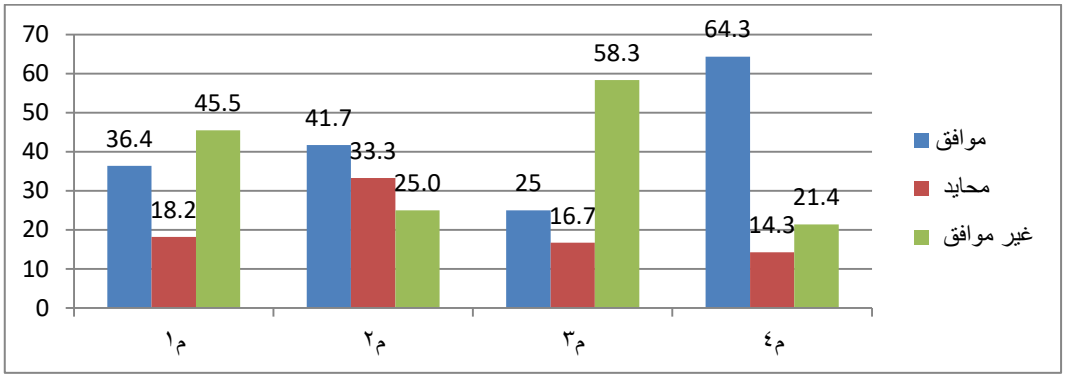
الشكل رقم (86): يمثل ضعف التواصل الذي تسببه الألعاب الإلكترونية للتلميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن غالبية التلاميذ غير موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تسبب ضعف التواصل ففي المستوى 1 و 4 قدرت أعلى نسبة بغير موافق ب 36% و 43% ثم تليها القيمتين محايد وموافق بنسب متساوية 18% و 29% أما في المستوى 2 فقد جاءت القيمتين غير موافق ومحايد بنفس النسبة 42% وموافق بنسبة 17%، وفي المستوى 3 أعلى نسبة غير موافق 75% وبفارق كبير محايد بنسبة 17% و موافق بنسبة 8%.



الشكل رقم (87): يمثل مدى العزلة العدوانية التي تسببها الألعاب الإلكترونية للتلميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن إجابات التلاميذ إختلفت بخصوص أن الألعاب الإلكترونية تثير السلوك العدواني ففي المستوى 1 كانت نسبت غير الموافقين أعلى نسبة ب 50% ثم نسبة المحايدين ب 32% ثم الموافقين بنسبة 18%، وفي المستوى 2 و 3 نلاحظ أن القيم كانت متقاربة بين المستويين أن ند أن أعلى نسبة في كلا المستويين موافق ب 50% ثم نسبة غير الموافقين ب 33% و 43% ثم المحايدين بنسبة 17% و 7%، أما في المستوى 3 فأعلى قيمة كانت غير موافق 75% ثم موافق بنسبة 17% ثم محايد بنسبة 8%.



الشكل رقم (88): يمثل مدى الإدمان الذي تسببه الألعاب الإلكترونية للتلميذ حسب متغير المستوى.

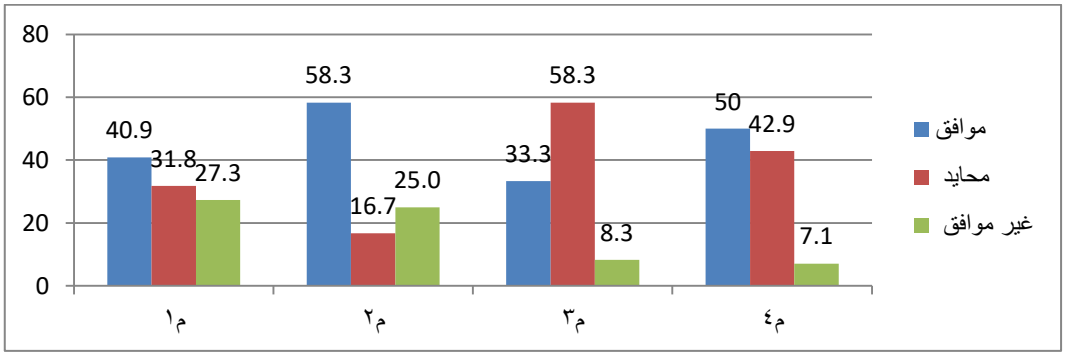
من خلال الشكل نلاحظ أن النتائج كانت متباينة بين المستويات بخصوص ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تسبب الإدمان حيث نلاحظ أن في المستويين 1 و 3 أعلى قيمة كانت غير موافق بنسب 46% و 58% ثم موافق بنسبة 36% و 25% ثم نسبة المحايدين ب 18% و 17% أما في المستوى 2 كانت القيم متقاربة بين 25% و 42% أما في المستوى 4 فقد كانت أعلى نسبة موافق ب 64% ثم غير موافق بنسبة 21% ثم نسبة المحايدين ب 14%.

جدول رقم (58): يمثل التأثيرات الإجتماعية الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التلاميذ حسب متغير المستوى.

العبارة	القيمة		م1	م2	م3	م4
الإنخراط في المجتمع	موافق	التكرار	9	7	4	7
		النسبة %	40.9	58.3	33.3	50.0
	محايد	التكرار	7	2	7	6
		النسبة %	31.8	16.7	58.3	42.9
	غير موافق	التكرار	6	3	1	1
		النسبة %	27.3	25.0	8.3	7.1
طلب المساعدة من أحد الأبوين	موافق	التكرار	6	5	8	5
		النسبة %	27.3	41.7	66.7	35.7
	محايد	التكرار	11	4	0	5
		النسبة %	50.0	33.3	0.0	35.7
	غير موافق	التكرار	5	3	4	4
		النسبة %	22.7	25.0	33.3	28.6
تعزيز التواصل	موافق	التكرار	12	6	9	8
		النسبة %	54.5	50.0	75.0	57.1
	محايد	التكرار	6	5	0	3
		النسبة %	27.3	41.7	0.0	21.4
	غير موافق	التكرار	4	1	3	3
		النسبة %	18.2	8.3	25.0	21.4
إكتشاف الإمكانيات	موافق	التكرار	8	7	7	6
		النسبة %	36.4	58.3	58.3	42.9
	محايد	التكرار	10	3	3	6
		النسبة %	36.4	25.0	25.0	42.9
	غير موافق	التكرار	3	2	2	2
		النسبة %	13.6	16.7	16.7	14.3
حل المشاكل	موافق	التكرار	10	6	6	7
		النسبة %	45.5	50.0	50.0	50.0
	محايد	التكرار	9	4	1	4

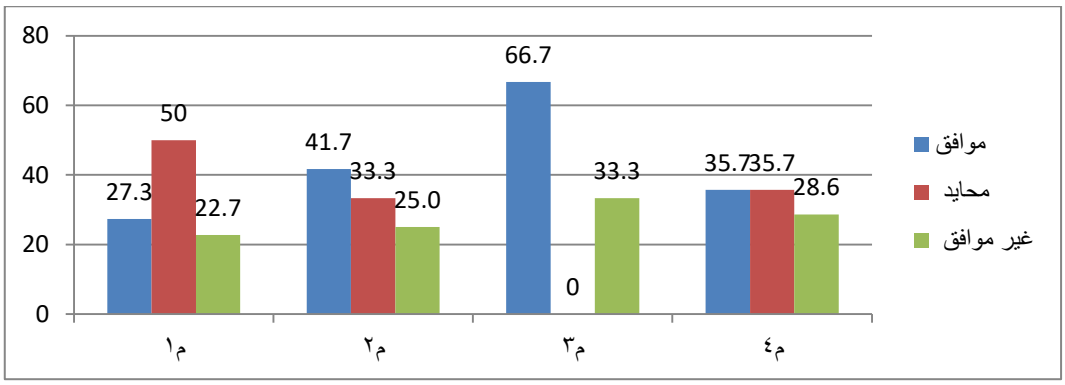
		النسبة %	40.9	33.3	8.3	28.6
	غير موافق	التكرار	3	2	5	3
		النسبة %	13.6	16.7	41.7	21.4
التعلم	موافق	التكرار	10	9	9	8
		النسبة %	45.5	75.0	75.0	57.1
	محايد	التكرار	8	2	1	4
		النسبة %	36.4	16.7	8.3	28.6
	غير موافق	التكرار	4	1	2	2
		النسبة %	18.2	8.3	16.7	14.3
المجموع		التكرار	22	12	12	14
		النسبة %	100	100	100	100

نبين نتائج الجدول من خلال الأشكال البيانية التالية:



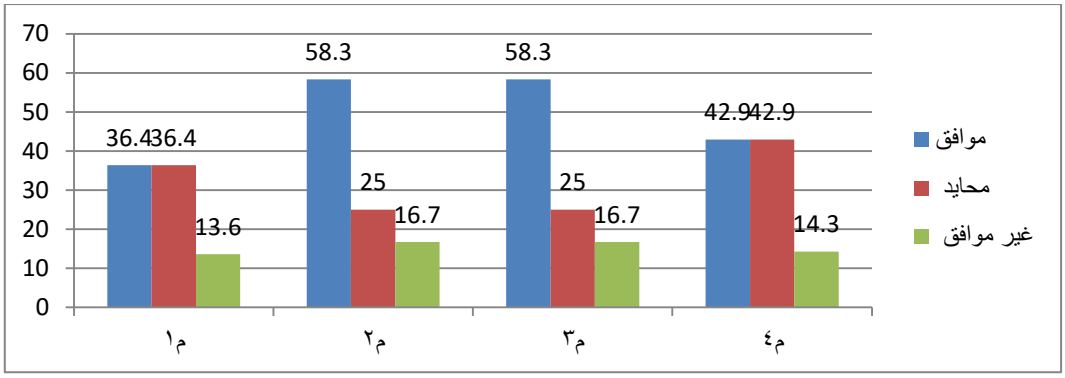
الشكل رقم (89): يمثل مدى إنخراط التلميذ في المجتمع بسبب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تساعد على الإنخراط في المجتمع ففي المستوى 1 جاءت القيم الثلاثة متقاربة بنسب من 27% إلى 41%، وفي المستوى 2 أعلى قيمة كانت موافق بنسبة 58% ثم غير موافق بنسبة 25% ثم نسبة المحايدين ب 17%، أما في المستوى 3 فكانت أعلى قيمة محايد بنسبة 58% ثم موافق بنسبة 33% ثم موافق بنسبة 8%، وفي المستوى 4 أعلى قيمة كانت موافق بنسبة 50% ثم محايد بنسبة 43% ثم نسبة الغير موافقين 7%.



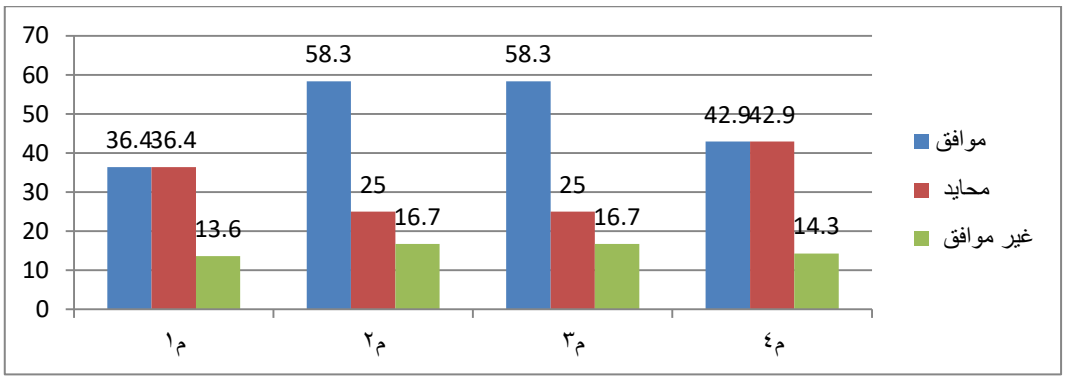
الشكل رقم (90): يمثل مدى دفع الألعاب الإلكترونية التلميذ لطلب المساعدة من الوالدين حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تساعد على طلب المساعدة من أحد الأبوين بنسب متقاربة في جميع المستويات وجميع القيم من 23% إلى 42% فقط في المستوى الأول أعلى قيم كانت محايد 50% وفي المستوى 3 أعلى قيمة كانت موافق بنسبة 67% وأقل قيمة محايد 0%.



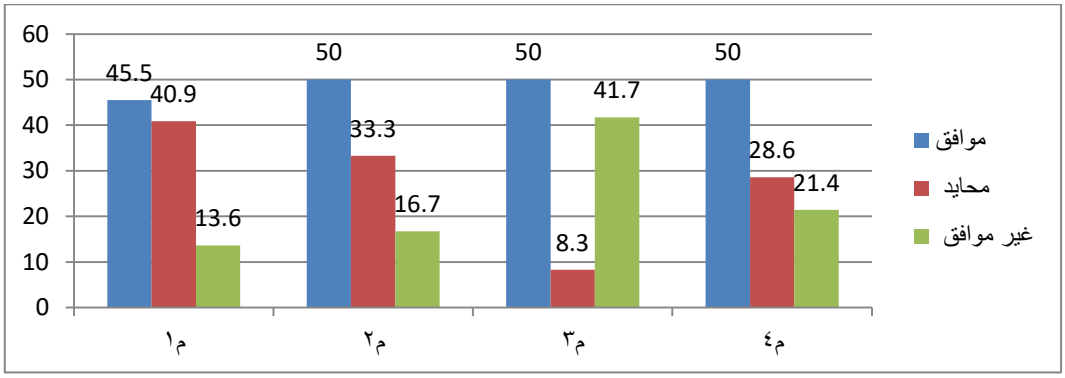
الشكل رقم (91): يمثل مدى تعزيز الألعاب الإلكترونية لمهارة التواصل لدى التلاميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تساهم في تعزيز الإتصال والتواصل مع الأسرة والأصدقاء ففي المستوى 1 و 4 النتائج كانت متشابهة حيث نجد أن القيمتين موافق ومحايد متساويتين في كل مستوى بنسبة 36% و 43% ثم النسبة غير موافق ب 14%، أما في المستويين 2 و 3 نجد أن نسب القيم متساوية في المستويين حيث جاءت أعلى نسبة موافق ب 58% ثم محايد ب 25% ثم غير موافق ب 17%.



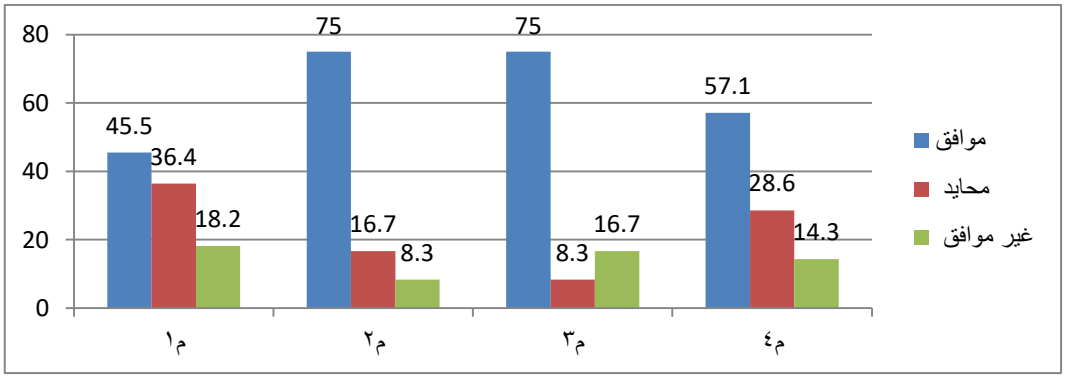
الشكل رقم (92): يمثل مساهمة الألعاب الإلكترونية في إكتشاف إمكانيات التلميذ حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تساعد التلميذ في إكتشاف إمكانياته ففي المستوى 1 و 4 نلاحظ أن القيمتين موافق ومحايد كانتا متساويتين بنسبة 36% و 43% وبعدها تأتي قيمة غير موافق بنسبة 14%، أما في المستويين 2 و 3 نجد أن نسب القيم متساوية في المستويين حيث جاءت أعلى نسبة موافق ب 58% ثم محايد ب 25% ثم غير موافق ب 17%.



الشكل رقم (93): يمثل مساعدة الألعاب الإلكترونية للتلميذ على حل مشكلاته حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية تساعد التلميذ في حل مشكلاته حسب النتائج التالية ففي المستويات 1 و 2 و 3 نجد أن أعلى قيمة موافق بين 46% و 50%، تليها القيمة محايد بين 29% و 41%، ثم القيمة غير موافق بنسبة 14% إلى 21%، أما في المستوى 3 فإن أعلى قيمة هي موافق بنسبة 50% تليها غير موافق بنسبة 42%، ثم القيمة محايد بنسبة 8%.



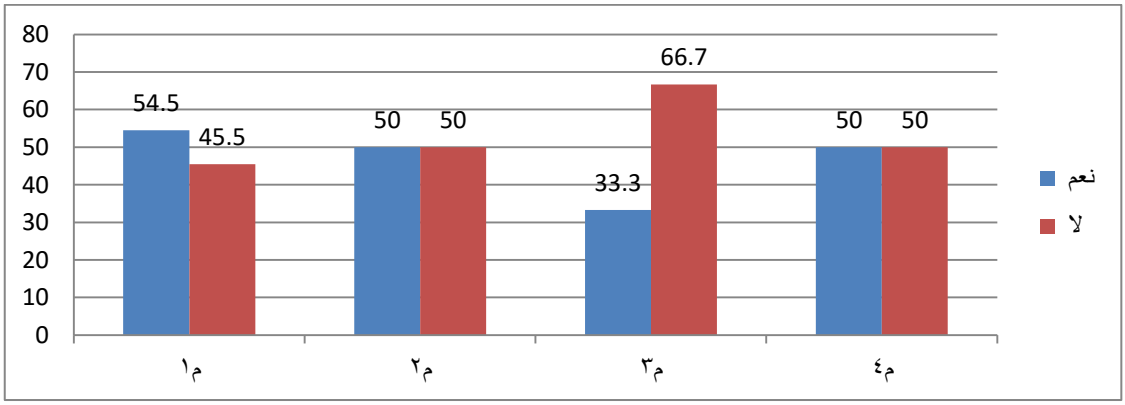
الشكل رقم (94): يمثل مدى تعلم التلميذ من ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن لألعاب الإلكترونية تساعد التلميذ عن طريق الخطأ وإعادة المحاولة حيث سجلت أعلى قيمة في جميع المستويات موافق بنسبة من 46% إلى 75% ثم محايد بنسبة من 8% إلى 36%، ثم غير موافق بنسبة 14% إلى 18%

الجدول رقم (59): يمثل رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي حسب متغير المستوى.

العبارة	القيمة		م1	م2	م3	م4
رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي حسب متغير المستوى.	نعم	التكرار	12	6	4	7
		النسبة	54.5	50.0	33.3	50.0
	لا	التكرار	10	6	8	7
		النسبة	45.5	50.0	66.7	50.0
المجموع		التكرار	22	12	12	14
		النسبة	100	100	100	100

الشكل التالي يبين نتائج الجدول:



الشكل رقم (95): يمثل رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي حسب متغير المستوى.

من خلال الشكل نلاحظ أن رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي إنقسم بين نعم و لا ففي المستوى 1 جاءت نسبة الذين قالو نعم أكبر حيث قدرت ب 55% ونسبة لا قدرت ب 45%، وفي المستوى 2 و 4 جاءت القيمتين متساويتين ب 50% أما في المستوى 3 جاءت نسبة القيمة لا أكبر حيث قدرت ب 67% أما نعم فقدرت ب 33%.

نتائج الدراسة:

من خلال المعلومات التي تم جمعها من عينة الدراسة وهم التلاميذ الذكور المعيدين في متوسطة محمد خيضر بالبويرة توصلنا إلى مجموعة من النتائج العامة كما يلي:

المحور الأول: عادات و أنماط إستخدام تلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

1. أكبر نسبة من أفراد عينة البحث يستخدمون الألعاب الإلكترونية أحيانا بنسبة (65%) حسب ما يبينه الشكل رقم 2.

2. أكبر نسبة من عينة البحث يمارسون الألعاب الإلكترونية في المنزل بنسبة (84%) وذلك ما يبينه الشكل رقم 3.

3. غالبية التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية عن طريق الهاتف بنسبة 58% وذلك ما يبينه الشكل رقم 4.

4. غالبية التلاميذ يحبون ممارسة الألعاب الإلكترونية وحدهم أو مع الأصدقاء بنسبة 47% و42%وذلك حسب نتائج الشكل 5.

5. أقرت نتائج الشكل 6 أن أكبر مدة يقضيها التلاميذ في لعب الألعاب الإلكترونية هي من أقل من ساعة ومن ساعة إلى ساعتين بنسب متساوية 37%.

6. جاء ترتيب أكثر الألعاب إستخداما لدى التلاميذ هي لعبة Free Fire وكلمات كراش بنسبة 17% ، تأتي بعدها لعبةSubway Surferبنسبة 14%، ثم تأتي بعدها لعبة Fifaو GTA وPUBG وLudo King بنسب متفاوتة من 7% إلى 11%، ثم الألعاب الأقل إستخداما وهم Need For Speed و Mincroft و Red Dead Redemption و COD بنسب تتراوح بين 2% إلى 5%. إضافة إلى مجوعة من الألعاب الأخرى المقترحة من طرف التلاميذ مثل:Puzzle، Kick Boxing، Pes، Fortnight،Food، Les mots croisés (كلمات متقاطعة)، Brain test، Shadow fight وذلك ما يبينه الشكل رقم 7.

7. حسب الشكل رقم 8 فإن عنصر الجذب في اللعبة الإلكترونية يتمثل في شكل اللعبة بنسبة 48% حيث تتوزع هذه النسبة على 23% الذين يعجبهم الجانب الفني في شكل اللعبة، و15% الذين تعجبهم أيقونة اللعبة، و10% الذين يعجبهم الجانب التقني في شكل اللعبة. وكانت نسبة التلاميذ الذين يعجبهم محتوى اللعبة 52%، تتوزع هذه النسبة على 21% الذين تعجبهم الوسائل التي توفرها اللعبة، و 18% الذين تعجبهم شخصيات اللعبة، و13% الذين يعجبهم قواعد اللعبة.

8. أعلى نسبة من التلاميذ يلعبون الألعاب الإلكترونية من أجل التسلية والترفيه وذلك بنسبة 33% وذلك حسب الشكل رقم 9.

9. أكبر نسبة من التلاميذ تعلموا لغات جديدة من لعب الألعاب الإلكترونية حيث قدرت نسبتهم 44% وذلك حسب نتائج الشكل 10.

10. من الشكل رقم 11 إستخلصنا أن مجموع النشاطات المذكورة جاءت بنسب متقاربة مع تفاوت بسيط، فقد جاء التنزه مع العائلة كأكثر نشاط يقوم به التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية بنسبة 32%، وجاء بعده بنسبتين متساويتين 23% كل من اللعب مع الأصدقاء والمطالعة، وأخيرا جاءت مشاهدة التلفزيون كأقل نشاط يقوم به التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية بنسبة 21%.

المحور الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

11. غالبية التلاميذ يتحصلون على نتائج جيدة أكثر من 12 بنسبة 58% حسب الشكل رقم 12.

12. غالبية التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية أحيانا بالنسبة لقبل أو بعد القيام بالواجبات المدرسة 45% حسب نتائج الشكل رقم 13.

13. غالبية التلاميذ أجابوا بنعم على أنهم تعلموا إستخدام الأنترنت وإستخدام الحاسوب و إستخدام الهاتف و إكتساب ثقافة عامة وذلك بنسبة من 61% إلى 81% وذلك ما يبينه الشكل رقم 14.

14. غالبية التلاميذ إختاروا دائما بخصوص تدني التحصيل الدراسي بنسبة 43%، وإهمال الواجبات المدرسية بنسبة 66%، أما أكبر نسبة لأحيانا كانت لزيادة التركيز والإنتباه بنسبة 42%، وزيادة التحصيل الدراسي بنسبة 55%، وأعلى نسبة ممن إختاروا نادرا كانت حول تشتيت التفكير وذلك بنسبة 40%حسب نتائج الشكل رقم 15.

15. غالبية التلاميذ أجابوا بنعم على أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على تحصيلهم الدراسي بنسبة 72% وذلك ما يبينه الشكل رقم 16.

المحور الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي للتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

16. غالبية التلاميذ يهتمون بصحتهم الجسدية والنفسية وذلك بنسبة 75% منهم حسب الشكل رقم 17.

17. من خلال الشكل رقم 18 نستنتج أن أكبر نسبة لدائما كانت للطاقة الإيجابية 57% والتغلب على المخاوف 43%، وأكبر نسبة لأحيانا كانت لألم في الرأس 45% وألم في المفاصل والرقبة 38% والتنسيق بين حركة اليد والعين 38% والنشاط الذهني 45% والراحة والسعادة 45%، وأكبر نسبة لنادرا كانت لإضطراب في الأكل 45% وإضطراب في النوم 50% وتحسين القدرة على الإبصار 48% والإكتئاب 47% ثم القلق والتوتر 42% والتوحد 67% والإنتحار 87%.

18. نسبة التلاميذ الذين أجابوا بنعم على أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوكهم الصحي تساوي نسبة الذين أجابوا بلا بنسبة 50% حسب الشكل رقم 20.

المحور الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

19. غالبية التلاميذ يحبون اللعب مع الأصدقاء بدل ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 68% حسب الشكل رقم 21.

20. غالبية التلاميذ يحبون الجلوس مع العائلة(الجو العائلي) بنسبة 83% حسب الشكل رقم 22.

21. حسب الشكل رقم 23 فإن نسبة التلاميذ الذين يقلدون سلوك شخصيات اللعبة الإلكترونية تساوي نسبة الذين لا يقلونها بنسبة 52%.

22. أكبر نسبة من التلاميذ إختاروا تقليد سلوك شخصيات اللعبة الإلكترونية في الكلام كانت نادرا بنسبة 42% كذلك بالنسبة لتقليدهم في العادات بنسبة 52%، نفس الشيئ بالنسبة للباس فأكبر نسبة كانت نادرا 45% كذلك بالنسبة لتقليدهم في العادات بنسبة 52%، نفس الشيئ بالنسبة للباس فأكبر نسبة كانت نادرا 45% وأما بخصوص تقليد الشخصيات في الحركات القتالية فأكبر نسبة كانت أحيانا 39%حسب الشكل رقم 24.

23. غالبية التلاميذ يستطيعون التوقف عن اللعب دائما بنسبة 68%، والذين يجدون صعوبة في التوقف عن اللعب نادرا بنسبة 57%، والذين يتوقفون عن اللعب بأمر من الأهل أحيانا بنسبة 45% حسب الشكل رقم 25.

24. غالبية التلاميذ إختاروا نادرا بخصوص العبارات حيث نجد الرذيلة والفاحشة 77%، آفات إجتماعية بنسبة 58%، ثقافة أجنبية مثل التحيز 58%،أفكار ورموز تتعارض مع السلوك الديني الإسلامي للمجتمع الجزائري 53%، والذين إختاروا أحيانا بخصوص العبارات تتراوح نسبتهم من 23%

إلى 30%، والذين إختاروا دائما بخصوص العبارات تتراوح نسبتهم من 10% إلى 18% حسب نتائج الشكل رقم 26.

25. من خلال الجدول نلاحظ أن غالبية التلاميذ لم يوافقوا على أن الألعاب الإلكترونية تسبب العزلة الإجتماعية بنسبة 48% وأنها لا تسبب مشاكل مع الإخوة بنسبة 52% ولا تسبب ضعف التواصل بنسبة 47% ولا تثير السلوك العدواني بنسبة 50%، وغالبية التلاميذ وافقوا على أن الألعاب الإلكترونية تساعد على الإنخراط في المجتمع بنسبة 45% وتعزز التواصل مع الأسرة بنسبة 58% وتساعدهم على إكتشاف إمكانياتهم بنسبة 47% وتساعدهم على حل مشاكلهم بنسبة 48% وتساعدهم على التعلم عن طريق الخطأ والمحاولة بنسبة 60%، أما بخصوص أنهم يصبحون شديدي الإنفعال وأن الألعاب تساعدهم على طلب المساعدة من الأبوين فقد تقاربت النسب بين موافق ومحايد وغير موافق بنسب تراوح بين 27% و 40% حسب الشكل رقم 27.

26. نسبة التلاميذ الذين أجابوا بنعم على أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوكهم الإجتماعي 48% تقارب نسبة الذين أجابوا بلا بنسبة 52% حسب الشكل 28.

خاتمة:

خلال مرحلة الطفولة تتكون جملة من الخصائص لدى الطفل التي تميزه وتفسر سلوكه، وبإعتبار أنه من أكثر الأنشطة التي يمارسها الطفل هي اللعب لابد من تنويع الألعاب ووسائل الترفيه التي يستخدمها والتي تساعده في بناء سلوك سوي. في ظل دخول الوسائط الإعلامية الجديدة كالهواتف الذكية والحاسوب واللوحات الإلكترونية فقد أصبحت الألعاب الإلكترونية تحتل المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى في إستخدامها والتي أصبح لديها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه.

من خلال دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري على عينة من تلاميذ المعدين في متوسطة محمد خيضر بالبويرة الذين يستخدمون هذه الألعاب الإلكترونية، بهدف نشر الوعي حول التأثيرات السلبية و الإيجابية للألعاب لإلكترونية التي تظهر من خلال سلوك الطفل. ولقد توصلنا إلى مجموعة من النتائج موضحة كما يلي:

– يعتبر الهاتف الوسيلة الأكثر إستخداما في ممارسة الألعاب الإلكترونية التي بدورها تجذب الطفل بفعل الخصائص الشكلية و الضمنية (محتوى اللعبة) التي تتمتع بها اللعبة الإلكترونية، والتي يستخدمها الطفل بشكل كبير وبمختلف أنواعها القتالية والتعليمية والإستراتيجية...

– تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى ضعف مستوى التحصيل الدراسي عند الأطفال الذين يمارسوها بشكل مستمر، ولكنها تزيد من ثقافة الطفل من خلال تعلم لغات جديدة.

– للألعاب الإلكترونية تأثير على السلوك الصحي للطفل الجسمية والنفسية بشكل إيجابي من خلال ممارسته للحركة وتسمح له بإخراج طاقته السلبية.

– تأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي للطفل حيث تقربه من الأسرة وتبني وتقوي علاقاته مع أصدقائه.

وعليه يمكن تقديم التوصيات التالية:

– تقنين أوقات إستخدام الطفل للألعاب الإلكترونية.

– إنتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من ألعاب إلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية.

– مساعدة الأطفال في إختيار الألعاب التي تناسب الطفل مع المرحلة العمرية له.

– إرشاد وتوعية الأطفال بممارسة الألعاب الإلكترونية التي تنمي مهاراتهم اللغوية و الإبداعية والإبتعاد عن الألعاب العنيفة لما فيها من أذى لهم وللغير.

– تشجيع الطفل على القيام بعدة نشاطات في العطل و الإنخراط في المجتمع.

– تسجيل الطفل في عدة دورات من أجل زيادة تحصيله الثقافي وعدم تضييع وقته و إفراغ طاقاته في لعب الألعاب الإلكترونية.

وأخيرا، إهتمت هذه الدراسة بوصف ظاهرة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، و بالرغم من أنه تم تداولها ودراستها لكن ركزنا على وصف تأثيراتها الإيجابية على الطفل ودرجة الوعي لديه بأضرارها، لنفتح المجال واسعا أمام دراسات أخرى في نفس الميدان حول صناعة الألعاب الإلكترونية في الدول العربية عامة والجزائر خاصة، حيث أصبحت هذه الأخيرة من مطوري الألعاب الإلكترونية وذلك بعدما لاحظنا من خلال هذه الدراسة عليها مدى إنتشارها و إستخدامها من قبل الأطفال و المراهقين، لتصبح هذه الألعاب تتوافق مع قيم وعادات ومبادئ مجتمعنا الجزائري.

قائمة المصادر والمراجع:

القواميس:

1. أحمد مختار عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة، ط1، المجلد الأول، القاهرة، عالم الكتب، 2008.

الكتب:

2. إبراهيم عبد الله فرج الرزيقات: تعديل سلوك الأطفال والمراهقين، ط1، دار الفكر، عمان،2007.
3. بطرس حافظ بطرس: تعديل وبناء سلوك الأطفال، دار المسيرة، ط1، عمان، 2010.
4. عمار بوحوش، محمد محمود الذنيبات: مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، ط4، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، 2007.
5. فضيل دليو: أسس البحث وتقنياته في العلوم الإجتماعية، قسنطينة، ديوان المطبوعات الجامعية، 1997.
6. فاطمة السعدي همال: الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، ط1،عمان، دار الخليج للنشر والتوزيع، 2018.
7. محمد برو: الموجه في منهجية العلوم الإجتماعية، الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، مصر، 2014.
8. محمد أحمد صوالحة: علم نفس اللعب، ط1، دار الميسرة للنشر والتوزيع، عمان، 2014.
9. مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، دار المسيرة، عمان،2008.
10. هايدي مواثقي: علم النفس اللعب، ط1، دار الهادي، بيروت، 2004، ص34.

الدوريات:

11. إبراهيم جناد: ظاهرة الألعاب الالكترونية و أثارها على مرتديها من الأطفال ، مجلة الحوار الثقافي ، العدد1 ، المجلد 10 ،2021 .
12. أحمد مختار عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة، ط1، المجلد الأول، القاهرة، عالم الكتب، 2008.
13. أسامة محمد عبد السلام، هيثم عبد المجيد محمد : فاعلية ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-BOX) لتنمية بعض المهارات الرياضية لتلاميذ المرحلة الإبتدائية، مدينة حائل 1435هـ/1436هـ.
14. بن فرج الله بخته، نبار ربيحة: الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الأطفال، مجلة المجتمع والرياضة، جامعة الوادي، الجزائر، المجلد 3، العدد 1، 2020.

15. تينة كريمة، بن غليسي سعاد، بن القريشي نور الدين: تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال مستقبلا لعبة الحوت الأزرق نموذجا، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والإجتماعية، المجلد 04، العدد 01، 2022.

16. حمد لزهر بلقاسمي: سلبيات و إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها ، محبة تنوير العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، العدد9 .

17. حسين الأنصاري: إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية ، عدد2، تونس،2007.

18. خليفي محمد، مزيان محمد: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية، مجلة التنمية البشرية، العدد11، وهران2، ت ن 2019/03/28.

19. رأفت صلاح الدين: الألعاب الإلكترونية وأثارها على الطفل، أبواب الإعلام.

20. سلام عبد الكريم شمس الدين: مخاطر الألعاب الرقمية على الأطفال.

21. سعيدة جدة: مخاطر و أضرار الألعاب الالكترونية على الأطفال، الراصد الالكترونية، www.sh8ipyf.com .

22. شعبان علي حسين السيسي، علم النفس أسس السلوك الإنساني بين النظرية والتطبيق، كلية العلوم الإدارية–أكاديمية السادات للعلوم الإدارية، 2009.

23. سامي عويس: فاعلية اللعب في إكساب أطفال الروضة مجموعة من المهارات الرياضية، مجلة جامعة دمشق، العدد1، المجلد12، 2003.

24. عبد الله بن عبد العزيز الهدلق : إيجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، جامع الكتب الإسلامية ، المجلد1.

25. علي سليمان الصوالحة وآخرون: علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ، المجلد 4 ، العدد 16 ، 2016.

26. عاطف محمود عبد العال ، محمد السيد النجار: فاعلية برنامج الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض ،العدد3 ،ج2 .

27. ماجد بن محمد الزيودي: الإنعكاسات التربوية لإستخدامات الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، السعودية، المجلد 10، العدد 1، 2015.

28. مودة محمد سليمان: الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء، مجلة التربية والتعليم، المجلد 22،العدد4 2009.

29. منير عبادي: اثر الألعاب الالكترونية و انعكاساتها على النمط التفكير، دراسة في العلوم الإنسانية و العلوم الاجتماعية، العدد1، المجلد 2018،32.

30. محمد محمود الطناحي: الألعاب الإلكترونية جدلية التأثير وحتمية المواجهة، جامعة الدول العربية، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم،القاهرة،2019.

31. ماجد محمد الزيودي: الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و اولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، جامعة طيبة للعلوم التربوية ، العدد1، المجلد 10، 2015.

32. منال عبد الرحيم حسن، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد عبد العلي: دراسة تحليلية لإنتشار بعض الألعاب الإلكترونية الخطيرة، ع 17، مجلة العمارة والفنون.

33. محمد محمود الطناحي: الألعاب الإلكترونية جدلية التأثير وحتمية المواجهة، ورشة عمل العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي، القاهرة، 2019.

34. منى خضر الحبش: المشكلات التربوية و السلوكية ، الجامعة العربية المفتوحة، قسم الدراسات التربوية، تخصص علوم التربية، 2007-2008.

35. محمد الطناجي : الألعاب الالكترونية : جدلية التأثير وحتمية المواجهة ، جامعة الدول العربية ، القاهرة ، 2019.

36. مودة محمد سليمان: الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء، مجلة التربية والعلم، المجلد 22 ،العدد4 ، 2009.

37. مهرية خليدة : تأثيرات الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ ، المجلة العربية للتربية ، العدد 13 المجلد ، 4 ، 2020 .

38. نعيم ناجي السيد: أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، العدد 116، أكتوبر، 2021.

39. نجلاء نصير بشور ، الألعاب الالكترونية إيجابيات والسلبيات ، المجلة التربوية ، العدد 31، 2004.

40. هبة مؤيد محمد: إدمان الألعاب الالكترونية عند الأطفال، مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد 24، المجلد 18، 2020.

الأطروحات والمذكرات الجامعية:

41. أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال 2009.

42. أميرة مشري: أثر الالعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة ماستر، قسم علوم الإعلام والإتصال، تخصص إتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن المهيدي، أم البواقي، 2017/2016.

43. بشير نمرود: ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (15.12 سنة) ، القطاع العام، رسالة لنيل شهادة الماجستير في نظرية ومنهجية التربية المدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي والرياضي، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر، الجزائر، 2008.

44. بلقيس مراد، حنان غمري: الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتأثيرها على الطلبة الجامعيين نموذج عن لعبة فري فاير، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال، تخصص إعلام سمعي بصري، شعبة علوم الإعلام والإتصال، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2021/2020.

45. تميم قلقول، عبد النور أحمد: الألعاب الإلكترونية ودورها في ظهور الإحباط والعدوانية لعبة PUBG MOBILE نموذجا، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس، تخصص علم النفس العيادي، قسم علم النفس، كلية علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا، جامعة عبد الحميد مهري، قسنطينة، 2021/2020.

46. راوية بنت أحمد القحطاني: النمطية المنهجية في الرسائل الجامعية، دراسة مطبقة على عينة من رسائل الدكتوراه من جامعتى الملك سعود والإمام محمد بن سعود الإسلامية، مجلة كلية الخدمة الإجتماعية للدراسات والبحوث الإجتماعية جامعة الفيوم، ع20.

47. رشيدة بودية، الألعاب الإلكترونية (الفري فاير والبوبجي) وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانوية ولاية الوادي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم التربية ، تخصص إرشاد وتوجيه ، شعبة علوم التربية، قسم العلوم الإجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة الشهيد حمة لخضر، الوادي، 2021/2020.

48. صليحة بن مجدوب: أثر إستخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل المتمدرس ، دراسة ميدانية على عينة من الأطفال قاري عبد الرحمان بالبويرة، مذكرة ماستر، جامعة البويرة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم التاريخ تخصص إتصال، سنة2017-2018.
49. سعيد بومعيزة: أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، الجزائر،2005-2006.
50. سميرة حسن محمد الصمادي: الاثار الصحية والسلوكية المترتبة على إشغال الأطفال في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون، المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والإجتماعية، العدد 39، الأردن، 2020.
51. فاطمة همال: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجيستر، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الإتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر-باتنة-، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية، قسم العلوم الإنسانية، 2011-2012.
52. كلثوم بوصلعة، يمينة مسعودي: علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم إجتماع التربية، تخصص علم إجتماع التربية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية، قسم العلوم الإجتماعية، 2020-2021.
53. كوثر هاني: اثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين ، دراسة مسحية على عينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر، مدينة خميس مليانة ، مذكرة مكملا لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال ، تخصص اتصال جماهيري ، جامعة جلالي بونعامة ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، قسم العلوم الإنسانية ، شعبة علوم الإعلام والاتصال ،2018، 2010.
54. لخضر سلامي: الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع، تخصص سوسيولوجيا العنف وعلم العقاب، فرع علم الإجتماع، قسم العلوم الإجتماعية ، كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية، جامعة البويرة، 2014 . 2015.
55. مراد قاصد: إستخدامات ألعاب الفيديو العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين الجزائريين، رسالة دكتوراه، تخصص علوم الإعلام والإتصال، كلية كلوم الإعلام والإتصال، جامعة الجزائر 3، 2016/2015.

56. مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والإتصال، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر. 3 ، 2011 . 2012.

57. ميرة بلقاسم، خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري، مذكرة ماستر، تخصص علوم الإعلام والإتصال، فرع إتصال وعلاقات عامة، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2019/2018.

58. منى أحمد المصري: الكتاب و الأدباء والإشباعات المتحققة لهم من وسائل الإعلام التقليدية والرقمية، رسالة مكملة لنيل شهادة الماجيستر في الإعلام،جامعة الشرق الأوسط، كلية الإعلام، 2010، نقلا عن مكاوي، السيد، 2007.

59. نويشي فاطمة الزهراء: المخططات المبكرة غير المكيفة والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بتنمية السلوك العدواني لدى المراهق، مذكرة ماجستير، تخصص علم النفس العيادي، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة البليدة 2 ، 2014.

60. ناهد محمد بسيوني، نادية البوسعيدي: الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين، كلية الاداب والعلوم الإجتماعية ، جامعة السلطان قابوس، عمان.

61. نسيمه شنيط: تأثير الألعاب الالكترونية في الوسائط الإعلامية الجديدة على الأطفال ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الليسانس ، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، قسم علوم الاتصال ، تخصص اتصال نقلا عن نجلاء نصيرة بشهور نقلا عن حسين الأنصاري ، مرجع سابق ، و نجلاء نصير يشور، الألعاب الالكترونية : إيجابيات وسلبيات ، المجلة التربوية ، العدد 31 ، 2004.

مواقع الانترنت:

62. أفكار جنسية منحرفة ومشاهدخادشة...كيف تتسلل الإباحية إلى ألعاب اطفالنا؟ ، صحيفة الفوز، ت ن 2022/02/21، ت إ 2023/02/27، س 14:46،
https://www.alfouz.info/?p=28817

63. إيرادات ألعاب الفيديو في الشرق الأوسط وشمال إفريقيا بلغت 6.3 مليار دولار بنمو 4.8% على أساس سنوي .. ما هي أبرز مؤشرات أداء القطاع وإمكانات السوق الواعدة في المنطقة؟، ت ن 2022/05/04، ت إ 2023/02/22، س 18:18،
https://nabd.com/s/103810123-6723fa

64. حمد ليلة، تطور أجهزة بلايستيشن على مر التاريخ، ت ن 2016/09/27، ت إ 2023/03/06، س 22:45
www.squdigamer.com/the-evolution-of-playstation-consoles-over-history/
65. خضر زهرة: بعد لعبة الحوت الأزرق: لعبتي الحوت الأخضر والحوت الوردي تنتشران.. لكن هذه المرة لا تنتهي اللعبة بالإنتحار! ، ت ن 2018/04/19، ت إ 2023/03/10، س 00:35،
https://nabatieh.org/news.php?go=fullnews&newsid=19234
66. سعر بلايستيشن 5 في الدول العربية حاليا وبالدولار، ت إ 07/ 03/ 2023 ، 12:18
https://www.motatwer.com/2021/02/PS5-price.html
67. مكونات الحاسوب الأساسية ووضائفها الكاملة بالشرح والصور، ت إ 2023,20:40/02/13
https://www.technologianews.com
68. كلمات كراش، ت إ 2023/03/07، س 08:36،
1=https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zytoona.wordscrush&pli
69. هويدة مصطفى، ماهي مراحل لعبة الحوت الأزرق بالتفصيل، ت ن 2018/04/10، ت إ 2023/03/09، 23:37
https://qlamy.com
70. ماهي تحديات الحوت الأزرق ال50 ولماذا تنتهي بالإنتحار؟، ت ن 2018/04/10، اخر تحديث 2020/05/20، ت إ 2023/03/10، س 00:08، https://www.alarabiya.net.
71. ياسين بودهان: مبادرات فردية متميزة لتطوير ألعاب الفيديو بالجزائر، ت ن 2016/08/26، ت إ 2023/05/06، س 10:19. https://www.aljazeera.net.
72. سوق الألعاب الإلكترونية بين الواقع والمستقبل، قناة المملكة، ت ن 2022/11/05، ت إ 2023/03/22، س 18:00، https://www.youtube.com/watch?v=-m7WhG2JR6Q

جامعة العقيد أكلي محند أولحاج –البويرة–
كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية
قسم علوم الإعلام والإتصال

الملحق رقم (10): إستمارة الإستبيان الخاصة بالدراسة

إستمارة إستبيان حول:

تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري
دراسةوصفية لعينة من تلاميذ متوسطةمحمد خيضر بولاية البويرة

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال

إعداد الطالبان | **إشراف الأستاذة**

- سعاد حمداش | د. فضيلة سبع
- مسعود بوداود

ملاحظة:

في إطار القيام بدراسة حول موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، الرجاء من تلاميذنا الأعزاء التعاون معنا في إنجاز هذه الدراسة عن طريق الإجابة على هذه التساؤلات بوضع علامة (×) في الخانة المناسبة بكل مصداقية و موضوعية من فضلكم.

2023-2022

المحور الأول: البيانات الشخصية.

المستوى: أ. الأولى متوسط ☐ ب. الثانية متوسط ☐ ج. ثالثة متوسط ☐ د. الرابعة متوسط ☐

المحور الثاني: عادات و أنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية:

1. هل تستخدم الألعاب الإلكترونية؟ أ. دائما ☐ ب. أحيانا ☐ ج. نادرا ☐

2. أين تستخدم هذه الألعاب الإلكترونية؟ أ. قاعات المخصصة للألعاب الإلكترونية ☐ ب. المنزل ☐ ج. المدرسة ☐

3. ماهي الوسيلة الإلكترونية التي تستخدمها للعب بالألعاب الإلكترونية؟

أ. الهاتف ☐ ب.الحاسوب ☐ ج. اللوحة الإلكترونية (الطابلات) ☐

د. عارضات التحكم (البلايستيشن،)XBOX ☐

4. مع من تفضل اللعب بهذه الألعاب الإلكترونية؟ أ. وحدك ☐ ب. مع الوالدين ☐ ج. مع الأصدقاء ☐

5. د. مع آخرين ☐

6. ما هي المدة التي تقضيها في لعب الألعاب الإلكترونية؟

أ. أقل من 1 ساعة ☐ ب. من 1ساعة إلى2ساعات ☐ ج. أكثر من 2 ساعات ☐

7. من بين الألعاب التالية: ما هي الألعاب الإلكترونية التي تستخدمها(يمكنك إختيار أكثر من لعبة)؟

العاب المغامرة			ألعاب المحاكاة			الألعاب القتالية			الألعاب التعليمية	
Subway Surfer	GTA	Red Dead Redemption	FIFA	Need For Speed	Ludo king	Free fire	PUBG	COD	كلمات كراش	Minecroft

ألعاب أخرى أذكرها..... .

8. ما الذي يعجبك في اللعبة الإلكترونية؟

شكل اللعبة		محتوى اللعبة	
أ. الجانب الفني(صور، رسومات، ألوان، أشكال...اللعبة)		أ. شخصيات اللعبة (البطل)	
ب. الجانب التقني(موسيقى، رموز... اللعبة)		ب. قواعد اللعبة	
ج. أيقونة اللعبة(واجهة اللعبة)		ج. الوسائل التي توفرها اللعبة(العدة والعتاد)	

9. لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية ؟

أ.لتسلية والترفيه	ب. تنمية الذكاء	ج. ملئ أوقات الفراغ	د. التواصل مع الأصدقاء	هـ. حب المغامرة والإستكشاف

10. ماذا تعلمت من إستخدام هذه الألعاب الإلكترونية؟

أ.تعلمت لغات جديدة	ب. التواصل مع الأخرين	ج. التآزر بين حركة اليد والعين	د.لم أتعلم شيئا

11. ما هي الأنشطة الترفيهية التي تفضل القيام بها بدل اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

أ. التنزه مع العائلة ☐ ب. اللعب مع الأصدقاء ☐ ج. المطالعة ☐ د. مشاهدة التلفزيون ☐

المحور الثالث: تأثيرالألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

12. كيف هي نتائجك الدراسية؟

أ. أقل من10☐ ب. من 10 إلى12 ☐ ج. فوق 12 ☐

13. متى تستخدم هذه لألعاب الإلكترونية؟

العبارة / القيمة	دائما	أحيانا	نادرا
أ. قبل القيام بالواجبات المدرسية			
ب. بعد القيام بالواجبات المدرسية.			

14. ماذا تعلمت من إستخدام الألعاب الإلكترونية؟

العبارة / القيمة	نعم	لا
أ. تعلم إستخدام الأنترنت.		
ب. تعلم إستخدام الحاسوب		
أ. تعلم إستخدام الهاتف.		
د. إكتساب ثقافة عامة.		
هـ. أخرى.....		

15. هل الألعاب الإلكترونية تعمل على:

العبارة / القيمة	دائما	أبدا	نادرا
أ. تشتيت التفكير.			
ب. تدني التحصيل الدراسي.			
ج. إهمال الواجبات المدرسية.			
د. زيادة التركيز والإنتباه.			
هـ. زيادة التحصيل الدراسي.			
و. توسع الخيال.			
ز. أخرى.....			

16. هل ترى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي؟

نعم☐ لا ☐

المحور الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

17. هل تهتم بصحتك الجسدية والنفسية؟

أ. دائما ☐ ب. أحيانا ☐ ج. نادرا ☐

18. هل الألعاب الإلكترونية تأثر على صحتك الجسمية والنفسية؟

	العبارة / القيمة	دائما	أحيانا	نادرا
الصحة الجسمية	أ. ألم في الرأس(صداع)			
	ب. ألم في المفاصل والرقبة			
	ج. إضطراب فالأكل			
	د. إضطراب فالنوم(كوابيس، الأرق)			
	هـ. التنسيق بين حركة اليد والعين			
	و. تحسين القدرة على الإبصار			
	ز. النشاط الذهني			
الصحة النفسية	أ. الإكتئاب			
	ب. القلق والتوتر			
	ج. التوحد			
	د. الإنتحار			
	هـ. الراحة والسعادة			
	و. طاقة إيجابية			
	هـ. التغلب على المخاوف			

19. هل ترى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على صحتك؟

نعم ☐ لا ☐

المحور الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.

20. هل تفضل اللعب مع أصدقائك بدل ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

21. هل تحب الجلوس مع عائلتك؟

نعم ☐ لا ☐

22. هل تقلد سلوك شخصيات اللعبة الإلكترونية في المدرسة أو الشارع؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة بنعم فيما تقلدهم:

العبارة / القيمة	دائما	أحيانا	نادرا
أ. الكلام			
ب. العادات			
ج. اللباس			
د. حركات قتالية			
أخرى أذكرها.....			

23. هل تستطيع التوقف عن اللعب وقت ما تشاء أم تعاني من صعوبة في ذالك:

العبارة / القيمة	دائما	أحيانا	نادرا
أ. أستطيع التوقف عن اللعب.			
ب. أجد صعوبة في التوقف عن اللعب.			
ج. أتوقف عن اللعب بأمر من الأهل.			

24. هل إكتسبت من إستخدامك للألعاب الإلكترونية سلوكات إجتماعية دينية مخالفة لشريعتنا؟

العبارة / القيمة	دائما	أحيانا	نادرا
أ. الرذيلة والفاحشة.			
ب. أفات الإجتماعية (السرقة، الإحتيال، التنمر)			
ج. ثقافة أجنبية مثلا التحيز			
د.ألفاظ وأفكار ورموز تتعارض مع السلوك الديني لمجتمعها.			

25. هل تؤثر الألعاب الإلكترونية عليك من الناحية الإجتماعية بشكل من الأشكال التالية:

العبارة / القيمة	موافق	محايد	لاأوافق
أ. العزلة الإجتماعية			
ب. مشاكل مع الإخوة (منفصل أسريا)			
ج. شديد الإنفعال			
د. ضعف التواصل			
هـ. إثارة السلوك العدواني			
و. الإدمان			
أ. الإنخراط في المجتمع			
ب. التقارب الأسري طلب المساعدة من الأبوين			
ج. زيادة التواصل مع الأصدقاء			
د. المبادرة إلى حل المشكلات			

هـ. التعلم عن طريق الخطأ والمحاولة			
و. تعلم كيفية التصرف في المواقف			

26. هل ترى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على سلوكك الإجتماعي؟

نعم ☐ لا ☐

قائمة المحكمين لأداة الدراسة (الإستبيان)

الملحق رقم (11): قائمة محكمي إستمارة الإستبيان

المحكم	**عائشة نواري**	**جميلة أوشن**
الرتبة	**أستاذ محاضر (أ)**	**أستاذ محاضر (أ)**
الجامعة	**البويرة**	**البويرة**

قائمة المحتويات:

مقدمة.....**1**.

الإطار النظري: تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري.

I. مدخل عام لمجال الألعاب الإلكترونية.

تمهيد.....18.

أولا: تاريخ الألعاب الإلكترونية.

تعريف الألعاب الإلكترونية .....19.

نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية .....20.

ثانيا: آليات الألعاب الإلكترونية.

تصنيف الألعاب الإلكترونية واللاعبين .....23.

حسب طريقة اللعب .....23.

حسب عدد اللاعبين .....24.

حسب الهدف من اللعبة .....25.

أنواع اللاعبين .....25.

وسائل الألعاب الإلكترونية .....27.

عارضات التحكم .....27.

جهاز الكمبيوتر .....27.

الأنترنت .....28.

الهاتف.....29.

نظارة الواقع الإفتراضي .....29.

ثلاث نماذج للألعاب الإلكترونية في الجزائر حسب التأثير .....30.

لعبة فري فاير Free Fire .....30.

لعبة كلمات كراشWords Crush .....34.

لعبة الحوت الأزرق .....35.

ثالثا: خصائص العناصر الأساسية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المحتملة.

خصائص الألعاب الإلكترونية .....38.

العناصر الأساسية للألعاب الإلكترونية التعليمية .....38.

إجابيات الألعاب الإلكترونية .....39.
سلبيات الألعاب الإلكترونية .....41.
الخلاصة .....43.
II. تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري.
تمهيد .....45.
أولا: ماهية السلوك عند الطفل.
مفهوم سلوك الطفل .....46.
أنواع السلوك .....46.
حسب طبيعة السلوك .....46.
حسب الإستجابة.....47.
حسب علم النفس .....47.
خصائص سلوك الطفل .....48.
أهمية اللعب في بناء سلوك الطفل .....48.
ثانيا: تأثيرات الألعاب الالكترونية على سلوك.
التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على سلوك الطفل .....51.
من الناحية الصحية .....51.
من الناحية السلوكية .....52.
من الناحية التعليمية .....55.
من الناحية الإجتماعية .....56.
التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الطفل .....57.
من الناح التعليمية .....57.
من الناحية الصحية .....59.
من الناحية السلوكية .....60.
من الناحية الإجتماعية .....60.
أسباب ودواعي ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية .....61.
البيئة الاجتماعية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية .....63.
الخلاصة .....67.

الإطار التطبيقي:إستقصاء تأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوك تلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.
تمهيد .....69.
III. إستقصاء تأثيرات الألعاب الإلكترونية الإلكترونية على سلوك تلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة.
عادات و أنماط إستخدام تلاميذ متوسطة محمد خيضر للألعاب الإلكترونية.....70.
تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك االتعليمي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة .....78.
تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة .....82.
تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر البويرة .....84.
IV. إستقصاء تأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوك تلاميذ متوسطة محمد خيضر حسب متغير المستوى.
عادات وأنماط إستخدام تلاميذ متوسطة محمد خيضر للألعاب الإلكترونية حسب المستوى .....91.
تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة حسب متغير المستوى.....91.
تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة حسب المستوى.....102.
تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي لتلاميذ متوسطة محمد خيضر بالبويرة حسب المستوى.....111.
نتائج الداسة .....142.
خاتمة .....146.
قائمة المراجع .....148.
الملاحق .....155.
قائمة المحكمين .....160.
قائمة المحتويات .....161.
قائمة الجداول .....164.
قائمة الأشكال .....166.
قائمة الملاحق .....169.

فهرس الجداول:

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	نسبة المجتمع المتاح في متوسطة محمد خيضر البويرة في كل مستوى.	9
02	مفردات عينة البحث المأخوذة من المجتمع المتاح.	10
03	نسبة عينة البحث.	10
04	الإختلافات المنهجية بين موضوع الدراسة والدراسات السابقة.	16
07	إستخدام التلاميذ الألعاب الإلكترونية	70
08	مكان إستخدام التلاميذ الألعاب الإلكترونية	70
09	وسيلة إستخدام الألعاب الإلكترونية	70
10	كيفية إستخدام الألعاب الإلكترونية	71
11	المدة التي يقضيها التلاميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية	72
12	تصنيف الألعاب المفضلة للتلاميذ	72
13	عنصر الجذب في اللعبة الإلكترونية	73
14	الهدف من لعب الألعاب الإلكترونية	74
15	مدى التعلم من لعب الألعاب الإلكترونية	75
16	النشاطات التي يفضلها التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية	76
17	النتائج الدراسية للتلاميذ الذكور المعيدين في متوسطة محمد خيضر البويرة	78
18	وقت إستخدام الألعاب الإلكترونية	79
19	مدى تعلم الأطفال من إستخدام الألعاب الإلكترونية	80
20	ما الذي تعمل عليه الألعاب الإلكترونية	80
21	رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك التعليمي	81
22	مدى إهتمام التلاميذ بصحتهم الجسدية والنفسية	82
23	تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسمية والنفسية للتلاميذ	83
24	رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الصحي	84
25	مدى حب التلاميذ اللعب مع الأصدقاء بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية	85
26	مدى حب التلاميذ الجلوس مع العائلة بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية	85
27	مدى تقليد التلاميذ لسلوك شخصيات الألعاب الإلكترونية في المدرسة أو الشارع	86
28	في ماذا يقلد التلاميذ شخصيات اللعبة الإلكترونية	87
29	مدى إستطاعة اللاعبين التوقف عن اللعب	87
30	السلوكات الإجتماعية والدينية المكتسبة من إستخدام الألعاب الإلكترونية	88

31	التأثيرات الإجتماعية للألعاب الإلكترونية على التلاميذ	89
32	رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الإجتماعي	90
33	إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	91
34	مكان إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	92
35	وسيلة إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	93
36	كيفية إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	95
37	المدة التي يقضيها اللاعبين في ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.	95
38	تصنيف الألعاب المفضلة للتلاميذ حسب متغير المستوى	96
39	عنصر الجذب في اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى	98
40	الهدف من لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	99
41	مدى التعلم من لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	100
42	النشاطات التي يفضلها التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى.	101
43	النتائج الدراسية للتلاميذ حسب متغير المستوى	102
44	إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	103
45	مدى تعلم الأطفال من إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	104
46	السلبيات التي تعمل عليها الألعاب الإلكترونية	106
47	الإجابيات التي تعمل عليها الالعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	109
48	رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم التعليمي حسب متغير المستوى	111
49	مدى إهتمام التلاميذ بالصحة الجسدية والنفسية حسب متغير المستوى	111
50	تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسمية للتلاميذ حسب متغير المستوى	112
51	تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية للتلاميذ حسب متغير المستوى	117
52	رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الصحي حسب متغير المستوى	122
53	تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي للتلاميذ حسب متغير المستوى	123
54	الإختيارات التي يقلد التلاميذ شخصيات اللعبة الإلكترونية فيها حسب متغير المستوى.	125
55	مدى إستطاعة اللاعبين التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى	127
56	السلوكات الإجتماعية والدينية المكتسبة من إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	129
57	التأثيرات الإجتماعية السلبية للألعاب على التلاميذ حسب متغير المستوى	132
58	التأثيرات الإجتماعية الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التلاميذ حسب متغير المستوى	136
59	رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي حسب متغير المستوى	140

فهرس الأشكال:

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	توزيع عينة البحث حسب متغير المستوى	70
02	إستخدام الألعاب الإلكترونية	70
03	مكان إستخدام الألعاب الإلكترونية	71
04	وسيلة إستخدام الألعاب الإلكترونية	71
05	كيفية إستخدام الألعاب الإلكترونية	72
06	المدة التي يقضيها اللاعبين في ممارسة الألعاب الإلكترونية	73
07	تصنيف الألعاب المفضلة لدى التلاميذ	74
08	عنصر الجذب في اللعبة الإلكترونية	75
09	الهدف من لعب الألعاب الإلكترونية	76
10	التعلم من لعب الألعاب الإلكترونية	77
11	النشاطات التي يفضلها التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية	78
12	النتائج الدراسية للتلاميذ	79
13	وقت إستخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية	79
14	مدى تعلم التلاميذ من إستخدام الألعاب الإلكترونية	80
15	مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في تعليم التلاميذ	81
16	رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي	81
17	إهتمام التلاميذ بصحتهم الجسدية والنفسية	82
19	تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة التلاميذ الجسمية والنفسية	83
20	رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الصحي	84
21	مدى حب التلاميذ اللعب مع الأصدقاء بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية	85
22	مدى حب التلاميذ للجلوس مع العائلة بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية	85
23	مدى تقليد التلاميذ لسلوك شخصيات اللعبة الإلكترونية	86
24	في ماذا يقلد التلاميذ شخصيات اللعبة الإلكترونية	86
25	مدى إستطاعة اللاعبين التوقف عن اللعب	88
26	السلوكات الإجتماعية والدينية المكتسبة من إستخدام الألعاب الإلكترونية	88
27	لتأثيرات الإجتماعية للألعاب الإلكترونية على التلاميذ	90
28	رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الإجتماعي	91
29	إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	92

30	مكان إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	93
31	الوسائل التي يستخدمها التلاميذ في لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	94
32	كيفية إستخدام الألعاب الإلكترونية	96
33	المدة التي يقضيها التلاميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية	96
34	تصنيف الألعاب المفضلة للتلاميذ حسب متغير المستوى	97
35	عنصر الجذب في اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى	98
36	الهدف من لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغيير المستوى	99
37	مدى التعلم من لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	100
38	النشاطات التي يفضلها التلاميذ بدل لعب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	101
39	النتائج الدراسية للتلاميذ حسب متغير المستوى	102
40	إستعمال التلاميذ الألعاب الإلكترونية قبل القيام بالواجبات المدرسية	103
41	إستعمال التلاميذ للألعاب الإلكترونية بعد القيام بالواجبات المدرسية	104
42	تعلم التلاميذ إستخدام الأنترنت حسب متغير المستوى	105
43	تعلم التلاميذ إستخدام الحاسوب حسب متغير المستوى	105
44	تعلم التلاميذ إستخدام الهاتف حسب متغير المستوى	106
45	إكتساب التلاميذ ثقافة عامة حسب متغير المستوى	106
46	مدى تشتيت الألعاب الإلكترونية تفكير التلاميذ حسب متغير المستوى	107
47	مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في تدني التحصيل الدراسي للتلاميذ حسب متغير المستوى	108
48	مدى جعل الألعاب الإلكترونية التلاميذ يهملون واجباتهم المدرسية حسب متغير المستوى	108
49	مدى زيادة لألعاب الإلكترونية التركيز والإنتباه حسب متغير المستوى	109
50	مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في زيادة التحصيل الدراسي حسب متغير المستوى	110
51	مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في توسيع خيال التلاميذ مسب متغير المستوى	110
52	رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم التعليمي حسب متغير المستوى	111
53	مدى إهتمام التلاميذ بصحتهم الجسدية والنفسية حسب متغير المستوى	112
54	مدى إحداث الألعاب الإلكترونية صداع في الرأس لدى التلاميذ حسب متغير المستوى	114
55	مدى إحداث الألعاب الإلكترونية ألم في المفاصل والرقبة لدى التلاميذ حسب متغير المستوى	114
56	مدى إحداث ممارسة الألعاب الإلكترونية إضطراب في الأكل لدى التلاميذ حسب متغير المستوى	115
57	مدى إحداث ممارسة الألعاب الإلكترونية إضطراب في النوم لدى التلاميذ حسب متغير المستوى	115
58	مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التنسيق بين حركة اليد والعين لدى التلاميذ حسب المستوى	116

59	مدى تحسين الألعاب الإلكترونية التلاميذ القدرة على الإبصار حسب متغير المستوى	116
60	مدى تحسين الألعاب الإلكترونية للنشاط الذهني لدى التلاميذ حسب متغير المستوى	117
61	مدى تعرض التلميذ للاكتئاب جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	119
62	مدى تعرض الطفل للقلق بسبب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	119
63	مدى إمكانية إصابة التلميذ بالتوحد جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	120
64	مدى تحريض الألعاب الإلكترونية للتلميذ على الإنتحار حسب متغير المستوى	120
65	مدى الراحة والسعادة التي توفرها الألعاب الإلكترونية للتلميذ حسب متغير المستوى	120
66	مدى الطاقة الإجابية التي يحصلها التلميذ من مكارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	121
67	مساعدة ممارسة الألعاب الإلكترونية التلميذ على التغلب على المخاوف حسب متغير المستوى	121
68	رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكهم الصحي حسب متغير المستوى	122
69	إستطلاع ما إذا كان التلاميذ يحبون اللعب مع الأصدقاء بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب المستوى	123
70	إستطلاع ما إذا كان التلاميذ يحبون الجلوس مع العائلة بدل إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب المستوى	124
71	مدى تقليد التلاميذ لسلوك شخصيات اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى	126
72	مدى تقليد التلاميذ لكلام شخصيات اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى	126
73	مدى تقليد التلاميذ لعادات شخصيات اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى	126
74	مدى تقليد التلاميذ للباس شخصيات اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى	127
75	مدى تقليد التلاميذ للحركات القتالية شخصيات اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى	128
76	مدى إستطاعة التلاميذ التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى	129
77	مدى إيجاد التلاميذ صعوبة في التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى	129
78	مدى توقف التلاميذ عن اللعب بأمر من الأهل حسب متغير المستوى	130
79	مدى تأثر التلاميذ بالرذيلة والفاحشة الموجودة في الألعاب حسب متغير المستوى	131
80	مدى تأثر التلاميذ بالآفات الإجتماعية الموجودة في الألعاب حسب متغير المستوى	131
81	مدى إكتساب التلاميذ ثقافات أجنبية من الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	132
82	مدى إكتساب ألفاظ وأفكار ورموز تتعارض مع السلوك الديني الإسلامي من إستخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير مستوى	132
83	مدى العزلة الإجتماعية التي تسببها الألعاب الإلكترونية للتلميذ حسب متغير المستوى	133
84	مدى المشاكل التي تسببها الألعاب الإلكترونية بين الإخوة حسب متغير المستوى	134
85	مدى الإنفعالية التي تسببها الألعاب الإلكترونية للتلميذ حسب متغير المستوى	134

86	ضعف التواصل الذي تسببه الألعاب الإلكترونية للتلميذ حسب متغير المستوى	135
87	مدى العزلة العدوانية التي تسببها الألعاب الإلكترونية للتلميذ حسب متغير المستوى	135
88	مدى الإدمان الذي تسببه الألعاب الإلكترونية للتلميذ حسب متغير المستوى	136
89	مدى إنخراط التلميذ في المجتمع بسبب الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	138
90	مدى دفع الألعاب الإلكترونية التلميذ لطلب المساعدة من الوالدين حسب متغير المستوى	138
91	مدى تعزيز الألعاب الإلكترونية لمهارة التواصل لدى التلاميذ حسب متغير المستوى	139
92	مساهمة الألعاب الإلكترونية في إكتشاف إمكانيات التلميذ حسب متغير المستوى	139
93	مساعدة الألعاب الإلكترونية للتلميذ على حل مشكلاته حسب متغير المستوى	140
94	مدى تعلم التلميذ من ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى	140
95	رأي التلاميذ حول تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجتماعي حسب متغير المستوى	141

قائمة الملاحق:

الرقم	عنوان الملحق	الصفحة
01	إستمارة الإستبيان	155
02	قائمة محكمي أداة الدراسة الإستبيان	160