وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة ابن خلدون – تيارت –
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الإنسانية
شعبة علوم الإعلام والاتصال

مذكرة تخرج ضمن متطلبات الحصول على شهادة الماستر في تخصص اتصال وعلاقات عامة

موسومة بـــ:

استخدام الألعاب الإلكترونية وأثرها على سلوكيات الطفل الجزائري من وجهة نظر الأولياء

دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين السنة والخمس سنوات في بلديتي عين الحديد والرحوية

إعداد الطلبة:

- عبيد محمد
- مجاهد واضح
- مغني زوليخة

تحت إشراف:

– الدكتورة حاسي مليكة

لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الرتبة	الصفة	الجامعة
د. سليماني شريفة	أستاذ محاضر ب	رئيسا	ابن خلدون – تيارت
د. حاسي مليكة	أستاذ محاضر ب	مشرفا ومقررا	ابن خلدون – تيارت
د. بلبليدية نور الهدى	أستاذ محاضر ب	عضوا مناقشا	ابن خلدون – تيارت

السنة الجامعية: 2021–2022م

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة ابن خلدون– تيارت –
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الإنسانية
شعبة علوم الإعلام والاتصال

مذكرة تخرج ضمن متطلبات الحصول على شهادة الماستر في تخصص اتصال وعلاقات عامة

موسومة بـــ:

استخدام الألعاب الإلكترونية وأثرها على سلوكيات الطفل الجزائري من وجهة نظر الأولياء

دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين السنة والخمس سنوات في بلديتي عين الحديد والرحوية

إعداد الطلبة:

- عبيد محمد
- مجاهد واضح
- مغني زوليخة

تحت إشراف:

- الدكتورة حاسي مليكة

لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الرتبة	الصفة	الجامعة
د. سليماني شريفة	أستاذ محاضر ب	رئيسا	ابن خلدون – تيارت
د. حاسي مليكة	أستاذ محاضر ب	مشرفا ومقررا	ابن خلدون – تيارت
د. بلبليدية نور الهدى	أستاذ محاضر ب	عضوا مناقشا	ابن خلدون – تيارت

السنة الجامعية: 2021–2022م

﴿شُكْر وتَقْدِير﴾

إلى

الأستاذة المشرفة الدكتورة حاسي مليكة لقبولها الإشراف على هذه المذكرة، وعلى رحابة صدرها وإصرارها على التدقيق في كل كبيرة وصغيرة، كما لم تبخل علينا بشتى المعلومات وبذلت معنا كل الجهد

إلى

كل من ساعدنا في إتمام هذا العمل وعلى وجه الخصوص الأستاذ جناد إبراهيم والمعلومات القيمة التي استفدنا منها لإخراج هذا الشكل المتميز للمذكرة، والأصدقاء والزملاء الذين لم يبخلوا علينا بما أوزع الله عليهم من علم ومعرفة.

﴿الإِهْـــدَاء﴾

إلى

الوالدين، الأبناء والإخوة وكل العائلة

إهداء خاص إلى

الابن يسري

مقدمة

إن لظهور الأجهزة الرقمية والإلكترونية والتقنيات المستحدثة أثر في حياة البشرية، فالتطور التكنولوجي الحاصل في عالمنا اليوم الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة قلّص من الحواجز الجغرافية والزمنية بين الأفراد، وأصبحت الوسائل التكنولوجية الحديثة أحد الأساسيات في حياة الفرد والمجتمع، وكنتيجة لهذه النقلة النوعية والتطور التكنولوجي، تطورت معها أساليب اللعب والترفيه لدى الطفل أيضا، وظهر ما يسمى بالألعاب الإلكترونية التي هي أحد أهم اختراعات هذا العصر، حيث تعرف انتشارا رهيبا في المجتمع، فهي تجذبهم إليها بفعل خصائصها التقنية العالية الجودة وسهولة استخدامها في جميع الأوقات، واتجه اللعب نحو الرقمنة بعد ما كان يقتصر على البساطة والألعاب التقليدية وجميع الممارسات الخارجية.

فبعدما كان اللعب هو ممارسة الرياضة بعفوية حسب الفئة العمرية للأطفال، والحركة والتنزه والجري في الهواء الطلق وغيرها من الألعاب التي لازال لها أثر في نفوسنا لما خلّفته من ألفة وتعاون ونشاط بدني وذهني ومهارات اجتماعية، أصبح اللعب والترفيه إلكترونياً تفاعلياً حسب الرغبة والحاجة، أثرت بشكل كبير على سلوكيات الطفل من حيث طريقة التفكير ونمط العيش بين الخيال والواقع.

وعلى غرار باقي دول العالم، تشهد الجزائر نقلة نوعية في هذا المجال واهتماما كبيرا بالتطور التكنولوجي والمعلوماتي الحاصل، حيث أصبحنا نشهد عددا كبيرا من قاعات الترفيه والألعاب والأجهزة الإلكترونية الجد متطورة، والتي تشهد إقبالاً كبيرا على غرار أجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية وأجهزة الألعاب الإلكترونية المختلفة، والتي تعرف انتشارا واسعاً في أوساط الأطفال مما أنتج حتمية مسايرة هذا التطور ومواكبة مفاهيم العصر عبر بيئة تقنية ثقافية جديدة تسمح بتطوير المهارات وتنمية الذكاء ونمو الادراك والعمليات المعرفية والسلوك الاجتماعي لدى الطفل وهذا بالاندماج مع الخصائص الافتراضية للتكنولوجيا، وبهذا تغير مفهوم اللعب لدى الأطفال بسبب استخدامهم للألعاب الإلكترونية، فهي أصبحت أقرب للواقع بفعل المحاكاة والتفاعلية والتأثيرات الصوتية والحركية والبصرية، إلا أنها قد تتسبب في مشاكل عديدة وتأثيرات سلوكية وصحية على المستخدم، وبهدف معرفة تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل الجزائري والذي هو عنوان دراستنا، ومن أجل الوصول إلى نتائج حقيقية وملموسة، قمنا بدراسة ميدانية شملت مجموعة من أولياء الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 01 سنة و05 سنوات في بلديتي عين الحديد والرحوية بولاية تيارت، قسمنا من خلالها دراستنا إلى ثلاث أطر تناولنا في الإطار المنهجي الخطوات المنهجية في البحث العلمي، بدءا بطرح إشكالية الدراسة والتساؤلات الفرعية والفرضيات، أسباب اختيار الموضوع، أهداف وأهمية ونوع الدراسة، الدراسات السابقة المشابهة، الخلفية النظرية، مفاهيم ومصطلحات الدراسة، مجتمع وعينة الدراسة، طبيعة منهج الدراسة، وأدوات جمع البيانات.

وفي الإطار النظري وعبر فصول ثلاث، تناولنا في الفصل الأول ماهية ووظائف ونظريـــات اللعـــب وأهميته عند الطفل، وفي الفصل الثاني إلى النمو والسلوك الطبيعيان عند الطفل، وفي الفصل الثالث إلى الألعاب الإلكترونية وأنواعها وواقعها في الجزائر، وتأثيرها على الأنماط السلوكية والتنشئة الاجتماعية للطفل، كما قدمنا خلاصة عند كل فصل للوقوف على مدى الترابط بين متغيرات الدراسة.

أما الإطار التطبيقي ضم هذا الجانب من الدراسة، تحليل البيانات واستخلاص النتـــائج، حيـــث تم تقسيمه إلى مبحثين، مبحث تطرقنا فيه إلى ثبات وصدق أداة البحث وتحديد متغيرات الدراسة، والمبحث الثاني تم تقسيمه إلى مطالب وفق محاور الاستبيان، بحيث تطرقنا في المطلب الأول إلى محور عادات وأنماط الألعـــاب الإلكترونية التي يستخدمها فئة المبحوثين، وفي المطلب الثاني إلى التأثيرات السلوكية والشخصية الناجمـــة عـــن استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى التأثيرات على النمو الفكري والجسدي، وفي المطلب الثالث عرضنا أهم أسباب ودوافع اتساع رقعة البيئة الرقمية عند أطفال بلديتي عين الحديد والرحوية ولاية تيـــارت، لننتقل بعدها إلى عرض الاستنتاجات ومناقشة الفرضيات وعرض بعض التوصيات والاقتراحات.

الإطار المنهجي

موضوع الدراسة

الإشكالية

فرضيات الدراسة

أسباب اختيار الموضوع

أهداف الدراسة

أهمية الدراسة

الدراسات السابقة

مجتمع وعينة الدراسة

طبيعة ومنهج الدراسة

أدوات جمع البيانات

مفاهيم ومصطلحات الدراسة

مجالات الدراسة

الخلفية النظرية للدراسة

1. موضوع الدراسة:

تتطرق هذه الدراسة إلى التطور التكنولوجي الحاصل في عصرنا الحالي بصفة عامة، والألعاب الإلكترونية بصفة خاصة والتي عرفت انتشارا واسعا في أوساط الأطفال الجزائريين، لكون هذه الألعاب مستوردة ودخيلة على مجتمعنا وغير مصنعة محليا، وهذا بالتعرف على خصائصها وأنواعها ومضامينها.

حيث تضمنت الدراسة استمارة استبيانيه من أجل التعرف على الجانب التأثيري لهذه الألعاب على سلوكيات الطفل الجزائري.

وقد تم اختيار الألعاب الإلكترونية كموضوع للدراسة بسبب الإقبال الكبير عليها من طرف الطفل الجزائري مما قد يؤثر على حياته اليومية وتنشئته الاجتماعية وسلوكه داخل البيئة المحيطة به.

2. الإشكالية:

يلعب التطور التكنولوجي الحاصل في عصرنا الحالي دوراً هاماً في المجتمع، وقد مسّ جميع أطيافه، حتى أثّر بشكل أو بآخر في سلوكيات الفرد من خلال ممارسته لمختلف النشاطات العلمية والترفيهية؛ وتعد الألعاب الإلكترونية إحدى إنتاجات هذا التطور والتي جذبت اهتمامات الطفل بشكل كبير خاصة مع التطور المذهل في الأجهزة الرقمية بمختلف أنواعها ولسهولة استخدامها والتعامل معها، فأصبح اليوم من الطبيعي أن نشاهد الطفل يلعب الألعاب الإلكترونية ونرى الأولياء يفتخرون بالتطور الذي يحققه طفلهم والقدرة على التعامل مع هذه الوسائل والتكنولوجيا الحديثة في مجال الألعاب الإلكترونية ولفترات طويلة، لأنها تعد من ألعاب العصر التي يفضلها الطفل على غرار الألعاب التقليدية.

إن لثقافات المجتمعات تأثير في لعب الأطفال لما يسوده من عادات وتقاليد وقيم، كما ترث أجيال الأطفال من الأجيال السابقة أنواعاً من الألعاب، حيث كشف "تقرير الأمم المتحدة الذي أعدّ عام (1953) عن ألعاب تقليدية تتكرر بين الأطفال في كثير من الشعوب، فقد نجد على سبيل المثال أنّ لعبة الاختفاء تنتشر لدى الأطفال في كثير من البلدان الآسيوية والأوروبية والعربية"[1]، في حين أظهرت دراسة ميدانية حديثة أجريت في الولايات المتحدة الأمريكية أن ألعاب الفيديو والكمبيوتر وبقية الألعاب التكنولوجية الأخرى، تؤثر في النشاط البدني للأطفال إلى أقل درجة ممكنة، وتزيد خمولهم وكسلهم، مما قد يؤثر في سلوكياته وتنشئتهم الاجتماعية، " ففي المجتمعات التقليدية يكون أحد أهداف التنشئة الاجتماعية (تأديب) الأطفال، كضمان لازم لبقاء البناء الاجتماعي بترعته التي تميل إلى الخط الأبوي وعلاقات الاحترام وخصوصًا طاعة الأبناء

1 عبد الستار جبار الضمد، **العدوانية عند الأطفال (مفهوم – علاج)**، دار البداية ناشرون موزعون، عمان، ط1، 2017، ص103.

للوالدين التي تندرج فيها معايير السلوك الواجب إتباعه والرغبة الشديدة من جانب الكبار في خلق اتجاه طبيعي يتسم بدماثة الخلق في أطفالهم، ومن ثم يجعلونهم يكتسبون الشعور بالطاعة والاحترام اتجاههم".[1]

إنّ الحياة الطبيعية للطفل تنشأ من خلال التعلم واكتساب الخبرات والمهارات والقيم والأخلاق من البيئة المحيطة به، مما يولد له قدرة على الحديث والكلام والسلوك حتى تتكون له شخصيته الطبيعية من مجموع ما اكتسبه من خبرات وسلوكيات ومفاهيم وقيم، ولكن مع ظهور الألعاب الإلكترونية وانتشارها في السنوات الأخيرة، برز دورها وبوضوح في حياة الأطفال، لتميزها بالسهولة والمرونة في الاستخدام وممارستها في أي وقت بغية الترفيه والتسلية، وفي ذلك "أشارت الحربي (2014) بأن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية أوضح أن (28%) منهم يقضون بين 4 و6 ساعات يوميا وهي نسبة كبيرة جدا، كما أنهم شعروا بأعراض انسحابية مثل الاكتئاب والعصبية والقلق النفسي عند محاولة التوقف عنها بنسبة (59%) وما يعرض عليها من مشاهد العنف والقتل والعراك جاء بنسبة (45%)"[2]، كما أثبتت بعض الدراسات أنّ أغلبية الألعاب التي يلعبها الأطفال تميل إلى الحرب والقتال والمغامرات، لأنها استطاعت أن تحاكي حياتهم العادية، لتوفرها على عناصر الإبهار والمؤثرات الصوتية والضوئية.

على غرار باقي بلدان العالم عرفت الجزائر انتشاراً واسعاً في استخدام الألعاب الإلكترونية، مما جعل أهل الاختصاص والباحثين يهتمون بهذه الظاهرة المستجدة في مجتمعنا باعتبارها أحد الأنشطة الترفيهية الغربية الصنع ودخيلة على المجتمع الجزائري تختلف معها من حيث التنشئة الاجتماعية، مما يعرض الأطفال إلى أخطار جدّية كالخمول والسمنة والكسل والعزلة الاجتماعية والانفعالات والضغط النفسي خاصة في مرحلة النمو والنشأة وتكوين شخصيتهم.

وكمحاولة منا لمعرفة تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل الجزائري، قمنا بدراسة ميدانية لمعرفة وجهة نظر مجموعة من الأولياء حول التأثيرات التي تخلفها هذه الألعاب على الأطفال الصغار بولاية تيارت، وهذا ببلديتي عين الحديد والرحوية، والتي تتراوح أعمارهم ما بين سنة وخمس سنوات، ومن أجل تحقيق هذه الدراسة قمنا بطرح مشكلة بحثية كالآتي:

ما مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال بلديتي عين الحديد والرحوية بولاية تيارت؟

---

1 معن خليل العمر، **التنشئة الاجتماعية**، دار الشروق للنشر والتوزيع، القاهرة، ط1، 2004، ص ص 61-62.

2 عبير محمد الصبان وآخرون، **تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين**، مجلة بحوث التربية النوعية، جامعة المنصورة، العدد (62)، أبريل2021، ص 194.

وللإجابة على التساؤل الرئيسي توجب طرح مجموعة من الأسئلة الفرعية:

- ما هي أهم أنواع الألعاب الإلكترونية التي يحبذ الأطفال لعبها؟
- هل للألعاب الإلكترونية دور في اكتساب الطفل الجزائري للسلوك العدواني؟
- ما مدى تأثير مدّة استخدام الألعاب الإلكترونية في نمو وتكوين شخصية الطفل الجزائري؟
- ما هي الأسباب الكامنة وراء زيادة استخدام الألعاب الإلكترونية واتساع رقعة البيئة الرقمية عند الأطفال؟

3. فرضيات الدراسة:

- يحبذ الأطفال ألعاب الحركة، الألعاب الإستراتيجية، وألعاب المحاكاة.
- الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية أحد أسباب اكتساب السلوك العدواني لدى الأطفال.
- استخدام الألعاب الإلكترونية لمدة طويلة يؤثر في النمو الإدراكي والذكاء لدى الطفل، ويعدّ عامل سلبي في التنشئة الاجتماعية.
- غياب الرقابة الأبوية والنشاطات الترفيهية التقليدية زاد من استخدام الألعاب الإلكترونية واتساع رقعة البيئة الرقمية عند الأطفال.

4. أسباب اختيار موضوع الدراسة:

أ- **الذاتية:**

- معرفة التأثير القوي للألعاب الإلكترونية على المستخدمين من الأطفال.
- ملاحظتنا الخاصة التي أطلعتنا على الإقبال المذهل للأطفال على الألعاب الإلكترونية.
- معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب الإلكترونية.

ب - **الموضوعية:**

- سبب اعتماد هذه الألعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة.
- تسليط الضوء على الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على النمو المعرفي للطفل.
- محاولة الكشف عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل من خلال مختلف أنواع الألعاب التي يتعرض لها.

5. أهداف الدراسة:

من الأهداف التي نطمح إليها من خلال دراستنا هذه ما يلي:

- الكشف عن عادات ممارسة أطفال بلديتي عين الحديد والرحوية للألعاب الإلكترونية.
- محاولة التعرف على أهم الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أطفال بلديتي عين الحديد والرحوية.

- معرفة مدى تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفال بلديتي عين الحديد والرحوية.
- الوقوف على الأسباب الكامنة وراء زيادة استخدام الألعاب الإلكترونية واتساع رقعة البيئة الرقمية عند الأطفال.

6. أهمية الدراسة:

تكمن أهمية هذه الدراسة في الاستخدام والانتشار الرهيب لظاهرة الألعاب الإلكترونية في المجتمع الجزائري بصفة عامة ووسط الأطفال بصفة خاصة، وهذا راجع إلى التطور التكنولوجي الكبير الذي عرفته عديد الأجهزة الرقمية على غرار الهواتف الذكية والحواسيب وأجهزة البلاي ستايشن واللوح الإلكتروني والإنترنيت وغيرها... كلها عوامل ساهمت في انتشار هذه الظاهرة وبشكل كبير أدت إلى تغيير وتأثير في سلوكيات الطفل، خاصة أنها تصرف الطفل عن حياته الطبيعية وتنشئته الاجتماعية من خلال التعلم واكتساب الخبرات والمهارات والقيم والأخلاق من البيئة المحيطة به، الأمر الذي استدعى منا دراسته لمعرفته عن قرب والتعمق فيه.

طرحنا لهذه الدراسة يستهدف أساسا التعرف على مدى تأثير استخدام هذه الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري، وقوة استقطابها للأطفال، خاصة الفئة العمرية بين سنة و5 سنوات، لأنّها تعد مرحلة حساسة جداً في تكوين شخصية الطفل ونموه، كما تعد مرحلة ما قبل التمدرس، باعتبارها أحد الأنشطة الترفيهية الغربية الصنع ودخيلة على المجتمع الجزائري، كما صرفت نظر الطفل عن النشاطات الطبيعية الأخرى، مثل هذه الدراسات تجعلنا نقف على حقيقة هذا التصور، مما قد يساعد في الحد من انتشار هذه الألعاب وتفاديها وتجاهلها.

7. الدراسات السابقة:

أ- **الدراسة الأولى:** دراسة ماجيستير حول " معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل الجزائري " من إعداد الباحثة "علواش كهينة" بقسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر 03 أجريت في سنة 2005-2006 بالجزائر.

انطلقت هذه الدراسة من الإشكالية التالية: **ما مدى تأثير التلفزيون وألعاب الفيديو على جمهور الصغار؟ وهل ما تقدمه من عنف تؤثر في نفسيته وسلوكه؟**

حيث وضعت الطالبة مجموعة من التساؤلات من بينها:

- كيف يتأثر المشاهد، خصوصا الطفل بما يشاهده من مادة عنيفة أو ما يعرض عليه في أية وسيلة إعلامية أخرى؟

- إلى أي درجة تعتبر الوسيلتان المسؤولتان عن الانحرافات التي تشهدها وتعاني منها المجتمعات؟
- لماذا يقبل الأطفال على العنف المتلفز وعنف ألعاب الفيديو؟

استخدمت الطالبة المنهج المسحي وأداتين من أدوات جمع المعلومات هما الاستمارة عددهما اثنين والمقابلة مع أولياء التلاميذ، وكانت العينة 200 تلميذ، أطفالا بين 6 و 10سنوات وبين11 و15سنة.

من أهم ما توصلت إليه الطالبة ما يلي:

- الأطفال يميلون بكثرة لألعاب الفيديو، حيث أصبح منافسا لجهاز التلفزيون، ويعتبر ذكور المتوسط أكثر ميلا إليه من الإناث.
- الأطفال يقبلون أكثر على ألعاب الفيديو العنيفة وألعاب التنافس مثل كرة القدم وسباق السيارات والدراجات، وألعاب الحروب والقتال.
- تعمل ألعاب الفيديو على ترسيخ وتنمية السلوك العدواني لدى الطفل كونها تعتمد العنف والقوة للحصول على نقاط كثيرة أو للوصول إلى الهدف، مما يخلق رغبة لدى الطفل في تقليد سلوك البطل ويؤثر بذلك على حياته الاجتماعية.

تعقيب على الدراسة: تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا الموسومة: "استخدام الألعاب الإلكترونية وأثرها على سلوكيات الطفل الجزائري" في المتغير التابع وهو الطفل الجزائري، وفي طبيعة الدراسة، بالإضافة إلى اعتمادها على المنهج المسحي وأداة جمع البيانات وهي استمارة استبيان.

اختلفت معها دراستنا في المتغير المستقل الأول وهو التلفزيون، وكذلك عينة الدراسة حيث شملت دراستنا عينة من أولياء الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين سنة و05 سنوات، كما كان الاختلاف في استخدام استمارتين لفئتين عمريتين مختلفتين.

استفدنا من هذه الدراسة في صياغة أسئلة الاستبيان والوصول إلى بعض المراجع فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية.

ب- **الدراسة الثانية:** دراسة ماجيستير حول " أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل " من إعداد الباحثة "مريم قويدر" بقسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر 03 أجريت في موسم 2011-2012 بالجزائر.

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة، لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب، لذا جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على

سلوكيات الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في العاصمة والذين تتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة وللوقوف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي:

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

ويتفرع عن هذا التساؤل أسئلة من بينها:

- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟
- ما هي أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطابا لاهتمام الأطفال؟
- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟
- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

صنفت هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية والأداة التي استخدمتها لجمع البيانات الميدانية هي المقابلة والاستبيان والملاحظة، كما أخذت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح أعمارهم بين 07 إلى 12 عاما، والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة، واعتمدت العينة العنقودية في اختيار الأطفال الذين ستجرى عليهم الدراسة.

ومن خلال هذا توصلت الباحثة إلى النتائج من بينها: ممارسة الألعاب الإلكترونية من مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة وهذا يعود لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة."

تعقيب على الدراسة: تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا الموسومة بـــ "استخدام الألعاب الإلكترونية وأثرها على سلوكيات الطفل الجزائري" في المتغير المستقل وهو الألعاب الإلكترونية، والمتغير الثابت وهو السلوكيات، بالإضافة إلى أداة جمع البيانات وهي استمارة استبيان، كما توافقت مع الدراسة المسحية لدراستنا.

اختلفت معها دراستنا في عينة الدراسة حيث شملت دراستنا عينة من أولياء الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين سنة و05 سنوات.

ساعدتنا هذه الدراسة في البناء المنهجي للبحث، كما استفدنا منها في الإطار النظري لترتيب عناصر الخطة، وصياغة أسئلة الاستبيان.

8. مجتمع وعينة الدراسة:

أ. **مجتمع الدراسة:** يعرف مجتمع الدراسة على أنه "مجموعة عناصر لها خاصية، أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى"[1]

"المجموعة الكلية من العناصر التي يسعى الباحث إلى أن يعمم عليها النتائج ذات العلاقة بالمشكلة المدروسة".[2]

من أجل جمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانية لمجتمع الدراسة وهم أولياء الأطفال الجزائريون الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية والذين يتراوح سنهم ما بين سنة و05 سنوات، وجدنا أن مجتمع الدراسة كبير جداً والذي يتمثل في مجموع الأولياء باعتبارهم الأقرب لأطفالهم ويلاحظون سلوكياتهم، وأيضا لصغر سن الأطفال، وبالتالي يتعذر علينا استعمال أسلوب الحصر الشامل لكل أفراد المجتمع لما يحتاجه من مال وتحديد حجمه بدقة ووقت طويل واستحالة الوصول إلى نتائج موضوعية ودقيقة، فكان لا بد من استخدام أسلوب العينة.

ب. **عينة الدراسة:** هي عبارة عن "نموذج يشمل ويعكس جانبا أو جزءا من وحدات المجتمع الأصلي المعني بالبحث وتكون ممثلة له، بحيث تحمل صفاته المشتركة، وهذا النموذج أو الجزء يعني البحث عن دراسة كل وحدات ومفردات المجتمع الأصلي، خاصة في حالة صعوبة أو استحالة دراسة كل وحدات المجتمع المعني بالبحث"[3]

وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على العينة غير الاحتمالية العمدية، فطبيعة الدراسة فرضت علينا اللجوء إلى هذا النوع من العينات "التي يقوم الباحث من خلالها باختيار مفردات بحثه بطريقة تحكمية لا مجال فيها للصدفة، بحيث يقوم هو شخصيا باقتناء مفردات العينة الممثلة أكثر من غيرها، لما يبحث عنه من معلومات وبيانات وهذا لإدراكه المسبق ومعرفته الجيدة لمجتمع البحث ولعناصره الهامة التي تمثله تمثيلا صحيحا"[4].

وفي دراستنا هذه اخترنا كعينة للدراسة أولياء الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 01 و05 سنوات المستخدمين للألعاب الالكترونية والقاطنين ببلديتي عين الحديد والرحوية لولاية تيارت، لأن تحديد حجم مجتمع الدراسة بدقة شبه مستحيل لغياب إحصائيات دقيقة عن حجم هذه الفئة العمرية ممن يستخدمون الألعاب

---

1 موريس أنجرس، (تر) بوزيد صحراوي وآخرون، **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، تدريبات علمية**، دار القصة للنشـــر، الجزائـــر، 2006، ص 298.

2 عودة أحمد، ملكاوي فتحي، **أساسيات البحث العلمي في التربية والعلوم الإنسانية**، مكتبة المنار للنشر، الزرقاء، ط1، 1987، ص127.

3 عامر إبراهيم قنديلجي، **منهجية البحث العلمي**، دار اليازوزي العلمية للنشر، عمان، 2011 – 2012، ص 146.

4 مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر3، 2011-2012، ص28.

الإلكترونية، حيث قدر حجم هذه العينة بـــ 100 مفردة وتم اختيارهم في بلديتي عين الحديد والرحوية وذلك لقربنا من العينة مكانياً والقيود الزمنية، بحيث حاولنا اختيار الأحياء الراقية والشعبية القديمة في البلديتين، لتكون بذلك العينة متنوعة ومختلفة وشاملة، وكان اختيارنا يقوم على الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والمتراوح أعمارهم بين 01 و05 سنوات، ونوازن بينهم في ذلك ما بين ذكور وإناث، ولطبيعة عينة الدراسة لا يمكن إجراء البحث معهم لصغر سنهم أخذنا عينة من أوليائهم باعتبارهم الأقرب لأطفالهم ويلاحظون سلوكياتهم، ففي طرق أخذ العينات القصدية لا يتمتع كل فرد من مجتمع الدراسة بفرصة أن يتم اختياره كجزء من العينة، فالنتائج تنطبق فقط على العينة القصدية التي قمنا باختيارها بواسطة طريقة أخذ العينات الملائمة.

9. طبيعة ومنهج الدراسة:

أ. طبيعة الدراسة: تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث المسحية (المنهج المسحي)، من خلال الحصول على المعلومات والبيانات عن الظاهرة موضع الدراسة، من خلال توجهها الميداني في تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية في سلوكيات الطفل، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح بالعينة وأدوات كمية لجمع البيانات مثل الاستبيان.

ب. منهج الدراسة: إن طبيعة الدراسة وأهدافها هما اللذان يحددان نوع المنهج الذي يعتبر "الطريقة التي قررها الباحث لمقاربة الموضوع، وهي الطريقة العامة التي قرر الباحث أنها الأفضل أو الأنسب وفي مقاربة المعطيات المتعلقة بموضوع البحث وتحليل المعطيات تلك"[1]

وبما أن دراستنا حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري من خلال دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأطفال الذين يتراوح سنهم بين 01 و05 سنوات ببلديتي عين الحديد والرحوية، فقد اعتمدنا على منهج المسح الذي يعرف بأنه "جهد منظم للحصول على بيانات ومعلومات وأوصاف عن الظاهرة أو مجموعة من الظواهر موضوع البحث من عدد من المفردات المكونة لمجتمع البحث"[2] ومع استحالة استخدام أسلوب المسح الشامل، اخترنا أسلوب المسح بالعينة، فهذا الأسلوب جعلنا نحصر مجتمع دراستنا في عينة محددة، وبالتالي تكون النتائج أدق وأقرب إلى التعميم الموضوعي، حيث أن دراستنا مركزة في حيز جغرافي

1 محمد شيا، **مناهج التفكير وقواعد البحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر، لبنان، ط2، 2008، ص 168.

2 سمير محمد حسين، **بحوث الإعلام، الأسس والمبادئ**، عالم الكتب، القاهرة، 1976، ص 76.

محدد وهو بلديتي عين الحديد والرحوية، وأن المجتمع المبحوث لدراستنا كبير وجب حصره ودراسة كل مفرداته.

10. أدوات جمع البيانات:

"إنّ أداة البحث هي الوسيلة التي يجمع بها الباحث مادته العلمية وقد عبّر بعض الباحثين عن المادة العلمية بالبيانات، فعرف أداة البحث بأنها الوسيلة التي يجمع بها الباحث بياناته"[1]

لتحقيق أهداف الدراسة، يلجأ الباحثون إلى استخدام العديد من أدوات جمع البيانات، والتي تختلف حسب طبيعة ومجتمع الدراسة وأسلوب العينة، هذه العوامل كلها تتحكم في اختيار الباحث لأداة دون غيرها من الأدوات بهدف الإجابة على التساؤلات المطروحة في الدراسة، كما هي دراستنا الموسومة بـــ: "أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل الجزائري" ومن أجل الحصول على المعلومات وجمعها ودراستها، اعتمدنا إحدى أدوات المناهج العلمية والمتمثلة في:

الاستمارة (الاستبيان): إن الاستبيان هو "إحدى الوسائل الشائعة الاستعمال للحصول على المعلومات، وحقائق تتعلق بآراء واتجاهات الجمهور حول موضوع معين أو موقف معين، ويتكون الاستبيان من جدول من الأسئلة توزع على فئة من المجتمع (عينة)، بواسطة البريد أو باليد أو قد تنشر في الصحف أو التلفزيون أو الانترنيت، حيث يطلب منهم الإجابة عليها وإعادتها إلى الباحث، والهدف منه هو الحصول على بيانات واقعية وليس مجرد انطباعات وآراء هامشية"[2]

فمن أهم خصائص الاستمارة أنها تسمح للمستجوبين بالتصريح بالمعلومات الأكثر شخصية بالنسبة إليهم، وتبرير ذلك أنّ هوية المستجوب تكون غير معروفة لدى القائم بالبحث في غالب الأحيان، ما جعلنا نعتمد عليها كأداة في الدراسة، لما لها من مزايا باعتبارها وسيلة ملائمة بالنسبة لمن يريد الاتصال بعدد كبير من الأفراد بهدف الحصول على معلومات دقيقة وبسيطة.

وبهدف الحصول على إجابات عن مجموعة من الأسئلة، وجمع البيانات المتعلقة بالقسم الميداني من الدراسة تم توزيعها على مفردات العينة، صيغت في ثلاث محاور:

- ✓ المحور الأول: أنماط الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أطفال عين الحديد والرحوية.
- ✓ المحور الثاني: تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل ونموه وتكوين شخصيته.
- ✓ المحور الثالث: أسباب اتساع رقعة البيئة الرقمية عند أطفال عين الحديد والرحوية.

1 الترتوري حسين، **البحث العلمي، خطته وأصالته ونتائجه**، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات، فلسطين، 2010، ص92.

2 بحري صابر، خرموش مني، **مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية**، جامعة زيان عاشور الجلفة، العدد (03)، جانفي 2018، ص 03.

11. مفاهيم ومصطلحات الدراسة:

أ. **تعريف التأثير:** هو إبداع الشيء، وخلقه، وجعله موجوداً. وهو بهذا المعنى يخبر به عن الله –تعالى – ولكن لا يشتق منه اسم، ولا صفة، حيث لم يرد في الكتاب، أو السنة. ورد في قوله تعالى في سورة الروم ﴿فَانْظُرْ إِلَى آثَارِ رَحْمَتِ اللَّهِ كَيْفَ يُحْيِي الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا إِنَّ ذَلِكَ لَمُحْيِي الْمَوْتَى وَهُوَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٥٠﴾﴾[1]

لغة: "إبقاء الأثر في الشيء، يقال: أثر فيه تأثيرا، أي: ترك فيه أثراً، تأثر وائتثر منه وبه، أي: حصل فيه أثر منه، فهو متأثر. والأثر: العلامة في الشيء، وأثر الشيء: حصول ما يدل على وجوده."[2]

اصطلاحا: "التأثير لا يلاحظ إلاّ من خلال نتائجه، عندما تنجح في تغيير رأي شخص ما فإنك تلاحظ التغيير، ولكن الطرق أو الاستراتيجيات التي استخدمتها غالبا ما تكون فطرية، وأنت في كثير من الأحيان لا تكون متأكداً من أن ما فعلته هو الذي أدى إلى تلك النتيجة."[3]

إجرائياً: التأثير هو التغيير على المستوى السلوكي للطفل، استجابة لتفاعله واستخدامه للألعاب الإلكترونية سواء سلبيا أو إيجابيا.

ب. **تعريف اللعب:**

لغة: ألعبُ، يُلعبُ، ألعبْ، إلعاباً الصبي: جعله يلعب _ جاءه بلعبة يلعب بها_الرضيعُ: سال اللعاب من فمه.

أُلعوبةٌ: الأُلعُوبَةُ هي اللُعبةُ (ج) ألاَعيبُ[4]

اصطلاحا: "نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيس في تكوين شخصية الفرد وتأكيد تراث الجماعة أحياناً، وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية وتتميز بها الفقريات العليا والإنسان على وجه الخصوص"[5]

إجرائياً: هو نشاط ترفيهي حر، يتفاعل معه الفرد بصور مختلفة من سلوك وتصرفات حسب رغبته.

---

1 انظر: **درء التعارض** لابن تيمية، 1/348، **الصفدية** لابن تيمية، 1/53

2 لويس معلوف، **المنجد في اللغة والأدب والعلوم، المطبعة الكاثوليكية**، بيروت، لبنان، 2009، ص3.

3 ألاينا ذوكر، (تر) طه عزام، **التأثير القوة الخفية في عصر متغير**، مؤسسة الريان، دار المعرفة للتنمية البشرية، الرياض، 2010، ص19.

4 الجيلالي بن الحاج يحي، **قاموس الألفبائي**، الأهلية للنشر والتوزيع، بيروت، ط10 مزيدة ومنقحة، ص85.

5 فاضل حنا، **اللعب عند الأطفال**، دار مشرق للخدمات الثقافية والطباعة والنشر، سوريا، ط1، 1999، ص07.

ت. تعريف الطفل:

لغة: طفل، (ج) أطفال، -ولد صغير للفرد والجمع والمذكر والمؤنث، -كل جزء من كل شيء، -من العشب القصير، -من النار الجمرة، -من النار الشرارة، -الشمس عند الغروب، -ليل، -حاجة ضرورة، -ريح "طفل"، لنية الهبوب[1]

اصطلاحاً: "يطلق لفظ طفل في علم النفس على الذكر أو الأنثى من نهاية سنتي الرضاعة إلى البلوغ أو المراهقة."[2]

هو " الصغير منذ ولادته وإلى أن يتم نضجه الاجتماعي والنفسي وتتكامل لديه مقومات الشخصية وتكوين الذات ببلوغ سن الرشد دونما الاعتماد على حد أدنى أو أقصى لسن الطفل."[3]

إجرائياً: هو الطفل الذي يتراوح سنه بين 1 و5سنوات، قبل مرحلة التمدرس، والذي يستخدم الألعاب الإلكترونية وما يكتسبه منها في تكوين شخصيته، وسلوكه ونمو ذكاءه.

ث. السلوك: "يمكن أن نعرف السلوك على أنه يعني تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجاباته العضوية والحركية والوجدانية والعقلية، والذي يكون دائما بدافع سوآءا شعر به الفرد أم لم يشعر به، ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي تترتب عنه."[4]

اصطلاحا: "السلوك بمعناه العام يتضمن كل نشاط يقوم به الكائن الحي، وكذلك كل حركة تصدر عن الأشياء فبحث الحيوان عن الطعام نوع من السلوك، وانشغال الطفل في اللعب نوع آخر من السلوك."[5]

إجرائياً: هو كل نشاط يقوم به الطفل، ويكتسبه من استخدامه للألعاب الإلكترونية ذات التصنيع الأجنبي، وما تحمله في طياتها من تغيير في سلوكياته سواء سلبية أو ايجابية.

---

1 جبران مسعود، **الرائد المعجم الألفبائي في اللغة والإعلام**، دار العلم للملايين، بيروت، ط3، 2005، ص578.

2 فاطمة همال، **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2011 – 2012، ص19.

3 حمو بن إبراهيم فخار، **الحماية الجنائية للطفل في التشريع الجزائري والقانون الدولي**، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه في الحقوق تخصص قانون جنائي، كلية الحقوق والعلوم السياسية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2014 – 2015، ص 23.

4 مريم قويدر، **مرجع سبق ذكره**، ص 34.

5 خالد عزالدين، **السلوك العدواني عند الطفل**، دار أسامة، عمان، ط1، 2010، ص05.

ج.الألعاب الإلكترونية:

اصطلاحا: "عكف عديد الباحثين على إعطاء تعاريف مختلفة للألعاب الإلكترونية نظير أهميتها في حياة الإنسان بشكل عام وحياة الطفل بشكل خاص، ومن بين التعاريف نجد:

فقد عرفها ياسر بن إبراهيم الخضيري على أنها تلك الألعاب التي تمارس على الأجهزة الإلكترونية، كجهاز الحاسوب، والهاتف النقال، والتلفاز، وجهز البلاي ستايشن Play Station وغير ذلك، والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة.

كذلك يمكن تعريف لعبة الفيديو أنها تلك اللعبة التي نلعبها بفضل جهاز سمعي بصري، كما يمكنها أن تكون مبنية على قصة.

كما يمكن تعريفها على أنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، أو على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحد للإمكانات العقلية، أو تحد لاستخدام اليد مع العين (التآزر البصري/ الحركي) ويكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية."[1]

إجرائياً: هي تلك الألعاب المتواجدة على المنصات الإلكترونية، سواء عبر الهواتف الذكية أو الحواسيب أو الألواح الإلكترونية، والتي يخصص لها الطفل حيز من الوقت للعب بها، ما يحدث له آثارا ايجابية وسلبية.

12. مجالات الدراسة:

أ. **المجال الزمني:** في منتصف شهر أكتوبر 2021، تم عرض هذا الموضوع على إدارة قسم العلوم الإنسانية، وبعد الموافقة عليه، شرعنا مباشرة في جمع المادة العلمية (كتب، مقالات، دراسات سابقة)، والخاصة بموضوع الدراسة: أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل الجزائري بداية من شهر نوفمبر 2021، بعد المرور بالمراحل التالية:

ـــ مرحلة جمع المادة العلمية.

ـــ مرحلة ضبط الإطار المنهجي، وصياغة الإطار النظري.

ـــ مرحلة الشروع في الإطار التطبيقي (الجانب الميداني)، وهذا بتصميم استمارة استبيان بتاريخ 06 أفريل 2022، وبعد مناقشتها مع الأستاذة المشرفة، تم عرضها للتحكيم على 04 أساتذة، وذلك لفترة ممتدة من 14

1 جناد ابراهيم، **ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال**، مجلة الحوار الثقافي، المجلد 10، العدد 01، 2021، ص 198.

إلى 18 أفريل 2022، وبعد التعديل عليها، قمنا بتوزيعها على العينة، وامتدت عملية توزيع وجمع الاستمارات على مدار 07 أيام من شهر ماي 2022.

ـــ مرحلة صياغة النتائج وإعداد التقرير النهائي.

ب. المجال المكاني: تمثل مجتمع الدراسة الميداني في عينة من أولياء الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 01 و05 سنوات، ويستخدمون الألعاب الإلكترونية بولاية تيارت، وتحديدا ببلديتي عين الحديد والرحوية، وبهذا عينة دراستنا من منطقتين مختلفتين.

13. الخلفية النظرية للدراسة: (التأثير المباشر "نظرية الرصاصة")

تعد هذه النظرية من أقدم النظريات، حيث ظهرت مطلع العشرينات من القرن الماضي، وقدم خلالها الباحثون تفسيرا لتأثير وسائل الاتصال على الجمهور، "إن وسائل الاتصال الجماهيري تتمتع بنفوذ قوي ومباشر وفوري على الأفراد، إذ لديها القدرة على حملهم على تغيير آرائهم واتجاهاتهم، والوجهة التي يرغبها القائم بالاتصال"[1]

يرجع الفضل إلى هارولد لازويلHarold Lasswell في تطوير مفهوم حديث لتأثير وسائل الإعلام خلال الحرب العالمية الأولى وذلك في ضوء نظرية فرويد Freud، وقد أوضح أيضا تفسيره لكيفية إبطال مفعول هذا التأثير أو تحييده.

ظهرت هذه النظرية من نماذج سيكولوجية، التي تتمثل في الغرائز التي حدثت في الحرب العالمية الأولى في ظل تأثير نظرية داروين أو الإثارة، التي كانت تعتقد" أن وسائل الإعلام كانت تبدو وسائل قوية، من خلال التأثير الهائل للدعاية خلال الحرب، يبدو أن هذه الدعاية كانت تقدم الدليل الصحيح على أن وسائل الإعلام كانت قوية على نفس النحو الذي وصفها به لازويل".[2]

وتسمى أيضا" نظرية الرصاصة أو الحقنة تحت الجلد"، وتعتمد هذه النظرية على أن "وسائل الإعلام تؤثر تأثيراً مباشراً وسريعاً في الجمهور، وأن الاستجابة لهذه الرسائل مثل رصاصة البندقية، تؤثر بعد انطلاقها مباشرة."[3]

وتعني هذه النظرية أن الفرد يتأثر بمضمون الوسيلة الإعلامية تأثيراً تلقائياً ومباشراً، كما يرى أصحاب هذه النظرية "أن وسائل الإعلام لها تأثير قوي ومباشر على الفرد والمجتمع يكاد يبلغ حد الهيمنة؛

1 حسن عماد مكاوي، ليلى حسين السيد، **الاتصال ونظرياته المعاصرة**، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، ط1، 2006، ص239.

2 ساندرا بول وآخرون، (تر) كمال عبد الرؤوف، **نظريات وسائل الاعلام**، الدار الدولية للنشر والتوزيع، القاهرة، ط1، 1992، ص236.

3 سعد سلمان المشهداني، **مناهج البحث الإعلامي**، دار الكتاب الجامعي، بيروت، ط1 ، 2017، ص 8.

وهذا التأثير قوي وفعّال مثل الرصاصة، ولا يفلت منه أحد، وكما نرى أن تأثيرها قوي وسريع ومباشر مثل تأثير رصاصة، إلا أن أثرها قصير المدى".[1]

"أعطت هذه النظرية الإعلام والاتصال قوة كبيرة في قدرته على التأثير مثل الرصاصة، وترى أن الناس باعتبارهم مخلوقات سلبية يمكن التأثير المباشر فيهم بمجرد حقنها بالرسائل الإعلامية والاتصالية، من ثم فإن المتصل يستطيع تحقيق أهدافه بمجرد حقنهم، ليضمن استجابة فورية من الجمهور"[2].

وتقوم هذه النظرية على اعتقاد ملخصه "أن جمهور الاتصال عبارة عن مجموعة من الناس يتأثرون على انفراد بوسائل الإعلام التي يتعرضون لها، وأن رد فعل إزاء وسائل الإعلام تجربة فردية أكثر من تجربة جماعية ويمكن استنتاج فرضيتين من هذه النظرية هما:

* يتلقى الأفراد المعلومات من وسائل الإعلام مباشرة دون وسطاء.

* إن رد فعل الفرد، رد فردي، لا يعتمد على تأثره بالآخرين."[3]

الانتقادات الموجهة لنظرية الرصاصة:

"لم تصمد هذه النظرية طويلا، إذ أن عملية الاتصال عملية معقدة، تخضع لمجموعة من العوامل المتعددة، التي تتحكم في فعالية الرسالة الإعلامية والاتصالية، فلا يمكن لكل رسالة أن تكون مؤثرة وناجحة، إذا كانت بعض الرسائل من بعض القائمين بالاتصال ذوي الشخصية الكاريزمية قادرة على التأثير في الجمهور، إلا أن ذلك لا يحصل مع كل الرسائل الإعلامية والاتصالية، واهتزت هذه النظرية في الأربعينيات، إذ لم تصمد أمام الدراسات الميدانية مما فسح المجال لظهور نظرية التأثير المحدود"[4].

الإسقاط النظري:

مع الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، أصبح الجميع من الكبار والصغار يمارسون هذه الألعاب، بسبب توفر هذه الأجهزة الإلكترونية وتطور التقنيات، إلاّ أنّ التأثير الأكبر من هذه الألعاب واقع على الأطفال خاصة الفئة العمرية بين 1 و5 سنوات، لأنّها تعد مرحلة حساسة جداً في تكوين شخصية الطفل ونموه، كما تعد مرحلة ما قبل التمدرس، حيث يقوم الأطفال بتقليد العديد من النماذج التي يتأثرون بها، كتقليدهم لشخصيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها لما تحتويه هذه الألعاب من مغريات، واشتمالها على عدد من

1 عبد الحافظ عواجي صلوي، أسامة بن مساعد المحيا، **نظريات التأثير الإعلامية**، الرياض، دط، 2011، ص 09.

2 مي عبد الله، **نظريات الاتصال**، دار النهضة العربية، بيروت، ط1 ،2006، ص 136.

3 عاطف عدلي العبد، نهى عاطف العبد، **مرجع سبق ذكره**، ص ص 282-283

4 مي عبد الله، **مرجع سبق ذكره**، ص137.

عوامل الجذب كالرسوم والألوان، وما تتطلبه هذه الألعاب من درجة عالية من التأمل والتركيز، وتوفيرها لعوامل وهمية وافتراضية، ما يسمح للطفل بتحقيق بعض رغباته التي قد يعجز عن تحقيقها في عالمه الواقعي، وهذا ما يوضح تأثيرها بشكل قوي ومباشر على الطفل بسبب ما يعرض عليه، حيث أثبتت بعض الدراسات أنّ ممارسة الطفل في هذه المرحلة للألعاب الإلكترونية دون التواصل مع الآخرين يجعل منه فردا منطويا على نفسه وغير اجتماعي، كما أكدت نفس الدراسات وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يشاهدها في الألعاب الإلكترونية التي يمارسها.

الإطار النظري

الفصل الأول

ماهية اللعب

تمهيد

المبحث الأول: اللعب (تعريفه، ووظائفه)

المطلب الأول: تعريف اللعب (لغـــــة – اصطلاحا)

المطلب الثاني: وظائف اللعب

المبحث الثاني: اللعب (نظرياته، أهميته وأنواعه)

المطلب الأول: نظريات اللعب

المطلب الثاني: أهمية اللعب وأنواعه.

خلاصة

تمهيد:

يعد اللعب نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، فهو سلوك فطري له أهميته البالغة في تربية الطفل، فاللعب من الأشياء الضرورية والمهمة في حياة الطفل لأنه يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصيته وتنميتها، حيث أكد المربون والعلماء على دوره في نمو شخصية الطفل وتكيفه النفسي والاجتماعي، واللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر هام من مظاهره.

يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به، كما ينمو جسديا وعقليا ولغويا واجتماعيا، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والاجتماعية.

ومن اجل إلمام كامل بالموضوع، سنتطرق في هذا الفصل، إلى تعريف اللعب لغة واصطلاحا، ليتم بعدها تقديم وظائف ونظريات وأنواع اللعب، وأهميته بالنسبة للطفل.

المبحث الأول: اللعب

المطلب الأول: تعريف اللعب

– **لغة:** لعب: لعبا ولعبا: عمل عملا لا ينفع ضد جد، لها وتسلي. لعب في الأمر: استخف به واتخذه سخرية. لعب بعقله: "استماله بالتملق، خدعه وظلله، حمله على تبني آرائه."[1]

– **اصطلاحا:** يعرف اللعب بأنه "نشاط حر موجه أو غير موجه ويمارس فرديا أو جماعيا ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويتسم بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية وهو لا يتعب صاحبه، وبه ينمي الفرد مداركه ويغدو مكونا أساسيا في حياته، ولذلك تعد ألعاب الأطفال Childrens Games نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنميته الشاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة".[2]

اللعب هو "استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد، ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية، كما أنه سلوك يقوم به الفرد بدون غاية مسبقة، وهو إحدى الوسائل الهامة التي يعبر بها الطفل عن نفسه، ويعتبره البعض مهنة الطفل، وهو من أهم وسائل الطفل في تفهمه للعالم الخارجي"[3]

– **تعاريف لبعض العلماء:** قدم علماء النفس تعريفات عديدة ومتباينة للعب، ورغم اختلاف التعاريف إلا أنها تحمل في طياتها سمات مشتركة من حيث النشاط والدافعية.

1) **تعريف تايلور** (Tylor): يرى أن "اللعب هو أنفاس الحياة بالنسبة للأطفال وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، فاللعب عند الطفل يعد ذو أهمية في عملية التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي."[4]

2) **تعريف جان بياجيه** (Pianget): يعرف اللعب على أنه "عملية تمثل أو تعلم، تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد."[5]

3) **تعريف ونيكوت** (Winnicote) 1988: والذي أشار إلى أن اللعب هو "الشكل الجوهري للتواصل بالنسبة للطفل، حيث أنه خبرة تلقائية مستمدة من الحياة، تدور في إطار زماني ومكاني."[6]

1**المنجد:** دار المشرق، بيروت، ط2، 2001، ص 1286.

2 أمينة رزق، **ألعاب الأطفال، الموسوعة العربية الإلكترونية**، سورية، المجلد الثالث، ص249.

3 عبد الستار جبار الضمد، **العدوانية عند الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص73.

4 نبيل عبد الهادي، **سيكولوجية اللعب وآثارها في تعلم العلوم**، دار وائل، عمان، ط1، 2004، ص26.

5 اللبادي عفاف، خلايلية عبد الكريم، **سيكولوجية اللعب**، دار الفكر، عمان، ط4، 2005 ص07.

6 خطاب محمد أحمد، **سيكولوجية العلاج باللعب مع الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة**، دار الثقافة، عمان، ط1، 2008، ص24.

4) **تعريف فيجوتسكي** (Vygotsky): إن اللعب "نشاط أساسي في العملية الاجتماعية، فمن خلال اللعب ينتقل إلى الطفل معنى الثقافة والتقاليد الاجتماعية في المجتمع."[1]

5) **تعريف فروبل** (Frobel): وهو مؤسس رياض الأطفال، يرى أن اللعب هو "أسمى تعبير عن النمو الإنساني في الطفولة، وهو التعبير الحر الوحيد عما يدور داخل الطفل الصغير، وهو أساس النمو الكلي المتكامل للطفل."[2]

6) **تعريف سوزانا ميلر** (Miller): "نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيس في تكوين شخصية الفرد وتأكيد تراث الجماعة أحياناً، وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية، وتتميز بها الفقريات العليا والإنسان على وجه الخصوص."[3]

7) **تعريف جوهان هويزينكا** (Huizinga): هو "فعل أو نشاط إرادي يتم في إطار محدد من الزمان والمكان وتبعا لقواعد متفق عليها بحرية، ولكنها ملزمة بشكل كامل، مجرد عن الغاية في ذاته، ويترافق بشعور من التوتر والفرح يختلف عنه في الحياة العادية."[4]

ومن خلال التعاريف السابقة الذكر، نجد أن **تايلور** أكد على أهمية اللعب في التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي، أما **بياجيه** ركز على عملية الاستيعاب والإقامة (التمثل) في اللعب، ثم **ونيكوت** اعتبر اللعب أساس التواصل، و**فروبل** اعتبر اللعب أساس النمو الكلي المتكامل للطفل، وفي الأخير نجد **ميلر** تعتبر اللعب أساس تكوين شخصية الطفل، هذه التعاريف جاءت من أجل تحديد مفهوم اللعب من خلال ملاحظة أنماط سلوكية خاصة، وعلى العكس من ذلك، نجد أن الهولندي **هويزينكا** انطلق من نظرية عامة معتبرا اللعب نشاطا إراديا حرا، يرجى منه الاستمتاع.

المطلب الثاني: وظائف اللعب

تعتبر الحركة جوهر حياة الطفل فمن خلالها يتعلم الطفل الكثير عن نفسه وعن العالم المحيط به، والأطفال يميلون إلى الحركة والنشاط وإلى الاستكشاف والابتكار.

ويعتبر اللعب أداة تساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل لدى الطفل، وتساعده في إحداث التفاعل مع عناصر البيئة، وبالتالي نجد أن للعب عدد من الوظائف نستعرض بعضا منها:

---

1 خطاب محمد أحمد، **سيكولوجية العلاج باللعب مع الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة**، مرجع سبق ذكره، ص23.

2 **المرجع نفسه**، ص24.

3 حنا فاضل، **اللعب عند الطفل**، مرجع سبق ذكره، ص17.

4 **المرجع نفسه**، ص18.

1. **الوظيفة الجسمية:** "إن اللعب الحركي النشيط ضروري لنمو عضلات الطفل عن طريق النشاط الحركي سواء عند تناوله للأشياء ووضعها بعضها فوق بعض أو بعضها بعض أو غير ذلك من المهارات الحركية المتعددة، وكلما ازداد استخدام الطفل لأعضائه المختلفة وروض جسمه كلما قوي عوده ونمت عضلاته."[1]

2. **الوظيفة التربوية:** "إن اللعب يفسح المجال أمام الطفل لكي يتعلم الشيء الكثير من خلال أدوات اللعب المختلفة كمعرفة الطفل للأشكال المختلفة والألوان والأحجام والملابس، كما أن الطفل يكتسب كثيرا من قواعد السلوك والنظام والانضباط مما يساهم في تشكيل شخصية الطفل وتبلورها؛ ويكتسب الطفل من خلال اللعب – وخصوصا اللعب التمثيلي – أنماطا مختلفة من القواعد والمعايير والأحكام السائدة في مجتمعه، فجماعة اللعب ما هي إلا صورة مصغرة عن المجتمع الكبير الذي يعيش فيه؛ ولهذا يعتبر اللعب تنظيما تربويا سليماً ووسيلة فعالة لنمو الملاحظة والذاكرة والتفكير والخيال المبدع والإرادة عند الأطفال، وعلى هذا النحو يصبح اللعب وسيلة فعالة من وسائل معرفة الواقع ونمو أفضل للشخصية."[2]

3. **الوظيفة الاجتماعية:** "يكتسب الأطفال معايير السلوك ويتعلمون الصواب والخطأ، الحق والواجب، من خلال توجيه الكبار وإشرافهم، لكن ذلك يتم أيضا عن طريق اللعب، حيث يتعود الطفل على أنماط السلوك المرغوب فيه كالنظام والترتيب، وكذلك تؤهل الطفل إلى التعاون مع زملائه والتعايش معهم، وبهذا فاللعب يساهم في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا، فالطفل يتعلم من خلال اللعب مع الآخرين الإثارة والأخذ والعطاء واحترام حقوق الآخرين، كما يلعب دورا في تكوين النظام الأخلاقي."[3]

4. **الوظيفة العقلية:** لا شك أن الحواس هي الوسيلة التي تمكن الطفل من معرفة ذاته والعالم المحيط به، وما تلتقطه الحواس يشكل بدوره مباشرة مدركات وتصورات ومفاهيم الطفل.

ويشير الدكتور عبد الرحمان العيسوي في كتابه "العلاج النفسي" إلى أهميته، بحيث يقول إن "الطفل من خلال اللعب يستطيع أن يمسك بمشاكله، ويلعب أو يمثل الحلول المطلوبة لمشاكله بالضبط كما يفضفض أو يبوح الشخص الكبير بمشاكله، أو يحل مشاكله"[4]

5. **الوظيفة النفسية والعلاجية:** "يعتبر اللعب المسلك الوحيد الذي يتخذه الطفل من أجل التنفيس والتفريغ لكل الضغوط والشحنات والغرائز الداخلية المكبوتة، فهو يعكس الحياة النفسية للطفل، لذا يكون الأطفال

---

1 حنا فاضل، **اللعب عند الطفل**، مرجع سبق ذكره، ص26.

2 **المرجع نفسه**، ص27.

3 عمر محمد التومي الشيباني، **تطور النظريات والأفكار التربوية**، دار النهضة العربية، بيروت، 1976، ص74.

4 عبد الرحمان العيسوي، **العلاج النفسي**، دار النهضة، بيروت، 1984، ص150.

دائما في نشاط وحركة لا متناهية فما إن يفرغوا من لعبة إلا ويأخذون أخرى، أو يحركون هذا الشيء بعنف، أو يتسلقون ذلك بمجازفة دونما اعتبار لأي نتائج وخيمة قد تحدث جراء سلوكهم هذا".[1]

"ويرتبط هذا الاتجاه في تفسير اللعب بنظرية التحليل النفسي ومنها أُكتشف استخدام اللعب كأداة للتشخيص والعلاج معاً لمشكلات الطفل في هذه المرحلة، كما أنه يقدم للاختصاصيين فرصة نادرة للكشف عن الصراعات الانفعالية التي يعاني منها الطفل، والمساعدة على تشكيل مواقف تعليمية علاجية يمكن أن يكتسب فيها الطفل مهارات سلوكية جديدة تساعد على إعادة تكيفه من جديد مع الوسط المحيط."[2]

من خلال الوظائف السابقة نجد آراء كثيرة تختص بوظائف اللعب لدى الطفل، إذ يساهم النشاط الحركي للطفل في نمو عضلاته وبنيته الجسمية، كما يعد اللعب تنظيما تربويا يساهم في بناء شخصيته ونمو خياله من خلال الإبداع والخبرات الذاتية، ومختلف الأدوات والأدوار التي يقوم بها أثناء اللعب وفقا للأحكام السائدة في المجتمع، ويرى علماء الاجتماع أن ممارسة الألعاب التقليدية تسهم في تنشئته اجتماعيا وتكسبه أنماط سلوكية جديدة وهذا باتزانه عاطفيا وانفعاليا، وبتفعيل مشاركته اجتماعيا بتطوير مهاراته الضرورية لعملية مشاركة الآخرين بالتعاون والتعايش معهم وتكوين نظام أخلاقي؛ ومن أجل معرفة الطفل لذاته والعالم المحيط به، لا بد له من وسيلة تمكنه من التواصل مع الآخرين وهذا من خلال الحواس التي تشكل المدركات والتصورات والمفاهيم لديه، في حين يرى علماء النفس أن اللعب يعد أداة التحليل النفسي، فمن خلاله يستطيع التنفيس وتفريغ المكبوتات واكتساب سلوكيات جديدة تساعده على التكيف مع الوسط المحيط.

المبحث الثاني: اللعب (نظرياته، أهميته وأنواعه)

المطلب الأول: نظريات اللعب

قام علماء النفس بدراسة اللعب ومحاولة إيجاد تفسير له، فأوجدوا عدة نظريات كان أبرزها:

1. النظريات الكلاسيكية:

أ نظرية الطاقة الزائدة: وتعد هذه النظرية من أقدم النظريات التي حاولت تفسير اللعب وترتبط هذه النظرية بإسهام الفيلسوف البريطاني **هربت سبنسر** (H, Spencer) الذي قدم هذه النظرية في كتابه مبادئ علم النفس في القرن التاسع عشر، علما أن **سبنسر** (Spencer) استقى هذه الفكرة من الشاعر الألماني

1 أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر (يوسف بن خدة)، 2008-2009، ص65.

2 حنا فاضل، **اللعب عند الطفل**، مرجع سبق ذكره، ص30.

فريدريك شيلر (F, Sheller) في القرن الثامن عشر، إذ وصف **شيلر** (Sheller) "اللعب بأنه تعبير عن الطاقة الفائضة وأنه أصل كل الفنون، والقائل: (يكون الإنسان إنسانا حين يلعب)".[1]

وتفترض هذه النظرية أن اللعب هو "تصريف للطاقة الزائدة التي لا تستنفذها أغراض الحياة ونشاطات العمل عند الكائنات الحية، ونتيجة لهذه الطاقة الزائدة يتوجه الكائن الحي إلى اللعب ليصرفها في نشاط يعود على الذات بالمتعة، في حين قال **سبنسر** (Spencer) بأن اللعب هو أصل الفن وعنده نتيجة لطاقة فائضة في جسم الإنسان، ودلل على ذلك إلى أن اللعب ينتشر بين الحيوانات العليا حيث أن هذه الحيوانات لا تحتاج إلى صرف طاقة كبيرة في المحافظة على حياتها بفضل ما تمتلكه من مهارات وقدرات في الدفاع عن ذاتها، فما تمتلكه من طاقة فائضة تصرفه في اللعب."[2]

فاللعب بناءا على هذا الرأي وسيلة للتخلص من الطاقة الزائدة، ومن الأدلة التي يسوقها أصحاب هذا الرأي أن الأطفال يلعبون أكثر من الكبار، لأن هناك من يرعاهم فلديهم طاقة فائضة يصرفونها في اللعب.

ب النظرية التلخيصية: قدم هذه النظرية **ستانلي هول** (Stanley Hull)، حيث يرى أن "اللعب هو تلخيص لضروب النشاطات المختلفة التي مر بها الجنس البشري عبر القرون والأجيال المتعاقبة، وأن كل طفل يلخص تاريخ الجنس البشري في لعبه؛ فالطفل وهو يعوم أو يبني الكهوف أو يتسلق الأشجار أو يقوم بعمليات القبض والصيد، إنما يلخص في لعبه أدوار المدنية التي مرت عليه، ولذا فإن المهارات التي تعلمها جيل من الأجيال سوف يقدمها للجيل التالي الذي يمكن أن يضيف إليها."[3]

ج نظرية التدريب على المهارات: طرح الفيلسوف **كارل كروس** (Karl Gross) هذه النظرية في كتابين، كتاب لعبة الحيوانات وكتاب لعبة الرجال، ويرى كروس أن "اللعب عملية غريزية تسعى إلى إكساب الصغار المهارات التي تساعدهم على التكيف مع البيئة في الحاضر والمستقبل ويعدُه بذلك أسلوب الطبيعة للتعلم، ومن الأدلة على ذلك أن لعب الولد بالسلاح أو الطائرة ليتدرب على دور المقاتل في المستقبل ولعب البنت بعروستها كتصفيف شعرها وهدهدتها لها، ما هو إلا تدريب على دور الأمومة."[4]

---

1 جلاب مصباح، بعايري حسان، **أهمية اللعب في حياة الطفل (مقاربة نظرية)**، مجلة الراصد لدراسة العلوم الاجتماعية، المجلد (1)، العدد (1)، جانفي2021، ص58.

2 **المرجع نفسه**، ص58.

3 محمد محمود العطار، **أطفالنا واللعب في مرحلة الطفولة المبكرة**، مجلة الطفولة والتنمية، المجلد (3)، العدد (12)، القاهرة، 2003، ص196.

4 جلاب مصباح، بعايري حسان، **المرجع نفسه**، ص59.

2. النظريات الحديثة:

أ **نظرية التحليل النفسي:** يفسر **فرويد** (Freud) اللعب وفقا لمبدأ اللذة والألم، فيذهب إلى أن "الطفل يميل في لعبه إلى تدخل الآخرين لإفساد متعته وسروره، ففي نظر فرويد السلوك الإنساني يتقرر بمقدار السرور أو الألم الذي يرافقه أو يؤدي إليه، إذ يميل المرء إلى السعي وراء الخبرات الباعثة على السرور دون خوف من تدخل الآخرين الذين يفسدون متعته وسروره باللعب، فاللعب والإيهام يبعده عن الواقع المؤلم، لأن هذا النمط من اللعب مشبعا بالخيال ويمكن أن يكون منطلقا سليما للاكتشاف والإبداع إذا ما أحسن توجيهه واستغلاله." [1] إذن اللعب عند **فرويد** يؤدي وظيفة تنفيسية يساعد على تخفيف ما يعانيه من صراعات وقلق نفسي وتوترات انفعالية بطريقته الخاصة.

ب نظرية النمو الجسمي: (**الديناميكيات**) تشير هذه النظرية التي تنسب للعالم **كار** (Car) إلى قيمة اللعب في استثارة مراكز مخية يكون من استثارتها نماء للجسم، كما تبين قيمة المراكز المخية في تحريك الطفل فتؤدي إلى لعبه، وكما يقول صاحب النظرية "اللعب هو المساعد الأول على نمو الأعضاء خصوصا المخ والجهاز العصبي، لأنه عندما يولد الطفل لا يكون مخه في حالة نمو كاملة أو حالة استعداد كامل للعمل، لأن معظم أليافه غير مكسوة بالغشاء أي الغشاء الدهني الذي يفصل ألياف المخ بعضها عن بعض، ولما كان اللعب يشتمل على حركات يشرف على أدائها كثير من المراكز المخية، فهذا من شأنه أن يثير هذه المراكز إثارة يتكون بفضلها تدريجيا ما يعوز الألياف العصبية من الأغشية".[2]

ج النظرية السلوكية: انبثقت النظرية السلوكية في تفسير اللعب من أعمال **سكنر** (Skinner) **وثورنديك** (Thorndike) **وستانلي هول** (Stanley Hull)، **بندورا** (Bandura) **ودولارد وميلر** (Dollard & Miller)، وقد تركزت اهتماماتهم على الدور الذي تلعبه البيئة في تشكيل لعب الطفل، "فازدهار اللعب يحتاج لاستثارة البيئة المحيطة بالطفل واتصاله بالأقران واستحسان الآباء لممارسته، وإلى توفر المكان والوقت المناسبين لممارسة الطفل لأنواع اللعب. ويخضع اللعب لنفس القواعد الأساسية للتعلم منها:

✓ **الدافعية:** إذ يعتبر السلوكيون أن الوفاء بالاحتياجات الجسيمة، هو الدافع القوي والأساسي وراء اللعب، وأن النشاط الحيوي في اللعب هو استجابة لهذا الدافع.

1 محمد محمود العطار، **أطفالنا واللعب في مرحلة الطفولة المبكرة**، مرجع سبق ذكره، ص193.

2 **المرجع نفسه**، ص193.

✓ **التدعيم:** سلوك الأطفال في اللعب يميل إلى التكرار بفضل التدعيم الذي يتلقاه، فإذا كوفئ السلوك فسوف يميل الطفل إلى تكراره، وإذا تم تجاهله أو عقابه فمن المرجح أن يقل تكراره.

✓ **المحاكاة:** أشار **بندورا** (Bandura) و**دولارد وميلر** (Dollard & Miller) إلى أهمية المحاكاة في اكتساب السلوكيات المختلفة، ويستمر الطفل في المحاكاة إلى الحد الذي يقف عندما يتعلمه أو يصبح قادراً على ترجمة النموذج الذي يقلّده، ومن المحتمل أن يؤدي لعب المحاكاة إلى إفادة السلوك الاجتماعي اللاحق، ويكون أكثر نفعاً بشكل مباشر حيث يستخدمه الطفل في تخزين الانطباعات وتمثلها أو تخفيف حدة القلق أو يكون أكثر نفعاً لجماعته في تنقية أحكامها وعقائدها."[1]

د نظرية الجشطالت (المجال): "اهتم علماء النفس في مستهل القرن العشرين بتفسير اللعب على الإدراك الحسي المتكامل متأثرين بنظرية الجشطالت، وقد وضح **كوفكا** (Koffka) بأن نمو الطفل يتضمن أحد مبادئ الجشطالتية، حيث أن حدوث الإدراك الحسي يؤدي إلى استثارة الاستجابة، فمثلا عند مرور الطفل بجرس الباب يرغب في دق الجرس لوجود علاقة تركيبية مباشرة بين الإدراك الحسي لنموذج معين وبين العمل المناسب له، كما قد يحتضن الطفل الدمية أو يرميها كما لو كانت طفلا، وهذا في اللعب الإيهامي.

ويرى **كيرت لوين** (Kurt Lewin) بأن سلوك الفرد يتوقف على الموقف الذي يجد نفسه فيه، وتختلف استجابته باختلاف عمره وشخصيته وحالته الراهنة."[2]

من خلال النظريات السابقة، نجد تشابه كبير في تفسيرها اللعب عند الاطفال، فالنظريات الكلاسيكية تؤكد على أن اللعب وسيلة للتخلص من الطاقة الزائدة وتلخيص لماضي المراحل الحياتية، واكتساب لمهارات مستقبلية تتوارثها الأجيال.

أما النظريات الحديثة، نجد نظرية فرويد للتحليل النفسي ترى أن اللعب تنفيس وتخفيف للحالات النفسية والتوترات الانفعالية، وفيها تشابه مع نظرية الطاقة الزائدة، أما نظرية الديناميكيات ترى أن اللعب يقوم في أساسه على الحاجات البيولوجية لدى الطفل، فأغلب علماء هذه النظريات أكدوا على أن اللعب مرحلة إعدادية لنمو الطفل، تتحكم فيها غرائزه وحاجياته لإشباع رغباته البيولوجية والمعرفية، وعملية إعادة الاتزان في حياته والوسط الذي يعيش فيه.

1 شاش سهير محمد سلامة، **اللعب وتنمية اللغة لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية**، دار القاهرة للكتاب، القاهرة، ط1، 2001، ص55.

2 عدنان عارف مصلح، **التربية في رياض الأطفال**، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، ط1، 1990، ص49.

المطلب الثاني: أهمية اللعب وأنواعه

أولا– أهمية اللعب:

لا شك أن اللعب بالنسبة للطفل هو أول وأهم طريقة يتعلم من خلالها، ليس هذا فحسب لكونه يزوده أيضا بالخبرات الاجتماعية وينمي ذكاءه وحسه المعرفي ويمكنه من تصريف طاقاته في المنحى السليم، "ويمكن للعب أن يكون نشاطا ذهنيا أو بدنيا يقوم به الطفل لتلبية حاجات مختلفة، إما أن يكون اللعب فرديا أو جماعيا، منظماً أو تلقائياً، موجهاً أو ذاتياً، وتكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته."[1]

"(الشخصية تتكون في النشاط)، ينمو الطفل ويتطور جسدياً ونفسياً واجتماعياً وأخلاقياً خلال النشاط وفي رحابه، ولعلّ اللعب واحد من النشاطات الهامة التي يمارسها الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة إن لم يكن أهمها على الإطلاق سواء من حيث الكم أو الكيف، واللعب في مرحلة الطفولة يعد وسيطا تربويا في تشكيل شخصية الطفل وبنائها من جميع الجوانب الحسّية والحركية، الاجتماعية والانفعالية والمعرفية، فهو من ناحية يؤدي إلى تغييرات نوعية في تكوين الطفل النفسي والاجتماعي والمعرفي، كما أنه منطلق للنشاط التعليمي والتربوي الذي سيسود لدى الطفل في المرحلة اللاحقة أي في المدرسة؛ إن الطفل في ممارسة اللعب يشبع حاجات كثيرة لديه، أهمها حاجته إلى السعادة والفرح والبهجة التي قلما تتحقق له إلا بواسطة اللعب، إن السعادة التي هي رمز الطفولة وعنوانها مصدرها اللعب واللعب وحده." [2]

فمن هنا لا يمكن أن ننقص من أهمية اللعب في اكتساب الأطفال مهارات أساسية في كافة المجالات، ولا ننكر أهمية اللعب في صقل شخصية الطفل وربط تجربة اللعب مع وظائف عديدة كالتطور اللغوي والعاطفي والنضج العقلي.

✓**أهمية اللعب في تكوين شخصية الطفل في البيئة الجزائرية:** "أكدت الدراسات والبحوث الكثيرة المتنوعة على أن اللعب هو مدخل وظيفي لعالم الطفولة، ووسيط تربوي فعال لتشكيل شخصية الفرد في سنوات طفولته، والحقيقة أن أهمية اللعب في حياة الأطفال وتحقيقه لدوره التربوي في بناء شخصية الطفل تتحدد أساسا بوعي الكبار عامة والآباء والمعلمين خاصة، ومدى إتاحتهم الفرصة أمام الطفل لتحقيق الذات في أنشطة اللعب ومواقفه المتنوعة.

1 مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص32.

2 حنا فاضل، **اللعب عند الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص36.

اتفق علماء النفس على أنّ السنوات الأولى من حياة الشخص هي السنوات التي تتكون فيها الدعامات الأساسية لشخصيته، وهذه السنوات الأولى هي التي يحتاج فيها الطفل إلى اللعب لإبراز ميوله وبلورتها وصقلها وتنميتها، وهنا نطرح سؤالا على أنفسنا وهو ما نصيب الطفل العربي عموما والطفل الجزائري على الخصوص من اللعب؟

إن حاجة الطفل إلى اللعب في بلادنا أشد من حاجة أي طفل آخر إليه، لأنه محروم منه باستمرار، ففرص اللعب عند الطفل في الأسرة الجزائرية مثلا غالبا ما تكون مسروقة منه؛ لأن اللعب بالنسبة لأغلبية الآباء الذين يجهلون وظيفة اللعب هو وقت ضائع وشيء تافه وثانوي، لذا ينبغي إبعادهم عنه ما أمكن ونقلهم منذ الصغر إلى حياة الواقع بكل ما فيها من المرارة والقسوة، فكان نتيجة ذلك أن هدف الطفولة هو أن تتحول إلى رجولة أو أنوثة في أقرب وقت ممكن، فأصبح الطفل الصغير يحمل هموم ومشاكل الراشدين، ونظرا لحاجاته إلى اللعب لينمو نموا متزنا، فإن حرمانه منه يجعله يعود إليه في المستقبل ليعوض ما فاته."[1]

ثانيا– أنواع اللعب:

تختلف لُعب الأطفال في أدواتها وتراكيبها وألوانها ومادتها نتيجة لتطور وتقدم عمر الطفل وخصوصاً في السنوات الخمس الأولى من عمره، فليس كل الألعاب مناسبة للطفل، فاللعبة المناسبة هي التي تمنحه المتعة والتشويق وتعطيه دافعا ليستمر وتوفر له الراحة والطمأنينة والأمان.

فيمكن تقسيم الألعاب حسب العمر الزمني للطفل وكما يلي:

1. **لعب الطفل بعمر السنة:** "في بداية العام الأول تزداد قدرة الطفل على الوقوف والمشي والحركة، ويزداد ولعه باللعب مع أدوات البيت، وتكون مجالاً خصبا للعب معها والتسلية بها، ثم تتكون لديه بعض المفاهيم العلمية مثل السقوط والارتفاع والصعود والنزول وتناول الأشياء بمهارة."[2]

ألعاب الطفل في هذه المرحلة تتمثل في النظر والتحسس باليد والفم والتحريك والمسك والقذف والسحب، وتتكون هذه اللعب من أنواع كثيرة منها ما يأتي:

- لعب التركيز والحركة.
- لعب الاستماع والكشف واللمس.
- لعب النشاطات الحركية.

1 حدادو محمد الأمين، **كيف ننمي التوافق النفسي والاجتماعي باللعب**، دار هومة للطباعة والنشر والتوزيع، الجزائر، 2015، ص32.

2 عبد الستار جبار الضمد، **العدوانية عند الأطفال (مفهوم – علاج)**، مرجع سبق ذكره، ص113.

2. **لعب الطفل بعمر السنتين:** "عندما يبلغ الطفل السنة الثانية من عمره يتوجه انتباهه نحو العناصر ذات المعنى، فاللعبة ليست مجرد استطلاع، ولكنها تكون شيء له سمة بسيطة كدمية العروس وتحب وتعطي شخصية ما قبل الطفل؛ ويلاحظ في هذه المرحلة أن الطفل يصبح نشيطاً وكثير الحيوية ويستطيع السيطرة على عضلاته بشكل تدريجي، فيتعلم الاتزان والصعود والركض وتكييف حركاته بالنسبة لحجم الأشياء التي يجرها أو يرفعها أو يدفعها أو يعتليها ويركبها، ويحتاج هذا النمو العضلي لأنواع من النشاط الذي يتطلب حركات واسعة وغير محددة يستعمل فيها الطفل ذراعيه وساقيه وجسمه كاملاً."[1]

3. **لعب الطفل بعمر ثلاث سنوات:** "يتميز لعب الطفل في السنة الثالثة من عمره بأنه أداة تشكيل وتكوين، وتتخذ ألعابه بُعداً رمزياً وتكون وظيفتها حسية حركية، ويلاحظ أن الطفل يميل إلى لعب البناء والتركيب ولا يمل النشاط والحركة المستمرة، لاسيما أن حواسه ما زالت تتجه نحو النمو، وعضلاته تتجه نحو الاتساق ولم تصل بعد إلى درجة الاكتمال والنضج، وهنا يطلب من الطفل القيام بألعاب الرمي والالتقاط والتهديف بما يساعد على تقوية العضلات الصغيرة والأصابع وعضلات الساقين، كما يتميز لعب الطفل في هذه المرحلة بالتمركز حول الذات حيث يغلب عليه الطابع الفردي المستقل، ولكنه يتم في إطار الجماعة." [2]

وكذلك يغلب على لعب الأطفال في هذه المرحلة "الألعاب التمثيلية حيث يتقمصون الأدوار التي تدور من حولهم مثل دور الأم والأب، سواء كان دور الأم في المطبخ أو دور الأب في قيادة السيارة أو غيرها من الأدوار، وهنا يجب على الوالدين أن يلاحظا سلوكهما، حيث الأطفال يأخذون سلوك الرقيب لكل صغيرة وكبيرة في تصرفاتهم، ويرى كل من **فين وستورك** اللعب التمثيلي أهم نمط من أنماط اللعب المختلفة في تأثيره على النمو اللغوي عند الأطفال الصغار، فالطفل يستخدم هذا اللعب لفهم سلوك الكبار وتقليدهم." [3]

"ويتميز لعب الأطفال بعمر ثلاث سنوات بما يلي:

- استخدام الرمزية في اللعب حيث الطفل بدأ يتقن الكلام.
- يؤدي الطفل دوراً وظيفياً، فيستمتع بهذه الوظيفة.
- لا يبتعد الطفل عن مرحلة الحس الحركية.
- استخدام الصوت في الألعاب.

---

1 عبد الستار جبار الضمد، **العدوانية عند الأطفال (مفهوم – علاج)**، مرجع سبق ذكره، ص114.

2 سامي محسن ختاتنة، **سيكولوجية اللعب**، دار حامد، عمان، ط1، 2013، ص72.

3 وفيق صفوت مختار، **سيكولوجية الطفولة، دراسة تربوية نفسية في الفترة ما بين عامين إلى اثني عشر عاما**، دار غريب، القاهرة، 2005، ص236.

- الفردية الخاصة بالطفل نفسه، وكذلك الفردية بين الجنسين.
- اهتمام الطفل بممارسة ألعاب البناء والتركيب."[1]

4. **لعب الطفل بعمر أربع سنوات:** في هذه المرحلة "يفضل الطفل لعب الأدوار ويزداد عدد المشتركين من الأطفال معه في اللعبة الواحدة، وتبدأ تلك الألعاب بتوزيع الأدوار، وهنا يبدأ ظهور الصراعات المختلفة بين الأطفال على نوعية الدور المحبب لكل طفل وكثيراً ما ينسى الطفل الدور الموكل إليه وينطلق على سجيته ويعبر عن ما يدور في خاطره معبراً عن أحاسيسه وانفعالاته، وفي هذا العمر تتميز ألعابه بالاجتماعية والتخيل والعنف في النشاط وتقليد شخصيات الكبار المهمين في حياته، سواء كان في الحياة العادية أو عبر شاشات التلفزيون."[2]

5. **لعب الطفل بعمر خمس سنوات:** "يتجه الطفل في هذه المرحلة نحو مشاركة الآخرين، حيث يمارس اللعب مع مجموعة من الأصدقاء يتعلم الانسجام وكيفية التعاون معهم في الأنشطة المختلفة، وتظهر قيمة هذه الأنشطة في تنشئة الطفل، كما يميل لعبه نحو الواقع ويقل تدريجيا اللعب التخيلي، ومع تطور الطفل النمائي يصبح اللعب أقل إيهاميه وبذلك يميل نحو الواقعية، فتتميز أدواره بالخبرة والإدراك."[3]

من خلال ما تم طرحه سابقا، نستنتج أن اللعب لدى الأطفال يختلف من حيث الفئة العمرية، ويتطور اللعب لدى الطفل وفق نموه الجسمي وتطور حواسه، فالسنوات الثلاث الأولى بعد ولادته يعتمد فيها على نموه العضلي والحواس، فمن مرحلة النظر واللّمس والحركة الصعبة ولعبه بأدوات البيت في السنة الأولى من عمره، إلى مرحلة الركض والقفز والصعود واللعب بالأشياء التي تتكيف وحركاته بالنسبة لجسمه في سن الثانية، كما يتعلم اللغة والكلام والتمييز بين الألعاب وحب الذات والفردية في اللعب في سن الثالثة.

أما في السن الرابعة والخامسة، يبدأ الطفل في الألعاب التشاركية وتقليد أفعال الآخرين، كما يتعلم الانسجام واللعب الواقعي بعيدا عن اللعب التخيلي في المراحل السابقة، فتظهر قيمة هذه الأشياء في تنشئته.

---

1 سامي محسن ختاتنة، **سيكولوجية اللعب**، مرجع سبق ذكره، ص75.

2 عبد الستار جبار الضمد، **العدوانية عند الأطفال (مفهوم – علاج)**، مرجع سبق ذكره، ص117.

3 سامي محسن ختاتنة، **المرجع نفسه**، ص75.

خلاصة:

إنّ ما تطرقنا إليه في هذا الفصل الأول من الدراسة، تبين لنا من خلاله أن للعب أثر كبير في حياة الطفل، وهو ما جعل العديد من العلماء يهتمون بالبحث في هذا المجال رغم وجود عدد كبير من الدراسات والنظريات المختلفة.

إن اللعب يساهم في بناء حياة الطفل ويعتبر أداة تساعده في نمو الذاكرة والإدراك والتخيل، وتنمية سلوكياته وقدراته الجسمية والانفعالية، كما يحقق في الوقت ذاته المتعة والتسلية، وهو الطريقة التي يعبر بها الطفل عن داخله ويساهم في تنويع خبراته.

الفصل الثاني

الطفل (النمو والسلوك الطبيعيان)

تمهيد

المبحث الأول: ماهيـــــة الطفل

المطلب الأول: مراحل ومظاهر نمو الطفل

المطلب الثاني: نظريات نمو الطفل

المبحث الثاني: الأنماط السلوكية

المطلب الأول: تعريف السلوكيات وأنواعها

المطلب الثاني: أنماط السلوك عند الطفل

خلاصة

تمهيد:

فطر الله سبحانه وتعالى في الطفل حب التساؤل، خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة، لأن في هذه المرحلة تنمو قدرات الطفل ويكون قابلاً للتأثير والتكوين وترسيخ معالم شخصيته، ففي هذه المرحلة العمرية يتزود عقله بقدر كبير من المفاهيم والمعلومات والمعارف.

مرحلة الطفولة هي أهم مرحلة من مراحل حياة الإنسان، وهذا من الناحية الصحية والنفسية والتعليمية والنمو الجسدي، لأنها النواة الرئيسة في خلق السعادة والبهجة والسرور للفرد والمجتمع ككل.

إن إعداد الطفل من مهام الأولياء بالدرجة الأولى، إعدادهم تربوياً، نفسياً، اجتماعياً، عقلياً، وسلوكياً، فالفهم الجيد لسلوك الطفل يسهل من مأمورية الأولياء في نمو الطفل وقدرته على المشاركة في الحياة بإيجابية وتكوين علاقات ناجحة مع بيئته.

ومن أجل إلمام كامل بالموضوع، سنتطرق في هذا الفصل إلى النمو الطبيعي للطفل خارج إطار الألعاب الإلكترونية، من خلال المراحل التي يمر بها هذا النمو والمظاهر التي يتجلى فيها، مع ذكر أهم نظريات نمو الطفل.

كما سنتطرق في المبحث الثاني من هذا الفصل إلى الأنماط السلوكية الطبيعية للطفل من خلال وضع تعريف شامل للسلوك، مع ذكر جميع الأنماط السلوكية.

المبحث الأول: ماهية الطفل

المطلب الأول: مراحل ومظاهر نمو الطفل

قبل الشروع في التطرق لمراحل نمو الطفل وخصائصه، لا بد أن نتطرق في البداية إلى مفهوم الطفل، من هو الطفل؟ تعريفه لغة، عند علماء النفس وعلماء الاجتماع.

أ مفهوم الطفل في اللغة: "الطفل بكسر الطاء المشددة: هو الصغير من كل شيء وقيل الطفل بأنه المولود، والمولود مادام ناعماً رضيعاً، وقد يكون الطفل واحداً أو جمعاً، لأنه اسم جنس، وقيل لأن أصله المصدر، وتقال جارية طفل وطفلة."[1]

وعُرّف الطفل أيضا بأنه "كل جزء من كل شيء، عينا كان أو حدثاً، والطفل يدعى كذلك طفلاً منذ أن يسقط من بطن أمه إلى أن يحتلم، والطفل جمعه أطفال ويستوي في ذلك الذكر والأنثى"[2]

ب تعريف الطفل في علم النفس وعلم الاجتماع: "يعرض علم النفس مفاهيم جديدة تتعلق بتعريف الطفل، إذ يعتمد في تعريفه للطفل على دراسة التفاعلات المتغيرة في سلوكيات الأطفال وعقولهم ضمن المرحلة التطورية التي يمر بها الجنين أثناء تخلُقه قبل الولادة وامتداداً لمرحلة المُراهقة، ويشمل تعريف علم النفس للطفل متغيرات النمو الجسدي والتنمية العقلية، وما يصاحب ذلك من سلوكات وتطورات عاطفية واجتماعية"[3]

إن علماء النفس يعتبرون أن الطفل هو "الإنسان الكامل الخلق والتكوين، لما يمتلكه من قدرات عقلية وعاطفية وحسّية، حيث أنه حسبهم هذه القدرات ينقصها النضج والتفاعل بالسلوك البشري ليصبح بالغا، وتتجلى عند علماء النفس خصائص البلوغ الجنسية لدى الطفل باختلاف جنس هذا الشخص المعني، وهي حالتين:

أ- ظهور علامات وميولات نفسية منها الاحتلام والقذف، لدى الطفل.

ب- إذا كان الشخص أنثى فإن أهم الخصائص التي يمكن أن نعرف من خلالها أنها انتقلت إلى مرحلة البلوغ هي حدوث أول حيض لدى الفتاة المعنية، مع بروز علامات البلوغ الثانوية المتعلقة بالمزاج والجسم". [4]

---

1 حسن أنور حسن الخطيب، **الحماية القانونية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة**، قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في القانون العام، جامعة القدس، 2011، ص20.

2 عيسى الجراجرة، **ريادة الإسلام في تفهم خصوصية عالم الأطفال**، دار ابن رشد، دار الكرمل للنشر، عمان، 1988، ص42.

3 حسن أنور حسن الخطيب، **المرجع نفسه**، ص42.

4 عادل عبد الله المسدى، **الحماية الدولية للأطفال في أوقات النزاعات المسلحة**، دار النهضة العربية، القاهرة، ط1، 2007، ص14.

"في حين تباينت وجهات نظر علماء الاجتماع في تعريف الطفل تبعا لاختلاف وجهات نظر في ثلاث اتجاهات على النحو التالي:

- الاتجاه الأول: يرى أن مفهوم الطفولة يتحدد بسن معينة، تبدأ من ميلاده وتنتهي عند الثانية عشرة من عمره.

- الاتجاه الثاني: يرى أنّ فترة الطفولة هي المرحلة الأولى من مراحل تكوينه ونمو شخصيته، وتبدأ من الميلاد وحتى بداية طور البلوغ.

- الاتجاه الثالث: يرى أن الطفولة هي فترة الحياة التي تبدأ منذ الميلاد وحتى الرشد، وهي تختلف من ثقافة إلى أخرى، فقد تنتهي الطفولة عند البلوغ أو عند الزواج أو يطلق على سن محددة لها."[1]

1) **مراحل نمو الطفل الطبيعية:** أثارت التغيرات التي تطرأ على الإنسان عبر سنوات عمره انتباه وتفكير الإنسان منذ قديم الزمان فظهرت في كتاباته ورسوماته، فالطفل عندما يكبر يتغير جسمه وتفكيره وتتغير لديه الجوانب الاجتماعية والانفعالية.

"وقد ركز الفيلسوف "**جون لوك**" على أهمية الاهتمام بالطفل بدراسة التغيرات التي تطرأ عليه وغرس القيم والعادات الصحية لديه، حتى تنغرس وتثبت العادات والتقاليد فيه منذ الصغر.

أما "**جان جاك روسو**" قسم حياة الطفل إلى مرحلتين (من الميلاد حتى الخامسة ومن الخامسة حتى الثانية عشر) وأكد على أهمية تربية حواس الطفل والاهتمام بألعابه لتنمية حواسه وخبراته، وأكدّ على تنمية الحواس لدى الطفل.

قام "**تيدمان**" بتتبع وملاحظة وتسجيل سلوك الأطفال وحركاتهم الشائعة من الميلاد إلى سنتين، وأكد أن خبرات الطفل تؤثر في حياته، كما أكدّ على أول سنتين من عمر الطفل لأنه ينمو نمو سريع جدا، ولأنه يتحول من طفل عاجز عن الحركة والكلام إلى طفل يتحرك ويتكلم.

ترى نظرية "**داروين**" أن الإنسان آخر حلقة من حلقات التطور في سلم الكائنات الحية، وقد واجهت نظريته رفضا لاعتبار أن الإنسان أصله حيوان، إلا أن النظرية لها أهميتها في تحديد تأثير البيئة في النمو."[2]

1 ماهر جمال أبو خوات، **الحماية الدولية لحقوق الطفل**، دار النهضة العربية، القاهرة، 2008، ص10.

2 حيدر إبراهيم محمد العطار، **علم نفس النمو**، قسم الفكر الإسلامي والعقيدة (مدى)، 2020، ص03.

إن النمو هو" تلك التغيرات الارتقائية¤البنائية التي تطرأ على الفرد في مختلف النواحي الجسمية، والعقلية والانفعالية والاجتماعية، وذلك منذ لحظة تكوينه وحتى انتهاء حياته".[1]

من خلال ما سبق يمكن القول إن التغيرات النمائية تحدث أثناء النمو، كتغير في الوظائف الجسمانية والعقلية والفكرية والسلوكية، فكلها تحدث في زمن محدد من مرحلة الولادة إلى نهاية الحياة، لذلك أطلق عليه تغيرات ارتقائية بنائية.

إن النمو الإنساني هو مراحل بنائية وفق متغيرات متصلة، ينتقل فيها الإنسان من مرحلة إلى أخرى بشكل منتظم وتدريجي من دون حدود فاصلة بين هذه المراحل.

الشكل رقم (01): حيدر إبراهيم محمد العطار، **علم نفس النمو**، مرجع سبق ذكره، ص04.

أ – **مرحلة ما قبل الميلاد**: "إن مولد الطفل لا يدل على بداية تكوينه، إنما يدل فقط على وصوله إلى العالم الخارجي وذلك بعد فترة زمنية متوسطها 280 يوما، وهذه المرحلة تسمى مرحلة ما قبل الميلاد.

وتعتبر مرحلة ما قبل الميلاد ذات أهمية خاصة في حياة الإنسان وذلك لأنها المرحلة الأولى التي يتكون فيها الإنسان فعلا، وأن التغيرات النمائية الحادثة فيها تعتبر تغيرات حاسمة في مدة قليلة لا تتجاوز عشرة أشهر قمرية أو تسعة أشهر ميلادية."[2]

¤ يعني مصطلح ارتقائية أن التغيرات النمائية ترتبط ارتباطا منتظما بالزمن.

1 حيدر إبراهيم محمد العطار، **علم نفس النمو**، مرجع سبق ذكره، ص04.

2 **المرجع نفسه**، ص06.

ب – مرحلة الرضاعة (من الميلاد حتى نهاية السنة الثانية): عندما يولد الطفل يتحول من جنين إلى وليد في أول أسبوعين من عمره، ويطلق عليه الوليد أو الرضيع في أول سنتين من حياته، يتطلب تكيف مع متغيرات الحياة الجديدة، و"أهم ملامح التكيف التي يتعين على الوليد أن يقوم بها:

✓ التكيف مع التغيرات المناخية ودرجات الحرارة المتغيرة المحيطة به، فبعد أن كان الجنين يعيش في درجة حرارة ثابتة هي درجة حرارة جسم الأم والتي تستقر عند 37 درجة مئوية، يتعرض بعد الولادة إلى التغيرات المعتادة في الطقس والهواء ودرجات الحرارة والرطوبة المتغيرة بين يوم وآخر ووقت وآخر.

✓ يضطر الوليد إلى الاعتماد على نفسه في القيام بعمليات (التنفس) أو (الشهيق والزفير) بعد أن كان يحصل على الأكسجين عن طريق المشيمة والحبل السري، وفي هذا السياق يفسر العلماء الصرخة الأولى للوليد بعد ولادته مباشرة تفسيرا فسيولوجيا على أساس اندفاع الهواء إلى الرئتين.

✓ يبدأ الوليد في تناول الغذاء عن طريق الفم بعد أن كان يعتمد في التغذية عن طريق المشيمة.

✓ تبدأ عمليات الإخراج في القيام بوظائفها بعد الولادة نتيجة لعمليات التغذية والهضم." [1]

ومن مظاهر نمو الطفل خلال العامين الأوليين نجد: النمو الجسمي – النمو الحسي (الإبصار، السمع، التذوق) – النمو الحركي – النمو العقلي – النمو الانفعالي – النمو الاجتماعي.

ج – مرحلة الطفولة المبكرة من 3 إلى 6 سنوات: تعتبر من المراحل المهمة في حياة الإنسان، حيث يبدأ الطفل في التعرف على البيئة الخارجية ويكتسب العادات والتقاليد الاجتماعية.

"الطفل ينتقل بعد السنة الثانية حتى ما بعد المدرسة إلى تغيرات كثيرة جدا، نجد منها تغيرات لغويه وثقافية، ويبدأ يكتسب مهارات وجوانب اجتماعية، كما يبدأ في فهم ما هي العادات والتقاليد ونتيجة نشاطه وحركته، والتعرف على البيئة المحيطة به، فهي مرحله نمو شامل متكامل وهذا يعطي أهمية كبيرة وخاصة في سن الخمس سنوات من عمره، إنها البذرة التي تنمو في المراحل التالية بالرعاية والاهتمام والتنشئة."[2]

ولعل من أبرز خصائص هذه المرحلة:

- نمو إدراك الذات.
- إحراز الاستقرار الفسيولوجي.
- تكوين المفاهيم العامة المتصلة بالظواهر الطبيعية والاجتماعية.
- تكوين المفاهيم المتصلة بالمجردات كالخير والشر مثلا.

---

1 حيدر إبراهيم محمد العطار، **علم نفس النمو**، مرجع سبق ذكره، ص35.

2 عبد العالي الجسماني، **سيكولوجية الطفولة والمراهقة وحقائقها الأساسية**، دار العربية للعلوم، لبنان، ط1، 1994، ص26.

2) مظاهر النمو عند الطفل: النمو يسري بسرعات متفاوتة حيث يختلف معدل سرعة النمو من مظهر إلى مظهر آخر، فالنمو يسير في مراحل وسرعته العامة ليست مطردة، فهو عملية دائمة ومستمرة منذ بدايتها، إلاّ أن كل مرحلة عمرية تتميز بخصائص تختلف عن بقية المراحل.

مظاهر النمو هي النواحي العضوية والوظيفية للنمو، وينقسم النمو إلى أربعة (04) مظاهر رئيسية، هي النمو الجسمي والعقلي والاجتماعي والانفعالي، وهذه المظاهر عامة تنقسم بدورها إلى عدة نواحي أخرى تختص بأجزاء معينة من الجسم عضويا ووظيفياً.

أ) **النمو العضوي (الجسمي):** يختص بالنمو الفسيولوجي والحركي والحسي ونمو الجسم بنمو الهيكل، والطول والوزن وبقية أعضاء الجسم ونمو الأنسجة، ويشمل النمو الفسيولوجي نمو وظائف الأعضاء وأجهزة الجسم المختلفة كضغط الدم والتنف والهضم والتغذية والغدد وإفرازاتها، في حين يختص النمو الحركي بنمو حركة الجسم واكتساب المهارات الحركية العامة والخاصة، وأما النمو الحسّي فيختص بنمو الحواس كالسمع والبصر والشم والإحساسات الجلدية، والألم والجوع والشعور بالحاجة إلى الإخراج، وكذلك النمو الجنسي الذي يختص بنمو الأجهزة التناسلية والسلوك الجنسي، "وعملية النمو في هذا الجانب تظهر على هيئة تغيرات كمية (كالزيادة في الطفل) أو تغيرات شكلية (كالتحول من الغضاريف إلى العظم) أو تغيرات عديدة (كالزيادة في عدد الأسنان) أو تغيرات في اختفاء أعضاء موجودة أصلا (كاختفاء الأسنان اللبنية)"[1]

ب) **النمو العقلي:** ويختص بنمو الوظائف العقلية كالذكاء والقدرات والعمليات العقلية كالإدراك والانتباه والتذكر والخيال، "وعملية النمو في هذا الجانب تظهر في مجالات الانتقال من الاعتماد الكلي على الإحساس إلى الإدراك، ومن التجريد فالتعميم والاستدلال، وبين الحفظ الميكانيكي إلى الفهم، ومن الانضمام مع الخيال إلى الالتصاق بالواقع"[2] ويشمل النمو العقلي أيضا النمو اللّغوي مثل اكتساب المفردات والمهارات اللغوية، كالتحصيل اللغوي وقواعد النطق.

ج) **النمو الاجتماعي:** يختص بعمليات التنشئة الاجتماعية من خلال المؤسسات الاجتماعية كالمدرسة والبيئة المحيطة وبناء علاقات من خلال التفاعل الاجتماعي، و"يتسم النمو الاجتماعي في مرحلة الطفولة باتساع عالم الطفل وزيادة وعيه بالأشخاص والأشياء، وفي هذه المرحلة يزداد اندماج الأطفال في كثير من الأنشطة، فهم يتعلمون الجديد والمتنوع من الكلمات والعناوين والأفكار والمفاهيم، ويمرون بخبراتٍ جديدة مع العالمين الفيزيائيّ والاجتماعيّ، وهذا التعلم يهيئ للطفل الأرضية المناسبة للتحول إلى كائن اجتماعي.

1 محمد عودة الريماوي، **علم نفس النمو للطفولة والمراهقة**، دار المسيرة، عمان، ط2، 2008، ص158.

2 عاطف عدلي فهمي، **معلمة الروضة**، دار المسيرة، عمان، ط5، 2013، ص200.

وأهم صور السلوك الاجتماعي اللازمة للنجاح في التكيف الاجتماعي تبدأ في الظهور والنمو في هذه المرحلة، وخاصةً أن الاتجاهات الاجتماعية الأساسية وأنماط السلوك الاجتماعي يتمُّ تشكيلها في هذه المرحلة، وإذا كان الطفل حتى سن ثلاث سنوات لا يُظهر إلا مستوى منخفضا من التفاعل الاجتماعي مع الأطفال الآخرين، فإنه بعد سن الثالثة يظهر زيادة ملحوظة في هذا التفاعل، وعلى هذا يمكننا القول أن الفترة الممتدة من 3 إلى 6 سنوات هي العمر"الحرج" في عملية التطبيع الاجتماعي للطفل، ويتوقف إلى حَدٍّ كبير (كيف وكم السلوك الاجتماعي الذي ينمو في هذه الفترة) على الظروف البيئية التي يتعرض لها الطفل وعلاقاته بها، ويشمل ذلك سلوك القيادة والسيطرة والتبعية والاعتماد والمسايرة وغيرها."[1]

د) **النمو الانفعالي**: "يتميز الطفل في بداية هذه المرحلة بسرعة الانفعال وحدته نتيجة لزيادة القيود التي تفرض على سلوكه من جراء تعامله مع الكبار والصغار، وكثرة المعوقات التي تحول دون تحقيق رغباته، حيث يبدأ الصدام بين الطفل وبيئته في أول هذه المرحلة، وتبلغ شدة انفعالات الطفل كالفرح والخوف والغيرة والكراهية والانزعاج في نهاية السنة الثالثة، بينما يشعر بالاستقرار في حياته الانفعالية نسبياً في سن الخامسة، بالرغم من غلبة العناد والمقاومة على سلوكه."[2] فالوسط الاجتماعي يكسب الطفل مجموعة من السلوكات مثل: البكاء، الخوف، الحب، الغضب، النفور، البهجة ... إلخ

المطلب الثاني: نظريات نمو الطفل

تهتم نظريات نمو الطفل بدراسة خصائص نموه وتعمل على محاولة تفسير السلوك والتصرف، فتقدم تبريرات وتفسيرات مختلفة تجعل المهتمين في درجات متباينة من حيث الرضا أو عدم الرضا على الأبعاد والمنطلقات التي تعتمدها هذه النظريات في تفسيرها للسلوك البشري خصوصا لدى الأطفال.

إن النظريات التي تم انتقائها يكمل بعضها بعضا؛ كي تقدم تفسيرا متكاملا لنمو الشخصية الإنسانية من الناحية الجسمية والحركية والعقلية المعرفية والنفسية والاجتماعية والخلقية، ومن هذه النظريات نظرية التحليل النفسي لفرويد، والنظرية المعرفية النمائية لبياجيه، ونظرية النمو النفسي الاجتماعي لإريكسون.

1. نظرية "فرويد" (التحليل النفسي): " أكد (فرويد) على وجود طاقة غريزية (تولد مع الإنسان) أطلق عليها الشبق (الليبدو)، وهي قوة حيوية وطاقة نفسية تتحرك وتؤثر في السلوك الإنساني.

1 آمال صادق، **نمو الإنسان من مرحلة الجنين إلى مرحلة المسنين**، مكتبة الأنجلو مصرية، ط4، 2020، ص121.

2 منى محمد جاد، **رياض الأطفال، نشأتها وتطورها**، الهيئة المصرية العامة للكتابة، القاهرة، 1998، ص27.

ومفتاح فهم السلوك الإنساني عند "فرويد" هو تحديد مركز **الليبدو**، وهي تتركز في مناطق مختلفة من الجسم عبر مراحل النمو المختلفة."[1]

* وأهم هذه المراحل هي:

أ. **المرحلة الفمية** (الأولى من عمر الطفل): "تغطي هذه المرحلة السنة الأولى من عمر الطفل، حيث يحدث الإشباع عند الطفل من استثارة الشفاه واللسان والفم، وإذا لم يتم الإشباع الفمي خلال هذه المرحلة بشكل مناسب فقد يطور الطفل عادات مثل: مص الأصابع، أو قضم الأظافر، أو ربما التدخين في مراحل لاحقة من عمره، مركز الليبدو هو الفم، مركز الطاقة واللذة هي المنطقة الفمية.

ب. **المرحلة الثانية** (من 2 إلى 3 سنة): وتغطي العامين الثاني والثالث من عمر الطفل، حيث يتزايد وعيه باللذة الناجمة عن حركة الأمعاء على الأغشية المخاطية للمنطقة الشرجية، ولإشباع الحاجة الحيوية للتخلص من الفضلات، مركز الليبدو في هذه المرحلة هو المعدة والأمعاء، فهذا العمر هو العمر المناسب لتدريب الطفل على الإخراج.

ويرى فرويد أن بعض الخصائص التي يتمتع بها الفرد في مراحل لاحقة من حياته مثل: العناد والبخل تنبع من الخبرات التي يمر بها الطفل في هذه المرحلة، سببه عدم التربية السوية في هذا العمر وتدريب الطفل على الإخراج بشكل سيء."[2]

ت. "**المرحلة الثالثة** (من 3 إلى 6 سنوات): وتعبر هذه المرحلة عن عقدتين: عقدة **أوديب** (عند الأطفال الذكور)، فمن وجهة نظر فرويد أن الطفل يتعلق بأمه ويجد أن الأب منافسا قويا له، ولحل هذه العقدة يتبنى الطفل مبادئ مثل أبيه فيتطور لديه الأنا الأعلى، أما عند الإناث فيعتقد فرويد بوجود عقدة **إلكترا** (لدى الإناث) من خلال تطور مشاعرها نحو الأب ولكنها تخشى العقاب على يد أمها، ويتم حل هذه العقدة من خلال تعاطف البنت مع أمها وتبنيها القيم والمثل التي تحترمها فيتطور لدى الإناث الأنا الأعلى.

ث. **المرحلة الرابعة** (من 6 إلى البلوغ): يطلق عليها مرحلة الكمون، وتتسم بالهدوء في الطاقة، ويكرس الطفل وقته وطاقته للتعلم والأنشطة البدنية والاجتماعية، ويتحول اهتمام الطفل من الذات إلى الآخرين من خلال تكوين العلاقات والصداقات معهم.

---

1 سوزانا ميلر، (تر)حسن عيسى، **سيكولوجية اللعب**، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون، الكويت، العدد (120)، 1987، ص24.

2 **المرجع نفسه**، ص26.

ج. **المرحلة الخامسة (المراهقة)**: يطلق عليها المرحلة التناسلية، وتغطي هذه المرحلة فترة المراهقة، وتصبح مهمة الفرد أن يحرر نفسه من والديه بالنسبة للذكور، فإن ذلك يعني التخلص من تعلقه بأمه وأن يجد حياة خاصة به، أما البنت فتسعى إلى الزواج وأن تنفصل عن الأبوين وتقيم أسرتها وحياتها الخاصة، وإذا كان التطور في النمو ناجحا في هذه المرحلة والمراحل السابقة، فإن ذلك يقود إلى الاستقلالية والنضج وإنجاب الأطفال وتربيتهم."[1] ورغم أهمية هذه النظرية في فسح المجال أمام النظريات الأخرى، إلا أنها تعرضت إلى النقد بشكل كبير بسبب تركيزها على دور العامل الجنسي واللاشعور.

2. **نظرية بياجي (النمو المعرفي)**: ركز على النمو المعرفي والعقلي والمفاهيم التي يكتسبها الإنسان، وينبع نمو الإنسان من خلال اكتسابه للمفاهيم.

"ركز بياجية على النمو المعرفي، واهتم بدراسة نمو المفاهيم الأساسية عند الطفل مثل مفهوم الزمان ومفهوم المكان ومفهوم العدد ومفهوم المساحة، وينظر بياجي إلى التطور المعرفي من زاويتين هما: البنية العقلية، والوظائف العقلية.

✓ البناء العقلي: معروف أن عقل الإنسان مكون من خلايا وهذه الخلايا هي مخزن المعلومات وهي مجموعة المعارف الموجودة في عقل الإنسان.

✓ الوظائف العقلية: هي وظيفة التفكير وحل المشكلات والفهم، فوظيفة التفكير وحل المشكلات تعتمد على البناء العقلي، وحتى نحل مشكلة نحتاج إلى المعلومات وتوظيفها وترتيبها، واتخاذ القرار المناسب."[2]

* "مراحل النمو عند بياجي:

- المرحلة الحسية الحركية: وتمتد من (الميلاد إلى العام الثاني) وتتميز بما يلي:
- يمارس الطفل أفعال بدائية (ردود أفعال للمثيرات).
- اكتشاف طرق جديدة لحل المشكلات، وبداية التخيل والكلام والمشي.
- المرحلة قبل الإجرائية (ما قبل العمليات): (من 2 إلى 7 سنوات) وتتميز بما يلي:
- تتميز بنمو اللغة والتفكير عند الطفل.
- ومن أهم مظاهر النمو المعرفي في هذه المرحلة هي عدم الثبات (عدم فهم أن الشيء يمكن أن يتغير ويعود لحالته مثل عمليات الطرح).
- مرحلة العمليات الحسّية: الإجراءات المادية (من سن 7 إلى 11 سنة) وتتميز بما يلي:

1 سوزانا ميلر، **سيكولوجية اللعب**، مرجع سبق ذكره، ص29.

2 حنا فاضل، **اللعب عند الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص89.

- تصنيف الأشياء المادية المحسوسة (الأكبر - الأصغر - الأطول - الأقصر ...)
- إدراك الزمن (الأمس - اليوم - الشهر...)
- نمو القدرة على توزيع الانتباه وتركيزه.
- القدرة على قابلية التفكير العكسي، مثال : الجمع والطرح - القسمة والضرب.

- مرحلة العمليات المجردة (المراهقة) وتتميز بما يلي:

- نمو القدرة على التفكير المجرد مثل : مفهوم الخير، العدل، التعاون، ...والقدرة على حل المشكلات.
- نمو القدرة على التخيل واستخدام الرموز وفهم الكتابات والأمثلة.
- فهم الفئات كما في الرياضيات، العلوم ..." [1]

3. نظرية إريكسون (النظرية النفسية الاجتماعية): يرى "**إريكسون**" أن "نمو الشخصية يتم في ثمان مراحل من الطفولة إلى الشيخوخة، وكل مرحلة تمثل نقطة تحول تتضمن أزمة نفسية اجتماعية يعبر عنها اتجاهان: أحدهما خاصية مرغوبة، والآخر يتضمن خطرا."[2]

وأكد " إريكسون " على أن الأزمة النفسية الاجتماعية يجب أن تحل قبل أن ينتقل الفرد بنجاح إلى المرحلة التالية.

* "مراحل النمو النفسي الاجتماعي عند إريكسون:

- مرحلة الثقة مقابل عدم الثقة (العام الأول): إذا حصل الرضيع على إشباع حاجاته الأساسية وشعر أن العالم آمن من حوله، تتربى فيه الثقة في نفسه وفي الوالدين، وإذا فشل في ذلك وكانت الرعاية وإشباع الحاجات الأساسية غير كافية، ينمو لدية الخوف وعدم الثقة.
- مرحلة التحكم الذاتي مقابل الشك (من 2 إلى 3 سنوات): التحكم في عمليات المشي والإخراج والكلام يؤدي إلى الشعور بالإرادة، أما الفشل في ذلك مع نقص المساندة يؤدي إلى شعور الطفل بالخجل.
- مرحلة المبادرة في مقابل الذنب (من 4 إلى 5 سنوات): إذا أتيحت الفرصة للطفل للعب بحرية وأجاب على أسئلته فإن ذلك يؤدي إلى المبادرة، أما إعاقة نشاطه وعدم الإجابة على أسئلته، واعتبارها مصدر ضيق يؤدي ذلك إلى الشعور بالذنب.

1 حنا فاضل، **اللعب عند الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص89.

2 العناني، حنان عبد الحميد، **اللعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية**، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، ط9، 2014، ص98.

- مرحلة الاجتهاد مقابل القصور (من 6 إلى 11 سنة): ينمو لدى الطفل الشعور بالاجتهاد والمثابرة في المدرسة، وعن طريق التشجيع يتعلم المثابرة والاجتهاد، أما إذا تلقى تعزيزا سالبا فقد يشعر بعجزه عن أداء الأعمال المطلوبة منه، وينمو لديه شعور بالقصور يمنعه من المحاولة.
- مرحلة أزمة الهوية مقابل تشوش الدور (من 12 إلى 18 سنة): يكون المراهق في مرحلة تساؤل تصاحب الطفرة الجسمية، ومن خلال تحديد الهوية والاهتمامات يحقق المراهق ذاته، أما إذا شعر بعدم تحقيق ذاتيته فإنه يشعر بتشويش الدور، ولكي يعوض ذلك فقد يلجأ إلى التعلق بشخص مثالي لكي يحقق ذاته.
- مرحلة التواد مقابل الانعزال (الرشد المبكر): يحاول الراشد أن يربط ذاته بشخص آخر، والتزاوج من الجنس الآخر وتنمو العلاقة الحميمية معه، أما إذا تجنب العلاقة الحميمية بسبب الخوف من تهديداتها لذاته ينتج عن ذلك الانعزال والاستغراق في الذات.
- مرحلة التولد مقابل الركود (الرشد الأوسط): تظهر في هذه المرحلة مشاعر الوالدين، ويبدأ في الاهتمام بالرعاية وإرشاد الأجيال التالية، ويهتم بالعمل والإنتاج والابتكار، والشخص الذي لا يملك تلك الاهتمامات يصبح راكدا مهتما بذاته فقط.
- مرحلة التكامل مقابل اليأس: إذا تقبل المسن حياته وعجزه ومرضه وخروجه إلى التقاعد وفقد الزوج الزوجة، يؤدي ذلك إلى التكامل والتماسك والحكمة، أما عدم تماسك الأنا والشعور بأن الوقت فات ولا يمكن تعويض الفرص التي فاتت، فإن ذلك يؤدي إلى اليأس والخوف في آخر مراحل العمر."[1]

4. نظرية كولبرج في علم النفس التنموي: "حدد كولبرج ثلاثة مستويات من التطور الأخلاقي وهي ما قبل التقليدي والتقليدي وما بعد التقليدي، كل مستوى له مرحلتان متميزتان، فخلال المستوى السابق يتم التحكم في إحساس الطفل بالأخلاق من الخارج كما يقبل الأطفال ويؤمنون بقواعد شخصيات السلطة مثل الآباء والمعلمين، أيضاً يحكمون على الإجراء بناءً على عواقبه، خلال المستوى التقليدي يرتبط إحساس الفرد بالأخلاق بالعلاقات الشخصية والمجتمعية."[2]

* مراحل التطور الأخلاقي لكولبرج:

"حدد كولبرج ثلاثة مستويات للتفكير الأخلاقي؛ ما قبل التقليدي والتقليدي وما بعد التقليدي، يرتبط كل مستوى بمراحل معقدة بشكل متزايد من التطور الأخلاقي.

1 سوزانا ميلر، **سيكولوجية اللعب**، مرجع سبق ذكره، ص ص 36 - 37.

2 حامد عبد السلام زهران، **علم نفس النمو (الطفولة والمراهقة)**، عالم الكتب، القاهرة، ط5، 1986، ص287.

● ما قبل التقليدية: طوال المستوى السابق يتم التحكم في إحساس الطفل بالأخلاق خارجياً، يقبل الأطفال ويؤمنون بقواعد شخصيات السلطة مثل الآباء والمعلمين، لم يتبنى الطفل ذو الأخلاق السابقة التقليدية أو يستوعب اتفاقيات المجتمع فيما يتعلق بما هو صواب أو خطأ، لكنّه يركز بدلاً من ذلك إلى حد كبير على العواقب الخارجية التي قد تحدثها بعض الإجراءات، يشمل هذا المستوى العديد من المراحل كالتالي:

– المرحلة الأولى (الطاعة وتوجيه العقوبة) : تركز المرحلة الأولى على رغبة الطفل في الانصياع للقواعد وتجنب العقاب، على سبيل المثال يُنظر إلى الفعل على أنّه خطأ أخلاقي لأنّ الجاني يُعاقب، فكلما كانت العقوبة على الفعل أسوأ كلما زاد إدراك الفعل السيئ.

– المرحلة الثانية (التوجيه الآلي) : تعبر هذه المرحلة عن (ما الفائدة من ذلك بالنسبة لي؟) ، حيث يتم تحديد السلوك الصحيح من خلال ما يعتقد الفرد أنه في مصلحته، يُظهر منطق المرحلة الثانية اهتمام محدود باحتياجات الآخرين فقط إلى الحد الذي قد يعزز فيه مصالح الفرد الخاصة، نتيجة لذلك لا يعتمد الاهتمام بالآخرين على الولاء أو الاحترام الجوهري بل على العقلية، على سبيل المثال عندما يطلب الوالدين من الطفل القيام بعمل روتيني يسأل الطفل ما الفائدة من ذلك بالنسبة لي؟ ثم يقدم الوالدان حافزا للطفل بمنحه مخصص معين." [1]

● التقليدي: على مدار المستوى التقليدي "يرتبط إحساس الطفل بالأخلاق وبالعلاقات الشخصية والمجتمعية، يستمر الأطفال في قبول قواعد شخصيات السلطة، لكن هذا يرجع إلى اعتقادهم أن هذا ضروري لضمان العلاقات الإيجابية والنظام المجتمعي، يكون الالتزام بالقواعد والاتفاقيات صارم إلى حد ما خلال هذه المراحل، نادراً ما يتم التشكيك في مدى ملائمة القاعدة أو عدالتها.

مثلاً يقبل الطفل بشكل أعمى القواعد والأعراف لأهميتها في الحفاظ على مجتمع فاعل، يُنظر إلى القواعد على أنّها هي نفسها بالنسبة للجميع، يُنظر إلى الامتثال للقواعد من خلال القيام بما يفترض على المرء أن يفعله على أنّه قيمة ومهمة، التفكير الأخلاقي هنا يتجاوز الحاجة إلى الموافقة الفردية المعروضة عما قبل، فإذا كان شخص ما ينتهك القانون فربما يفعل الجميع وبالتالي هناك التزام وواجب لدعم القوانين والقواعد، يظل معظم أعضاء المجتمع النشطين في هذا المستوى، حيث لا تزال الأخلاق تمليها في الغالب قوة خارجية." [2]

● ما بعد التقليد: على مدار المستوى ما بعد التقليدي "يتم تعريف إحساس الشخص بالأخلاق من حيث المبادئ والقيم الأكثر تجريد، يعتقد الناس الآن أن بعض القوانين غير عادلة ويجب تغييرها أو إلغاؤها،

1 حامد عبد السلام زهران، **علم نفس النمو**، مرجع سبق ذكره، **ص**300.

2 **المرجع نفسه**، ص304.

يتميز هذا المستوى بإدراك متزايد بأنّ الأفراد كيانات منفصلة عن المجتمع، وأنّ الأفراد قد يعصون القواعد التي تتعارض مع مبادئهم الخاصة.

المبادئ التي تتضمن عادةً حقوق الإنسان الأساسية مثل الحياة والحرية والعدالة وترى القواعد على أنها آليات مفيدة ولكنّها قابلة للتغيير، بدلاً من الإملاءات المطلقة التي يجب إطاعتها دون سؤال، نظراً لأنّ الأفراد ما بعد التقليديين يرفعون تقييمهم الأخلاقي للموقف على الأعراف الاجتماعية، فإنّ سلوكهم خاصة في هذه المستوى يمكن في بعض الأحيان الخلط بين سلوكهم وسلوكهم في المستوى ما قبل التقليدي، تكهن بعض المنظرين بأن الكثير من الناس قد لا يصلون إلى هذا المستوى من التفكير الأخلاقي المجرد." [1]

يتم النظر إلى العالم على أنّه يحمل آراء وحقوق وقيم مختلفة يجب احترام وجهات النظر هذه بشكل متبادل باعتبارها فريدة لكل شخص أو مجتمع، تعتبر القوانين عقود اجتماعية وليست مراسيم صارمة، يجب تغيير أولئك الذين لا يُروجون للرفاهية العامة عند الضرورة لتلبية أكبر فائدة لأكبر عدد من الناس، يتم تحقيق ذلك من خلال قرار الأغلبية والتسوية الحتمية، كما تستند الحكومة الديمقراطية نظرياً إلى هذا المستوى.

المبحث الثاني: الأنماط السلوكية

المطلب الأول: تعريف السلوك وأنواعه

أ. تعريف السلوك: الإنسان كائن معقد، لهذا فسلوكه على درجة عالية من التعقيد تؤثر في تشكيله وصياغته عوامل عديدة يصعب حصرها، ولعلّ تداخل هذه العوامل بتأثيراتها المتبادلة لا تتيح مجالا لوضع قوانين عامة تحكم هذا السلوك.

- ✓ **لغة:** "السّلوك بالضم مصدر سلك، وهو يعني سيرة الإنسان وتصرفه واتجاهه آداب، سيئ."[2]
- ✓ **اصطلاحا:** هو "كل الأفعال والنشاطات التي تصدر عن الفرد سواء كانت ظاهرة أم غير ظاهرة، فهو كل نشاط يصدر عن الإنسان سواء أكانت أفعالا يمكن ملاحظتها وقياسها كالنشاطات الفسيولوجية والحركية، أو نشاطات تتم على نحو غير ملحوظ كالتفكير والتذكر والشعور بالانفعال، وهو ما يتفاعل مع البيئة ويحاول التكيف معها."[3]

إن السلوك الإنساني هو كل أوجه نشاط الفرد التي يمكن ملاحظتها سواء بالأدوات القياسية أو دونها مثل حركات الفرد وإيماءاته وطريقة استخدامه للغة وتفاعلاته وتخيلاته ودوافعه وإدراكه وقدراته، "ويقسم

1 حامد عبد السلام زهران، **علم نفس النمو**، مرجع سبق ذكره، ص305.

2 تعريف ومعنى السلوك في **معجم المعاني الجامع**، **معجم عربي عربي**، أطلع عليه بتاريخ 2022/04/20.

3 ليلى مازن، عنايات ابراهيم، **العلوم السلوكية**، كلية التجارة للتعليم المفتوح، 2005، ص45.

العلماء السلوك الإنساني إلى موضوعات رئيسية يدرسون كل موضوع على حده يعطونه اسما معينا، إلاّ أنه يجب أن نضع في اعتبارنا أنه لا وجود لهذه العمليات منفصلة ومستقلة عن بعضها، بل إن السلوك الإنساني هو التفاعل بين كل هذه العمليات، فإن كل عملية تؤثر في الأخرى وتتأثر بها بقدر معين."[1]

"يعد السلوك كل أوجه نشاط الفرد القابلة للملاحظة المباشرة أو غير مباشرة، ومن أمثلة السلوك القابل للملاحظة المباشرة:

- المشي.
- الكلام.
- الكتابة.
- إفراز العرق.
- الحركات اللاإرادية.
- التعبيرات والحركة والضحك، وكل ما يمكن ملاحظته على الفرد.

أما السلوك القابل للملاحظة غير المباشرة فمن أمثلته:

- التفكير.
- التذكر.
- الانفعالات.
- العواطف كالحزن والغضب والحب والمرح."[2]

السلوك هو "مجموع النشاط النفسي والجسمي والحركي والفسيولوجي واللفظي الذي يصدر عن الإنسان، وهو يتعامل ويتفاعل مع بيئته، فالسلوك ظاهرة بالغة التعقيد والتشابك تتداخل فيها العديد من العوامل، فالكائن الحي ينمو ويتعلم ويتفاعل ويؤثر ويتأثر بالبيئة الاجتماعية كالأسرة والنظم والقوانين واللوائح والعقائد وجماعات الأقران والأنداد والأعراف والتقاليد والعادات والمثل العليا، كما يتفاعل مع عناصر البيئة الفيزيقية المحيطة به، بما فيها من أودية وسهول وظروف مناخية، وما فيها من مظاهر الحضارة المادية ومباني ومصانع ومزارع وجبال وصحاري وأنهار ومحيطات، وما إلى ذلك من عناصر البيئة المادية."[3]

1 عبد الستار جبار الضمد، **العدوانية عند الأطفال (مفهوم – علاج)**، مرجع سبق ذكره، ص15.

2 **المرجع نفسه**، ص16.

3 عايدة سيد خطاب، وآخرون، **العلوم السلوكية**، مكتبة جامعة عين شمس، كلية التجارة، القاهرة، 2009، ص19.

ونجد هناك من يقول إن "السلوك عبارة عن الاستجابات الحركية والفورية للكائن الحي، وهو عبارة عن مزيج من الأنشطة التي يؤديها الفرد في حياته اليومية متمثلة في الأنشطة الحسية الملموسة كالاستيقاظ وتناول الطعام والدراسة، والأنشطة غير الملموسة كالتفكير والتأمل والإدراك.[1]

ولقد عرفه قاموس **وبستر Webster** بأنه "الطريقة التي يتصرف بها الفرد أو الكائن الحي وخصوصا خلال أو أثناء الاستجابة للمثيرات"[2]

ويقول **فرانكستاين Frankenstein** أن السلوك هو "مجموع التصرفات والتعبيرات الخارجية والداخلية التي يسعى الفرد عن طريقها لأن يحقق عملية الأقلمة والتوفيق بين مقومات وجوده ومقتضيات الإطار الاجتماعي الذي يعيش بداخله."[3]

ب. أنواع السلوك: هناك عدة تصنيفات للسلوك الإنساني، فالبعض قال إن السلوك ينقسم إلى ثلاثة أنواع هي:

- "**السلوك الفردي:** وهو متعلق بالفرد نفسه وما يتعرض إليه من مواقف معينة والاستجابة لهذه المواقف.
- **السلوك الجماعي:** وهو متعلق بالجماعة التي تتصف بالقدرة على تطوير عادات سلوكية معينة.
- **السلوك الاجتماعي:** وهو متعلق بالسلوك الشائع بين الجماعات الإنسانية، وهو يمثل علاقة الفرد بغيره من أعضاء الجماعة.

وهناك من قسم السلوك إلى عدة أنواع نذكر منها:

- **السلوك الفطري:** وهو السلوك الذي يمارسه الإنسان منذ ولادته دون تعلم أو تدريب مثل سلوك الطفل في البكاء والرضاعة أو الأكل.
- **السلوك المكتسب:** وهو السلوك الذي يمارسه الإنسان عن طريق التعلم والتدريب، مثل القراءة والسباحة، المرور من ممر المشاة ...إلخ"[4]
- "**السلوك الزائد:** ما يقوم به الطفل بشكل متكرر وفي أي وقت.
- **السلوك الناقص:** الانعزال والانطواء، عدم الاختلاط وعدم تنفيذ الأوامر.

---

1 كامل المغربي، **السلوك التنظيمي**، دار الفكر للطباعة والنشر، الأردن، ط2، 1994، ص23.

2 Marrian Webster, **websters Ninth New Collegiate dicsionary**, Mevian websters inc1986

3 Frankstein, F, **The Roots of ego**, New York, Notton Co, 1966.

4 كامل المغربي، **المرجع نفسه**، ص25.

- **السلوك العادي**: وهو السلوك الاعتيادي.
- **سلوك شعوري**: يدركه الفرد ويعترف به ويعرف أهدافه ويعرف مراميه.
- **سلوك لاشعوري**: لا يدركه الفرد ولا يعترف به، ولا يعرف مغزاه أو أهدافه.

- **السلوك الإجرائي**: هو السلوك الذي يتحدد بفعل العوامل البيئية مثل العوامل الاقتصادية والتربوية والاجتماعية والدينية وغيرها، فالسلوك الإجرائي أقرب ما يكون من السلوك الإرادي، وقد ركز سكنر **Skinner** على السلوك الإجرائي لدى الكائنات، حيث أن هذا السلوك معقد ولا يعتمد على الارتباط البسيط بين مثير معين واستجابة معينة، فقد اهتم سكنر بالاستجابة في ظل ضبط المثيرات أو بمعنى آخر ركز على الاستجابات في ظل ضبط المتغيرات، بسبب تعقيد السلوك الإجرائي يدعو سكنر للنظر للسلوك الإجرائي دون النظر للمثيرات."[1]

- **السلوك الإستجابي**: وهو "السلوك الذي تتحكم به المثيرات التي تسبقه، فبمجرد حدوث المثير يحدث السلوك، فالحليب في فم الطفل يؤدي إلى إفراز اللعاب، ونزول دموع العين عند تقطيع البصل، وتسمى المثيرات التي تسبق السلوك (المثيرات القبلية)."[2]

"إن السلوك الإستجابي لا يتأثر بالمثيرات التي تتبعه وهو أقرب ما يكون من السلوك الإرادي، فإذا وضع الإنسان يده في ماء ساخن فإنه سيسحبها أوتوماتيكياً، فهذا السلوك ثابت لا يتغير، وإن الذي يتغير هو المثيرات التي تضبط السلوك."[3]

المطلب الثاني: أنماط السلوك عند الطفل.

1. **الأطفال (في عمر سنة)**: "يحتاج الأطفال إلى الراحة والطمأنينة والاستقرار العاطفي وخصوصاً عندما يشعرون بأنهم ليسوا على ما يرام، ويمكن توفير ذلك عن طريق الاحتضان للطفل والتكلّم معه بصوت لطيف أو الغناء له وإلهاءه عن اضطراباته بإخراجه للمشي في المحيط ومشاهدة الأشياء الممتعة، وينبغي أن يكون كثيراً جداً بل كافياً لجعلهم يدرسون، ويمكن تطبيق هذا بمراقبتهم والاستماع إليهم والتماس الإشارات على ردة فعلهم، وتزداد الأدلة المنبثقة عن الدراسات المتعلّقة بالرضع على أن أنماط التفاعل بين المعتني بالطفل والطفل نفسه يمكن أن تنبئ بسلوكه في عمر لاحق، فالأهل الذين يُغرقون أطفالهم بالمطالب بأن عليهم أن يتصرفوا بطريقة معيّنة أو يتحدثون معهم، أو يفعلون الأشياء لهم بطريقة فضولية من دون مراقبة المؤشرات على

1 ناصر العديلي، **السلوك الإنساني والتنظيمي (منظر كلي مقارن)**، معرض الإدارة العامة، الرياض، 1993، ص45.
2 **المرجع نفسه**، ص46.
3 كامل المغربي، **السلوك التنظيمي**، مرجع سبق ذكره، ص29.

ردة فعلهم، هم أكثر عرضة لأن يكون لديهم أطفال يتجنّبون الإرشادات من أهلهم لاحقاً في حياتهم ويعانون من مشكلات في التركيز والسلوك، أما الأهل الذين تكون ردة فعلهم حساسة، فيراقبون طفلهم ويتحاورون معه بلطف وبطريقة تناسبه، يُكوّنون على الأرجح بذلك أسس السلوك الاجتماعي الإيجابي عند الطفل، في حين أن الاهتمام المبكر بحاجياته سيبنيه ليواجه الحياة."[1]

2. **الارتباط بالأشخاص:** "يبني الأطفال على مدى الوقت ارتباطاً عميقاً مع الأشخاص الأساسيين الذين يهتمون برعايتهم، لكنهم يستفيدون كذلك بشكل كبير من بناء علاقات جيّدة مع الأشخاص الآخرين، مثل الأجداد والعائلة القريبة والأصدقاء إضافة إلى مقدمي الرعاية الآخرين، والذين يتفقون معهم وقد يرتبطون بهم أيضا بشدّة، وتعتبر نوعية الرعاية التي يتلقاها الطفل أهم من مسألة أن يكون الشخص المعتني هو من الأقرباء، ومع تجاوب الشخصية الأساسية التي يرتبط بها الطفل وثقته حينها بأنه سيقابَل بالمثل من قبل هذه الشخصية، فإنه حينها سينمو بقوّة.[2]

3. **الانفصال:** "لا يفهم الطفل بداية بأن الأشخاص لا يزالون موجودين عند عدم حضورهم في المكان، ويحتاج الأطفال إلى عدد قليل من مقدمي الرعاية الثابتين، وعليهم أن يتعلّموا بأنهم لن يتركوا وحيدين؛ وفي سن ستة إلى سبعة أشهر قد يبدأ الأطفال بالحذر من الغرباء، ويواصلون التصرّف بهذه الطريقة حتى عمر السادسة عشر شهراً، وسيريدون دائماً البقاء بقربهم لسنوات، لكن هذه الحاجة تصبح أقل حدّة مع بلوغهم سن الثالثة أو الرابعة."[3]

4. **البكاء:** بداية يشكّل البكاء الطريقة الوحيدة للطفل للتعبير عن أي انزعاج يشعر به وهو ما يفعله الأطفال جميعاً، لكن صوت البكاء قد يكون مزعجاً وبشعاً ويمكن أن يشعر الأب أو الأم بالغضب والاستياء والبؤس، لكن لا يمكن «تدليل» الطفل في هذا السن وهو صغير جداً، لكي يُستخدم معه أسلوب المناورة؛ والطريقة الوحيدة لوقف البكاء هي إشباع حاجته، وهنا ينبغي الإشارة إلى أنه إن لم يتوقف الطفل عن البكاء فهو لأنه يشعر بشيء ليس على ما يرام، والمهمّة حينها للمعتني به هي اكتشاف السبب وتحسين الوضع، "ويبدأ البكاء نتيجة الإصابة بالمغص عادة في الأسبوع الثاني أو الثالث بعد الولادة، فقد يبكي الطفل بشكل فادح ولا ينام ليلاً وقد يثني ركبتيه نحو صدره، لكنه بين النوبات يبدو فرحاً وجيّداً، والجيد هو أن الأطفال عادة يتخلّصون من مشكلة المغص ببلوغهم الشهر الثالث أو الرابع، كما تجدر الإشارة هنا أن الأطفال كما

1 عبد الستار جبار الضمد، **العدوانية عند الأطفال (مفهوم – علاج)**، مرجع سبق ذكره، ص38.

2 فايز قنطار، **الأمومة، نمو العلاقة بين الطفل والأم**، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون، الكويت، العدد166، 1992، ص34.

3 بولبي جون، (تر) عبد الرحمن عبد الهادي، **سيكولوجية الانفصال**، دار الطليعة، بيروت، ط1، 1991، ص187.

الراشدون، هم أشخاص وطبعهم مهم، ويتمتّع بعضهم بنمط نوم وأكل منتظم، كما يعتادون بسهولة على الأوضاع الجديدة ويبدون راضين في أغلب الأوقات، في حين أن البعض الآخر يكون متقلباً أكثر ويترعج من التغييرات البسيطة في روتينه."[1]

5. **الطفل الدارج (في بداية مشيه)، ومرحلة ما قبل الدخول إلى المدرسة** (1- 5 سنوات): "يمكن أن يكون الأطفال في عمر ما قبل الدخول إلى المدرسة، ممتعين لكنّهم قد يكونون أيضا متطلّبين جداً ومنهِكين، فلا يحب الطفل الدارج الابتعاد عن الأشخاص الذين يعتنون به فهو يريد الاهتمام، وأناني ونشيط ومتهوّر وفوضوي ودائم المقاطعة، ويظهر القليل من الاحترام وعنيد ويغيّر رأيه بشكل متكرر، وحساس اتجاه الاضطراب والإثارة والضغط وكثير الأسئلة، وقد يربك أهله لكنه في الوقت نفسه يتصرّف كالملاك مع الآخرين."[2]

وهنا ينبغي التذكّر بأن هذه المرحلة العمرية مثيرة أيضا، فالأطفال ينمون بدنياً ويتعلمون التفكير بمنطق أكثر ويصبحون واثقين أكثر اجتماعياً وهم يستكشفون بشكل متزايد محيطهم، ويتعلّمون بالمشاهدة والتفاعل مع بيئتهم والفاعل الاجتماعي واللعب.

6. **اللعب بين الحقيقة والخيال**: يشكل اللعب بالنسبة للأطفال البيئة التي ينتمون عبرها اجتماعياً وبدنياً وأكاديمياً، "وينبغي في سن الثالثة أن يطوّروا بشكل كامل حسّاً «إيهاميا» (تخيّلياً)، وبهذه الطريقة يتعلمون استخدام خيالهم وإبداعهم، وكذلك فهم التجارب اليومية والصدمات المحتملة مثل الذهاب إلى الطبيب أو الانتقال إلى مترل آخر، ويسمح اللعب الإيهامي للطفل بأن يمثّل دور «الرئيس»، ويستعيد السيطرة في عالم يكون عادة فيه قليل السيطرة نسبياً، ما يساعده على التعامل مع الأوضاع المجهدة، ويسيطر الأهل الذين يحاولون اللعب مع أولادهم غالباً بشكل غير مقصود على اللعبة ويضعون جميع القواعد، ويشددون أحيانا على أن تتوافق اللعبة مع مبادئ «الحقيقة»، لكن هذه المبادئ قد تكون غير حقيقية بالنسبة إلى الطفل ويصاب أغلب الأطفال نتيجة ذلك بالإحباط بسرعة ويستسلمون في هذا الوضع، وتتطوّر القدرة على التمييز بين الحقيقة والخيال مع تقدم الطفل في العمر، فقد يواجه صعوبة في تذكّر الأجزاء التي حصلت في الواقع وأيها كانت جزءاً من اللعبة، وكذلك فإن كثيراً من الأطفال في سن الثالثة إلى الخامسة يكون لديهم صديق خيالي، إلا أن هذا يُعد طبيعياً وسيمرّ مع الوقت."[3]

---

1 دينا جايسون، (تر) هنادي مزبودي، **سلوك الأطفال**، مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر، الرياض، ط1، 2013، ص11.

2 أحسن بوبازين، **سيكولوجية الطفل والمراهق**، دار المعرفة، الجزائر، 2009، ص98.

3 مريم محمد كرناف، **واقع تربية الطفل بين البيت والمدرسة**، دار أمجد للنشر والتوزيع، عمان، 2016، ص138.

7. **الاستكشاف والاختبار:** يحتاج الطفل الدارج إلى كثير من التحفيز من أجل أن يتمكّن من التعلّم والتطوّر، "وتدفعه حشريته إلى أماكن أقل أمانا، مثل داخل الخزانة أو الأسلاك المفكوكة أو الزجاجات الجميلة المظهر، حتى وإن كان يملك الكثير من الألعاب المثيرة ولا يعتبر هذا شقاء بل حشرية، خصوصاً إن لم يوّضح له ما هو مسموح وما هو غير مسموح، وقد لا يردّ بعض الأطفال الصغار علينا عند منعهم عن لمس شيء ما، وبالتالي بإمكاننا جعل الأمور أسهل علينا عبر تحسين بعض الأماكن كي لا يتمكنوا من اجتيازها أي جعلها آمنة للأطفال، فنشعر نحن بالراحة حينها ويستطيعون هم الاستكشاف بأمان، ويسعى الأطفال منذ سن مبكرة ليصبحوا مستقلين وينجزوا الأمور بأنفسهم وهم يتعلّمون عبر التجارب المتكررة، إذ قد يستمتع الطفل في سن الثانية برمي الأشياء من على كرسيّه العالي مرّة بعد أخرى، ويشكّل هذا بالنسبة إليه درساً في السبب والنتيجة، كما يساعده على تعلّم التفكير المنطقي ولا يعدّ ذلك شقاء بل استكشافاً طبيعياً، كما يحبّ الأطفال من جميع الأعمار تكرار الألعاب أو الأغاني المفضلة لديهم، لكن هذه الحاجة بتكرار الأمور تبدأ بالاختفاء مع انتهاءّ سن ما قبل المدرسة."[1]

8. **الفهم:** "يحتاج الأطفال إلى تفسير الأمور لهم وفقاً لمستواهم في الفهم، ومن المهم التحقّق من أن أي مهمة يكلّف بها الطفل مدروسة ومناسبة لسن نموّه الحالي ويفهم ما تنتظره منه، وغالباً فإن ما يبدو بأنه عدم طاعة من قبل الطفل يكون في الواقع بكل بساطة سوء فهم، لكن ينبغي الإشارة هنا إلى أن تكرار الأمر نفسه بصوت أعلى لن يجدي نفعاً في هذه الحالة، بل ما يحتاج إليه هو تجربة أسلوب آخر.

ولا بدّ من الإشارة هنا إلى أن الأطفال يظنون دائماً بأننا نعني بالضبط ما نقول، وبالتالي فإن فقدنا صبرنا وهددناهم تهديداً فارغاً مثل أخذهم إلى دار لرعاية الأطفال، فأنهم سيتذكرون هذا ويصدّقونه حتى وإن لم يكن لدينا مثل هذه النيّة، وقد لا يكون لدى الأطفال الصغار فهم واضح للاختلاف بين الصائب والخطأ، وبالتالي رغم ضرورة تعليمهم ذلك إلا أن استخدام الصراخ ومعاقبتهم على تصرّف سيئ من دون تفسير واضح للأمر من شأنه فقط أن يحيّرهم ويزعجهم."[2]

9. **التعلّق الزائد بالأهل:** يتعلّق أغلب الأطفال الدّارجين بشكل زائد بالأهل ليس من أجل مضايقتهم، بل لإظهار مدى حبّهم وحاجتهم إليهم، والتصرّف بهذه الطريقة هو مفيد في الواقع، إذ أن الأطفال في هذه المرحلة يحتاجون إلى المراقبة خلال استكشافهم للبيئة المحيطة، لأنهم لا يعرفون ما هو آمن وما هو مؤذٍ وبالتالي

1 دينا جايسون، **سلوك الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص19.

2 محمد ميرود، **استراتيجيات الفهم عند الطفل أحادي اللغة والطفل مزدوج اللغة**، أطروحة لنيل شهادة دكتوراه في علم النفس اللغوي المعرفي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الجزائر، 2007-2008، ص138.

علينا دائماً مراقبة كل خطواتهم منعاً لحصول أي حوادث، لكن ينبغي أن تخفّ حالة التعلّق هذه عند الأطفال مع دخولهم الحضانة ومع تعلّمهم التمييز بأنفسهم بين ما هو آمن وغير آمن.

"وقد يتعلّق الأطفال بألعابهم المحبوبة أو بأغطيتهم الناعمة فيستخدمونها لتريحهم عند غياب الشخص الأكثر حباً على قلبهم، فهذه الأشياء من وجهة نظر الطفل هي كشخص وفريدة كما الأشخاص.

ومن الطبيعي أن يخاف الأطفال الدارجون من الأوضاع الجديدة، لكن تعلّق الطفل الزائد بوالديه قد يكون مرتبطاً بعدم وجودهم الجسدي أو العاطفي معه، ربّما بسبب الدخول إلى المستشفى أو بسبب ساعات العمل الطويلة أو الاكتئاب، وهو سيقلق من إمكانية تركه فيصبح أكثر تعلّقاً بهم نتيجة ذلك، وفي هذه الحالة فإن الصراخ عليه بسبب تصرّفه بهذه الطريقة من شأنه فقط أن يزيد الأمر سوءاً."[1]

10.**نوبات الغضب و«عمر السنتين الفظيع»**: يرى الأطفال في حوالي سن الثانية وجوب أن يكون العالم مكاناً مصمّماً لتلبية حاجياتهم الخاصة فوراً، وإن لم يحصلوا على ما يريدون فسيشبه الأمر الكارثة، إذ أنهم سيصرخون ويصيحون ويبكون بشكل فادح، "ويحصل هذا خصوصاً عند دخول الأطفال في ما يعرف بمرحلة «السنتين الفظيعتين»، وقد ينقطع تنفس بعض الأطفال نتيجة الإحباط في نوبة الغضب الشديدة إلى درجة قد تنتهي بإزرقاقهم أو فقدانهم للوعي قبل أن يتعافوا فوراً، ومن المهم هنا معرفة أن هذا النوع من السلوك الصعب هو طبيعي عند الأطفال الدارجين، وقد تكون الإصابة بثلاث نوبات من الغضب في اليوم «روتيناً»."[2]

11.**تشارك الأشياء**: "ينبغي معرفة أن الأطفال في عامهم الأول أو الثاني لا يفهمون الفرق بين كلمتي «لي» و«لك»، فمبدأ المشاركة غريب بالنسبة إليهم وهم يريدون الحصول على كل شيء لأنفسهم، بحيث من المستحيل أن نشرح للطفل في هذا السنّ مزايا المشاركة، ومع تقدّم الطفل في السن وإلهائه والثناء على سلوكه المناسب، سيتعلّم الانتظار تدريجياً والتداور مع الآخرين."[3]

12.**المشكلات بين الإخوان والأخوات**: "لا يحبّ الأطفال الدارجون إخوتهم وأخواتهم الصغار دائماً، بل يشعرون بأنهم تحت الضغط للتصرّف على هذا النحو، وإن شعر هؤلاء بحب أشقائهم وشقيقاتهم الصغيرات، فستكون مشاعرهم ممزوجة بالخوف من أن يحلّ مكانهم المولود الجديد ويُهجرون وقد تؤدي بهم هذه المخاوف إلى إلحاق الأذى بالمولود، وعند احتضان الطفل الصغير أمام الطفل الأكبر سيختبر الأخير مشاعر

1 مدوري يمينة، **إشكالية التعلق لدى الأطفال**، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، جامعة سكيكدة، العدد (13)، 2015، ص70.

2 دينا جايسون، **سلوك الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص23.

3 طلعت منصور، **مشاركة الأطفال، تمكين وحماية، تنمية واستدامة**، المجلس العربي للطفولة والتنمية، جامعة عين شمس، 2014، ص85.

شبيهة لغيرة حبيب خانه حبيبه، وهو لن يتمكّن من فهم هذا أو التعبير عنه بوضوح وبالتالي فإن الإصرار على سؤاله عن سبب شعوره بالانزعاج أو القلق أو سبب أذيته لأخيه أو أخته الصغيرين سيزيد الوضع سوءاً، وسينفي الطفل على الأرجح اقترافه أي شيء في حال تعرّضه للمهاجمة، وهو بهذه الحالة بحاجة إلى رسالة واضحة تظهر رفض هذا السلوك."[1]

13.**علاقات الأقران ببعضهم:** مع تقدّم الأطفال في سن ما قبل الدخول إلى المدرسة سيشعرون بالسعادة في اللعب مع بعضهم ويستمتعون بالصداقة فيما بينهم، لكن من دون أن نتوقّع منهم مشاركة أشيائهم مع بعضهم، "وفي هذا السن ينظر الطفل إلى أقرانه كتهديد محتمل أو منافسين له، لكنه تدريجياً سيبدأ بالتفاعل معهم عندما يقارب سنه السنتين أو الثلاثة إلا أنه سيفضل صديقاً واحداً على مجموعة، فالأطفال الصغار يجدون الأوضاع الاجتماعية مع كثير من الأطفال عادة مثيرة للخوف، لكن مع ازدياد ثقتهم بالمجتمع سيتعلمون الشعور بالأمان بين المجموعات الأكبر، في حين ينبغي الانتباه هنا أن لا جدوى من دفع الطفل إلى اللعب مع أي كان أو الانضمام إلى حفلة ما إلى حين شعوره بالاستعداد لذلك."[2]

1 دينا جايسون، **سلوك الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص25.

2 شارون كيه هول، (تر) أحمد الشيهي، **تنشئة الأطفال في القرن الحادي والعشرون، علم الصحة النفسية للأطفال**، مؤسسة هنداوي، القاهرة، 2015، ص114.

خلاصة:

إنّ ما تطرقنا إليه في هذا الفصل الثاني من الدراسة، تبين لنا من خلاله أن مرحلة الطفولة عرفت اهتماما كبيرا ودراسات وبحوث معمقة من طرف علماء النفس والاجتماع، لتقديم تبريرات وتفسيرات لسلوك الأطفال ونمو شخصيتهم من الناحية الجسمية والحركية والعقلية والنفسية والاجتماعية، ونظريات يكمل بعضها بعضا تهدف إلى وصف مسار النمو والمعدلات العمرية التي تتغير عندها مختلف أنماط السلوك.

إن مرحلة ما قبل التمدرس تعد مرحلة البناء والتعلم واكتساب الخبرات والمهارات والقيم والأخلاق من البيئة المحيطة بالطفل، مما يجعله ينمو نموا طبيعيا تندرج فيه معايير السلوك الواجب اتباعه والرغبة الشديدة من جانب الكبار في خلق اتجاه طبيعي له.

الفصل الثالث

الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل

تمهيد

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية وأنماطها

المطلب الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية

المطلب الثاني: أنماط الألعاب الإلكترونية

المبحث الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: تأثير الألعاب الإلكترونية على الأنماط السلوكيـــــة للطفل

المطلب الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للطفل

خلاصة

تمهيد:

يعد طفل القرن الواحد والعشرون طفلاً متميزاً عن باقي أطفال الأجيال السابقة، وهذا نظراً للتطور التكنولوجي الحاصل والكبير الذي شهده هذا القرن، خاصة مع ظهور الأجهزة الرقمية على غرار الحواسيب المتطورة والهواتف الذكية والألواح الرقمية قلب العديد من المفاهيم والعادات والأفكار وغيرها بشكل جذري، حيث أكدت الكثير من الدراسات والإحصائيات والبحوث أن البرمجيات الإلكترونية أثرت وبشكل كبير على سلوك مستخدميها، وعلى جميع الفئات العمرية حتى الأطفال منهم وعلى الأنشطة التي يقومون بها وعلى رأسها اللعب كنشاط مميز لحياة الطفل.

إنّ البرمجيات الإلكترونية وفي مقدمتها الألعاب الإلكترونية كظاهرة اجتماعية لها أبعاد نفسية في تشكيل شخصية الطفل ومراحل نموه، أصبحت تستقطبه لما فيها من إثارة وتشويق ومتعة واعتمادها على خاصية التفاعلية، مما يؤثر على أنماطه السلوكية وأشكال تنشئته الاجتماعية.

ومن أجل إعطاء صورة شاملة عن هذه الألعاب، تطرقنا في هذا الفصل إلى تقديم تعريفات لها وتقديم مختلف أنماطها، وتأثيرها على الطفل من الناحية السلوكية والاجتماعية.

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية وأنماطها

المطلب الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية

مما لا يدع مجالاً للشك، أن الألعاب الإلكترونية في عصرنا الحالي، تعد من أهم الوسائل الترفيهية والممتعة للطفل، وهذا راجع للتطور والتنوع والتفاعلية التي أحدثتها هذه الألعاب، وقبل التطرق إلى المفهوم العام للألعاب الإلكترونية، سوف نتطرق وبإيجاز إلى تاريخ هذه الألعاب.

يعود تاريخ ألعاب الفيديو إلى سنة 1948م، حينما اخترع البروفيسور الأمريكي **توماس ت**، و**جولد سميث** الابن لعبة أطلق عليها "**أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية**"، وفي نهاية الستينات ابتكر المخترع الأمريكي ذو الأصول الألمانية **رالف باير**، أول جهاز ألعاب فيديو "ماغنافوكس أوديسي" الذي أطلق في سنة 1972م وكان أول جهاز ألعاب فيديو يتصل بالتلفزيون لعرض الصور؛ وأول لعبة اخترعت لغرض تجاري هي لعبة الآركيد "كمبيوتر سبيس" سنة 1971م، وقد كانت تعمل عن طريق وضع القطعة النقدية كما في بعض أجهزة الآركيد الحالية، واحتوت على شاشة تلفزيون بدون ألوان.

في عام 1972م أيضا ظهرت شركة آتاري في سوق الألعاب الإلكترونية من خلال جهاز (بونج)، وهو أول جهاز ألعاب إلكتروني يحقق نجاحا على المستوى التجاري، وفي عام 1985م أنتجت شركة آتاري جهاز تلفزيون يتم استخدامه مع جهاز (بونج) للألعاب الإلكترونية، كما طرحت نفس الشركة في عام 1988م تكنولوجيا جديدة تسمى "CVS" والتي تستخدم شرائح ممغنطة مخزن عليها الألعاب الإلكترونية، بحيث تسمح بتغيير الشرائط إذا أراد المستخدم تغيير لعبة إلكترونية أخرى.

تطور آخر كبير حدث في عام 1985م من خلال شركة NINTENDO، حيث قدمت الشركة ثلاث اختراعات مذهلة وهي: وحدة للتحكم في الصور التي تظهر على الشاشة، تطوير المكونات الإلكترونية للجهاز، وكذلك تطوير في مستوى الألعاب الإلكترونية بحيث لم تصبح مجرد أشكال هندسية.[1]

ومن خلال مراحل متفاوتة للتطور الكبير لهذه الألعاب والأجهزة الإلكترونية المستعملة، يلاحظ أن مراحل تطورها قد تعدت حدود بناء أدوات التسلية العادية، إذ أصبحت صناعة الألعاب تنافس صناعة الأفلام السينمائية، وتستهدف ذات الجمهور العالمي، مما يؤكد تحويل عديد الألعاب إلى أفلام تعرض في صالات السينما العالمية.

1 رأفت صلاح الدين، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على الأطفال**، مركز أبواب الإعلام، القاهرة، 2015، ص ص 08 – 09.

تعريف اللعبة الإلكترونية: هي برنامج حاسب آلي يكتب بإحدى لغات البرمجة (لغة سي أو فيجوال باسيك)، وهذا البرنامج إما أن يعمل على الحاسب الشخصي العادي أو على جهاز ألعاب محدد مثل البلاي ستايشن أو إكس بوكس على سبيل المثال.[1]

ويطلق على الألعاب الإلكترونية أيضا اسم ألعاب الفيديو (Video Games)، فاللعبة تعني نشاط تفاعلي حركي غير جدي لغرض التسلية والاستمتاع، أما كلمة فيديو فتعني أن هذا النشاط لابد أن يتم بواسطة وسيلة إلكترونية سواء كانت هذه الوسيلة طرف مباشر وهو الجهاز، أو طرف غير مباشر كشخص آخر يلعب على الجهاز أو عن طريق الشبكة، وتعرّف كونها "مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة"[2] ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والهواتف الذكية والانترنيت والتلفاز والفيديو.

وبين التسلية والرياضة والثقافة تشكل لعبة الفيديو "ظاهرة اجتماعية حقيقية"[3]، ففي مفهومها الاجتماعي هي "تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التسلية والترفيه. فالألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب المتوفرة على شكل رقمي، تتم عن طريق الأجهزة التكنولوجية كالحواسيب والهواتف الذكية واللوحات الرقمية، كما ولها القدرة على تقديم واقع افتراضي ثلاثي الأبعاد يقترب من محاكاة الواقع لمستخدميها، والتي يمكن ممارستها فرديا أو بشكل جماعي، وهي تتيح التفاعل بين الإنسان والآلة."[4]

الألعاب الإلكترونية في "المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا، بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما من الناحية العلمية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ومن البطء إلى السرعة وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة."[5]

---

1 رأفت صلاح الدين، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص15.

2 أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**، مرجع سبق ذكره، ص101.

3 **المرجع نفسه**، ص101.

4 العمراوي زكية، تمرابط نورة، **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد 19 في المجتمع الجزائري**، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد (04)، العدد (01)، 2021، ص13.

5 هلال فاطمة، **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، مرجع سبق ذكره، ص17.

والألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري – الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية.[1]

"إن الألعاب الإلكترونية نشاط أو عمل إرادي، يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها للوصول إلى غاياته، وتكون ملزمة ونهائية في حد ذاتها تتضمن تعاوناً أو تنافساً مع الذات أو الآخرين، ويرافق الممارسة شيء من التوتر والترقب والبهجة والمتعة واليقين، كما أنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية فهي عالم من الخيال، وقد يمارسها لاعب واحد أو أكثر وهي هادفة، لها نواتج إما الربح أو الخسارة."[2]

"كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة شديدة الانتشار وذائعة الصيت، وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما نهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية، في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة."[3]

"وهنا مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب الإلكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى منها: التفاعلية، ومستوى النشاط والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة. ووجود هدف للعبة والقوانين التي تحكمها، وكذلك الواقعية، إن دمج هذه العناصر مع بعضها بعض تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة ومتعة وإدمانا، فالألعاب مصنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها بالفعل، وإن كسب أو خسارة لعبة هي حادث فعلي، ولكي يلعب الفرد لعبة فيديو عليه التفاعل مع قواعد حقيقية، ويعد مزج وتفاعل قواعد اللعبة وخيالها من أهم مميزات ألعاب الفيديو، ويتضح هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة: كتصميم الألعاب نفسها، والطريقة

1 مها حسني الشحروري، **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**، عمان، 2007، ص17.

2 **المرجع نفسه**، ص18.

3 مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص119.

التي يدرك بها ويستخدم فيها اللاعب الألعاب، يعطي هذا التفاعل اللاعب الفرصة للاختيار بين تصور عالم اللعبة أو بين مجرد مشاهدتها."[1]

"إن عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال، بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على شاشة الحاسوب مما قد يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللعب وبين الشخصية في اللعبة، بعض اللاعبين يندمجون في اللعبة لدرجة تشغلهم جسديا وعاطفيا، فالنجاح والفشل في اللعبة يعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب."[2]

تختلف أسماء الألعاب الإلكترونية وتتنوع، لكنها تنتظم بحسب الجهاز المستخدم لتشغيلها في ثلاثة أقسام: ألعاب الفيديو – ألعاب البلاي ستايشن PS – ألعاب الكمبيوتر.

1. ألعاب الفيديو: هي "وسيلة إعلامية خاصة تتفق مع باقي الوسائل السمعية والبصرية بأن المستخدم يتفاعل معها بشكل ذهني، وتتميز هذه الوسائل بأن المستخدم يتفاعل معها أيضا بشكل جسماني (عن طريق اليدين)، وبالتالي فهي تفرض على المستخدم مستوى أعلى من التوكيز."[3]

"إن الشرط الأول لوجود لعبة الفيديو هو وجود نظام إعلام آلي، هذا النظام يمكنه أن يأخذ عدة أشكال، لكنه يقوم دوما على تجميع مكونات إلكترونية موجهة لمعالجة المعلومات المقدمة له من طرف أدوات الإدخال، الجواب الناتج عن هذه المعالجة يرسل إلى المستعمل بأدوات الإخراج، وأجهزة الكمبيوتر من النوع المستعمل لدى عموم الناس تتوافق مع هذا المبدأ."[4] وهي توجد على شكل أقراص مضغوطة محملة بالبرامج المتنوعة، حيث يخصص لكل قرص لعبة واحدة بعدة مراحل تختلف في عددها ووقتها من شريط لآخر، وتعمل على أجهزة الكمبيوتر المخصصة للألعاب بصورة تلفزيونية يتم فيها تحديد الفئات العمرية لكل شريط على غلاف الشريط الخارجي، للدلالة على ما يحتويه الشريط من مقاطع عنف أو جنس أو مسكرات، ولكن من عيوب هذه الأشرطة "النسخ" والذي يعد السبب الرئيسي في انتشار الألعاب بشكل كبير، كما أن للناسخ دور آخر في الإقبال الكبير على الأشرطة، بسبب التعديل على محتوى الألعاب بإضافة اللغة العربية والأغاني العربية وقدرات أعلى للعبة، وتغيير العلامة المحددة للفئة العمرية لتصبح صالحة لكل الناس.

---

1 مها حسني الشحروري، **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن** مرجع سبق ذكره، ص19.

2 **المرجع نفسه**، ص19.

3 رأفت صلاح الدين، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص16.

4 أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**، مرجع سبق ذكره، ص102.

2. ألعاب البلاي ستايشن: نوع هذه اللعبة يكون ممزوج بمكتبة واسعة من الألعاب تلعب بجهاز مخصص يسمى البلاي ستايشن PlayStation وجهاز الإكس بوكسXbox 360 وجهاز Nintendo والجيم بوي Gameboy وغيرها، وبعضها يمكن أن يعمل على جهاز الحاسوب الشخصي، ولكل جهاز من هذه الأجهزة نوع خاص من الأشرطة تختلف في الشكل عن الأخرى. وهي "أكثر الألعاب انتشارا، حتى انتشرت هذه اللعبة بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والمجتمع الجزائري بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت من هذه اللعبة بل وأصبحت جزءا من غرفة الطفل، لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة." [1]

3. ألعاب الكمبيوتر: نقصد بها تلك الألعاب التي توضع على الأقراص المضغوطة، سواء أقراص DVD أو الأقراص العادية التي تعمل على جميع أنواع الحاسوب، كما يمكن تحميلها على ذاكرة الحاسوب واللعب بها من غير إضافة أجهزة أخرى، وإن اختلف نوع الجهاز المستخدم لتشغيلها فهي تتفق جميعها من حيث المضمون.

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية

"تنقسم الألعاب الإلكترونية من حيث الأنواع إلى 5 أنواع رئيسية وهي كما يلي:

- ✓ **ألعاب لاعب مقابل لاعب:** وهي أكثر الألعاب الإلكترونية شيوعا حيث يلعب خلالها لاعب واحد مقابل لاعب واحد أو مجموعة من اللاعبين.
- ✓ **ألعاب منظور الشخص:** وهي ألعاب التصويب التي يلعب فيها الشخص من خلال شخصية لا يرى جسدها ولكن يرى بعينها أجزاء من الجسد، وتستخدم تلك النوعية في ألعاب التصويب.
- ✓ **ألعاب منظور الشخص الثالث:** وهي الألعاب التي يرى فيها اللاعب الشخصية الرئيسية كاملة ويحركها ويتحكم فيها ويحركها كما يشاء، وهي النوعية الأكثر استخداما في أغلب المغامرات.
- ✓ **ألعاب إستراتيجية الوقت الحقيقي:** وهي الألعاب التي يقوم اللاعب فيها بتخطيط الموارد واستخدام استراتيجيات وإدارة موارد اللعب والربح، مثل بعض ألعاب الحروب وألعاب الشطرنج، وتكون غالبية تلك الألعاب من منظور الخريطة ويتم فيها التحكم في العديد من الشخصيات والأدوات والمعدات.
- ✓ **الألعاب متعددة اللاعبين عبر الانترنيت:** وهي الألعاب التي يواجه فيها لاعبون حقيقيون بعضهم البعض بشخصيات أو أدوات لعب عن طريق النت وتكون ألعاب ذات تنافسية عالية." [2]

---

1 رأفت صلاح الدين، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص20.

2 **موقع مخزن**، https://www.m5zn.com/research-about-electronic-games، تم تصفح الموقع يوم 27 أفريل 2022، على الساعة 23:53 ليلاً.

تصنف الألعاب الإلكترونية حسب طريقة اللعب والتفاعل مع اللعبة وليس بناءا على الاختلافات الرسومية أو السردية، فتصنف اللعبة على أساس تحديات نظام اللعب، والهدف منها وشريحة مستثمريها تحت أنواع نذكر منها:

1. ألعاب الحركة: (Action Games) "ألعاب يتحكم فيها اللاعب وفي محركها والتي تتكون أساسا من تحديات جسمية يجب على اللاعبين التغلب عليها، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة وتوالي المستويات لتصبح أكثر صعوبة مما تتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما تقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات."[1] "ومن أمثلتها:

✓ ألعاب البيتم آب Beat'em Up تركز على مقاتلة اللاعب للعديد من الأعداء من خلال اللكم أو الركل أو باستخدام السيوف، كما في ألعاب Hack & Slash في العديد من المراحل أو المناطق، الهدف غالبا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم أو المرور على طول إلى المنطقة المليئة بالأعداء حتى الوصول إلى نهايتها.

✓ ألعاب القتال Fighting عبارة عن مقاتلة لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة، وفيها يقوم اللعبان بالضربات البدنية السريعة وفي وقت قصير، يحصل اللعب الذي حقق ضرار أكبر ضد اللاعب الآخر وقضى عليه على نقطة تدل على أنه فاز في الدور، ومن أشهر ألعاب هذا النوع لعبة Street Fighter.

✓ ألعاب المنصات Platform هي نوع من ألعاب الحركة، تركز على القفز بين المنصات وتفادي السقوط وتشتمل أحيانا على التسلق والتصويب، معظم شخصيات ألعاب المنصات كرتونية، ومن أشهر ألعاب المنصات القنفذ Sonic.

✓ تصويب منظور الشخص الأول FPS تركز على القتل بواسطة الأسلحة وخصوصا المسدسات، يتحكم اللاعب بشخصية واحدة بواسطة المنظور الأول حيث لا يرى من اللاعب سوى يده وسلاحه، ومن أشهر ألعاب هذا النوع لعبة Call Of Duty.

✓ ألعاب شوتم آب Shoot'em up يتم التحكم فيها بمركبة فضائية أو بشخصية خيالية طائرة، حيث يتم تفجير المركبات الأخرى، ومن أشهرها لعبة Star Fox."[2]

1 أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**، مرجع سبق ذكره، ص105.

2 رأفت صلاح الدين، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص ص 24 - 25.

✓ ألعاب التصويب التكتيكي Tactical Shooter مشابهة لألعاب تصويب منظور الشخص الأول من حيث طريقة اللعب، ولكن الاختلاف هو أن الهدف في ألعاب التصويب التكتيكي ليس القضاء على جميع الأعداء، بل التخطيط والعمل مع فريق آخر للقيام بالعملية، أشهر ألعاب هذا النوع Tom Clancy's.

✓ ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث Third Person Shooter مشابهة كثيرا للمنظور الأول، الاختلاف الرئيس هو وضع الكاميرا، بحيث المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به، ومن الأمثلة على هذا النوع Grand Theft Auto.

2. ألعاب المغامرات: Adventures Games هي تلك الألعاب التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات، وأغلب هذه الألعاب تعتمد على القصة وحل الألغاز واستكشاف البيئة المحيطة، وتكون خالية من القتال، "يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى، غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم، وتبقي اللاعب في التشويق بصفة دائمة"[1] وهذا النوع من الألعاب سائد بشكل أساس في اليابان وكمثال: الروايات المرئية Visual Novel.

3. الألعاب الإستراتيجية Strategy Games "هي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط، حيث تقسم إلى أربع أنواع وهي:

✓ ألعاب المغامرة والتفكير: تعتمد على حل الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب.

✓ ألعاب إستراتيجية: وهي قريبة من التقمص وتمثيل الميكانزمات لبناء مدينة وبقائها، وتتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب.

✓ الألعاب العسكرية: يقوم اللعب ببناء مباني عسكرية وتشكيل فرق لغزو أراضي منافسة.

✓ الألعاب التقليدية: والمقصود بها الألعاب الورقية وتكوين الأشكال وهي الأكثر شهرة."[2]

4. ألعاب المتعة والإثارة: "وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ، وتعتمد أساسا على تفاعل اللاعب مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات اللاعب مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة للواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرا الصغار.

---

1 مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص137.

2 رندا محمد سيد أحمد، **العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية**، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، المجلد (03)، العدد (51)، جوان 2020 ص20.

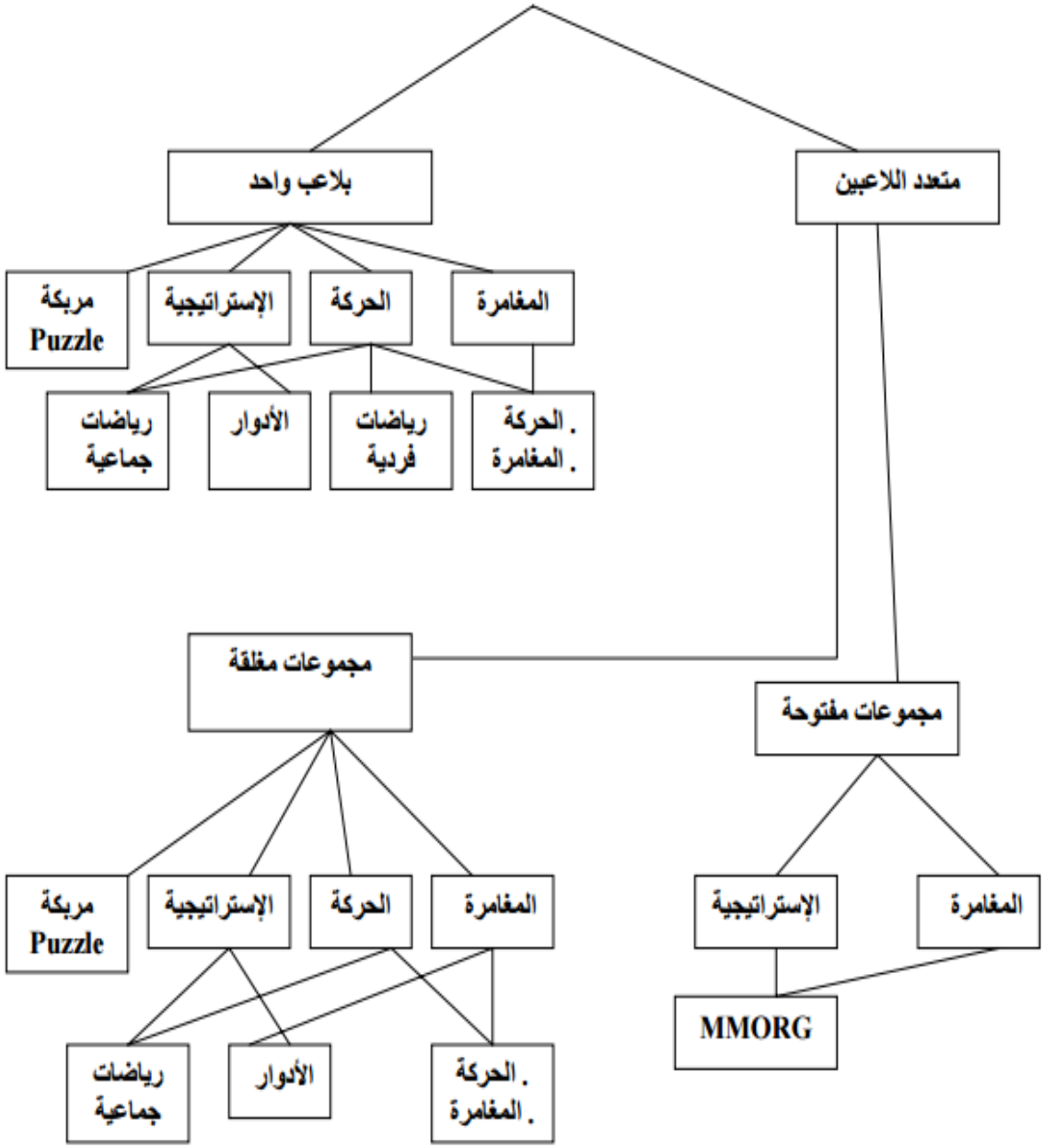
ويستخدم اللاعب أدوات إلكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث، أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع والبصر مثل اللمس والشم، ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب السيارات والدراجات النارية والعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء."[1]

5. ألعاب الذكاء: "تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين، وتكمن قوة الألعاب والإلكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته."[2]

6. الألعاب التربوية والتعليمية: "تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة وتنقل المعلومة للاعب بطريقة مسلية، وطيف هذه الألعاب عريض جدا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، إلى الألعاب الأكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافيا وتعليم اللغات وتعليم مبادئ الحاسوب وغيرها من العلوم.

وقد صممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب ولكن بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الإبداع والابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية، لذلك فإن التعلم الذي يتطلب التشويق يستخدم كثيرا من أنماط البرمجة التعليمية المنوعة والمسماة الألعاب التعليمية أو ألعاب المحاكاة، ويسرت التطورات الجارية في الحاسوب وتوابعه وبرامجه تحسين البرامج التعليمية السابقة، وجعل التعليم أكثر تشويقا، مما دفع الكثير من المتعلمين الصغار والكبار إلى مواصلة التعلم بغض النظر عن المكان والزمان وعمر المتعلم."[3]

1 فاطمة هلال، **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، مرجع سبق ذكره، ص41.
2 **المرجع نفسه**، ص42.
3 **المرجع نفسه**، ص42.



الشكل رقم اثنان (02) أنواع الألعاب الإلكترونية

الشكل رقم (02): أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**، مرجع سبق ذكره، ص112

❖ **واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر:**

"أصبحت الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع الجزائري الحالي، ولا يمكن نفي هذه الحقيقة بأي شكل من الأشكال، إذ أصبحت جزء من مكونات التنشئة الاجتماعية الجزائرية، حيث غزت هذه الألعاب أجهزة التلفزيون والحواسيب والهواتف الذكية، وزادت في وجودها أكثر من خلال الأنترنيت، والملاحظ في الأمر ارتفاع نسبة توفرها في البيوت الجزائرية، ناهيك عن الحماس والصراخ المتعالي من صالات اللعب ومقاهي النت."[1]

"إذ أن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، إذ قام التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك وتصديرها إلى الجزائر، باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا مقارنة بالدول الأوروبية، كما أن كل السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة، وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستايشن."[2]

"وليست ألعاب سوني بلاي ستايشن الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر، فهناك Nintendo، Xbox، Sigma، وغيرها من الألعاب، ولكن تبقى أجهزة البلاي ستايشن الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الجرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثية، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن أسطوانات مختلف الألعاب أكثر مطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير."[3]

ومن أكثر الألعاب الإلكترونية رواجا في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال نجد: لعبة Grand Theft Auto – لعبة Counter Strike – لعبة Barbie Horse Adventures – لعبة كرة القدم خاصة منها PES وFIFA – لعبة Call of Dutty – لعبة Wollfen Steine – لعبة Need for Speed – لعبة Tekken 5 إلى غيرها من الألعاب الأخرى.

1 فاطمة هلال، **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، مرجع سبق ذكره، ص 151.

2 مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص 152.

3 أمين علام، **الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية**، مجلة أعلام الأسبوعية، العدد (5)، 2006، ص13.

المبحث الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل.

المطلب الأول: تأثير الألعاب الإلكترونية على الأنماط السلوكية للطفل.

إن الاهتمام الكبير والمتزايد بالألعاب الإلكترونية وارتباطها ارتباطا كبيرا بالأطفال، دفع علماء النفس إلى دراسة هذه الألعاب وأثرها على مستعمليها من النواحي المختلفة الصحية والانفعالية والثقافية والسلوكية.

فمن ناحية لها فوائد كثيرة لأنها "تُعد الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة، كما تجعل الطفل مسؤولاً عن نفسه أثناء اللعب ولا يحتاج لمراقبة الآخرين، وهذا الأمر ينطوي على فوائد مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية، والاجتماعية والنفسية، وتعويده على تحمل المسؤولية وحسن التصرف في المواقف الصعبة."[1]

كما أن الكثير من الألعاب الإلكترونية تنمي سعة ذاكرة اللاعب، إذ تكون أشبه "بالتمرينات الرياضية التي تعمل على تقوية العضلات وزيادة حجمها بكثرة الممارسة، فالذاكرة ليست وحدها التي تستفيد من بعض الألعاب الإلكترونية، فلقد أثبتت دراسات أمريكية أن ممارسة هذه الألعاب تحافظ على الصحة الذهنية وتقوي الإدراك وتؤخر الشيخوخة، وقال **جيسون أليري** الأستاذ المساعد في علم النفس بجامعة نورث كارولينا، أنّ ألعاب الحاسوب تفيد المسنين نفسيا وبدنيا وتنشط عقولهم وتجعلهم يقظين عند التقدم بالعمر."[2]

ومن فوائد الألعاب الإلكترونية أيضا:

- السيطرة على القلق والمخاوف والصراعات النفسية البسيطة التي قد يعاني منها الطفل.
- اكتشاف مقومات شخصية الطفل ومواهبه الخاصة التي تنعكس على حياته في المستقبل.
- إثراء لغة الطفل وتحسين أدائه اللغوي، وإغناء قاموسه اللفظي.
- تنمي حس المعرفة لدى اللاعب والمبادرة والمنطق والتخطيط.
- تطور قدرة اللاعب على تجاوز المصاعب وحل المسائل المعقدة.
- تنمية مهارات استخدام الأجهزة الإلكترونية وفعاليتها.
- تدرب اللاعب على كيفية استيعاب أكبر كم ممكن من المعلومات، ومن ثم اتخاذ قرار سريع مبني على المعطيات.

في دراستنا هذه أخذنا كعينة بحثية أولياء الأطفال غير المتمدرسين، والمقصود بهم أطفال الفئة العمرية ما بين (سنة و05 سنوات)، ففي استطلاع للرأي قام به مجموعة من الباحثين لقياس نسبة التأثير الناجمة عن

1 رأفت صلاح الدين، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص93.
2 **المرجع نفسه**، ص 94.

استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك، وجدوا "أن هذه البرامج تؤثر على السلوك بشكل ايجابي بنسبة 22% وبشكل سلبي بنسبة 30%، حيث أقروا بأن إمكانية تعلم الأطفال من خلال هذه الألعاب مواد تعليمية وسلوكيات صحيحة، أو يتعلمون سلوكيات عنيفة أثرت سلباً على سلوك الأطفال في الحياة العامة."[1]

1. **السلوك العدواني والعنف الزائد:** الكثير من أطباء علم النفس يلقون اللّوم على الألعاب الإلكترونية على أنها السبب الأساسي في زيادة العنف في المجتمع، وقالوا أن "الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف وتولد نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوسهم وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، بحيث أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب، كما أن بعض مضامين الألعاب الإلكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسيتهم وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود، فلذلك نصح الباحثون والمختصون في المجال وأكدوا على أن نوعية هذه الألعاب وممارستها الدائمة لديها تأثيرات إما على المدى القريب أول الطويل"[2]

وتشير دراسة أمريكية إلى أن "ممارسة الأطفال للألعاب التي تتسم بالعنف تجعلهم عدوانيين بشكل أكبر، وأظهرت نتائج البحث أن ذلك الضرر النفسي يمكن أن يصيب حتى الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب بشكل عارض، وترى الدراسة أن العنف في الألعاب التفاعلية ألعاب الكمبيوتر أكثر ضررا من العنف الذي يعرضه التلفزيون، فقد وجد العلماء أن السلوك العدواني والأفكار العدائية وحدة الطبع وسرعة الانفعال تتزايد بشدة لدى البنين والبنات في أعقاب لعبهم ألعاباً عنيفة، وأن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لفترة طويلة من الوقت يدمر الإنجازات العلمية التي يحققها."[3]

في دراستنا المتمثلة في الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوكيات الأطفال غير المتمدرسين بين سن سنة و05 سنوات ومن خلال تواجدنا بميدان البحث، وجدنا بعض التصرفات المقلدة للألعاب الإلكترونية كمحاولات الضرب بالعصي على أنها سيف، أو ضربات الأرجل والأيادي كتلك الموجودة في ألعاب المصارعة والألعاب القتالية وما تحتويه من مشاهد مخيفة للقتل والدماء، بالإضافة إلى أشكال الوحوش الخيالية وبالتالي نستنتج صناعة طفل عنيف حقيقي، ومن المؤكد الطفل لا يدرك مخاطر وتبعات هذه الألعاب؛ فهذه الألعاب الإلكترونية أصبحت ظاهرة حقيقية في مجتمعنا الجزائري، بسبب رضوخ الوالدين لطلبات أطفالهم وإصرارهم على

1 أماني عثمان، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا**، المجلة العلمية، المجلد (34)، العدد (01)، 2018، ص8.

2 أحمد عطا الله عبد الباسط، **الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان**، المجلة العلمية، المجلد (01)، العدد (34)، 2015، ص753.

3 فهد الغفيلي، **الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع**، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، 2009، ص 28.

اقتناء هذا النوع من الألعاب لما تتميز به من حركة وإثارة وتشويق وفعالية، ومن دون إدراك مدى خطورة هذا الأمر.

وفي مقال لجريدة العربي 21 الإلكترونية، حول الحرب التي شنتها السلطات الأمنية بالجزائر على ألعاب العنف وعلى رأسها الحوت الأزرق سنة 2017، وهذا بعد تسببها في انتحار 05 مراهقين وأطفال، فتحت مصلحة الجريمة الإلكترونية بمديرية الشرطة القضائية بالمديرية العامة للأمن خلال ندوة "مخاطر الاستعمال السيء للأنترنيت والألعاب الإلكترونية على الطفل" تحقيقات معمقة وحملة توعوية بخصوص التردد على المواقع الخطيرة عبر شبكات الانترنيت، ومنح أوامر لسحب تطبيق اللعبة وكل ما يتعلق بها من قبل مقدمي خدمات الإنترنيت في الجزائر، كما كان لوزارة الشؤون الدينية والأوقاف ووزارة العدل والتربية دور في الحملة وهذا بدعوة الآباء والأمهات إلى حماية أبنائهم من ألعاب العنف، والمساهمة في نشر الوعي وسط الأسر الجزائرية حول مخاطر اللعبة حتى لا تتسبب في مزيد من حالات الانتحار في صفوف الأطفال والمراهقين.

2. **الإدمان على اللعب:** يرى علماء النفس أن "الطفل الذي نشأ في زمن الأنترنيت، يتعلق بشكل كبير بالشبكة العنكبوتية وما تقدمه خاصة من الألعاب الإلكترونية، فلا يقيم وزنا للمعايير والقيم التقليدية مقابل المعايير الالكترونية مما يؤدي إلى تعلقه بالتكنولوجيا الجديدة ويدمن عروضها المغرية، فينصهر مع فنيات الألعاب الإلكترونية وإغرائها، فيصبح متمرسا ماهرا فيها، خاصة ان الطفل ليس لديه خلفية علمية جيدة تجعله يمحص ويدقق في المحتوى الإلكتروني للعبة."[1]

"فالألعاب الإلكترونية يتم تصميمها وفق مبدأ إعادة التكرار ليتجرد اللاعب بعدها من الإحساس بالزمن، فتتحول الرغبة للعب إلى سلوك تلقائي مع الطفل لا يمكنه السيطرة عليه، وحسب النظرية السلوكية فإن سلوك اللعب يتحول لإدمان ويصبح السلوك "فعل منعكس شرطي"، فقد أثارت الألعاب الإلكترونية ضجة كبيرة بالصور الثلاثية الأبعاد وتجسيم الصور والصوت لتحاكي الواقع، فيشعر الطفل بأنه في عالم حقيقي وليس افتراضي، مما جعل الأطفال يتعلقون بالألعاب الإلكترونية بشكل كبير جدا، بل إن مصممي هذه الألعاب يبدعون ويطورون هذه الألعاب بشكل مستمر لتلبي حاجات الأطفال والكبار على حد سواء."[2]

ومن الأسباب التي تؤدي إلى الإدمان هو تداخل حياة الطفل مع عالم الفن الافتراضي، الذي يسيطر على تفكيره ومشاعره وسلوكه كلما زادت ممارسته وتضاعفت اهتماماته بالأدوار المرسومة مسبقا.

1 الصوافي وآخرون، **إدمان الألعاب الإلكترونية وآثاره النفسية والاجتماعية عند الأطفال**، دار خيال للنشر والترجمة، ط1، 2021، ص96.
2 **المرجع نفسه**، ص97.

"في بحث أجرته شركة تسويق عالمية، ظهر أن حوالي 7.5% من لاعبي البلاي ستايشن في الولايات المتحدة الأمريكية تم تصنيفهم على أنهم "مدمنو ألعاب إلكترونية" حسب المفهوم الطبي، أما في بريطانيا فقد أكد تقرير صادر في نوفمبر الماضي أن حوالي 12% ممن يمارسون تلك الألعاب أظهروا علامات الإدمان، ولكن النتيجة في جنوب كوريا أكثر جدية من باقي البلدان، فقد أظهرت دراسات أن 2.4% من عدد السكان الذين تتراوح أعمارهم بين 09 و 39 سنة هم فعلا مدمنون على تلك الألعاب بينما صنّف 10.2% من تلك الفئة على أنهم على شفا الوصول لمرحلة الإدمان."[1]

3. التأثير العصبي: "انتشر في وقت ما دعاية تقول: "كيف ستكون حياتك بدون بلاي ستايشن"، أفتتن بها أطفالنا فأكل صحتهم وأوقاتهم، وأوغل في التأثير على أعصابهم، وهذا ما أكدته إحدى الدراسات، على أن الأطفال المشغوفين بهذه الألعاب يصابون بتشنجات عصبية تدل على توغل سمة العنف والتوتر الشديد في أوصالهم ودمائهم، حتى ربما يصل الأمر إلى أمراض الصرع الدماغي، إذ ماذا تتوقع من طفل يقبع في إحدى زوايا الغرفة وعيناه مشدودتان نحو شاشة صغيرة تمضي ببريق متنوع من الألوان البراقة المتحركة، ويداه تمسكان بإحكام على جهاز صغير ترتجف أصابعهما من كل رجفة من رجفاته، وتتحرك بعصبية على أزرار بألوان وأحجام مختلفة كلما سكن، وآذان صاغية لأصوات وصرخات وطرقات إلكترونية تخفت حينا وتعلوا أحيانا أخرى لتستولي على من أمامها، فلا يرى ولا يسمع ولا يعي مما حوله إلا هي."[2] كما تجدر الإشارة إلى أن الألعاب الإلكترونية تنقسم إلى منبه ورد فعل، وإلى تنبيه على مساحة إلكترونية واسعة.

4. التنمر الإلكتروني: "هو استغلال الأنترنيت والتقنيات المتعلقة به بهدف إيذاء أشخاص آخرين بطريقة متعمدة ومتكررة وعدائية، عن طريق استخدام الإنترنيت (الإيميل، الألعاب الإلكترونية، الرسائل النصية، ووسائل التواصل الاجتماعي مثل اليوتيوب أنستجرام، تويتر ...)"[3]

ونقصد به هنا قيام الطفل بسلوك عدواني أتجاه غيره من الأطفال، وهذا بإيذائه أو تخويفه أو شتمه وإجباره على فعل ما لا يريد والتهجم اللفظي عبر الوسائط الإلكترونية، فالتنمر الإلكتروني يعد أحد أشكال السلوك العدواني وهو نمط سلوكي متكرر وليس حادثا منفردا، إذ يمكن للتنمر أن يترك آثاراً ضارة وطويلة الأجل في الأطفال، فإضافة إلى التأثيرات البدنية للتنمر، يمكن أن يتعرض الأطفال لمشاكل عاطفية ومشاكلٍ في مجال الصحة العقلية بما في ذلك الاكتئاب والقلق، مما قد يؤدي إلى تعاطي مواد الإدمان وتراجع الأداء في المدرسة

1 رأفت صلاح الدين، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص104.

2 إسماعيل أبو زعنونة، **الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا**، مجلة الشقائق، العدد (61)، 2002، ص29.

3 **موقع الشبكة الإسلامية** https://ar.islamway.net/article/84760/ تم تصفح الموقع يوم 12 ماي 2022، الساعة 17:32.

مستقبلا، وعلى العكس من التنمّر الشخصي، فبوسع التنمّر عبر الأنترنت أن يصل إلى الضحية في أي مكان وفي أي لحظة، ويمكن أن يتسبب بأذى كبير، إذ يمكنه أن يصل بسرعة إلى جمهور واسع وأن يترك بصمة دائمة على شبكة الأنترنت تخص جميع المعنيين.

5. **إشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال:** "هي تلك الألعاب التي تروج في الأسواق عن طريق بعض الباعة الذين يقومون بتحميلها عبر الانترنيت ونسخها على أقراص مضغوطة، ويتم تسويقها بشكل عادي من دون مراقبة، "فقد انتشر ضمن هذه الألعاب الإلكترونية كثير من الألعاب الجنسية والصور الفاضحة، لينشأ جيل مائع متهالك قيماً، يألف الجنس غير المنضبط وفق الشرع والدين والقيم والأعراف."[1]

وما يلاحظ في بعض الألعاب الإلكترونية مشاهد وصور عارية، "تقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذبا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدسّ له من خلال الأحداث الجارية والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة؛ فالذكاء يصوّر على أنه الخبث، والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله."[2]

المطلب الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للطفل.

إن الانتشار الرهيب للألعاب الإلكترونية في المجتمع الجزائري بصفة عامة، ووسط الأطفال بصفة خاصة، راجع إلى التطور التكنولوجي الكبير الذي عرفته عديد الأجهزة الرقمية على غرار الهواتف الذكية، والحواسيب وأجهزة البلاي ستايشن، واللوح الإلكتروني والإنترنيت، كلها عوامل ساهمت في انتشار هذه الظاهرة وبشكل كبير أدت إلى تغيير وتأثير في سلوكيات الطفل، خاصة أنها تصرف الطفل عن حياته الطبيعية وتنشئته الاجتماعية من خلال التعلم واكتساب الخبرات والمهارات والقيم والأخلاق من البيئة المحيطة به.

إن لمضامين الألعاب الإلكترونية مرجعية غربية، لأنها صنيعة أجنبية لها تأثير على الطفل الجزائري، باعتبارها أحد الأنشطة الترفيهية الدخيلة على المجتمع الجزائري، كما صرفت نظر الطفل عن النشاطات الطبيعية الأخرى، إذ يتلقى الطفل محتوى ترفيهي لا يمت بأي صلة إلى واقعه المعاش، ما يجعل حياة الطفل تتداخل مع العالم الافتراضي خاصة الأطفال ما دون سن الدراسة، الذين لا يفرقون بين ما هو واقعي وما هو افتراضي، فالآفاق والتكنولوجيا الحديثة ساهمت في تغيير الممارسات الاجتماعية بصفة عامة، ومفهوم اللعب بصفة خاصة لدى الأطفال.

---

1 رأفت صلاح الدين، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص103.

2 **موقع صيد الفوائد**، http://www.saaid.net/tarbiah/126.htm تم تصفح الموقع يوم 12 ماي 2022، الساعة 18:04 مساءاً.

"إن مسؤولية شغل أوقات الفراغ لدى الأطفال تقع على عاتق الوالدين، وهذا يحمل الأسرة العبء الأكبر في اختيار الألعاب المفيدة والمسلية للأطفال بما يتناسب مع أعمارهم، ويجب ألا تكون مضرة بدينهم وأجسادهم ويستحسن تقنين استخدامها بشكل مناسب وتحديد أوقات محددة لها، وذلك لتلاقي أضرار هذه الألعاب، وألا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، وألا تشغلهم عن أوقات الطعام، ويجب أن يقضي الطفل جزءا من وقته في ممارسة الأنشطة اليومية في الهواء الطلق مع أصدقائه وإخوانه."[1]

إن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يشكل حاجزا أمام الأطفال من أجل التعلم من تجارب حياتهم الشخصية المباشرة وتفاعلهم مع محيطهم، كما تمنعهم من القيام بنشاطات أكثر فائدة، كاللعب الجماعي مع الأصدقاء والأقران.

وهنا تظهر أهمية التنشئة الاجتماعية حيث يعرفها ابن خلدون في مقدمته بأنها "عملية بواسطتها يستطيع الأفراد اكتساب معارفهم وأخلاقهم وما يتحلون به من المذاهب والفضائل تارة علما وتعليما وإلقاء، وتارة محاكاة وتلقينا بالمباشر"[2] فبالرغم من التأثيرات الايجابية للألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للطفل، هذه الأخيرة التي تقوم "بتهيئته اجتماعيا ليتقبل ويتبنى -تلقائيا- ثقافة مجتمعه وعاداته من أجل الاندماج والتعاون والتشارك والمساهمة لخلق عضو نافع له مقومات شخصية سوية قادرة على العطاء اجتماعيا"[3]، إلا أن لسلبياتها تأثير أكبر وخطير على الطفل؛ فاستمراره في اللعب الإلكتروني يؤدي إلى العزلة الاجتماعية وعدم الاختلاط مع الآخرين في محيطه الخارجي، مما يؤثر في تكوين شخصيته الطبيعية وتقمصه لشخصيات الألعاب.

"حيث أن العلاقة جد منطقية بين زيادة مدة استعمال هذه الألعاب وبين تقليص أو حتى إقصاء وتهميش الممارسة الاجتماعية والطبيعية للطفل على عدة مستويات، التي تؤدي إلى تخريب الانسجام الطبيعي مع المجتمع، واكتساب عادات سيئة وتكوين ثقافة مشوهة والانفصام عن الواقع لدرجة الخصومة والعداء، ... كما أن الألعاب الإلكترونية تستولي على الطفل وتحرمه من الألعاب التقليدية البسيطة التي توفر له المرح وتصريف وإعمال طاقاته العقلية والبدنية، بالإضافة إلى اللعب الجماعي المباشر الذي يساعده على التكيف والاكتساب الاجتماعي الذي يقوّم ويضبط سلوكياته لاحقا، وهذا ما يضمن -نسبيا- التنشئة الاجتماعية للطفل."[4]

---

1 فاطمة هلال، **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، مرجع سبق ذكره، ص 152.

2 بلعيد الهام، **التنشئة الاجتماعية وتأثيرها في سلوك المنحرفين الاحداث**، قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على الماجستير في تخصص علم الاجتماع القانوني، قسم علم الاجتماع، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2009 - 2010، ص14.

3 دومة أسماء بلعالية، **تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للأطفال**، مجلة الحوار الثقافي، المجلد (06)، العدد (01)، جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم، جوان 2017، ص288.

4 دومة أسماء بلعالية، **تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص289.

1. تقليص العلاقة بين الطفل والأسرة والعزلة الاجتماعية ونقص التواصل مع الاسرة: في مرحلة ما قبل التمدرس، الطفل بحاجة إلى التفاعل المباشر مع والديه وأسرته كالجلوس مع بعض والتحدث واللعب معا، ولكن مع تراجع دور الأسرة خلق أساليب وطرق جديدة في اللعب، خاصة مع ظهور أجهزة الحاسوب والانترنيت والألعاب الإلكترونية الفائقة في الدقة والتصميم والمرونة وشدة الإثارة والتأثير، "وهو ما يؤثر بشكل سلبي على العلاقة الودية التي يحتاجها الطفل في الأسرة، مما قد يؤدي إلى العزلة، ثم قلة الثقة بالنفس"[1]

2. العزلة: إن تصميم الألعاب الإلكترونية معظمه مصمم للعب الانفرادي، ما يجعل الطفل بعيدا عن اللعب الجماعي، "بل إن الأهل يستسهلون ذلك ويفضلون العزلة بحجة البعد عن المشاكل بين الأطفال، ونحن هنا نخطط بقصد أو غير قصد لإبعاد الطفل عن المواقف التربوية والاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار ومتعة التفاعل وحل المشكلات، وبالتالي يفقد اهم أسلوب تربوي وهو التعلم بالمحاولة والخطأ والتجريب والاكتشاف من خلال المواقف التجريبية التربوية"[2]

3. الأنانية: عدم حب المشاركة أحد أسباب نمو صفة الأنانية وحب الذات والتملك على خلاف الألعاب التقليدية، بسبب التصميم الاحترافي الخطير للألعاب الإلكترونية.

إنّ إعداد الطفل ليكتسب مكانة اجتماعية في مراحل نموه المختلفة وتهيئته للحياة الاجتماعية، يكمن من خلال خبرات التنشئة الاجتماعية التي تساهم في بناء شخصية الطفل، وما يتعرض له ليشكل جزءا من هويته ومعارفه وعاداته وتقاليده وشخصيته، ويتم هذا أيضا عن طريق الأسرة بالدرجة الأولى، ومدى معرفتها وإحاطتها بأخطار الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على الطفل، والتي لا تزال من أهم مجالات الأبحاث والدراسات لدى الباحثين.

1 رأفت صلاح الدين، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص106.
2 **المرجع نفسه**، ص107.

خلاصة:

ما استخلصناه في هذا الفصل الثالث من الدراسة، أوضح لنا أن ظهور البرمجيات والأجهزة الإلكترونية بصفة عامة والألعاب الإلكترونية بصفة خاصة، لها تأثيرها على سلوكيات الطفل وتنشئته الاجتماعية، باعتبارها أحد الأنشطة الترفيهية الغربية الصنع دخيلة على المجتمع الجزائري، أخذت أبعاداً عميقة في التأثير على الجانب المعرفي والنفسي والفكري والاجتماعي لدى الطفل.

الإطار التطبيقي

تحليل البيانات واستخلاص النتائج

تمهيد

المبحث الأول: ثبات وصدق أداة البحث

المطلب الأول: ثبات أداة البحث

المطلب الثاني: صدق أداة البحث

المبحث الثاني: تحليل البيانات

أ. متغيرات الدراسة

ب. تحليل وتفريغ بيانات الدراسة

المطلب الأول البيانات الشخصية

المطلب الثاني: أنماط الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أطفال عين الحديد والرحوية

المطلب الثالث: تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل ونموه وتكوينه الشخصي

المطلب الرابع: أسباب اتساع رقعة البيئة الرقمية عند أطفال عين الحديد والرحوية

النتائج العامة للدراسة

مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج العامة

مناقشة النتائج على ضوء الدراسات السابقة

تحليل النتائج في ظل الخلفية النظرية

تمهيد:

إن أي دراسة بحثية لا تكتمل أهميتها عند الجانب النظري فقط، بل يجب إخضاعها إلى التحليل الكمي والكيفي من خلال الدراسات التطبيقية، بالاعتماد على أساليب إحصائية قصد بلوغ الموضوعية في العمل والوقوف على مدى تحقق الفرضيات.

ولتحقيق أهداف الدراسة، قسمنا هذا الجانب التطبيقي إلى مبحثين، المبحث الأول يضم مطلب أول ثبات أداة البحث ومطلب ثانٍ صدق أداة البحث، والمبحث الثاني حول تحليل البيانات، ينقسم إلى مطالب، يضم كل مطلب محور من محاور الاستبيان ويجيب على الأسئلة المتعلقة به؛ وجزء منه خصص لعرض نتائج الدراسة، بما فيها نتائج الجداول المركبة، ونتائج الفرضيات.

في البداية وجب التذكير بحجم العينة والتي هي 100 مفردة، اعتمدنا فيها على العينة القصدية العمدية، وكان اختيارنا يقوم على الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والمتراوح أعمارهم بين 01 و05 سنوات، ونوازن بينهم في ذلك ما بين ذكور وإناث، ولطبيعة عينة الدراسة، لا يمكن إجراء البحث معهم لصغر سنهم أخذنا وجهة نظر أوليائهم باعتبارهم الأقرب لأطفالهم ويلاحظـــــون سلوكياتهم، وتم اختيارهم في بلديتي عين الحديد والرحوية بولاية تيارت، وذلك لقربنا من العينة مكانياً والقيود الزمنية، معتمدين في ذلك على المنهج المسحي، ومع استحالة استخدام أسلوب المسح الشامل اخترنا أسلوب المسح بالعينة، فهذا الأسلوب جعلنا نحصر مجتمع دراستنا في عينة محددة، وبالتالي تكون النتائج أدق وأقرب إلى التعميم الموضوعي، حيث أن دراستنا مركزة في حيز جغرافي محدد.

ولتحقيق أهداف البحث، والحصول على المعلومات وجمعها ودراستها، اعتمدنا إحدى أدوات المناهج العلمية والمتمثلة في الاستبيان (الاستمارة)، وقمنا بتصميمها ومناقشتها مع الأستاذة المشرفة، ثم عرضها للتحكيم على 04 أساتذة، وذلك لفترة ممتدة من 14 إلى 18 أفريل 2022، وبعد التعديل عليها، قمنا بتوزيعها على العينة، وامتدت عملية توزيع وجمع الاستمارات على مدار 07 أيام من شهر ماي 2022، حيث تم استرجاع 100 استمارة بنسبة قدرت بـــ 100% ونسبة ضياع قدرت بـــ 00%، وبعد عملية الاسترجاع قمنا بمراجعة الاستمارات وأجوبة المبحوثين، بغرض تحري الدقة والموضوعية في الدراسة، ليستقر العدد النهائي على 100 استمارة.

المبحث الأول: ثبات وصدق أداة البحث

المطلب الأول: ثبات أداة البحث

يقصد بالثبات مدى قدرة وثبات الأداة على إعطاء اتساق وثبات أسئلة الاستبيان مع بعضها البعض، ومع كل الأسئلة بصفة عامة، حيث قمنا بحساب ثبات المقياس بطريقة التناسق الداخلي للبنود (ألفا كرونباخ)، بواسطة برنامج التحليل الإحصائي (SPSS)، على 20 مفردة قبل توزيعها، وكانت النتائج كالتالي:

الجدول رقم (01):

المحاور	عدد البنود	قيمة معامل ألفا كرونباخ
الأول	10	0.606
الثاني	9	0.595
الثالث	7	0.561
الدرجة الكلية	**26**	**0.747**

من خلال الجدول رقم (01)، نجد أن قيمة ألفا كرونباخ للاستبيان، أي درجة التناسق الداخلي، بين المحور الأول تساوي 0.606، وهي علاقة موجبة بين البنود المكونة للمحور الأول، ودرجة التناسق الداخلي بين بنود المحور الثاني تساوي 0.595، وهي علاقة موجبة بين البنود المكونة للمحور الثاني، ودرجة التناسق الداخلي بين بنود المحور الثالث تساوي 0.561، وهي علاقة موجبة بين البنود المكونة للمحور الثالث، وما يؤكد ذلك درجة التناسق الداخلي لكل بنود الاستبيان تساوي 0.747 وهي علاقة موجبة بين البنود، وبذلك يمكن القول بأن الاستبيان ثابت.

المطلب الثاني: صدق أداة البحث

الصدق الظاهري (صدق المحكمين): بعد ضبط الاستبيان، تم توزيعه على (04) أساتذة من شعبة علوم الإعلام والاتصال، وهم: الدكتور جلولي مخطار أستاذ محاضر "أ" بجامعة ابن خلدون تيارت، قسم العلوم الإنسانية، شعبة علوم الإعلام والاتصال، والدكتور جناد إبراهيم، أستاذ محاضر "أ" بجامعة ابن خلدون تيارت، قسم العلوم الإنسانية، شعبة علوم الإعلام والاتصال، الدكتور موسى بن عودة أستاذ بجامعة ابن خلدون تيارت، قسم العلوم الإنسانية، شعبة علوم الإعلام والاتصال، الأستاذة بلبليدية نور الهدى، جامعة ابن خلدون تيارت، قسم العلوم الإنسانية، شعبة علوم الإعلام والاتصال، بهدف تحكيمها وتقديم الاقتراحات اللازمة، وبعد

الأخذ بنصائح واقتراحات الأساتذة، وموافقة الأستاذة المشرفة، قمنا بالتعديل على الاستبيان، وإضافة وحذف وتعديل بعض الأسئلة وضبط الاستبيان في شكله الأخير.

المبحث الثاني: تحليل البيانات

أ. متغيرات الدراسة:

1.1. المتغيرات المستقلة: هو ذلك المتغير الذي يبحث أثره في متغير آخر، مع إمكانية التحكم فيه للكشف عن تباين هذا الأثر باختلاف قيم أو فئات أو مستويات ذلك المتغير، والمتغير المستقل في دراستنا التي قمنا بها هو: الألعاب الإلكترونية.

2.1. المتغيرات التابعة: هو ذلك المتغير الذي يرغب الباحث في الكشف عن تأثير المتغير المستقل عليه، والمتغير التابع في دراستنا التي قمنا بها هو: سلوكيات الطفل الجزائري.

ب. تحليل وتفريغ بيانات الدراسة:

اشتملت استمارة بحثنا على 07 أسئلة الخاصة بالبيانات الشخصية، إضافة إلى 26 فقرة، تمحورت حول الجانب التأثيري لهذه الألعاب على سلوكيات الطفل الجزائري، حيث تم تقسيمها إلى ثلاثة محاور كالتالي:

محور البيانات الشخصية: يضم 07 أسئلة، بغرض معرفة خصائص مجتمع الدراسة من حيث: نوع الولي، جنس الطفل، عدد الأطفال، سن الطفل، المستوى التعليمي، المستوى المعيشي، مكان الإقامة.

المحور الأول: فقد اشتمل على التساؤلات الخاصة بالدراسة، ويشمل كل البيانات المتعلقة، يحتوي على 10 أسئلة بداية من السؤال رقم 08 إلى السؤال رقم 17.

المحور الثاني: ويشمل البيانات المرتبطة يحتوي على09 أسئلة بداية من السؤال 18إلى السؤال 26.

المحور الثالث: ويشمل البيانات المرتبطة يحتوي على07 أسئلة بداية من السؤال 27إلى السؤال 33.

1. المطلب الأول: محور البيانات الشخصية

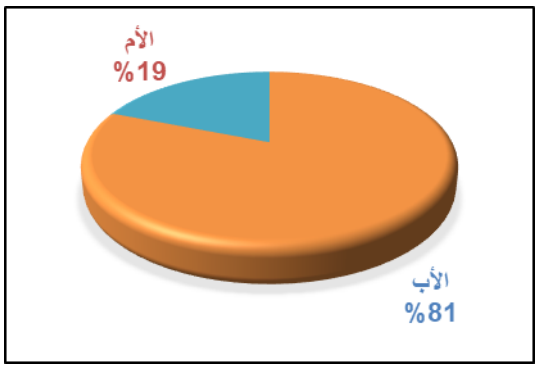
الجدول رقم (02): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الأولياء

الأولياء	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
الأب	81	% 81
الأم	19	% 19
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال الجدول رقم (02)، نلاحظ أن أعلى نسبة للآباء81%، والأمهات بنسبة 19%.

تفسير النتائج: أن أغلب العينة في المتغير الخاص بالأولياء هم الآباء، ما يعكس طبيعة المجتمع الذي يكون فيه ولي الأمر هو الأب، إلا إذا كان ولي الأمر (الأب) متوفى.

التمثيل البياني رقم (01): يوضح النسب المئوية لمتغير الأولياء.



الجدول رقم (03): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير جنس الطفل

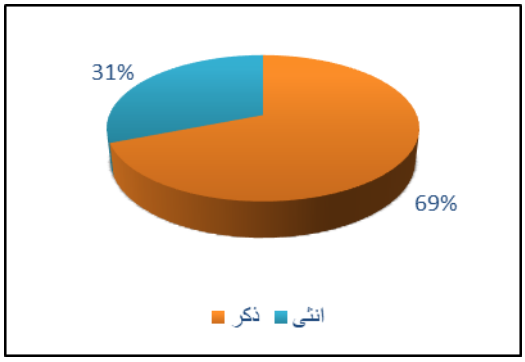
النوع	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
ذكور	69	%69
إناث	31	%31
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: تظهر الإحصائية المبينة في الجدول رقم (03)، أن عدد الذكور هو 69 مفردة، بنسبة 69 %، بينما عدد الإناث بـــ 31 مفردة، بنسبة31%، معظم جنس أطفال العينة محل الدراسة ذكور.

تفسير النتائج: يعود سبب ارتفاع عدد الذكور بالمقارنة مع الإناث، كون عينة الدراسة اختاروا أبنائهم الذكور باعتبارهم أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية، ومقارنة بالدراسات السابقة نلاحظ أن نسبة 69 % جاءت متقاربة مع دراسة ماجستير "أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" للطالبة مريم

قويدر بنسبة 56 %، ودراسة ماجستير "معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل الجزائري" للطالبة علواش كهينة بنسبة 58.25 %، هذه الدراسات تم اعتمادها في الاطار المنهجي، ما يفسر اهتمام الأطفال بالألعاب الإلكترونية وتأثرهم بشكل مباشر بمضمون هذه الألعاب مقارنة مع الإناث.

التمثيل البياني رقم (02): يوضح النسب المئوية لمتغير جنس الطفل.



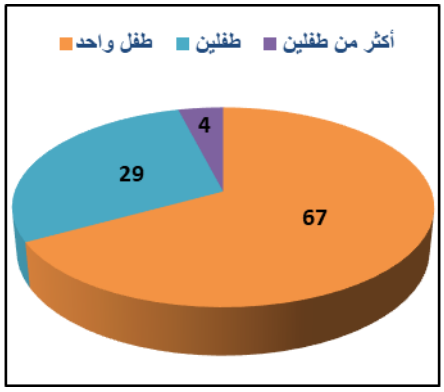
الجدول رقم (04): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الحالة المدنية

الحالة المدنية	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
طفل واحد	67	%67
طفلين	29	%29
أكثر من طفلين	04	%04
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: تظهر الإحصائية المبينة في الجدول رقم (04)، أن معظم أفراد العينة محل الدراسة لهم طفل واحد، وهذا بنسبة تقدر بـــ 67 %، وهي أعلى نسبة مقارنة بالنسب الأخرى، كما سجلنا ثاني أعلى فئة عمرية بطفلين وذلك بنسبة 29%، ثم تليها فئة أكثر من طفلين بنسبة 04%.

تفسير النتائج: توصلنا من خلال نتائج الجدول، أن أغلب العينة لهم طفل واحد يستخدم الألعاب الإلكترونية، وباعتبار هذا الطفل الوحيد المتواجد داخل الأسرة يلقى اهتماما مبالغا فيه من قبل الأولياء، وهذا ما يجعله يتصرف بكل حرية ومن دون رقابة، وهذا النوع من المتغيرات لم نجده في الدراسات السابقة، وهذا ما يخدم موضوع دراستنا.

التمثيل البياني رقم (03): يوضح النسب المئوية لمتغير الحالة المدنية



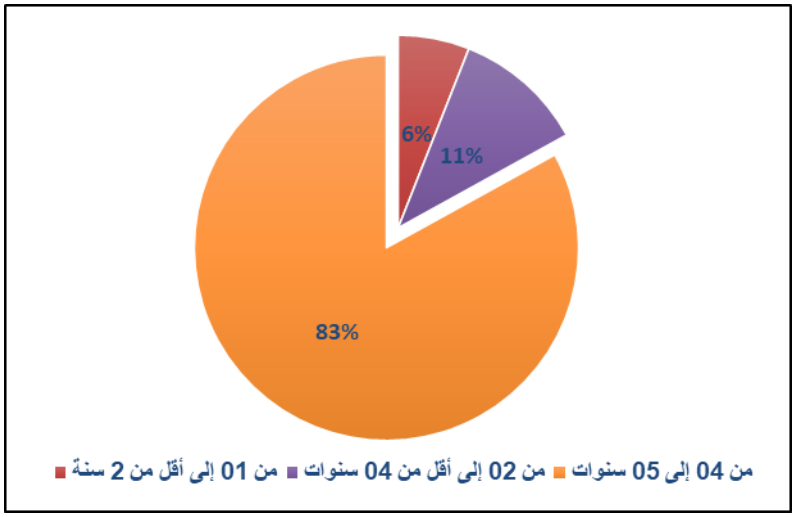
الجدول رقم (05): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الفئة العمرية

الفئة العمرية	ذكر	أنثى	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
من 01 إلى أقل من 2 سنة	04	02	06	%06
من 02 إلى أقل من 04 سنوات	05	06	11	%11
من 04 إلى05 سنوات	60	23	83	%83
المجموع	**69**	**31**	**100**	**%100**

تحليل الجدول: تشمل العينة 100 مبحوث، حيث تظهر الإحصائية المبينة في الجدول رقم (05)، أن الفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات هي أكثر عددا بـــ 83 مفردة، أي بنسبة 83 %، وهي أعلى نسبة مقارنة بالنسب الأخرى، كما سجلت الفئة العمرية من 02 إلى أقل من04 سنوات ثاني أعلى عدد بـــ 11 مفردة، وبنسبة 11 %، ثم الفئة العمرية من سنة إلى أقل من سنتين بـــ 06 مفردات بنسبة 06%.

تفسير النتائج: توصلنا من خلال نتائج الجدول، أن الفئة العمرية الأكبر سنا بين مفردات مجتمع الدراسة، مـــن 04 إلى 05 سنوات هي الفئة الأكثر عددا وممارسةً للألعاب الإلكترونية، وهذا ببلـــوغهم مرحلـــة الطفولـــة المبكرة، حيث ينمو إدراكهم ويحرزون استقرارا فسيولوجياً ونموا شاملاً ومتكاملاً، كما جاءت هذه النســـب متقاربة مع الدراسات السابقة، في حين يكمن الاختلاف معها من حيث متغير الفئة العمرية.

التمثيل البياني رقم (04): يوضح النسب المئوية لمتغير الفئة العمرية



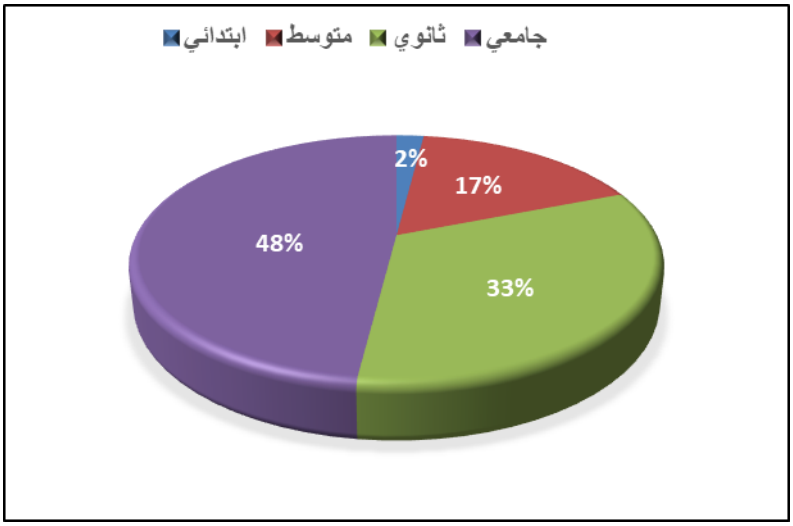
الجدول رقم (06): يبين توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
ابتدائي	02	%02
متوسط	17	%17
ثانوي	33	%33
جامعي	48	%48
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: تظهر الإحصائية المبينة في الجدول رقم (06)، أن العينة غير متساوية العدد بالنسبة لمتغير المستوى التعليمي، كما يتضح لنا أن معظم أفراد العينة مستواهم التعليمي جامعي وهذا بنسبة 48 %، وهي أعلى نسبة مقارنة بالنسب الأخرى، كما سجل مستوى الثانوي ثاني أعلى فئة بنسبة 33 %، ثم يليه مستوى متوسط بنسبة 17%، وأخيرا فئة مستوى ابتدائي ويمثلون نسبة 02% من أفراد العينة.

تفسير النتائج: بما أن فئة المستوى المتوسط والابتدائي كانت بنسبة ضئيلة، هذا يدل على صدق استماراتنا كون العينة أغلبها مثقفة وذات زاد معرفي ما يؤكد ويدعم مصداقية دراستنا ونتائجها، ومنه يتبين أن العينة محل الدراسة هي إطار ذو قدرات مهنية وتعليمية عالية وذات كفاءات عالية.

التمثيل البياني رقم (04): يوضح النسب المئوية لمتغير المستوى التعليمي



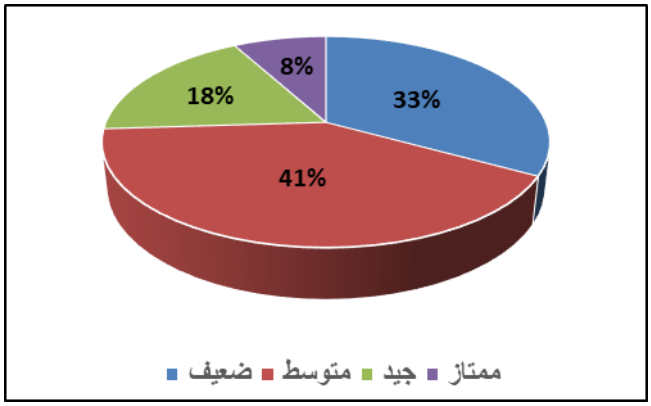
الجدول رقم (07): يبين توزيع أفراد العينة حسب المستوى المعيشي

المستوى المعيشي	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
ضعيف	33	%33
متوسط	41	%41
جيد	18	%18
ممتاز	08	%08
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: تظهر الإحصائية المبينة في الجدول رقم (07)، أن معظم أفراد العينة محل الدراسة، المستوى المعيشي متوسط بـــ 41 مفردة، وهذا بنسبة 41%، تصنف ضمنه وحدة العينة التي يكون فيها أحد الوالدين عامل أو موظف أو حتى كلاهما عامل، ودخل شهري ما بين 25000دج إلى 50000دج وهي أعلى نسبة مقارنة بالنسب الأخرى، كما سجل المستوى المعيشي ضعيف ثاني أعلى فئة بـــ 33 مفردة بنسبة 33%، تصنف ضمنه وحدة العينة التي يكون فيها أحد والديها عامل مع دخل شهري لا يفوق 20000دج أو كلاهما عاطل عن العامل، ثم يليه المستوى المعيشي جيد بنسبة 18%، تصنف ضمنه مفردات العينة التي يكون كلا والديها أو أحد والديها إطار أو تاجر، ودخلهم الشهري يفوق 60000دج، وفي الأخير المستوى المعيشي ممتاز بنسبة 08%، تصنف ضمنه مفردات العينة التي يكون كلا والديها أو أحد والديها إطار في المؤسسات الدفاعية والاقتصادية الكبرى أو رجال أعمال يفوق دخلهم 120000دج، كما تتقارب هذه النسب مع الدراسات السابقة.

تفسير النتائج: بما أن فئة المستوى المعيشي ممتاز وفئة جيد ضئيلة، مقارنة بالفئتين متوسط وضعيف، هذا راجع لكوننا قسمنا جزء كبير من الاستمارة بالبلدية، وباعتبار المؤسسة عمومية غير اقتصادية فإن الأجر محدود.

التمثيل البياني رقم (05): يوضح النسب المئوية لمتغير المستوى المعيشي.



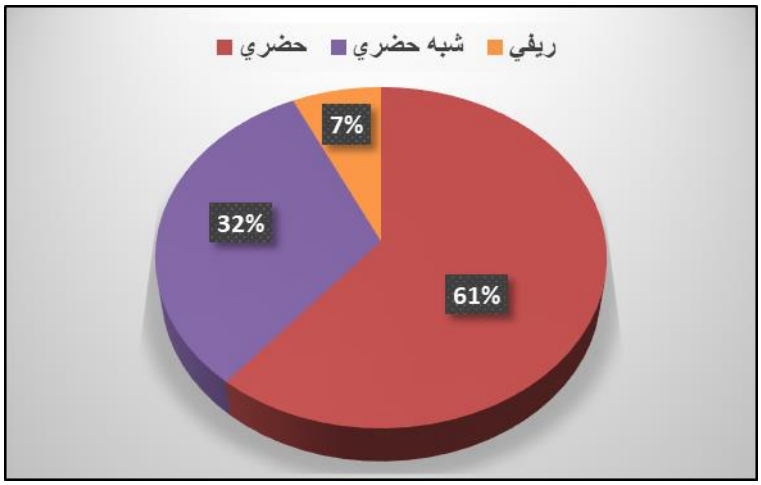
الجدول رقم (08): يبين توزيع أفراد العينة حسب مكان الإقامة

مكان الإقامة	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
حضري	61	% 61
شبه حضري	32	% 32
ريفي	07	% 07
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: تظهر الإحصائية المبينة في الجدول رقم (08)، أن معظم أفراد العينة محل الدراسة مكان إقامتهم حضري، وهذا بنسبة تقدر بـــ 61%، وهي أعلى نسبة، كما سجل شبه حضري بنســـبة 32%، في حـــين الريفي سجل أقل نسبة بـــ 07%

تفسير النتائج: توصلنا من خلال الجدول، أن عينة الدراسة يقطن أغلبها ببلديتي عين الحديد والرحويـــة ممـــا يجعلهم يكتسبون عدة سلوكيات، كما أنهم في المدينة أكثر احتكاكا بمختلف الفئات الاجتماعية، كما تتـــوفر لديهم كل الإمكانيات التي تسمح لهم باقتناء الألعاب الإلكترونية عكس الذين يعيشون في القرى والأريـــاف، هذا المتغير غير متاح بالدراسات السابقة، حيث أن الدراستين المذكورتين سلفا قامتا بأخذ عينة مـــن المدينـــة فقط، وهذا بالشيء الجديد في هذه الدراسة، كما يخدم موضوع دراستنا أيضا.

التمثيل البياني رقم (06): يوضح النسب المئوية لمتغير مكان الإقامة.



2. المطلب الثاني: أنماط الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أطفال عين الحديد والرحوية.

تنص الفرضية الأولى على أن: الأطفال يحبذون ألعاب الحركة، والألعاب الإستراتيجية وألعاب المحاكاة.

الجدول رقم (09): هل يهتم طفلك بالألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: معرفة مدى اهتمام الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الاولياء.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
دائما	84	% 84
أحيانا	14	% 14
نادرا	02	% 02
المجموع	**100**	**% 100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (09) نجد أن نسبة 84% للاقتراح دائما، 14 % للاقتراح أحيانا، و02% للاقتراح نادرا.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، تبين أن أطفال العينة أغلبهم يهتم بالألعاب، وهذا ما يخدم هدف دراستنا.

الجدول رقم (10): هل يهتم طفلك بالألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: معرفة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وفق متغيري السن والجنس.

الاقتراحات	من 01 إلى أقل من 2 سنة				من 02 إلى أقل من 04 سنوات				من 04إلى 05 سنوات			
	ذكور		إناث		ذكور		إناث		ذكور		إناث	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
دائما	00	%00	00	%00	02	%40	01	%17	35	%58.34	16	%69.57
أحيانا	01	%25	00	%00	02	%40	02	%33	23	%38.33	05	%21.74
نادرا	03	%75	02	%100	01	%20	03	%50	02	%03.33	02	%08.69
المجموع	**04**	%100	**02**	%100	**05**	%100	**06**	%100	**60**	%100	**23**	%100

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (10)، نلاحظ تفاوت واختلاف في النسب بين الجنسين والفئات العمرية في الاهتمام بالألعاب الإلكترونية، حيث نجد أن نسبة الذكور في الفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات لها اهتمام بالألعاب، منها 58.34 % في الاقتراح دائما، 38.33 % في الاقتراح أحيانا،

3.33 % في الاقتراح نادرا، أما نسبة الإناث في نفس الفئة العمرية، نجد منها 69.57 % دائما، و21.74% أحيانا، و8.69 % نادرا، أما الفئة العمرية من 02 إلى أقل من 04 سنوات نلاحظ تقاربا في النسب بين الجنسين، حيث نجد أن نسبة الإناث 17 % للاقتراح دائما، 33 % للاقتراح أحيانا، و50 % للاقتراح نادرا، أما بالنسبة للذكور نجد نسبة 40 % لكل من الاقتراحين دائما وأحيانا، و20 % للاقتراح نادرا؛ أما الفئة العمرية الصغرى في العينة من سنة إلى أقل من سنتين نلاحظ فيها أيضا تقاربا في النسب بين الجنسين، نجد نسبة الذكور 00% للاقتراح دائما، 25% للاقتراح أحيانا، و75% للاقتراح نادرا، أما الإناث نجد نسبة 00% للاقتراحين دائما وأحيانا، و100% للاقتراح نادرا.

تفسير النتائج: توصلنا من خلال الجدول، أن أعلى نسبة من المبحوثين والمقدرة بـــ 83 % يستخدم أطفالهم الألعاب الإلكترونية، وهي مقسمة ما بين الذكور بنسبة 60 % والإناث بنسبة 23 %، بنسب متباعدة بين الجنسين في الفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات أكدوا أنه دائما يهتم ويستخدم أطفالهم هذه الألعاب، وهذا راجع لغياب النشاطات والممارسات المجتمعية، ما يدفع الطفل إلى البحث عن بدائل تحاكي العالم الحقيقي وخصائصه العمرية خاصة أنه في مرحلة الطفولة المبكرة، فيلجأ إلى أسهل الوسائل الممكنة للحصول عليها، ومع توفر الأجهزة الحديثة في ظل التطور التكنولوجي وظهور ما يسمى بالأجهزة الرقمية بصفة عامة والألعاب الإلكترونية بصفة خاصة، وجد الطفل سهولة في الاندماج مع العالم الافتراضي من خلال برامج وتطبيقات مصممة وفق عوامل الجذب كالرسوم والألوان، وتوفرها على عوامل وهمية افتراضية تسمح للطفل بتحقيق رغباته التي يعجز عن تحقيقها في عالمه الحقيقي، في حين نجد أن الفئة العمرية من 02 إلى أقل من 04 سنوات أكدوا أنهم أحيانا يهتم أطفالهم بالألعاب الإلكترونية، والفئة العمرية من سنة إلى أقل من سنتين أكدوا أنه نادرا ما يستخدم ويهتم أطفالهم بالألعاب الإلكترونية، ويرجع ذلك إلى وجود بدائل أخرى للطفل تعزز من نشاطه الذهني والحركي، وما تتميز به هاتين المرحلتين من مظاهر النمو خلال العامين الأولين والتي نجد منها النمو الجسمي والحسي والعقلي والحركي، وفي سن الثالثة يبدأ الطفل في التعرف على البيئة الخارجية ويكتسب العادات والتقاليد الاجتماعية، بالإضافة إلى تحكم الأسرة بمواعيد اللعب.

ومنه نستخلص من معطيات الجدول، أن الأغلبية الساحقة من الفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات من فئة الذكور، هي الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية، وهذا راجع لنفسية الطفل خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة، ومنه نستنتج أن متغير السن والجنس له تأثير في استخدام الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (11): ما هي المدة التي يقضيها طفلك في اللعب؟

الغرض منه: معرفة المدة التي يقضيها الطفل في اللعب والسبب وراء ذلك.

الاقتراحات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
01 ساعة	09	%09
02 ساعة	14	%14
03 ساعة	23	%23
أكثر من 04 ساعات	54	%54
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (11)، نجد أن نسبة 54% من أفراد العينة، يقضون أكثر من 04 ساعات في استخدام الألعاب الإلكترونية، أما ثاني نسبة وهي 23% كانت حول اللعب لمدة 03 ساعات، ثم تليها نسبة 14% لمدة ساعتان، و09% لمدة ساعة واحدة، ونلاحظ أن نسبة 54%، جاءت متباعدة مع دراسة ماجستير "أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" للطالبة مريم قويدر بنسبة 12.5 % لأربع ساعات ومتقاربة بنسبة 32.5 لأكثر من 05 ساعات، كما جاءت متقاربة مع دراسة ماجستير "معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل الجزائري" للطالبة علواش كهينة بنسبة 44.35%، أما باقي النسب تقريبا متقاربة.

تفسير النتائج: توصلنا من خلال النسب المدونة في الجدول، أن هذا إن دلّ على شيء إنما يدل على غياب بدائل أخرى للأسر وتخلي الأطفال عن مضامين ترفيهية هادفة تعتمد على النشاط الحركي والذهني لصالح الألعاب الإلكترونية، وملء وقت الفراغ باللجوء إلى التصورات الافتراضية لمحاكاتها للواقع بسبب تصميماتها وسهولة استخدامها واكتساب المهارات التكنولوجية، وهذا ما لمسناه من خلال الدراسة الميدانية، أما النسب المتبقية لها ميولات أخرى كالألعاب التقليدية وتحفظ كبير من قبل العائلات.

الجدول رقم (12): أين يلعب فيه طفلك الألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: معرفة الأماكن التي يزاول فيها الأطفال لعب الألعاب الإلكترونية، والسبب وراء ذلك.

الاقتراحات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
المنزل	69	%69
نادي الإنترنت	06	%06
قاعة الألعاب	25	%25
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (12)، نجد أن نسبة 69% من عينة البحث أبنائهم يلعبون الألعاب الإلكترونية في المترل، ونسبة 25 % من الأطفال يلعبون في قاعات الألعاب، ونسبة 06 % يلعبون في نوادي الإنترنيت، ونلاحظ أن نسبة 69 % جاءت متقاربة مع دراسة ماجستير "أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" للطالبة مريم قويدر بنسبة 40.90%، ودراسة ماجستير "معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل الجزائري" للطالبة علواش كهينة بنسبة 58.25 % وباقي النسب متقاربة، ما يفسر أن الأطفال يفضلون ممارسة الألعاب في المترل.

تفسير النتائج: توصلنا من خلال النسب المدونة في الجدول، أن أغلب أفراد العينة يلعبون الألعاب الإلكترونية في المترل، ومنه نستخلص أنه لا يمكن أن يخلو أي بيت من أي نوع من أنواع الأجهزة الإلكترونية الحديثة، كما أن للطفل الحرية في المترل وإحساس بالراحة كما يسهل مراقبته من طرف الأولياء، أما فيما يخص انخفاض نسب اللعب خارج المترل هذا يعود إلى التكلفة المالية التي تتطلبها لقضاء ساعات اللعب وأيضا صعوبة مراقبة الأولياء لأطفالهم، لأن هذه الأماكن أغلبها عامة.

الجدول رقم (13): كيف يفضل طفلك لعب الألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: معرفة الأطراف التي يشاركها الطفل لعب الألعاب الإلكترونية.

الاقتراحات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
منفردا	73	%73
مع الأصدقاء	21	%21
مع العائلة	06	%06
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (13)، نجد أن نسبة 73% من أفراد العينة يلعب أبنائهم بشكل فردي، أما نسبة 21% تفضل الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء، في حين أقل نسبة 06% يلعبون الألعاب مع العائلة، ونلاحظ أن نسبة 73 % جاءت متباعدة مع دراسة ماجستير "أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" للطالبة مريم قويدر بنسبة 36%، ومع الأصدقاء بنسبة 30% ومع العائلة بنسبة 27.50%، ومتناقضة مع دراسة ماجستير "معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل الجزائري" للطالبة علواش كهينة، التي أكدت دراستها على نفس المتغير أن أفراد العينة يفضلون مشاركة العائلة بنسبة 45.42%، وبشكل فردي جاءت النسبة متباعدة حيث أكدت دراستها على نسبة

39.58%، ومع الأصدقاء بنسبة 15%، ما يفسر تعدد للطرق التي يفضلها الأطفال في اللعب بالألعاب الإلكترونية.

تفسير النتائج: توصلنا من خلال النسب المدونة في الجدول، أن أفراد العينة يفضلون اللعب الفردي لعدم رغبتهم في مشاركة اللعب مع غيرهم، أو أن أغلب الألعاب التي يلعبها الأطفال هي ألعاب فردية، كما لاحظنا عدم اهتمام الأولياء بمراقبة طبيعة لعب أطفالهم لهذا النوع من الألعاب وعدم الأخذ بعين الاعتبار الانعكاسات السلبية على طبيعة وشخصية الطفل الاجتماعية، كما له تأثير سلبي في ظل غياب التنافسية وروح التعاون والتشارك في اللعب، وعدم اكتساب مهارات وخبرات جديدة من الآخرين، بالإضافة إلى إصابة الطفل بالملل والروتين اليومي.

الجدول رقم (14): ما هي الفترة المفضلة لطفلك لممارسة الألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: معرفة الأوقات المناسبة للطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
صباحا	03	%03
مساءا	36	%36
ليلا	61	%61
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (14)، نجد أن نسبة 61% من عينة البحث يلعب أطفالهم الألعاب الإلكترونية ليلاً في حين 36 منهم يلعب أبناءهم مساءا، ونسبة شبه منعدمة 03 % يلعب أبنائهم صباحا، ونسبة 61% من هذه الدراسة جاءت متناقضة مع دراسة الطالبتين زكية العمراوي ونورة تمرابط،[1] اللائي تحصلن على نسبة 37.09% يمارسونها طوال النهار، ومتقاربة من نسبة 36% الذين يمارسون الألعاب مساءا، حيث تحصلتا على نسبة 21.25%، ويعود هذا الفارق لحجم عينة دراستهما التي اشتملت على 240 مفردة، وعينة البحث غير العشوائية "العرضية".

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، نجد أن أغلب مفردات العينة أبنائهم يلعبون في الفترة المسائية والفترة الليلية، وهذا إن دلّ على شيء إنما يدل على أن المدة التي يقضيها الأطفال في اللعب ليلا ومساءا، لها تأثير على صحتهم وجهازهم العصبي وعدم قدرتهم على النهوض صباحا بسبب قلة النوم.

1 زكية العمراوي، نورة تمرابط، **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري**، مرجع سبق ذكره.

الجدول رقم (15): ما هي الأجهزة التي يمتلكها ويستخدمها طفلك لغرض اللعب؟

الغرض منه: معرفة الأجهزة المتاحة للطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
جهاز كمبيوتر	17	% 17
الهاتف الذكي	49	% 49
اللوح الإلكتروني	13	%13
أجهزة الألعاب الإلكترونية	21	% 21
المجموع	**100**	**% 100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (15) نجد أن نسبة 49% من الأطفال يستخدمون الهاتف الذكي، وبنسبة21% يمتلكون أجهزة الألعاب الإلكترونية، وبنسبة 17% يستخدمون الحاسوب، وبنسبة 13% يستخدمون اللوح الإلكتروني، نتائج هذه الدراسة جاءت متقاربة مع دراسة الطالبتين زكية العمراوي ونورة تمرابط،[1] اللائي تحصلن على نسبة 69.59% يستخدمون الهاتف الذكي، ونسبة 15.83% الذين يستخدمون اللوح الإلكتروني، ونسبة 14.58% يستخدمون الكمبيوتر.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، نجد أن أغلب أطفال البلديتين الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية يستخدمون الهاتف الذكي والجهاز اللوحي، نظرا لسعر هذه الأجهزة التي أصبحت في متناول الجميع والمستوى المعيشي المتوسط.

1 زكية العمراوي، نورة تمرابط، **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري**، مرجع سبق ذكره.

الجدول رقم (16): ما هي الأجهزة التي يمتلكها ويستخدمها طفلك لغرض اللعب؟

الغرض منه: معرفة الأجهزة التي يمتلكها ويستخدمها الطفل لغرض اللعب وفق متغير السن.

الإجابات	الفئة العمرية	التكرارات	التكرار بالنسبة%
جهاز الكمبيوتر	من 01 إلى أقل من 02 سنة	00	% 00.00
	من 02 إلى أقل من 04 سنوات	00	% 00.00
	من 04 إلى 05 سنوات	17	% 20.48
الهاتف الذكي	من 01 إلى أقل من 02 سنة	05	% 83.33
	من 02 إلى أقل من 04 سنوات	08	% 72.72
	من 04 إلى 05 سنوات	37	% 44.59
اللوح الإلكتروني	من 01 إلى أقل من 2 سنة	01	% 16.67
	من 02 إلى أقل من 04 سنوات	02	% 18.18
	من 04 إلى 05 سنوات	10	% 12.04
أجهزة الألعاب الإلكترونية	من 01 إلى أقل من 02 سنة	00	% 00.00
	من 02 إلى أقل من 04 سنوات	01	% 09.10
	من 04 إلى 05 سنوات	19	% 22.89
المجموع		**100**	**% 100**

تحليل الجدول من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (16)، نلاحظ تفاوت واختلاف في النسب في متغير الفئات العمرية في الأجهزة التي يمتلكها ويستخدمها الطفل في اللعب بالألعاب الإلكترونية، حيث وجدنا أن غالبية الفئة المبحوثة يستخدمون الهاتف الذكي منها نسبة 44.59 % للفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات، ونسبة 72.72 % للفئة العمرية من 02 إلى أقل من 04 سنوات، ونسبة 83.33 % للفئة العمرية من 01 إلى أقل من سنتين، أما الاقتراح أجهزة الألعاب الإلكترونية وجدنا نسبة 22.89 % للفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات، ونسبة 09.10 % للفئة العمرية من 02 إلى أقل من 04 سنوات، وبنسبة منعدمة للفئة العمرية من 01 إلى أقل من سنتين، والاقتراح جهاز الكمبيوتر وجدنا نسبة 20.48 %، كلها للفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات، ومنعدمة بنسبة 00 % للفئة العمرية من 02 إلى أقل من 04 سنوات ومن 01 إلى أقل من سنتين، والاقتراح اللوح الالكتروني وجدنا نسبة 12.04 % للفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات، ونسبة 18.18 % للفئة العمرية من 02 إلى أقل من 04 سنوات، ومنعدمة بنسبة 16.67 % للفئة العمرية من

01 إلى أقل من سنتين، وما لاحظناه من نسب في الدراسات السابقة جاءت مخالفة لنوعية البحث الذي قمنا به، حيث اقتصرت دراسة ماجستير "أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" للطالبة مريم قويدر[1] على امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى المعيشي، أما دراسة ماجستير "معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل الجزائري" للطالبة علواش كهينة[2] جاءت متقاربة بنسبة 69.59% للهواتف الذكية واللوح الإلكتروني بنسبة 15.83 % والكمبيوتر بنسبة 14.58 % لجميع الفئات العمرية من دون تحديد متغير السن الذي اعتمدت فيه الفئات العمرية بين 6 و10 سنوات و11 و15 سنة.

تفسير النتائج: توصلنا من خلال نتائج الجدول، أن أعلى نسبة من المبحوثين يمتلكون ويستخدمون الهاتف الذكي بنسب متباعدة بين الفئات العمرية، ويعود هذا إلى مميزاتها التكنولوجية ذات الجودة العالية في التصميم، وسهولة حملها من حيث الوزن مقارنة بصغر سن المبحوثين، بحيث يمكنهم التنقل به أينما يريدون كما يمكن للفئة العمرية من 02 إلى أقل من 04 سنوات والفئة العمرية من 01 إلى أقل من 02 سنة لعب الألعاب التي يفضلونها بأي وضعية تساعدهم إما مستلقين أو جالسين عكس الفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات التي تستطيع اللعب بأي وضعية، وهذا يعود لكبر سنهم وخصائص نموهم الجسمي والعقلي وحتى التفكري، بالإضافة إلى كونها الوسيلة الأكثر شعبية، تليها بنسبة متباعدة أجهزة الألعاب الإلكترونية (Play Station-Nintendo-Xbox) وهو ما يمكن تفسيره وفق متغير المستوى المعيشي وتأثيره النسبي، نظرا لارتفاع سعر هذه الأجهزة في الأسواق الجزائرية، وتستخدمها الفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات لصعوبة التعامل معها وطريقة اللعب بها حيث لا يمكن لعب بها إلا جالسا وهو ما لا يناسب الفئات العمرية الأخرى الأقل نسبة في الاستخدام، يليها جهاز الكمبيوتر واللوح الالكتروني بنسب متقاربة فيما بينها، فاستخدام جهاز الكمبيوتر حسب النسب المتحصل عليها يقتصر على الفئة من 04 إلى 05 سنوات وهذا له تفسير واحد وهو صعوبة التعامل مع الجهاز الذي يحتاج خبرات مسبقة لكيفية تنصيب وبرمجة الألعاب المفضلة، وهنا يحتاج الطفل لتدخل الأولياء ومساعدتهم في اللعب، أما اللوح الإلكتروني يعاب عليه كبر حجمه وثقل وزنه بالنسبة لمفردات العينة، وهو ما يفسر اقتصاره بنسبة منخفضة على الفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات ونسبة جد منخفضة على الفئة العمرية من 02 إلى أقل من 04 سنوات، وهذا ما استخلصناه في الدراسة الميدانية.

1 مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مرجع سبق ذكره.

2 علواش كهينة، **معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل الجزائري**، مرجع سبق ذكره.

الجدول رقم (17): ما هي الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى طفلك؟

الغرض منه: معرفة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الأطفال.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
الألعاب القتالية	41	% 41
الألعاب الإستراتيجية	11	% 11
الألعاب الرياضية	06	% 06
الألغاز والمسابقات	10	% 10
الألعاب التعليمية	32	% 32
المجموع	100	% 100

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (17)، نجد أن نسبة 41% من العينة يمارس أبنائهم الألعاب القتالية، في حين توزعت باقي العينة على الاقتراحين الألعاب الرياضية والألعاب التعليمية 32 %أما الألعاب الإستراتيجية نجد نسبة 11% من عينة البحث تمارس هذه الألعاب، أما الألغاز والمسابقات 10%، والألعاب الرياضية فنجد نسبة 06%.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة نلاحظ أن أغلب الأطفال يمارسون الألعاب القتالية، لما تتميز به من خصائص التشويق والإثارة وعوامل الجذب كالموسيقى والألوان التي تحاكي الواقع وحب الفوز والتحدي، الأمر الذي يجذب الطفل لها، فهي تصور الشخصيات على أنها حقيقية، الأمر الذي يسهم في ارتباط العينة المبحوثة بهذه الألعاب، كما لها تأثير ذهني على الطفل، حيث لمسنا سلوكيات عنيفة الأمر الذي أثر على سلوكه وشخصيته ونموه الطبيعي وحياته الاجتماعية. أما الألعاب التعليمية نجدها بنسبة أقل، وهذا راجع إلى دور الأولياء في حث أطفالهم على التعلم وتنمية مهاراتهم الفكرية والذهنية من خلال تحميل بعض الألعاب التعليمية تسهم في بلورة اللبنة الأساسية لدى الأطفال وتعلم مهارات جديدة تجلت في أهمية تزويد الطفل بتلك المعلومات والمهارات المرغوبة في مرحلة الطفولة ونظراً لأهمية هذه المرحلة، بحيث شملت أيضا الألعاب الرياضية وتطوير مهارات المشي والقدرات الحركية لدى أفراد العينة، فقد ساهمت بقسط كبير في تحسين اللغة وزيادة تركيز الطفل من خلال حل الألغاز والمسائل الفكرية ما أكسبه مجموعة من الخبرات التعليمية التي ساعدته في حياته اليومية، أما الألعاب الإستراتيجية نلحظ أنها ذات أهمية بنسبة أقل مقارنة بالألعاب القتالية والتعليمية بـــ11% بحيث أننا نلمس من خلال هذه النسبة أن إقبال الأطفال كان بنسبة أقل من سابقتها فهي الأخرى لها من التأثير ما يؤثر على سلوكياتهم، والتأثير على حياة الطفل الطبيعي الذي يلجأ إلى هذا النوع من الألعاب.

الجدول رقم (18): ما هي الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى طفلك؟

الغرض منه: معرفة أنماط الألعاب التي يلعبها الأطفال وترتيبها حسب الأهمية ووفق متغير الجنس.

الجنس	التكرار	النسبة %	الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة%
الذكور	69	% 69	ألعاب قتالية وحربية	41	% 59.42
			الألعاب التعليمية	12	% 17.39
			ألعاب إستراتيجية	10	% 14.50
			ألعاب رياضية	06	% 08.69
			الألغاز والمسابقات	00	% 00.00
			ألعاب المغامرات	00	% 00.00
			ألعاب السباق	00	% 00.00
المجموع				69	%100
الإناث	31	% 31	الألعاب التعليمية	20	% 64.52
			الألغاز والمسابقات	10	% 32.26
			ألعاب إستراتيجية	01	% 03.22
			ألعاب قتالية وحربية	00	% 00.00
			ألعاب السباق	00	% 00.00
			ألعاب رياضية	00	% 00.00
			ألعاب المغامرات	00	% 00.00
المجموع				31	%100

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (18)، نلاحظ تفاوت واختلاف في النسب في متغير الجنس بين الذكور بنسبة 69 % والإناث بنسبة 31 % في أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة، حيث وجدنا نسبة 59.42 % من الذكور يفضلون الألعاب القتالية والحربية، ونسبة 17.39 % يفضلون الألعاب التعليمية، ونسبة 14.50% يفضلون الألعاب الاستراتيجية ونسبة 08.69% يفضلون الألعاب الرياضية، كما وجدنا نسبة 64.52 % من الإناث يفضلون الألعاب التعليمية، ونسبة 32.26 % يفضلون الألغاز والمسابقات، ونسبة 03.22 % يفضلون الألعاب الاستراتيجية، ومنعدمة بنسبة 00 % للألعاب المذكورة

أعلاه، وتتقارب دراستنا مع دراسة الطالبة مريم قويدر[1]، حيث توصلت دراستها إلى نسبة 65.2% من فئة الذكور يميلون أكثر للألعاب الحربية والقتالية، ونسبة 22.70% يميلون ألعاب المغامرات ونسبة 19.60% يميلون إلى الألعاب الاستراتيجية، في حين أن فئة الإناث يملن أكثر إلى الألعاب التعليمية بنسبة 38.60% وبنسبة 34.10% يميلن إلى ألعاب الألغاز والمسابقات، وتتباعد دراستنا مع دراسة الطالبة زكية العمراوي ونورة تمرابط،[2] حيث توصلتا في دراستهما إلى نسبة 13.33% من الأطفال يفضلون ألعاب الحركة والعنف، نسبة 12.08% يفضلون ألعاب الألغاز والمسابقات ونسبة 42.09% ألعاب المغامرات، ويعود التباعد إلى نوع عينة مجتمع الدراسة التي اعتمدوا فيها على العينة العشوائية، والاستبيان الإلكتروني كأداة منهجية، وهذا لعدم قدرتهم على التواصل المباشر مع مفردات البحث.

تفسير النتائج: توصلنا من خلال نتائج الجدول، أن أعلى نسبة من المبحوثين من فئة الذكور يفضلون الألعاب القتالية والحربية والتي تعتمد أساسا على "تحديات جسمية يجب على اللاعبين التغلب عليها، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتوالي المستويات لتصبح أكثر صعوبة، مما تتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما تقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات"[3]، وهو ما يجعل الطفل يميل إليها لما فيها من قوة وشحنة زائدة يشعر بها، إذ أن عدد كبير منها تحاكي الواقع، حيث يجد الطفل نفسه في حرب مع شخصيات أخرى مما يزيد من متعة التزال بالإضافة إلى أغلب الألعاب هي عبارة عن شخصيات معروفة ويحبها الأطفال، كما أنه يمكن للطفل أن يختار الشخصية التي يريد ويطلق الاسم الذي يفضله، في حين نجد أن نسبة المبحوثين من فئة الإناث لا تهتم إطلاقا بهذا النمط من الألعاب الحربية وهو ما يوضحه الجدول أعلاه، ومنه نستخلص أنّ الأطفال من فئة الذكور يحبذون ألعاب الحركة بجميع أنواعها القتالية والحربية والمنصات واستخدام الأسلحة والتصويب التكتيكي، وهو ما يتوافق مع الإجابة على الجزء الأول من الفرضية الأولى لهذه الدراسة.

كما توصلنا من خلال نتائج الجدول، أن أعلى نسبة من المبحوثين من فئة الإناث يفضلون الألعاب التعليمية أو ألعاب المحاكاة بنسبة متقاربة مع فئة الذكور، ويرجع ذلك إلى اهتمام الأولياء بضبط المضامين الإلكترونية للألعاب الموجهة لأطفالهم والبحث عما يمكن أن يساهم في تنمية مهاراتهم وذكائهم، خاصة لدى الإناث بفعل الطابع الفيسيولوجي والمورفولوجي الذي يتميزن به الذي لا يسمح لهن بممارسة ألعاب القتال

1 مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مرجع سبق ذكره.

2 زكية العمراوي، نورة تمرابط، **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري**، مرجع سبق ذكره.

3 أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**، مرجع سبق ذكره، ص105.

والحركة، كما ينقسم هذا النوع من الألعاب إلى "الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب الأكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة"[1]، ويسرت التطورات الجارية في مجال الحاسوب من جعل الألعاب التعليمية أكثر تشويقا، وهو ما يتوافق مع الإجابة على الجزء الثالث من الفرضية الأولى لهذه الدراسة.

كما توصلنا من خلال نتائج الجدول، أن أعلى نسبة من المبحوثين من فئة الذكور يفضلون الألعاب الاستراتيجية وألعاب المغامرات والتفكير، وهذا لاعتمادها على الاستكشاف والتفكير المنطقي والتخطيط وحل الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويمارسها الطفل في مراحل عمرية معينة يلجأ فيها إلى واقع افتراضي يتميز بالتشويق عالي الجودة من حيث التصميم لطبيعته وخصائصه الاستكشافية وقدرته على محاكاة هذه الخصائص.

ولدى الإناث لاحظنا أنها تكون شبه منعدمة لأنهن يفضلن الألعاب الفكرية التي يتم فيها تشغيل العقل والفكر، ومنه نستنتج أنّ متغير الجنس له تأثير في اختيار الألعاب الاستراتيجية لدى مفردات العينة، ومن خلال الفرضية التي اعتمدناها في الإجابة على التساؤل الأول لهذه الدراسة يتوافق مع الإجابة على الجزء الثاني من هذه الفرضية.

في حين نلحظ أن فئة الذكور لا يفضلون الألغاز والمسابقات كألعاب ترفيهية، وهذا ما يمكن تفسيره بصغر سن مفردات العينة خاصة أنهم في مرحلة ما قبل التمدرس، وعدم اهتمام الأولياء بضبط المضامين الإلكترونية، في حين نرى اهتمام الأولياء بفئة الإناث بضبط المضامين الإلكترونية خاصة للفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات، لأن هذه المرحلة العمرية في حياة الطفل يكتسب من خلالها النمو العقلي واللغوي مثل اكتساب المفردات والمهارات اللغوية وقواعد النطق.

كما توصلنا من خلال الدراسة الميدانية، إلى أن فئة المبحوثين من الذكور يفضلون الألعاب الرياضية خاصة منها كرة القدم، وهذا راجع لسهولة اختيار الفريق واللاعبين وهو ما يحقق ما لم يتم تحقيقه في العالم الحقيقي، ومنعدمة لدى الإناث بسبب أن هذا النوع من الألعاب يقتصر على فئة الذكور، في حين جاءت باقي الألعاب منعدمة نهائيا، كما تجدر الإشارة إلى أن هذه الألعاب تم ترتيبها على حسب الأهمية لدى متغير الجنس واختيار أكثر من لعبة في الاقتراحات.

1 فاطمة هلال، **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، مرجع سبق ذكره، ص41.

ومنه نستنتج أن متغير الجنس له تأثير في تفضيل مفردات العينة لأنواع الألعاب الإلكترونية، وأن هذه الحصيلة الإحصائية تتوافق مع الفرضية الأولى للدراسة التي فرضت أن الأطفال يحبذون ألعاب الحركة والألعاب الإستراتيجية وألعاب المحاكاة.

3. المطلب الثالث: تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل ونموه وتكوينه الشخصي

تنص الفرضية الثانية على أن: الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية أحد أسباب اكتساب السلوك العدواني لدى الأطفال.

الجدول رقم (19): كيف يشعر طفلك وهو يلعب بهذه الألعاب؟

الغرض منه: معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال أثناء اللعب.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
الفرحة والسرور	53	%53
القلق والتوتر	33	%33
الغضب والنرفزة	14	%14
المجموع	100	%100

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (19)، نجد أن نسبة 53% من أفراد العينة يشعر أبنائهم بالفرح أثناء استخدام الألعاب، أما نسبة 33% يرون أن أبنائهم ينتابهم الشعور بالقلق والتوتر، وبنسبة 14%ينتابهم الشعور بالغضب والنرفزة.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، نجد أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوكيات الطفل، وذلك بالأثر البارز على مزاجه من خلال الفرح والسرور الذي كان بنسبة أكبر في العينة المبحوثة، فالطفل عند ممارسته لهوايته المفضلة وهي الألعاب الإلكترونية يستمتع بها، فنجده يشعر بالفرح والسرور خصوصا عند الفوز باندماجه مع شخصيات اللعبة، فلا يمكننا أن نجد فرح من دون قلق وتوتر، فمزاج الطفل يكون عرضة للكثير من المتغيرات فعند الخسارة أو اصطدامه بواقع مبهم وغير مفهوم يشعر بنوع من القلق والتوتر، أما عن الغضب والنرفزة فالطفل بطبعه لا يحب الخسارة فنجده بعد الخسارة أو عند أخذ اللُعب منه أو قدوم وقت النوم يشعر بالغضب والنرفزة.

الجدول رقم (20): كيف يشعر طفلك وهو يلعب بهذه الألعاب؟

الغرض منه: معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال أثناء اللعب وفق متغير الجنس.

الجنس	تكرار	النسبة %	الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
الذكور	69	% 69	الفرحة والسرور	30	% 43.47
			القلق والتوتر	28	% 40.58
			الغضب والنرفزة	11	% 15.95
المجموع				69	% 100
الإناث	31	% 31	الفرحة والسرور	23	% 74.20
			القلق والتوتر	05	% 16.12
			الغضب والنرفزة	03	% 09.68
المجموع				31	% 100

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (20)، نلاحظ تقارب في النسب بالنسبة لمتغير الجنس بين الذكور والإناث في شعور الأطفال بالفرحة والسرور أثناء استخدام الألعاب، بنسبة 43.47% للذكور، ونسبة 74.20% للإناث، وتباعد في النسب بين الجنسين في شعورهم بالقلق والتوتر بنسبة 40.58% للذكور 16.12% للإناث، وبنسبة 15.95 % للذكور مقابل نسبة 09.68 % ينتابهم الشعور بالغضب والنرفزة.

تفسير النتائج: توصلنا من خلال نتائج الجدول، أن أعلى نسبة من المبحوثين من فئة الذكور وهي متقاربة مع فئة الإناث يرى أوليائهم أنهم يتأثرون بالألعاب الإلكترونية أثناء الممارسة، حيث سجلنا نسبة كبيرة منهم ينتابهم الشعور بالفرحة والسرور، لأن الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة يحتاج إلى الاكتشاف والبحث والتعلم، خاصة أن هذه المرحلة النواة الرئيسة في خلق السعادة والبهجة والسرور للفرد والمجتمع ككل، فالميل الشديد إلى اللعب والتسلية يشعر الطفل بالفرح والسرور والسعادة وينمي نشاطه الذهني، وهذا ما أكدته نظرية الاستجمام والترويح للفيلسوف الألماني لازاروس[1] "إن اللعب وسيلة لاستعادة النشاط الذهني، والبعد عن

1 أحمد محمد الزعبي، **الإرشاد النفسي، نظرياته – اتجاهاته – مجالاته**، دار الحكمة اليمانية، صنعاء، 1994، ص105.

مشاغل الحياة من خلال التسلية والرياضة، ووسيلة للترفيه بعد العمل"، كما يرى المحلل النفساني وينكوت "أن الأطفال يلعبون لأنهم يحصلون على السرور من كل التجارب المادية والعاطفية التي يتيحها اللعب"[1]

كما توصلنا من خلال نتائج الجدول، أن أعلى نسبة من المبحوثين من فئة الذكور وهي متباعدة مع فئة الإناث، يرى أوليائهم أنهم يتأثرون بالألعاب الإلكترونية أثناء ممارسة اللعب ويشعرون بالقلق والتوتر، وتم تحديده من خلال نوع اللعبة التي يلعبها الطفل والمضامين الافتراضية المتجه إليها، حيث يمكن أن إدمان الفئة المعنية لهذا النوع من الألعاب يؤدي إلى أمراض نفسية كالقلق والتوتر، ويرى وينكوت أيضا، أن "الطفل يلعب من أجل السيطرة على الأفكار والتروات المقلقة التي لا يعرف في الواقع كيفية السيطرة عليها"[2] في حين فئة الإناث نلاحظ أنها لم تكتسب هذا الشعور، وهذا راجع إلى الرقابة الأبوية وابعادهن عن أي تأثير على فكرهن ومنعهن من إدمان اللعب بالألعاب الإلكترونية ذات التأثير المباشر.

ومن خلال النسب المتحصل عليها من الجدول أعلاه، أن أعلى نسبة من المبحوثين من فئة الذكور وهي متباعدة مع فئة الإناث، يرى أوليائهم أنهم يتأثرون بالألعاب الإلكترونية أثناء ممارسة اللعب، ويشعرون بالغضب والنرفزة وهذا راجع إلى التفاعل والإثارة، مما يولد لهم نوع من الغضب.

نستخلص من معطيات الجدول أن النسب متقاربة ما بين الجنسين أثناء اللعب وكلاهما يشعران بالفرحة والسرور، ونسب متباعدة ما بين الجنسين في الشعور بالقلق والتوتر والغضب والنرفزة، وهذا يدل على أن متغير الجنس له تأثير في شعور أفراد العينة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (21): ما هو شعور طفلك عندما يخسر في اللعبة؟

الغرض منه: معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال عند الخسارة.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
التعب والإرهاق	04	%04
القلق والتوتر	07	%07
الاضطراب والانزعاج	89	%89
المجموع	100	%100

1 جلاب مصباح، بعايري حسان، **أهمية اللعب في حياة الطفل (مقاربة نظرية)**، مرجع سبق ذكره، ص7.

2 **المرجع نفسه**، ص7.

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (21)، نجد أن نسبة 89% من الأطفال يشعرون بالاضطراب عند خسارتهم، أما نسبة 04%يرون أنهم يتعرضون للتعب، ونسبة 07% يرون أنهم يتعرضون للقلق.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، أن أغلب الأطفال تؤثر الألعاب الإلكترونية على مزاجهم وسلوكياتهم، وخسارتهم لهذه الألعاب قد يؤدي لظهور سلوكيات عدائية أُتجاه الغير. فظهور الاضطرابات والانزعاج يصبح جليا على سلوك الطفل ناهيك عن القلق والتوتر والتعب من كثرة اللعب والتركيز.

الجدول رقم (22): ما هو شعور طفلك عندما يخسر في اللعبة؟

الغرض منه: معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال عند الخسارة وفق متغير السن.

الإجابات	التكرار	الإجابات	التكرارات	النسبة %	المجموع
من 01 إلى أقل من 02 سنة	06	التعب والإرهاق	04	% 66.67	% 100
		القلق والتوتر	00	% 00.00	
		الاضطراب والانزعاج	02	% 33.33	
من 02 إلى أقل من 04 سنوات	11	التعب والإرهاق	00	% 00.00	% 100
		القلق والتوتر	04	% 36.36	
		الاضطراب والانزعاج	07	% 63.64	
من 04 إلى 05 سنوات	83	التعب والإرهاق	00	% 00.00	% 100
		القلق والتوتر	03	% 03.62	
		الاضطراب والانزعاج	80	% 96.38	

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (22)، نلاحظ تفاوت واختلاف في النسب في متغير الجنس بين الذكور بنسبة 69 % والإناث بنسبة 31 % في تأثير الألعاب الإلكترونية عند الخسارة، حيث وجدنا بالنسبة للفئة من 04 إلى 05 سنوات، نسبة 96.38 % للاقتراح الاضطراب والانزعاج بـــ 80 مفردة، ونسبة 03.62 % بثلاث مفردات للاقتراح القلق والتوتر، ومنعدمة للاقتراح التعب والإرهاق، أما الفئة من 02 إلى أقل من 04 سنوات تحصلنا على نسبة 63.64 % للاقتراح الاضطراب والانزعاج بـــ 07 مفردات، ونسبة 36.36 % بأربع مفردات للاقتراح القلق والتوتر، ومنعدمة للاقتراح التعب والإرهاق، أما الفئة من 01 إلى أقل من 02 سنة تحصلنا على نسبة 33.33 % للاقتراح الاضطراب والانزعاج بمفردتين، ونسبة 66.67 % بأربع مفردات للاقتراح التعب والإرهاق ومنعدمة للاقتراح القلق والتوتر، وهذا دلالة على أن متغير السن له تأثير على في شعور العينة عند الخسارة أثناء الألعاب الإلكترونية، وتتناقض دراستنا مع دراسة

الطالبة مريم قويدر[1] من حيث تقارب النسب في دراستها ما بين الجنسين، وبوفق متغير السن، وخلصت دراستها إلى أن اللعب ليس له تأثير في شعور العينة عند الخسارة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

تفسير النتائج: توصلنا من خلال نتائج الجدول، أن الفئة العمرية من 04 إلى 05 سنوات الأكثر تأثرا عند الخسارة، وهذا راجع لكثرة الارتباط بها والإدمان عليها وحب الفوز، كما أن هذه الفئة العمرية تتميز بخصائص معينة خاصة السلوكية منها، فبداية هذه المرحلة يكون الطفل غير متماسك، "وتتميز انفعالاته بالحدة والقوة كما يستمر نمو الاستجابات الانفعالية بشكل تدريجي ومتمايز وتدور معظمها حول الذات، كما تتميز بالشدة والمبالغة فيها كالغضب والاضطراب والانزعاج"[2] في حين نجد أن الفئات العمرية الأخرى تكاد فيها النسب تنعدم، وهذا راجع إلى نوع اللعبة المستخدمة، ومراحل نمو الطفل وهذا ما أكده بياجيه في نظريته النمائية حول النمو والتطور العقلي فيقول: "إن الطفل ليس رجلا صغيرا، بل إنه يمر بمراحل عقلية ولكل مرحلة سماتها المميزة، وإن المراحل التي يمر فيها اللعب توازي مراحل النمو العقلي"[3]

ومنه نستخلص أن للألعاب الإلكترونية عند الخسارة تأثيرات سلوكيات على أفراد العينة وفق متغير السن، فالفئة العمرية ما بين 04 و05 سنوات، الأكثر تأثرا بهذه الألعاب وفق المضامين الافتراضية المتجه إليها.

الجدول رقم (23): ما هو شعور طفلك عند فوزه باللعبة؟

الغرض منه: معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال عند الفوز.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
الراحة النفسية	40	%40
شعور عادي	07	%07
السعادة	53	%53
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (23)، نجد أن نسبة 40% من الأطفال يشعرون بالراحة النفسية عند فوزهم باللعبة، أما نسبة 07% يشعرون شعور عادي، ونسبة 53% يشعرون بالسعادة.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، وجدنا أن سعادة الأطفال أصبحت متعلقة بالفوز في الألعاب وهذا له آثار سلبية على مزاجهم وسلوكياتهم، ما يؤدي بالضرورة إلى راحة نفسية لدى الطفل.

1 مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مرجع سبق ذكره.

2 يحياوي أحمد، كرارمة أحمد، **محاضرات في علم النفس النمو**، جامعة وهران للعلوم والتكنولوجيا، الجزائر، 2019، ص50.

3 جلاب مصباح، بعايري حسان، **أهمية اللعب في حياة الطفل (مقاربة نظرية)**، مرجع سبق ذكره، ص14.

الجدول رقم (24): ما هو شعور طفلك عند فوزه باللعبة؟

الغرض منه: معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال عند الفوز وفق متغير المستوى التعليمي

الإجابات	التكرارات	الإجابات	التكرارات	النسبة %	المجموع
ابتدائي	**02**	الراحة النفسية	02	% 100	**% 100**
		شعور عادي	00	% 00.00	
		السعادة	00	% 00.00	
متوسط	**17**	الراحة النفسية	04	% 23.53	**% 100**
		شعور عادي	03	% 17.64	
		السعادة	10	% 58.83	
ثانوي	**33**	الراحة النفسية	13	% 39.40	**% 100**
		شعور عادي	04	% 12.12	
		السعادة	16	% 48.48	
جامعي	**48**	الراحة النفسية	21	% 43.75	**% 100**
		شعور عادي	00	% 00.00	
		السعادة	27	% 56.25	

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (24)، نجد أن نسبة 48% من فئة الجامعي يرون أن أطفالهم يتأثرون بالألعاب الإلكترونية عند الفوز، بنسبة 56.25 % يشعرون بالسعادة، وبنسبة 43.75 % بالراحة النفسية، وبنسبة منعدمة يشعرون شعور عادي، وبنسبة 33% لفئة الثانوي منها 48.48% بـــ 16 مفردة يشعرون بالسعادة، ونسبة 39.40% بـــ 13 مفردة يشعرون بالراحة النفسية، 12.12% يشعرون شعور عادي، وبنسبة 17% لفئة المتوسط منها 58.83% بـــ 10 مفردات يشعرون بالسعادة، ونسبة 23.53% بـــ 04 مفردات يشعرون بالراحة النفسية، و17.64% بـــ03 مفردات يشعرون شعور عادي، وبنسبة ضئيلة قدرت بـــ 02% لفئة الابتدائي 100% بـــ 02 مفردة يشعرون بالراحة النفسية، ونسب منعدمة يشعرون شعور عادي وبالسعادة، ومقارنة بالدراسات السابقة لم نجد ما يمكن مقارنته مع دراستنا حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل عند الفوز وفق متغير المستوى التعليمي، وهذا يعد عملا جديدا ومرجعا مهما لدراسات أخرى.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، وجدنا علاقة بين متغير المستوى التعليمي والتأثيرات السلوكية على الأطفال عند الفوز، فالفئة الجامعية من أولياء الأطفال المبحوثين لهم مستوى تعليمي وثقافي

ومعرفي يميزهم عن باقي المستويات التعليمية الأخرى، لهم أساليب حياتية في تنمية مهارات ومفاهيم أطفالهم في جعلهم سعداء، وتوفير طرق حديثة مثل الكمبيوتر والأجهزة الحديثة التي تلعب دورا هاما في "تنمية مفاهيم الطفل وقدراته اللغوية والرياضية وتوفر الفرص لتنمية الابتكارية، ولكل نوع من اللعب أدواته وتجهيزاته الخاصة به"[1] ما يسهم في تكوين شخصيته، في حين نجد الفئات التعليمية الأخرى تتفاوت فيها النسب، ويرجع ذلك إلى أن مفردات الأسر ذات التعليم دون المستوى ليس لهم أي اهتمام من أجل تنمية مهارات ومفاهيم أطفالهم وجعلهم سعداء وتنمية قدرات أبنائهم التي تسمح لهم بالفوز، من أجل الشعور بالسعادة وتكوين شخصيتهم.

الجدول رقم (25): عند انتهاء طفلك من اللعب، هل لاحظت تغير في سلوكه؟

الغرض منه: معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال من حيث السلوك عند الانتهاء من اللعب.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
بشكل كبير	46	%46
بشكل أقل	39	%39
لا يتغير	15	%15
المجموع	100	%100

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (25)، نجد أن نسبة 46% من الأطفال يتغير سلوكهم بشكل كبير عند انتهائهم من اللعب، أما نسبة 39% يتغير بشكل أقل، ونسبة 15% لا يتغير.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، وجدنا أن الألعاب الإلكترونية أصبحت تؤثر وبشكل كبير على ذهنيات وسلوكيات الطفل من وجهة نظر الأولياء، وهذا راجع إلى المدة التي يقضيها الطفل في الممارسة ودرجة إدمانه اللعب، وعدم وجود بدائل أخرى لملء الفراغ، في حين نجد وبنسبة أقل من فئة المبحوثين من يتأثر بشكل أقل وهذا راجع لقلة استخدام هذه الألعاب، وممارسة بدائل أخرى ولكن بشكل متذبذب، أما أقل نسبة من فئة المبحوثين لا يتغير سلوكهم، وهذا راجع لعدم تعلقهم بالألعاب الإلكترونية، وإنما يمارسونها من أجل الترفيه أو أوقات الفراغ من الأنشطة الترفيهية الأخرى.

1 مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص24.

الجدول رقم (26): كيف يتصرف طفلك عند منعه من اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: معرفة نوع السلوك المكتسب لدى الطفل عند منعه من اللعب من طرف الأولياء.

الإجابات	التكرار	النسبة%
العنف والعدوان	48	%48
اللجوء إلى العزلة	34	%34
البكاء الشديد	18	%18
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (26)، نجد أن نسبة 48% من الأطفال يتصرفون بعنف أثناء منعهم من اللعب، أما نسبة 34% يلجؤون إلى العزلة، ونسبة 18% يلجؤون إلى البكاء الشديد.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، نستخلص أن منع الأطفال من اللعب يجعلهم يتصرفون بعنف وعدوانية مما يؤدي بهم الى استعمال القوة الجسدية وايذاء الأشخاص الآخرين، أو عدوانية تعبيرية أو إشارية باستخدام الإشارات مثل إخراج اللسان أو قبضة اليد، والعدوانية اللفظية التي تظهر بصورة القول والكلام المتمثل في السب والشتم ووصف الآخرين بالصفات السيئة.

الجدول رقم (27): كيف يتصرف طفلك عند منعه من اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: معرفة نوع السلوك المكتسب لدى الطفل عند منعه من اللعب من طرف أولياءه وفق متغير الجنس

الجنس	تكرارات	الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %	المجموع
الذكور	**69**	**اللجوء إلى العزلة**	23	% 33.33	**% 100**
		البكاء الشديد	10	% 14.50	
		العدوان والعنف	36	% 52.17	
الإناث	**31**	**اللجوء إلى العزلة**	10	% 32.26	**% 100**
		البكاء الشديد	09	% 29.03	
		العدوان والعنف	12	% 38.71	

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (27)، نجد أن نسبة 32.17% بـــ 36 مفردة لدى فئة الذكور يلجؤون إلى العنف والعدوانية عند منعهم من اللعب، ونسبة 33.33% والمقدرة بـــ 23 مفردة من فئة المبحوثين من الذكور، يلجؤون على العزلة، ونسبة 14.50% والمقدرة بـــ 10 مفردات يلجؤون إلى البكاء الشديد، وهذا راجع إلى ارتفاع مدة ممارسة اللعب من ناحية عدد الساعات، واللعب منفردا كما تبين

من خلال الإحصائيات السابقة الذكر مما يصحبه نتيجة ذلك العنف والعدوان والعزلة، ومقارنة هذه النسب مع الإناث كانت النسبة أقل والمقدرة بـــ 38.71% بـــ 12 مفردة للتصرف بعنف وعدوانية، ونسبة 32.26% والمقدرة بـــ 10 مفردات، يلجؤون إلى العزلة، ونسبة 29.03% والمقدرة بـــ 09 مفردات يلجؤون إلى البكاء الشديد، وهي نسب متباعدة مع فئة الذكور، وهذا له علاقة بين السلوك العنيف ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب، وكما تبين في الجداول السابقة أن فئة الذكور أكثر استخداما للألعاب الإلكترونية ذات المضامين القتالية والحربية والتي تدعوا إلى العنف، وتوافقت دراستنا مع دراسة الدكتور عبير محمد الصبان، والموسومة بـــ "تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين"[1]، حيث توصل إلى أن استخدام ألعاب الفيديو العنيفة يترافق مع تزايد العدوان، والممارسين للألعاب الإلكترونية لوقت طويل يتصفون بالعزلة.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، نستخلص أن فئة الذكور من عينة المبحوثين هم الأكثر اكتسابا للسلوكيات السلبية وتأثيرا من طرف الألعاب الإلكترونية عند منعهم من اللعب، إن "الكثير من أطباء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها السبب الأساسي في زيادة العنف في المجتمع، وقالوا إن الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف، إلاّ أنها تولد نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوسهم وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة... فلذلك نصح الباحثون والمختصون في المجال وأكدوا على أن نوعية هذه الألعاب وممارستها الدائمة لديها تأثيرات إما على المدى القريب أول الطويل"[2].

في دراستنا المتمثلة في الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوكيات الأطفال غير المتمدرسين للفئة العمرية بين 01 و05 سنوات، ومن خلال تواجدنا بميدان البحث وجدنا بعض التصرفات المقلدة للألعاب الإلكترونية كمحاولات الضرب بالعصي على أنها سيف، أو ضربات الأرجل والأيادي كتلك الموجودة في ألعاب المصارعة والألعاب القتالية وما تحتويه من مشاهد مخيفة للقتل والدماء، بالإضافة إلى أشكال الوحوش الخيالية وبالتالي نستنتج صناعة طفل عنيف حقيقي، وهذا لم نلمسه عند فئة المبحوثين من الإناث بسبب الفوارق بين الجنسين.

1 عبير محمد الصبان وآخرون، **تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين**، مجلة بحوث التربية النوعية، العدد (26)، جامعة المنصورة، مصر، 2021.

2 أحمد عطا الله عبد الباسط، **الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان**، مرجع سبق ذكره، ص753.

ومن مجمل ما يكتسبه الطفل من سلوكيات تؤثر على حياته الاجتماعية هو لجؤه إلى العزلة الاجتماعية بسبب تصاميم الألعاب الإلكترونية، فمعظمها مصمم للعب الانفرادي، وهذا له أثره في تشكيل شخصية الطفل "حيث يعمل على منظومة الاستعدادات التكوينية التي تحدد بعد المشاهدة، طبيعة القيم السلوكية والفكرية التي يتقبلها أو التي يعمل على ترسيخها في ذهنه"[1]، فهذه الألعاب منعت اللعب الجماعي المباشر الذي يساعد الطفل على التكيف والاكتساب الاجتماعي الذي يضبط سلوكياته ويضمن له تنشئة اجتماعية سليمة.

ومن بين السلوكيات المكتسبة أثناء منع الطفل من اللعب هو البكاء الشديد، الذي يشكل الطريقة الوحيدة له للتعبير عن أي انزعاج يشعر به جراء التغييرات البسيطة في روتينه اليومي، وهذا راجع أيضا لتعوده على اللعب بالألعاب الإلكترونية لمدة طويلة، وما لاحظناه على عينة المبحوثين أن النسب متقاربة ما بين الذكور والإناث ولكن بنسب منخفضة مقارنة بالسلوكيات الأخرى السالفة الذكر.

وكخلاصة لهذا السؤال، نستنتج أن الطفل يتصرف بشكل عدواني عند منعه من اللعب، وكإجابة على تساؤل الدراسة حول دور الألعاب الإلكترونية في اكتساب الطفل الجزائري للسلوك عدواني، اتضح لنا أن الفرضية التي قمنا بطرحها كون هذه الألعاب لها دور في اكتساب هذا السلوك، جاءت مطابقة وإجابة جزئية للسؤال وهذا من خلال الإحصائية المتحصل عليها في الجدول.

الجدول رقم (28): ما هي التأثيرات المترتبة عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية على طفلك؟

الغرض منه: معرفة التأثيرات السلوكية المترتبة عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

الإجابات	التكرار	النسبة%
سلوك عدواني	57	%57
تنمية الذكاء	13	%13
نمو إدراكه	21	%21
تقليد شخصيات الألعاب	09	%09
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (28)، نجد أن نسبة 57% قد أثرت الألعاب فيهم من حيث السلوك العدواني، أما نسبة 21% يرى الآباء أن الألعاب قد أثرت في نمو إدراك أطفالهم، ونسبة 13% قد أثرت في تنمية ذكائهم، ونسبة 09% في تقليد شخصيات اللعب، هذه الإحصائية جاءت متباعدة من

1 دومة أسماء بلعالية، **تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص05.

حيث النسبة مع دراسة الطالبة زكية العمراوي[1]، من حيث نسبة السلوك العدواني والمقدرة بـــــ 08.33% ونسبة ذكاء مقدرة بـــ 07.92%.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، نجد أن الأطفال قد اكتسبوا سلوكا عدوانيا جراء الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، وصرفها عن كسب الطفل مهارات وقيم من حيث الذكاء والإدراك، في حين نجدهم يقلدون شخصيات الألعاب وهذا ما سيؤثر على سلوكياتهم داخل الأسرة من جهة والبيئة المحيطة بهم من جهة أخرى.

الجدول رقم (29): ما هي التأثيرات السلوكية المترتبة عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: الإجابة عن الفرضية الثالثة، حول اكتساب الطفل للسلوك العدواني وفق متغير الجنس

الجنس	تكرارات	الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %	المجموع
الذكور	69	سلوك عدواني	48	% 69.56	%100
		تقليد شخصيات الألعاب	05	% 07.24	
		نمو إدراكه	10	% 14.50	
		تنمية الذكاء	06	% 08.70	
الإناث	31	سلوك عدواني	09	% 29.03	%100
		تقليد شخصيات الألعاب	04	% 12.90	
		نمو إدراكه	11	% 35.49	
		تنمية الذكاء	07	% 22.58	

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (29)، نجد أن نسبة من فئة المبحوثين من الذكور والإناث أكسبتهم الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني، مقسمة إلى نسبة 69.56% للذكور، ونسبة 29.03% للإناث، أما من وجهة نظر فئة من عينة الدراسة، أجمعوا على أنها تؤثر في تنمية ذكاء الطفل بنسبة 08.70% لفئة الذكور و22.58% بالنسبة لفئة الإناث، وتؤثر في نمو إدراكهم بنسبة 14.50% لفئة الذكور و35.49% لفئة الإناث، في حين ترى فئة أخرى من عينة البحث أن الألعاب قد أكسبت أبنائهم تقليد شخصيات الألعاب بنسبة 07.24% للذكور و12.90% للإناث، ونلاحظ أن نسبة 69.56% من

1 زكية العمراوي، نورة تمرابط، **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري**، مرجع سبق ذكره.

اكتساب الأطفال للسلوك العدواني أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية جاءت متقاربة مع دراسة الطالبة علواش كهينة[1] من حيث نسبة السلوك العدواني والمقدرة بـــ 46% من عينة المبحوثين، وخلصت إلى أن ألعاب الفيديو تعمل على ترسيخ وتنمية السلوك العدواني لدى الطفل كونها تعتمد العنف والقوة للحصول على نقاط كثيرة أو للوصول إلى الهدف، مما يخلق رغبة لدى الطفل في تقليد سلوك البطل ويؤثر بذلك على حياته الاجتماعية.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، نجد أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات سلوكية على الطفل الجزائري، وهذا راجع إلى الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية التي تتسم بالعنف اكتسب من خلالها السلوك العدواني، "ففي استطلاع للرأي قام به مجموعة من الباحثين لقياس نسبة التأثير الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك، وجدوا أن هذه البرامج تؤثر على السلوك بشكل ايجابي بنسبة 22% وبشكل سلبي بنسبة 30%، حيث أقروا بأن إمكانية تعلم الأطفال من خلال هذه الألعاب مواد تعليمية وسلوكيات صحيحة أو يتعلمون سلوكيات عنيفة أثرت سلبا على سلوك الأطفال في الحياة العامة."[2] "وقد وجد العلماء أن السلوك العدواني والأفكار العدائية وحدة الطبع وسرعة الانفعال تتزايد بشدة لدى البنين والبنات في أعقاب لعبهم ألعاباً عنيفة، وأن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لفترة طويلة من الوقت يدمر الإنجازات العلمية التي يحققها."[3] ومن المؤكد أن الطفل لا يدرك مخاطر وتبعات هذه الألعاب؛ فهذه الألعاب الإلكترونية أصبحت ظاهرة حقيقية في مجتمعنا الجزائري بسبب رضوخ الوالدين لطلبات أطفالهم وإصرارهم على اقتناء هذا النوع من الألعاب لما تتميز به من حركة وإثارة وتشويق وفعالية، من دون إدراك مدى خطورة هذا الأمر.

من خلال معطيات الجدول، نلاحظ أن ذكور العينة يتأثرون سلوكيا وهذا ناجم عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية على خلاف أغلبية إناث العينة اللواتي لا يتأثرن سلوكيا، وهذا إن دل على شيء إنما يدل على أن متغير الجنس يختلف في نوع السلوك المكتسب الناجم عن استخدام الألعاب الإلكترونية، كما يؤثر في كلا الجنسين على النمو الفكري، حيث نجد اختلاف بسيط وتقارب في النسب الناجمة عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، وجاءت هذه النتائج إجابة على فرضيتنا حول الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية ولمدة طويلة تعد أحد أسباب اكتساب السلوك العدواني، وتأثيرها في النمو الإدراكي والذكاء لدى الأطفال.

---

1 علواش كهينة، **معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل الجزائري**، مرجع سبق ذكره.

2 أماني عثمان، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا**، مرجع سبق ذكره، ص08.

3 فهد بن عبد العزيز الغفيلي، **الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع**، مرجع سبق ذكره، ص 28.

الجدول رقم (30): ماذا تعلم طفلك من الألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: معرفة المهارات المكتسبة من استخدام الألعاب الإلكترونية.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
تعلم استخدام الكمبيوتر	37	%37
استخدام الأنترنت	63	%63
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (30)، نجد أن نسبة 37% قد تعلم أطفالهم من الألعاب الإلكترونية استخدام الكمبيوتر، أما نسبة 63% يرون أن أطفالهم تحسنت مهاراتهم من حيث استخدام الأنترنت، ونلاحظ تقارب في نسبة استخدام الكمبيوتر 37% من دراسة الطالبة قويدر مريم[1] حيث حصلت على نسبة 40% لأفراد العينة الذين تعلموا استعمال الكمبيوتر، ونسبة 36.50% من المبحوثين الذين تعلموا الإبحار في الأنترنيت.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، نستخلص أن أغلبية عينة البحث تعلموا استخدام الأنترنيت والخوض في تقنياتها العالية الجودة، كما أنهم اكتسبوا مهارة في استخدام الكمبيوتر والتحكم فيه وفي تقنياته، كما ذكرنا في إحصائية سابقة أن الفئة العمرية ما بين 04 و05 سنوات هي المستخدمة أكثر لجهاز الكمبيوتر.

المطلب الرابع: أسباب اتساع رقعة البيئة الرقمية عند أطفال عين الحديد والرحوية.

تنص الفرضية الرابعة على أن غياب الرقابة الأبوية والنشاطات الترفيهية التقليدية زاد من استخدام الألعاب الإلكترونية واتساع رقعة البيئة الرقمية عند الأطفال.

الجدول رقم (31): كيف ترى الألعاب الإلكترونية التي يلعبها طفلك؟

الغرض منه: معرفة رأي الأولياء في استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
مناسبة	37	37
غير مناسبة	63	63
المجموع	**100**	**%100**

1 مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مرجع سبق ذكره.

مناقشة النتائج: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (31)، نلاحظ اختلاف في رأي الأولياء في استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية، حيث نجد نسبة 63% من الأولياء يرون أنها غير مناسبة، ونسبة 37% يرون أنها مناسبة لأطفالهم، نلاحظ أن نسبة 63% جاءت متناقضة مع دراسة الطالبة دلال الواعر "تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري" حيث تحصلت على نسبة 44% من الأولياء يرون أن الألعاب الإلكترونية غير مناسبة لأطفالهم، ونسبة 37% من دراستنا يرون ان الألعاب الإلكترونية مناسبة لأطفالهم، قابلتها على النقيض نسبة 56% من دراسة الطالبة، وهذا راجع لمتغير السن، حيث شملت فئة المبحوثين في دراستها على الأطفال المتمدرسين.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، نلاحظ أن اغلب الأطفال يلعبون ألعاب غير مناسبة تؤثر في سلوكياتهم على المدى القريب والبعيد من جهة، ومن جهة أخرى غياب السلطة الرقابية للولي.

الجدول رقم (32): كيف ترى الألعاب الإلكترونية التي يلعبها طفلك؟

الغرض منه: معرفة رأي الأولياء في استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى التعليمي.

الإجابات	التكرار	الإجابات	التكرار	التكرار بالنسبة المئوية %	المجموع
ابتدائي	02	مناسبة	02	% 100	% 100
		غير مناسبة	00	% 00.00	
متوسط	17	مناسبة	07	% 41.18	% 100
		غير مناسبة	10	% 58.82	
ثانوي	33	مناسبة	14	% 42.42	% 100
		غير مناسبة	19	% 57.58	
جامعي	48	مناسبة	14	% 29.17	% 100
		غير مناسبة	34	% 70.83	

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (32)، نجد أن فئة الجامعي يرون أن الألعاب الإلكترونية غير مناسبة، بنسبة 70.83 % وبنسبة 29.17 % يرون أنها مناسبة، وفئة الثانوي منها 57.58% يرون أنها غير مناسبة، ونسبة 42.42% يرون أنها مناسبة، وفئة المتوسط منها 58.82% يرون أنها غير مناسبة ونسبة 41.18% يرون أنها مناسبة، وفئة الابتدائي 100% يرون أنها مناسبة، ونسبة منعدمة يرون أنها غير مناسبة، وتأتي هذه النتائج في ضوء الاختلاف في حجم متغير المستوى التعليمي.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، وجدنا علاقة بين متغير المستوى التعليمي ورأي الأولياء في استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية، فالفئة الجامعية من أولياء الأطفال المبحوثين لهم مستوى تعليمي

وثقافي ومعرفي يدركون من خلاله الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الطفل، واكتسابه سلوكيات كالعنف والعزلة والانطواء على ذاته والأنانية، وبنسبة اقل آثارها الإيجابية، وهذا ما لمسناه من خلال فئة من المبحوثين الذين لهم أساليب حياتية في تنمية مهارات ومفاهيم أطفالهم وقدراتهم اللّغوية ما يسهم في تكوين شخصيته، كما تتقارب نسبة متغير الجامعي مع نسبة متغير الثانوي من حيث الإدراك والرأي، في حين تتفاوت النسب الأخرى، ويرجع ذلك إلى أن مفردات فئات التعليم المتوسط والابتدائي ليس لهم أي اهتمام بهذه الألعاب وابداء رأيهم حول مناسبتها أو غير مناسبتها لأطفالهم.

نستخلص من معطيات وأرقام الجدول، أن متغير المستوى التعليمي له تأثير في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال.

الجدول رقم (33): هل تشارك طفلك اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: معرفة مدى مشاركة الأولياء لأطفالهم للحد من اتساع الرقعة الرقمية.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
دائما	01	%01
أحيانا	02	%02
نادرا	97	%97
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول (33)، نجد أن نسبة 97% نادرا ما يشاركون أبنائهم الألعاب الإلكترونية.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، نلاحظ انعدام مشاركة الأولياء أبنائهم أثناء اللعب بالألعاب الالكترونية وهو نوع من غياب السلطة والرقابة.

الجدول رقم (34): في رأيك ما هي الدوافع التي تجعل الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: معرفة الدوافع التي تجعل الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية.

الإجابات	التكرار	النسبة%
ملء فراغ	24	% 24
الشعور بالوحدة	17	% 17
الترفيه والتسلية	59	% 59
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (34)، نجد أن نسبة 59% أبناؤهم يمارسون الالعاب الالكترونية من أجل الترفيه والتسلية.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، إن أغلب الأطفال يلعبون بالألعاب الإلكترونية للترفيه والتسلية وهذا يشير الى أنهم لم يجدوا الترفيه بين أفراد عائلتهم، ما جعلهم ينعزلون عن محيطهم الأسري وبحثهم عن السعادة في واقع افتراضي.

الجدول رقم (35): في رأيك ما هي الدوافع التي تجعل الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: معرفة الدوافع التي تجعل الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى التعليمي

الإجابات	التكرار	الإجابات	التكرار	النسبة %	المجموع
ابتدائي	**02**	ملء الفراغ	01	% 50.00	**%100**
		الشعور بالوحدة	00	% 00.00	
		الترفيه والتسلية	01	% 50.00	
متوسط	**17**	ملء الفراغ	11	% 64.71	**%100**
		الشعور بالوحدة	06	% 35.29	
		الترفيه والتسلية	00	% 00.00	
ثانوي	**33**	ملء الفراغ	07	% 21.21	**%100**
		الشعور بالوحدة	05	% 15.15	
		الترفيه والتسلية	21	% 63.64	
جامعي	**48**	ملء الفراغ	05	% 10.42	**%100**
		الشعور بالوحدة	06	% 12.50	
		الترفيه والتسلية	37	% 77.08	

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (35)، نجد أن فئة الجامعيين يرون أن من دوافع استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية، الترفيه والتسلية بنسبة 77.08 % وبنسبة 12.50 % الشعور بالوحدة، وبنسبة 10.42 % ملء الفراغ، وفئة الثانوي منها 63.64% للترفيه والتسلية، ونسبة 15.15% الشعور بالوحدة، و21.21% ملء الفراغ، وفئة المتوسط منها 64.71% لملء الفراغ، ونسبة 35.29% الشعور بالوحدة، ومنعدمة للترفيه والتسلية، وبنسبة ضئيلة حسب عدد مفردات العينة، قدرت بـــ 50.00% للترفيه والتسلية، ونفس النسبة لملء الفراغ، نلاحظ أن نسبة 77.08% جاءت متقاربة مع دراسة الطالبة دلال الواعر

"تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري" حيث تحصلت على نسبة 60% من الأولياء يرون أن الدافع وراء استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية للترفيه والتسلية ونسبة 14% لملء الفراغ.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، نجد أن أحد دوافع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية الترفيه والتسلية وبنسبة أكبر لدى المتغير الجامعي، هذا مؤشر مهم لغياب مرافق الترفيه وأماكن التسلية بهاتين البلديتين، لأن "اللعب في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية"[1] واعتمادا على الإحصائية السابقة التي تدل على أن الأطفال يمارسون الألعاب بالمترل هذا يدل على أنهم يلعبون تحت الرقابة الأبوية، وملء للفراغ للتعلم والتثقيف وبحث الأطفال عن السعادة في واقع افتراضي لا يمد بصلة للواقع الحقيقي.

الجدول رقم (36): هل أنت مترعج من استخدام طفلك للألعاب الإلكترونية.

الغرض منه: معرفة ردة فعل الأولياء من استخدم أطفالهم للألعاب الإلكترونية.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
كثيرا	29	%29
قليلا	23	%23
غير مترعج	48	%48
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (36)، نجد أن نسبة 48% غير مترعجين من ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية، ونسبة 29% مترعجين قليلا، ونسبة 23% مترعجين كثيرا.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول أن هناك فئة من الأولياء غير مترعجة من استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية لم تتعدى نسبة 50% من عينة البحث، وهذا إما لأن الألعاب لا تؤثر بالسلب على أبنائهم على المستوى القريب أو عدم علمهم بالآثار السلبية على المستوى البعيد.

1 مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، مرجع سبق ذكره، ص43.

الجدول رقم (37): هل حاولت إيجاد بدائل ترفيهية تحفيزية لطفلك؟

الغرض منه: معرفة البدائل الترفيهية التي يوفرها الأولياء لأطفالهم بعيدا عن الألعاب الإلكترونية.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
نعم	65	%65
لا	35	%35
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (37)، نجد أن نسبة 65% من الأولياء يبحثون عن بدائل ترفيهية تحفيزية لأبنائهم بعيدا عن الألعاب الإلكترونية.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول أن أغلب الأولياء يبحثون عن بدائل ترفيهية تحفيزية للألعاب الالكترونية، وهذا إما لوعيهم بمخاطر هذه الأخيرة على سلوك طفلهم أو تخوفا على مستقبلهم.

الجدول رقم (38): هل أنت متخوف على مستقبل طفلك من إدمانه للألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: معرفة إدراك الأولياء لمخاطر الألعاب الإلكترونية.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
نعم	73	%73
لا	27	%27
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (38)، نجد أن نسبة 73% من الأولياء يتخوفون من إدمان أبنائهم للألعاب الإلكترونية.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول أن أغلب الأولياء يخافون على أبنائهم من إدمان هذه الألعاب، كون مخاطرها على الطفل شديدة، لقد أصبحت الألعاب الالكترونية حسبهم المربي الأول للطفل وغيبت دور الأسرة في التنشئة الاجتماعية.

الجدول رقم (39): هل يستطيع طفلك التخلي والابتعاد عن الألعاب الإلكترونية؟

الغرض منه: قياس درجة الإدمان لدى الأطفال من منظور أوليائهم.

الإجابات	التكرارات	التكرار بالنسبة المئوية %
نعم	16	%16
لا	84	%84
المجموع	**100**	**%100**

تحليل الجدول: من خلال تحليل نتائج الجدول رقم (39)، نجد أن نسبة 84% من الأولياء لا يرون أن أبنائهم يمكنهم التخلي عن الألعاب الإلكترونية.

تفسير النتائج: من خلال النسب المدونة في الجدول، نجد أن أغلب الأولياء يرون أن أبنائهم أصبحوا سجناء لهاته الألعاب، حيث أنه لا يمكن ببين ليلة وضحاها الفصل بين الطفل وما يدمن عليه، إذ ستكون هناك ردة فعل معاكسة لهذا الاستخدام المفرط للألعاب.

➢ **النتائج العامة للدراسة:**

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

1. نتائج متعلقة بالتساؤل الأول: أهم أنواع الألعاب الإلكترونية التي يحبذ الأطفال لعبها.

- أغلب الأطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائما في نظر الأولياء وبنسبة 84%، حيث أكدت الدراسة على ضوء الحصيلة الإحصائية في الجدول رقم (10)، أن الفئة العمرية (من 04 إلى 05 سنوات) ذكورا وإناثا هي الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية، في حين أن أغلبية إناث الفئة العمرية (من 02 إلى أقل من 04 سنوات) نادرا ما يستخدمون الألعاب الإلكترونية، متباعدة في النتائج مع متغير الذكور، وهذا راجع لنفسية الطفل خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة، ومنه نستنتج أن متغير السن والجنس له تأثير في استخدام الألعاب الإلكترونية.
- أغلب الأطفال يقضون أكثر من أربع (04) ساعات في اللعب بنسبة 54%، بسبب غياب بدائل أخرى للأسر وتخلي الأطفال عن مضامين ترفيهية هادفة تعتمد على النشاط الحركي والذهني لصالح الألعاب الإلكترونية.
- أغلب الأطفال يلعب الألعاب الإلكترونية في المترل بنسبة 69%، وهذا راجع للحرية في المترل وإحساس الطفل بالراحة.
- أغلب الأطفال يفضلون اللعب الفردي بنسبة 73%، لعدم رغبتهم في مشاركة اللعب مع غيرهم.
- كشفت الدراسة أن غالبية الأطفال يفضلون لعب الألعاب الإلكترونية ليلاً بنسبة 61%.
- أغلب الأطفال الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية يستخدمون الهاتف الذكي بنسبة 49%، حيث أكدت الدراسة على ضوء الحصيلة الإحصائية في الجدول رقم (16)، أن لمتغير السن تأثير في أنواع الأجهزة المستخدمة في لعب الألعاب الإلكترونية، وهناك فروق بين الفئات العمرية بخصوص أنواع الوسائل المستخدمة في اللعب، وهذا راجع إلى الخصائص الجسمية والعقلية والفكرية وارتفاع سعر بعض الأجهزة في الأسواق الجزائرية.

- بينت الدراسة أن غالبية المبحوثين يفضلون الألعاب الحربية والقتالية بنسبة 41%، حيث كشفت الدراسة على ضوء الحصيلة الإحصائية في الجدول رقم (18)، أن لمتغير الجنس تأثير في تفضيل مفردات العينة لأنواع الألعاب الإلكترونية، فمتغير الذكور يفضل نمط الألعاب القتالية والحربية بنسبة 59.42% كونها ألعاب الحركة يتطلع من خلالها لإبراز مهاراته وبطولاته، أما متغير الإناث يفضل نمط الألعاب التعليمية بنسبة 64.52%، التي يتم فيها تنشيط العقل والفكر.

2. نتائج متعلقة بالتساؤل الثاني: تأثيرات استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل.

- أغلب الأطفال يتأثرون بالألعاب الإلكترونية أثناء اللعب ويشعرون بالفرح والسرور بنسبة 53%، كما بينت الدراسة على ضوء الحصيلة الإحصائية في الجدول رقم (20)، أن لمتغير الجنس تأثير على سلوكيات الطفل أثناء لعب الألعاب الإلكترونية، وبنسب متفاوتة بين فئة الذكور بنسبة 43.47% و74.20% بالنسبة للإناث في الاقتراح الفرحة والسرور كشعور أثناء اللعب.

- أغلب الأطفال يتأثرون بالألعاب الإلكترونية عند الخسارة، ويشعرون بالاضطراب والانزعاج بنسبة 89%، حيث أكدت الدراسة على ضوء الحصيلة الإحصائية في الجدول رقم (22)، أن لمتغير السن تأثير على سلوكيات الطفل عند خسارة اللعب، بنسب كبيرة للاقتراح الاضطراب والانزعاج لجميع فئة المبحوثين.

- أغلب الأطفال يتأثرون بالألعاب الإلكترونية عند الفوز، ويشعرون بالسعادة بنسبة 53%، حيث بينت الدراسة على ضوء الحصيلة الإحصائية في الجدول رقم (24)، أن لمتغير المستوى التعليمي للأولياء علاقة بتأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل عند الفوز، فللمستويات التعلمية دور في جعل أبنائهم سعداء وهذا راجع إلى ثقافة ومعرفة الولي.

- غالبية الأطفال يتغير سلوكهم عند الانتهاء من اللعب وبشكل كبير بنسبة 46%.

- كشفت الدراسة أن غالبية الأطفال يلجؤون إلى العنف والعدوان بنسبة 48% عند منعهم من اللعب، حيث كشفت الدراسة على ضوء الحصيلة الإحصائية في الجدول رقم (27) أن لمتغير الجنس علاقة بالسلوك المكتسب لدى الطفل عند منعه من اللعب بنسب متقاربة بين المتغيرين، يجعلهم يتصرفون بشكل عدواني وعنيف.

- أكدت الدراسة أن أغلب الأطفال يكتسبون السلوك العدواني بنسبة 57%، حيث أكدت الدراسة على ضوء الحصيلة الإحصائية في الجدول رقم (29) أن لمتغير الجنس علاقة في اكتساب الطفل للسلوك العدواني، وهذا راجع للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية العدوانية والتي تتسم بالعنف والأفكار العدائية لدى الذكور على خلاف أغلبية إناث العينة، وهذا إن دلّ على شيء إنما يدل على أن متغير الجنس يختلف في نوع السلوك المكتسب الناجم عن استخدام الألعاب الإلكترونية.

- كشفت الدراسة أن أغلب الأطفال يستخدمون الأنترنيت بشكل مفرط بنسبة 63%، وهذا راجع إلى سهولة استخدامها وسرعة الوصول إلى كل ما هو جديد فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية.

3. نتائج متعلقة بالتساؤل الثالث: أسباب اتساع رقعة البيئة الرقمية عند الطفل الجزائري.

- يرى غالبية الأولياء أن الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفالهم غير مناسبة بنسبة 63%، حيث كشفت الدراسة على ضوء الحصيلة الإحصائية في الجدول رقم (32) أن متغير المستوى التعليمي له تأثير في الحد من ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، وهذا في رأي غالبية مستوى الجامعيين، لإدراكهم مدى ما تخلفه من آثار سلبية على الطفل، في حين باقي المستويات التعليمية تتفاوت من حيث الإدراك.

- بينت الدراسة أن أغلب الأولياء نادرا ما يشاركون أبنائهم الألعاب الإلكترونية بنسبة 97% للحد من اتساع رقعة البيئة الرقمية.

- أكدت الدراسة أن دوافع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية هو الترفيه والتسلية بنسبة 59%، حيث أكدت الدراسة على ضوء الحصيلة الإحصائية في الجدول رقم (35) أن متغير المستوى التعليمي مدرك بنسب متفاوتة للدوافع التي تجعل الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية وبنسبة أكبر للمستوى الجامعي، وهذا راجع لغياب مرافق الترفيه وأماكن التسلية بهاتين البلديتين.

- ردة فعل الأولياء من استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية، أكدت الدراسة أنهم غير مترعجين بنسبة 48%.

- كشفت الدراسة أن غالبية الأولياء يبحثون عن بدائل ترفيهية لأبنائهم بنسبة 65%، وهذا راجع إلى تخوفهم على مستقبلهم.

- أكدت الدراسة أن درجة إدراك الأولياء لمخاطر الألعاب الإلكترونية بسبب الإدمان عليها بنسبة 73%.

- أكدت الدراسة أن درجة الإدمان لدى الأطفال من منظور أوليائهم بلغت نسبة 84% وأنه لا يمكنهم التخلي عن الألعاب الإلكترونية.

1) مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج العامة:

1. الفرضية الأولى: تنطلق هذه الفرضية من اعتقاد ينص على أن الأطفال يحبذون ألعاب الحركة والألعاب الاستراتيجية وألعاب المحاكاة، وانطلاقا من مختلف القراءات للدراسات السابقة والتراث النظري الفكري، والنتائج المتحصل عليها بطرائق إحصائية في الجدول رقم (18)، فإن النتائج تؤكد أن أغلب النسب المئوية المتحصل عليها تثبت صحة فرضية البحث.

من خلال المعطيات المتحصل عليها في الدراسة، تبين أن الأفراد المبحوثين يهتمون بنسبة كبيرة بالألعاب الإلكترونية، وهذا راجع لغياب النشاطات الترفيهية والبدائل التقليدية الأخرى، مما دفع الطفل إلى اللجوء إلى العالم الوهمي لتحقيق رغباته التي عجز عن تحقيقها في عالمه الحقيقي خاصة مع توفر الأجهزة الرقمية

والإلكترونية المختلفة، حيث لا يمكن أن يخلو أي بيت من هذه الوسائل الحديثة، ويأتي الهاتف الذكي في مقدمتها بقضاء أوقات طويلة في اللعب باللجوء إلى التصورات الافتراضية لمحاكاتها للواقع، خاصة تلك الألعاب الفردية التي تفرض على الطفل اللعب الانفرادي، فتعزله اجتماعيا ويفقد علاقاته مع الآخرين وروح التعاون والتشارك في اللعب على غرار الألعاب القتالية والحربية (ألعاب الحركة) والألعاب الاستراتيجية والمحاكاة، التي تعتمد على التحديات الجسمية والسرعة والمهارة، حيث يجد الطفل نفسه في حرب مع شخصيات معروفة ويحبها.

2. الفرضية الثانية: تنطلق هذه الفرضية من اعتقاد أن للألعاب الإلكترونية دور في اكتساب الطفل الجزائري للسلوك العدواني، وانطلاقا من مختلف القراءات للدراسات السابقة والتراث النظري الفكري والنتائج المتحصل عليها بطرائق إحصائية في الجدولين رقم (26 – 27)، فإن النتائج تؤكد أن أغلب النسب المئوية المتحصل عليها تثبت صحة فرضية البحث من خلال المعطيات المتحصل عليها في الدراسة الميدانية ببلديتي عين الحديد والرحوية، تبين أن الأفراد المبحوثين، تؤثر الألعاب الإلكترونية على سلوكياتهم ونموهم وفي تكوين شخصيتهم.

إن الأطفال في حاجة ماسة للعب لإشباع رغباتهم وحاجياتهم النفسية، ومع ظهور التكنولوجيا الحديثة والألعاب الإلكترونية أصبحت هذه الأخيرة الشغل الشاغل لطفل اليوم، وأصبح لزاما على الطفل اشباع رغباته والحاجات العضوية الأساسية لنمو جسمه وعقله خاصة في السنوات المبكرة من حياته، حيث تغيرت حياة الطفل في ظل غياب البدائل الأخرى من أجل الترويح عن النفس في أوقات الفراغ، ولكن لهذه الألعاب تأثيرات على سلوكه، فمن خلال المعطيات تبين أن الطفل يشعر بالفرح والسرور وهو يلعب هذه الألعاب، والاضطراب والانزعاج عند الخسارة، والسعادة عند الفوز، والعنف والعدوان واللجوء إلى العزلة عند منعه من ممارستها خاصة لدى متغير الذكور، هذا التغير في سلوكه ناجم عن استخدامه المفرط وإدمانه اللعب أكسبه سلوكا عدوانيا على الذات وأدخلته في مشكلات أسرية.

3. الفرضية الثالثة: تنطلق هذه الفرضية من اعتقاد أن استخدام الألعاب الإلكترونية لمدة طويلة يؤثر في النمو الإدراكي والذكاء لدى الطفل، ويعد عامل سلبي في التنشئة الاجتماعية، وانطلاقا من مختلف القراءات للدراسات السابقة والتراث النظري الفكري، والنتائج المتحصل عليها بطرائق إحصائية في الجدولين (28-29)، فإن النتائج تؤكد أن أغلب النسب المئوية المتحصل عليها تثبت صحة فرضية البحث بنسبة أكبر للإناث في نمو إدراكهم وتنمية ذكائهم ونسب متفاوتة بالنسبة للذكور، من خلال المعطيات المتحصل عليها في الدراسة تبين أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات عقلية وذهنية على الطفل وتفقده التفاعلية مع البيئة المحيطة به، وتصرفه عن حياته الطبيعية لاكتساب الخبرات والمهارات والقيم والأخلاق.

4. الفرضية الرابعة: تنطلق هذه الفرضية من اعتقاد أن غياب الرقابة الأبوية والنشاطات الترفيهية التقليدية زاد من استخدام الألعاب الإلكترونية واتساع رقعة البيئة الرقمية عند الأطفال، وانطلاقا من مختلف القراءات للدراسات السابقة والتراث النظري الفكري، والنتائج المتحصل عليها بطرائق إحصائية في الجداول (33-36-39)، فإن النتائج تؤكد أن أغلب النسب المئوية المتحصل عليها تثبت صحة فرضية البحث، من خلال المعطيات المتحصل عليها في الدراسة، غياب السلطة والرقابة الأبوية، وهذا راجع لعدم مشاركة الأولياء لأطفالهم اللعب للحد من اتساع رقعة البيئة الرقمية من منظور أنها ألعاب ترفيه وتسلية، ومن دون إثارة أي ردة فعل منهم على استخدام أبنائهم وعدم امكانيتهم التخلي والابتعاد عن هذه الألعاب بنسبة كبيرة، وإيجاد بدائل ترفيهية وتحفيزية أخرى.

5. الفرضية العامة: عند مناقشتنا للفرضيات السابقة، استخلصنا من نتائج الاستبيان المقدم لأولياء الأطفال غير المتمدرسين، أن أكثر الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية على مختلف أنماطها وبنسب متفاوتة ووسائل مختلفة، وهذا ما يؤدي إلى تأثيرها عليهم والإدمان عليها واكتساب سلوكيات جديدة، تؤثر على مستقبلهم وعلى رصيدهم الثقافي والمعرفي ونموهم الطبيعي وفي تكوين شخصيتهم وتنشئتهم الاجتماعية، من خلال اكتساب الخبرات والمهارات والقيم والأخلاق من البيئة المحيطة بهم.

2) مناقشة النتائج على ضوء الدراسات السابقة:

1) الدراسة الأولى:

دراسة ماجيستير حول " معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل الجزائري " من إعداد الباحثة "علواش كهينة" بقسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر 03 أجريت في سنة 2005-2006 بالجزائر.

أهم النتائج التي توصلت إليها ومقارنتها مع نتائج الدراسة الحالية:

- الأطفال يقبلون أكثر على ألعاب الفيديو العنيفة وألعاب التنافس مثل كرة القدم وسباق السيارات والدراجات، وألعاب الحروب والقتال، جاءت متقاربة مع الدراسة الحالية، حيث خلصنا كنتيجة أن الأطفال يفضلون الألعاب القتالية والحربية والاستراتيجية، وبنسبة أقل الألعاب الرياضية.

- تعمل ألعاب الفيديو على ترسيخ وتنمية السلوك العدواني لدى الطفل كونها تعتمد العنف والقوة للحصول على نقاط كثيرة أو للوصول إلى الهدف، مما يخلق رغبة لدى الطفل في تقليد سلوك البطل ويؤثر بذلك على حياته الاجتماعية، جاءت متقاربة جدا مع الدراسة الحالية، حيث وجدنا أن نسبة كبيرة من الأطفال تأثروا بالألعاب التي تتسم بالعنف والقتال لما فيها من قوة وشحنة زائدة، اكتسبوا من خلالها السلوك العدواني.

2) الدراسة الثانية:

دراسة ماجيستير حول " أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل " من إعداد الباحثة "مريم قويدر" بقسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر 03 أجريت في موسم 2011-2012 بالجزائر.

أهم النتائج التي توصلت إليها ومقارنتها مع نتائج الدراسة الحالية:

- أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم، وهي تتباعد بذلك مع نتائج الدراسة الحالية التي بينت وجود علاقة نسبية بين الأطفال وتقليد شخصيات الألعاب.

- اكتساب مهارات تعامل الأطفال مع التكنولوجيات الحديثة كالهاتف النقال والكمبيوتر جراء استخدام الألعاب الإلكترونية، جاءت متقاربة مع نتائج الدراسة الحالية التي بينت وبنسبة كبيرة أن أغلب الأطفال اكتسبوا مهارة التعامل مع الأجهزة الإلكترونية الحديثة لكلا الجنسين، وسجلت أعلى نسبة للهاتف الذكي.

- أغلب مفردات العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا للمغامرة والمتعة وهي تأتي في مقدمة الأسباب التي يمارس من أجلها المبحوثين الألعاب الإلكترونية، تلتها في المرتبة الثانية من يمارسها من أجل تقنية الذكاء، وفي المرتبة الثالثة من يمارسها حبا في الخيال والإثارة وبعدهم في المرتبة الرابعة ممن يمارسونها من أجل شغل وقت الفراغ، وتبقى أقل النسب لمن يمارسونها رغبة في تطوير موهبة أو بداية الفصول، جاءت متقاربة جدا مع نتائج الدراسة الحالية، حيث وجدنا أغلب مفردات العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية القتالية والحربية والتي تتسم بالمغامرة والتحدي، ثم تلتها الألعاب التعليمية والألغاز والمسابقات لتنمية الذكاء، ثم تلتها الألعاب الاستراتيجية.

- أغلب مفردات العينة بالنسبة للأولياء وفق متغير المستوى التعليمي المرتفع والمتوسط يدركون أخطار إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وتنشئتهم الإجتماعية، جاءت متقاربة مع الدراسة الحالية وفق نفس المتغير، التي بينت أن المستوى التعليمي يدرك الأخطار السلبية للألعاب الإلكترونية على الطفل واكتسابه سلوكيات كالعنف والسلوك العدواني والعزلة الاجتماعية.

لقد وجهنا اهتمامنا في مراجعتنا الدراسات السابقة أن تكون في مجال الألعاب الإلكترونية مع التركيز على تأثيرها على سلوكيات الطفل الجزائري، ومن خلال عرض نتائج هذه الدراسات تبين أن الجزء المشترك يتمثل في الارتباط الوثيق بين تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية وسلوكيات الطفل الجزائري، حيث نلاحظ تشابه وتقارب بين نتائج الدراسات السابقة التي تم عرضها ونتائج الدراسة الحالية.

3) تحليل النتائج في ظل الخلفية النظرية: يجدر بنا الإشارة هنا إلى أننا اعتمدنا في دراستنا على التأثير المباشر كخلفية نظرية، ومن خلال النتائج الخاصة بهذه الدراسة والتي سبق عرضها يمكن استخلاص ما يلي:

وكما أشرنا سابقا في عرضنا لهذه النظرية، أن الجماهير مهيأة دائما لاستقبال الرسائل، وتمثل كل رسالة منبها قويا ومباشرا للاستجابة، ويتأثرون بشكل فردي بمختلف وسائل الاتصال التي يتعرضون لها، وتقوم هذه النظرية على افتراضين "الناس يستقبلون الرسائل الاتصالية بشكل مباشر وليس من خلال وسائل أخرى" و "أن رد الفعل حيال رسائل الاتصال يتم بشكل فردي، ولا يضع في الاعتبار التأثير المحتمل لأشخاص آخرين" ، فمن خلال النتائج المتحصل عليها في الجدول رقم (17) والمتعلق بأنماط الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفال بلدية عين الحديد والرحوية حيث أن نسبة 41% تقر بممارسة الألعاب القتالية والحربية، ومن منطلق الفروض التي تقوم عليها هذه النظرية، يمكن القول أن اللعبة الالكترونية هي وسيلة اتصالية أحدثت تغييرا في طبيعة لعب الطفل الجزائري في البيئة المحيطة به، وأن الرسالة الاتصالية المشفرة هي أنماط الألعاب الإلكترونية التي يلعبها هذا الطفل وهي الألعاب القتالية من دون الأخذ بعين الاعتبار التأثيرات الناجمة عنها، يهدف من خلالها المرسل إلى تحقيق أهدافه وغاياته.

وبالعودة إلى مضامين النتائج المتحصل عليها عبر الجدولين رقم (26-28) اللذان يبينان أن للألعاب الإلكترونية الغربية الصنع، تأثير مباشر وقوي على الطفل الجزائري الذي يمارسها بشكل فردي، وبالتالي حقق غاية (صانع الألعاب الأجنبي) المرسل باكتسابه العنف والسلوك العدواني والعزلة الاجتماعية، وهو تأثير غير محتمل، إذ بلغت النسب التي تؤكد ذلك 57% للسلوك العدواني، و48% للعنف، و34% اللجوء إلى العزلة، وغيرت من سلوكه الطبيعي إلى سلوكيات جديدة مكتسبة.

ما خلصنا له، أن هذه النظرية تصلح كخلفية لدراستنا، وخاصة الافتراض الذي يقول: " أن رد الفعل حيال رسائل الاتصال يتم بشكل فردي، ولا يضع في الاعتبار التأثير المحتمل لأشخاص آخرين" فقد أثرت الوسيلة الاتصالية والتي هي الألعاب الإلكترونية بشكل مباشر في سلوك الطفل الجزائري وأكسبته سلوكيات جديدة، وبالتالي هناك تأثير مباشر لاستخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل الجزائري.

خاتمة

إنّ الحياة الطبيعية للطفل تنشأ من خلال التعلم واكتساب الخبرات والمهارات والقيم والأخلاق من البيئة المحيطة به، مما يولد له قدرة على الحديث والكلام والسلوك حتى تتكون له شخصيته الطبيعية من مجموع ما اكتسبه من خبرات وسلوكيات ومفاهيم وقيم، ولكن مع ظهور الألعاب الإلكترونية وانتشارها في السنوات الأخيرة، برز دورها وبوضوح في حياة الأطفال، لتميزها بالسهولة والمرونة في الاستخدام وممارستها في أي وقت بغية الترفيه والتسلية، ومع الانتشار الواسع للأجهزة الإلكترونية كالهاتف الذكي واللوح الإلكتروني، وتوفره بأسعار مناسبة في الأسواق، سمح بالانتشار الواسع في استخدام الألعاب الإلكترونية، إذ استطاعت محاكاة الخصائص الذاتية للطفل وانغماسه فيها جعله يفقد أساسيات الطفولة وخصائصه الاجتماعية، في ظل غياب البدائل والممارسات المجتمعية، إضافة إلى غياب الرقابة والسلطة الأبوية، وعدم إدراكهم لدى خطورة هذه الألعاب الغربية الصنع الدخيلة على المجتمع الجزائري.

استنادا للدراسة الميدانية التي قمنا بها ببلدية عين الحديد والرحوية، توصلنا إلى أن الألعاب الإلكترونية كأنشطة رقمية، سلاح ذو حدين، حيث أصبحت الوسيلة المفضلة لدى الأطفال غير المتمدرسين لملء الفراغ والتوجه لإشباع رغباتهم من خلال الأنشطة الترفيهية لما فيها من تشويق وإثارة لأنها تحاكي العالم الحقيقي، واحتوائها على تقنيات وتطبيقات مصممة بجودة عالية، أدى هذا لاستخدامها والإدمان عليها، واكتساب الأطفال لسلوكيات سلبية كالسلوك العدواني والعنف والعزلة، وبالتالي لها تأثير في سلوكيات الطفل الجزائري.

ومع أن هذه الدراسة قدمت عدة إجابات عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل الجزائري، إلا أنها لم تحط بكل جوانب الموضوع، وهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة، وأجابت عن التساؤل الرئيسي، وخلصت إلى أن لممارسة الألعاب الإلكترونية تأثير على سلوكيات أطفال بلدية عين الحديد والرحوية بولاية تيارت.

من خلال ما سبق من الدراسة النظرية والميدانية، نستخلص بعض الاقتراحات والتوصيات وهي:

- ✓ التقليل من استخدام الألعاب الإلكترونية، وهذا بتحديد إطار زمني للعب.
- ✓ معرفة حاجيات الطفل واهتماماته من أجل خلق جو عائلي واجتماعي.
- ✓ مراقبة نوعية الألعاب الإلكترونية المستخدمة، ومحتوى كل لعبة خاصة تلك التي تدعوا إلى العنف.
- ✓ عدم إعطاء الهواتف الذكية للأطفال الأقل من الفئة العمرية محل الدراسة.
- ✓ الابتعاد عن تعنيف الطفل، عندما يتحول سلوكه إلى إدمان للعب الألعاب الإلكترونية.
- ✓ ضرورة مشاركة الأطفال أثناء الألعاب التقليدية للترفيه والتسلية بهدف التواصل الإيجابي.
- ✓ تحفيز الطفل على ممارسة الأنشطة الترفيهية الأخرى، ومشاركته اللعب مع الأصدقاء في الألعاب الاجتماعية

قائمة المصادر والمراجع

أ. المصادر:

- **القرآن الكريم، سورة الروم، الآية 50.**
- **معجم المعاني الجامع، معجم عربي عربي.**

ب. المراجع:

1. الكتب:

1. ألاينا ذوكر، (تر) طه عزام، **التأثير القوة الخفية في عصر متغير**، مؤسسة الريان، دار المعرفة للتنمية البشرية، الرياض، 2010.

2. الجيلالي بن الحاج يحيى، **قاموس الألفبائي**، لأهلية النشر والتوزيع، بيروت، ط10 مزيدة ومنقحة.

3. **المنجد**: دار المشرق، بيروت، ط2، 2001.

4. اللبادي عفاف، خلايلية عبد الكريم، **سيكولوجية اللعب**، دار الفكر، عمان، ط4، 2005.

5. العناني حنان عبد الحميد، **اللعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية**، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، 2018.

6. الصوافي وآخرون، **إدمان الألعاب الإلكترونية وآثاره النفسية والاجتماعية عند الأطفال**، دار خيال للنشر، ط1، 2021.

7. أحسن بوبازين، **سيكولوجية الطفل والمراهق**، دار المعرفة، الجزائر، 2009.

8. أمينة رزق، **ألعاب الأطفال، الموسوعة العربية الإلكترونية**، سورية، المجلد الثالث.

9. آمال صادق، **نمو الإنسان من مرحلة الجنين إلى مرحلة المسنين**، مكتبة الأنجلو مصرية، ط4، 2020.

10. بولبي جون، (تر) عبد الرحمن عبد الهادي، **سيكولوجية الانفصال**، دار الطليعة، بيروت، ط1، 1991.

11. جبران مسعود، **الرائد المعجم الألفبائي في اللغة والإعلام**، دار العلم للملايين، بيروت، ط3، 2005.

12. دينا جايسون، (تر) هنادي مزبودي، **سلوك الأطفال**، مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر، الرياض، ط1، 2013.

13. وفيق صفوت مختار، **سيكولوجية الطفولة، دراسة تربوية نفسية في الفترة ما بين عامين إلى اثني عشر عاما**، دار غريب، القاهرة، 2005.

14. زهران حامد عبد السلام، **علم نفس النمو (الطفولة والمراهقة)**، عالم الكتب، القاهرة، ط5، 1986.

15.حسن عماد مكاوي، ليلى حسين السيد، **الاتصال ونظرياته المعاصرة**، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، ط1، 2006.

16.حدادو محمد الأمين، **كيف ننمي التوافق النفسي والاجتماعي باللعب**، دار هومة للطباعة والنشر والتوزيع، الجزائر، 2015.

17.طلعت منصور، **مشاركة الأطفال، تمكين وحماية، تنمية واستدامة**، المجلس العربي للطفولة والتنمية، جامعة عين شمس، 2014.

18.كامل المغربي، **السلوك التنظيمي**، دار الفكر للطباعة والنشر، الأردن، ط2، 1994.

19.لويس معلوف، **المنجد في اللغة والأدب والعلوم**، المطبعة الكاثوليكية بيروت، لبنان، 2009.

20.ليلى مازن، عنايات ابراهيم، **العلوم السلوكية**، كلية التجارة للتعليم المفتوح، 2005.

21.معن خليل العمر، **التنشئة الاجتماعية**، دار الشروق للنشر والتوزيع، القاهرة، ط1، 2004

22.موريس أنجرس، (تر) بوزيد صحراوي وآخرون، **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، تدريبات علمية**، دار القصة للنشر، الجزائر، 2006.

23.ساندرا بول وآخرون، (تر) كمال عبد الرؤوف، **نظريات وسائل الاعلام**، الدار الدولية للنشر والتوزيع، القاهرة، ط1، 1992.

24.مي عبد الله، **نظريات الاتصال**، دار النهضة العربية، لبنان، ط1 ،2016 .

25.ماهر جمال أبو خوات، **الحماية الدولية لحقوق الطفل**، دار النهضة العربية، القاهرة، 2008.

26.محمد عودة الريماوي، **علم نفس النمو للطفولة والمراهقة**، دار المسيرة، عمان، ط2، 2008.

27.منى محمد جاد، **رياض الأطفال، نشأتها وتطورها**، الهيئة المصرية العامة للكتابة، القاهرة، 1998.

28.نبيل عبد الهادي، **سيكولوجية اللعب وآثارها في تعلم العلوم**، دار وائل، عمان، ط1، 2004.

29.مريم محمد كرناف، **واقع تربية الطفل بين البيت والمدرسة**، دار أمجد للنشر والتوزيع، عمان، 2016.

30.سمير محمد حسين، **بحوث الإعلام، الأسس والمبادئ**، عالم الكتب، القاهرة، 1976.

31.سعد سلمان المشهداني، **مناهج البحث الإعلامي**، دار الكتاب الجامعي، بيروت، ط1 ، 2017.

32.سامي محسن ختاتنة، **سيكولوجية اللعب**، دار حامد، عمان، ط1، 2013.

33.سوزانا ميلر، (تر)حسن عيسى، **سيكولوجية اللعب**، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون، الكويت، العدد (120)، 1987.

34.عبد الستار جبار الضمد، **العدوانية عند الأطفال (مفهوم – علاج)**، دار البداية ناشرون موزعون، عمان، ط1، 2017.

35.عودة أحمد، ملكاوي فتحي، **أساسيات البحث العلمي في التربية والعلوم الإنسانية**، مكتبة المنار للنشر، الزرقاء، ط1، 1987.

36.عامر إبراهيم قنديلجي، **منهجية البحث العلمي**، دار اليازوري العلمية للنشر، عمان، 2011 – 2012.

37.عبد الحافظ عواجي صلوي، أسامة بن مساعد المحيا، **نظريات التأثير الإعلامية**، الرياض، د ط، 2011.

38.عمر محمد التومي الشيباني، **تطور النظريات والأفكار التربوية**، دار النهضة العربية، بيروت، 1976.

39.عبد الرحمان العيسوي، **العلاج النفسي**، دار النهضة، بيروت، 1984.

40.عدنان عارف مصلح، **التربية في رياض الأطفال**، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، ط1، 1990.

41.عيسى الجراجرة، **ريادة الإسلام في تفهم خصوصية عالم الأطفال**، دار ابن رشد، دار الكرمل للنشر، عمان، 1988.

42.عادل عبد الله المسدى، **الحماية الدولية للأطفال في أوقات النزاعات المسلحة**، دار النهضة العربية، القاهرة، ط1، 2007.

43.عبد العالي الجسماني، **سيكولوجية الطفولة والمراهقة وحقائقها الأساسية**، دار العربية للعلوم، لبنان، ط1، 1994.

44.عاطف عدلي فهمي، **معلمة الروضة**، دار المسيرة، عمان، ط5، 2013.

45.فهد بن عبد العزيز الغفيلي، **الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع**، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، 2009.

46.فاضل حنا، **اللعب عند الأطفال**، دار مشرق للخدمات الثقافية والطباعة والنشر، سوريا، ط1، 1999.

47.رأفت صلاح الدين، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على الأطفال**، مركز أبواب الإعلام، القاهرة، 2015.

48.شاش سهير محمد سلامة، **اللعب وتنمية اللغة لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية**، دار القاهرة للكتاب، القاهرة، ط1، 2001.

49.شارون كيه هول، (تر) أحمد الشيهي، **تنشئة الأطفال في القرن الحادي والعشرون، علم الصحة النفسية للأطفال**، مؤسسة هنداوي، القاهرة، 2015.

50. خالد عزالدين، **السلوك العدواني عند الطفل**، دار أسامة، الأردن، عمان، ط1، 2010.

51. خطاب محمد أحمد، **سيكولوجية العلاج باللعب مع الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة**، دار الثقافة، عمان، ط1، 2008.

52. خطاب عايدة سيد، وآخرون، **العلوم السلوكية**، مكتبة جامعة عين شمس، كلية التجارة، القاهرة، 2009.

2. المجلات:

1. الترتوري حسين، **البحث العلمي، خطته وأصالته ونتائجه**، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات، فلسطين، 2010.

2. محمد محمود العطار، **أطفالنا واللعب في مرحلة الطفولة المبكرة**، مجلة الطفولة والتنمية، المجلد (3)، العدد (12)، القاهرة، 2003.

3. أمين علام، **الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية**، مجلة أعلام الأسبوعية، العدد (5)، 2006.

4. أماني عثمان، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا**، المجلة العلمية، المجلد (34)، العدد (01)، 2018.

5. أحمد عطا الله عبد الباسط، **الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان**، المجلة العلمية، المجلد (01)، العدد (34)، 2015.

6. إسماعيل أبو زعنونة، **الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا**، مجلة الشقائق، العدد (61)، 2002.

7. بحري صابر، خرموش منى، **مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية**، جامعة زيان عاشور الجلفة، العدد (03)، جانفي 2018.

8. جناد ابراهيم، **ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال**، مجلة الحوار الثقافي، المجلد (10)، العدد (01)، 2021.

9. جلاب مصباح، بعايري حسان، **أهمية اللعب في حياة الطفل (مقاربة نظرية)**، مجلة الراصد لدراسة العلوم الاجتماعية، المجلد (01)، العدد (01)، جانفي2021.

10. دومة أسماء بلعالية، **تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للأطفال**، مجلة الحوار الثقافي، المجلد (06)، العدد (01)، جامعـــة عبد الحميد بن باديس مستغانم، جوان 2017.

11.مدوري يمينة، **إشكالية التعلق لدى الأطفال**، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، جامعة سكيكدة، العدد (13)، 2015.

12.رندا محمد سيد أحمد، **العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية**، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، العدد (51)، المجلد (03)، جوان 2020.

3.الرسائل العلمية:

1.3. رسالة ماجستير:

1. بلعيد الهام، **التنشئة الاجتماعية وتأثيرها في سلوك المنحرفين الاحداث**، رسالة ماجستير تخصص علم الاجتماع القانوني، قسم علم الاجتماع، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2010.

2. حسن أنور حسن الخطيب، **الحماية القانونية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة**، قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في القانون العام، جامعة القدس، 2011.

3. مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر3، 2011-2012.

4. فاطمة همال، **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2011 – 2012.

2.3. رسالة دكتوراه:

1. أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر (يوسف بن خدة)، 2008-2009

2. حمو بن إبراهيم فخار، **الحماية الجنائية للطفل في التشريع الجزائري والقانون الدولي**، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه في الحقوق تخصص قانون جنائي، كلية الحقوق والعلوم السياسية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2014 – 2015.

3. محمد ميرود، **استراتيجيات الفهم عند الطفل أحادي اللغة والطفل مزدوج اللغة**، أطروحة لنيل شهادة دكتوراه في علم النفس اللغوي المعرفي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الجزائر، 2007-2008.

4.مقالات علمية:

1. العمراوي زكية، تمرابط نورة، **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد 19 في المجتمع الجزائري**، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد (04)، العدد (01)، 2021.

2. محمد شيا، **مناهج التفكير وقواعد البحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، مجد المؤسسة الجامعية للدراسات والمتر، لبنان، ط2، 2008.

3. مها حسني الشحروري، **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**، عمان، 2007.

4. فايز قنطار، **الأمومة، نمو العلاقة بين الطفل والأم**، سلسلة عالم المعرفة، العدد (166)، المجلس الوطني للثقافة والفنون، الكويت، 1992.

5.المواقع الإلكترونية:

1. **موقع صيد الفوائد**، http://www.saaid.net/tarbiah/126.htm تم تصفح الموقع يوم 12 ماي 2022، على الساعة 18:04 مساءاً.

2. **موقع الشبكة الإسلامية** https://ar.islamway.net/article/84760/ تم تصفح الموقع يوم 12 ماي 2022، على الساعة 17:32.

3. **موقع مخزن**، https://www.m5zn.com/research-about-electronic-games، تم تصفح الموقع يوم 27 أفريل 2022، على الساعة 23:53 ليلاً.

6.مراجع أجنبية:

1. Frankstein, F, The Roots of ego, New York, Notton Co, 1966

2. Marrian Webster, websters Ninth New Collegiate dicsionary, 1986 Mevian websters inc

الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

-جامعة ابن خلدون تيارت-

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام والاتصال

استمارة استبيان حول:

استخدام الألعاب الالكترونية وأثرها على سلوكيات الطفل الجزائري غير المتمدرس من وجهة نظر الأولياء

دراسة ميدانية ببلديتي عين الحديد والرحوية

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة

إعداد الطلبة:

1. عبيد محمـــد
2. مجاهد واضح
3. مغني زوليخة

إشراف الأستاذة:

حاسي مليكـــــة

ملاحظة:

الرجاء منكم التفضل بالإجابة على أسئلة الاستمارة بموضوعية، بوضع علامة (×) أمام العبارة المناسبة، كما نحيطكم علما ان الاستمارة توظف لغرض البحث العلمي، لذا نرجوا منكم مساعدتنا بملئها بكل صدق وموضوعية.

لا تذكر (ي) اسمك أو أي معلومات شخصية غير مطلوبة.

السنـــة الجامعيـــة: 2022/2021

محور البيانات الشخصية: (خاص بالأولياء)

1. الأب ☐ الأم ☐ الكفيل ☐
2. عدد الأولاد: .....
3. جنس الطفل: ذكر ☐ أنثى ☐
4. عمر الطفل: من 01 إلى أقل من 02سنة ☐ من 02 الى أقل من 04 سنوات ☐ من 4 الى 5سنوات ☐
5. المستوى التعليمي:

من دون مستوى ☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐

ثانوي ☐ جامعي ☐ ما بعد التدرج ☐

6. المستوى المعيشي:

ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

7. مكان الإقامة:

حضري ☐ شبه حضري ☐ ريفي ☐

المحور الأول: أنماط الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أطفال عين الحديد والرحوية

8. **هل يهتم طفلك بالألعاب الإلكترونية؟**

دائماً ☐ أحياناً ☐ نادراً ☐

9. **ما هي المدة التي يقضيها طفلك في اللعب؟**

ساعة واحدة ☐ ساعتين ☐ ثلاث ساعات ☐ أكثر من أربع ساعات ☐

10. **في حالة دائماً ما هو السبب في رأيك؟**

الألوان ☐ الحركة ☐ الرسوم ☐ الموسيقى ☐ سهولة الاستخدام ☐ تنمية الذكاء ☐

المغامرات ☐ التسلية ☐ حب الاكتشاف ☐ أخرى (أذكرها).....

11. **أين يلعب طفلك الألعاب الإلكترونية؟**

المترل ☐ نادي الانترنيت ☐ قاعة الألعاب ☐ أخرى (أذكرها) .....

12. كيف يفضل طفلك لعب الألعاب الالكترونية؟

مع اللعبة ☐ منفرداً ☐ مع الأصدقاء ☐ مع العائلة ☐ متعدد اللاعبين ☐

13. ما هي الفترة المفضلة لطفلك لممارسة الألعاب الإلكترونية؟

صباحاً ☐ مساءاً ☐ ليلاً ☐

14. ما هي الأجهزة التي يمتلكها ويستخدمها طفلك لغرض اللعب؟ (رتبها حسب استخدام طفلك لها).

جهاز كمبيوتر ☐

الأجهزة المربوطة بشبكة الانترنيت ☐

الهاتف الذكي ☐

اللوح الإلكتروني (Tablette) ☐

أجهزة الألعاب الإلكترونية ☐

أجهزة أخرى (أذكرها).....

15. هل تساعد طفلك في اقتناء الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لماذا؟ .....

لا ☐ لماذا؟ .....

16. ما هي الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى طفلك؟ (رتبها حسب الأهمية، مع إمكانية اختيار أكثر من لعبة).

ألعاب قتالية وحربية ☐

ألعاب المغامرات ☐

ألعاب إستراتيجية ☐

ألعاب رياضية ☐

ألعاب السباقات ☐

الألغاز والمسابقات ☐

الألعاب التعليمية ☐

ألعاب أخرى (أذكرها).....

17. أذكر بعض أسماء الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها طفلك؟

....

....

المحور الثاني: تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل ونموه وتكوينه الشخصي

18. كيف يشعر طفلك وهو يلعب بهذه الألعاب؟

الفرحة والسرور ☐ الحماس والحيوية ☐ الراحة والاطمئنان ☐ القلق والتوتر ☐ شعور عادي ☐

الغضب والنرفزة ☐ الشجاعة والقوة ☐ أخرى (أذكرها) .....

19. ما هو شعور طفلك عندما يخسر في اللعبة؟

تعب وإرهاق ☐ القلق والتوتر ☐ الاضطراب والانزعاج ☐ أخرى .....

20. ما هو شعور طفلك عند فوزه باللعبة؟

الراحة النفسية ☐ شعور عادي ☐ السعادة ☐ أخرى .....

21. عند انتهاء طفلك من اللعب هل لاحظت تغير في سلوكه؟

بشكل كبير ☐ بشكل أقل ☐ لا يتغير ☐

أذكر بعض السلوكيات التي لاحظتها على طفلك.....

22. كيف يتصرف طفلك عند منعه من اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

العنف والعدوان ☐ التمرد ☐ اللجوء إلى العزلة ☐ البكاء الشديد ☐

الخروج من البيت ☐ تصرف عادي ☐ أخرى (أذكرها).....

23. ماهي التأثيرات المترتبة عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية على طفلك؟

أ. ما هي التأثيرات السلوكية الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونية:

سلوك عدواني ☐ التنمر الإلكتروني (**العنف والتهجم اللفظي عبر الوسائط الالكترونية**) ☐

راحة نفسية ☐ نمو إدراكه ☐ سلوك عادي ☐ أخرى (أذكرها) .....

ب. ما هي التأثيرات الشخصية الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونية:

ضعف الشخصية ☐ الصبـــــر ☐ تقليد شخصيات الألعاب ☐ قوة الشخصية ☐

اكتشاف الحلول ☐ فقدان الثقة بالنفس ☐ أخرى (أذكرها) .....

ج. **التأثيرات على النمو الفكري والجسدي الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونية:**

تنمية مهارات التفكير ☐ تنمية الذكاء ☐ التعامل الجيد مع التقنية ☐ ضعف البصر ☐

السمنة ☐ انحصار تفكيره في الألعاب ☐ آلام في المفاصل ☐ قلة الحركة ☐ لا تأثيرات ☐

24. ماذا تعلم طفلك من الألعاب الإلكترونية؟

تعلم استعمال الكمبيوتر ☐ استخدام الانترنيت ☐ حب التحدي والمغامرة ☐

تكوين صداقات ☐ المهارة ☐ أخرى (أذكرها) .....

25. ماذا اكتسب طفلك من الألعاب الإلكترونية؟

الذكاء ☐ قيم أخلاقية جديدة ☐ الطاعة والاحترام ☐ شخصية غير عادية ☐

تضييع الوقت ☐ التوتر والتهور ☐ تفضيل العزلة ☐

26. هل يتقمص طفلك شخصيات أبطال الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت إجابتك بـــ نعم كيف ذلك؟ .....

وماهي أكثر الشخصيات التي يتقمصها؟ .....

المحور الثالث: أسباب اتساع رقعة البيئة الرقمية عند أطفال عين الحديد والرحوية

27. كيف ترى الألعاب الالكترونية التي يلعبها طفلك؟

مناسبة ☐ غير مناسبة ☐

28. هل تشارك طفلك اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

دائماً ☐ أحياناً ☐ نادراً ☐

29. في رأيك ما هي الدوافع التي تجعل طفلك يستخدم الألعاب الإلكترونية؟

ملء الفراغ ☐ الشعور بالوحدة ☐ الترفيه والتسلية ☐ أخرى .....

30. هل أنت مترعج من استخدام طفلك للألعاب الإلكترونية؟

كثيرا ☐ قليلا ☐ غير مترعج ☐

31. هل حاولت إيجاد بدائل ترفيهية تحفيزية لطفلك؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت إجابتك بـــ نعم ما هي البدائل؟ .....

32. هل أنت متخوف على مستقبل طفلك من إدمانه للألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت إجابتك بـــ نعم لماذا؟ .....

33. هل يستطيع طفلك التخلي والابتعاد عن الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت إجابتك بـــ نعم، كيف ذلك؟ .....

إذا كانت إجابتك بـــ لا، لماذا؟ .....

* وماذا تقترح كحلول لذلك؟ .....

.....

.....

شكرا، انتهى

❖ مخرجات برنامج التحليل الاحصائي SPSS للبيانات الشخصية:

```
GET
  FILE='D:\2022\SPSS\.sav'.
DATASET NAME Ensemble_de_données1 WINDOW=FRONT.
FREQUENCIES VARIABLES=الجنس
  /ORDER=ANALYSIS.
```

Effectifs

Remarques

Résultat obtenu		25-05-2022 17:23:36
Commentaires		
Entrée	Données	D:\2022\SPSS\.sav
	Ensemble de données actif	Ensemble_de_données1
	Filtrer	<aucune>
	Poids	<aucune>
	Scinder fichier	<aucune>
	N de lignes dans le fichier de travail	100
Gestion des valeurs manquantes	Définition des valeurs manquantes	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme manquantes.
	Observations prises en compte	Les statistiques sont basées sur toutes les observations dotées de données valides
Syntaxe		FREQUENCIES VARIABLES=الجنس /ORDER=ANALYSIS.
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,00
	Temps écoulé	00:00:00,00

[Ensemble_de_données1] D:\2022\SPSS\.sav

Statistiques

الجنس

N	Valide	60
	Manquante	0

الجنس

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	الاب	81	81	81	81
	الام	19	19		100,0
	Total	100	100,0	100,0	

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	ذكور	69	69	69	69
	إناث	31	31		100,0
	Total	100	100,0	100,0	

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	طفل واحد	67	67	67	67
	طفلين	29	29	96	96
	اكثر من طفلين	04	04	04	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	من سنة إلى اقل من 2 سنة	06	06	06	06
	من 02 الى إلى أقل من 04 سنوات	11	11	11	17
	من 04 الى 05 سنوات	83	83	83	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
	ابتدائي	02	02	02	02
	متوسط	17	17	17	19
+Valide	ثانوي	33	33	33	52
	جامعي	48	48	48	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
	ضعيف	33	33	33	33
	متوسط	41	41	41	74
+Valide	جيد	18	18	18	92
	ممتاز	08	08	08	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
	حضري	61	61	61	61
+Valide	شبه حضري	32	32	32	32
	ريفي	07	07	07	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

الفهرس

فهرس الأشكال

الشكل رقم	العنوان	رقم الصفحة
01	تمثيل بياني لمنحنى مدى الحياة	39
02	أنواع الألعاب الإلكترونية	68
03	تمثيل بياني يوضح النسب المئوية لمتغير الأولياء.	82
04	تمثيل بياني يوضح النسب المئوية لمتغير جنس الطفل.	83
05	تمثيل بياني يوضح النسب المئوية لمتغير الحالة المدنية.	83
06	تمثيل بياني يوضح النسب المئوية لمتغير الفئة العمرية.	84
07	تمثيل بياني يوضح النسب المئوية لمتغير المستوى التعليمي.	85
08	تمثيل بياني يوضح النسب المئوية لمتغير المستوى المعيشي.	86
09	تمثيل بياني يوضح النسب المئوية لمتغير مكان الإقامة.	87

فهرس الجداول

عنوان الجدول	رقم الصفحة
الجدول رقم (01): يبين ثبات أداة البحث	80
الجدول رقم (02): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الأولياء	82
الجدول رقم (03): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير جنس الطفل	82
الجدول رقم (04): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الحالة المدنية	83
الجدول رقم (05): يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الفئة العمرية	84
الجدول رقم (06): يبين توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي	85
الجدول رقم (07): يبين توزيع أفراد العينة حسب المستوى المعيشي	86
الجدول رقم (08): يبين توزيع أفراد العينة حسب مكان الإقامة	87

الجدول رقم (09): يوضح مدى اهتمام الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء	**88**
الجدول رقم (10): يوضح مدى اهتمام الأطفال للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء وفق متغيري السن والجنس	**88**
الجدول رقم (11): يبين المدة التي يقضيها الطفل في اللعب	**90**
الجدول رقم (12): يبين الأماكن التي يزاول فيها الأطفال لعب الألعاب الإلكترونية	**90**
الجدول رقم (13): يوضح الأطراف التي يشاركها الطفل لعب الألعاب الإلكترونية	**91**
الجدول رقم (14): يبين الأوقات المناسبة للطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية	**92**
الجدول رقم (15): يوضح الأجهزة المتاحة للطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية	**93**
الجدول رقم (16): يوضح الأجهزة المتاحة للطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية وفق متغير السن	**94**
الجدول رقم (17): يوضح الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الأطفال.	**96**
الجدول رقم (18): يبين أنماط الألعاب التي يلعبها الأطفال وترتيبها حسب الأهمية ووفق متغير الجنس	**97**
الجدول رقم (19): يبين تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال أثناء اللعب	**100**
الجدول رقم (20): يبين تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال أثناء اللعب وفق متغير الجنس	**101**
الجدول رقم (21): يبين تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال عند الخسارة	**102**
الجدول رقم (22): يبين تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال عند الخسارة وفق متغير السن	**103**
الجدول رقم (23): يبين تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال عند الفوز	**104**
الجدول رقم (24): يبين تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال عند الفوز وفق متغير المستوى التعليمي	**105**
الجدول رقم (25): يبين تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال من حيث السلوك عند الانتهاء اللعب	**106**
الجدول رقم (26): يبين نوع السلوك المكتسب لدى الطفل عند منعه من اللعب من طرف الأولياء	**107**

الجدول رقم (27): يبين نوع السلوك المكتسب لدى الطفل عند منعه من اللعب من طرف الأولياء وفق متغير الجنس	**107**
الجدول رقم (28): يبين التأثيرات السلوكية المترتبة عن استخدام الألعاب الإلكترونية	**109**
الجدول رقم (29): يبين التأثيرات السلوكية المترتبة عن استخدام الألعاب الإلكترونية وفق متغير الجنس	**110**
الجدول رقم (30): يوضح المهارات المكتسبة من استخدام الألعاب الإلكترونية.	**112**
الجدول رقم (31): يوضح رأي الأولياء في استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية	**112**
الجدول رقم (32): يوضح رأي الأولياء في استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى التعليمي	**113**
الجدول رقم (33): يوضح مشاركة الأولياء لأطفالهم للحد من اتساع الرقعة الرقمية.	**114**
الجدول رقم (34): يبين الدوافع التي تجعل الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية.	**114**
الجدول رقم (35): يبين الدوافع التي تجعل الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى التعليمي	**115**
الجدول رقم (36): يوضح ردة فعل الأولياء من استخدم أطفالهم للألعاب الإلكترونية.	**116**
الجدول رقم (37): يوضح البدائل الترفيهية التي يوفرها الأولياء لأطفالهم بعيدا عن الألعاب الإلكترونية.	**117**
الجدول رقم (38): يوضح مدى إدراك الأولياء لمخاطر الألعاب الإلكترونية.	**117**
الجدول رقم (39): يبين درجة الإدمان لدى الأطفال من منظور أوليائهم.	**117**

فهرس المحتويات

تشكرات		
الإهداء		
الملخص		
مقدمة		
الإطار المنهجي		
رقم	**العنوان**	**رقم الصفحة**
01	موضوع الدراسة.	**05**
02	الإشكالية.	**05**
03	فرضيات الدراسة.	**07**
04	أسباب اختيار الموضوع.	**07**
05	أهداف الدراسة.	**07**
06	أهمية الدراسة.	**08**
07	الدراسات السابقة.	**08**
08	مجتمع وعينة الدراسة.	**11**
09	طبيعة ومنهج الدراسة.	**12**
10	أدوات جمع البيانات	**13**
11	مفاهيم ومصطلحات الدراسة	**14**
12	مجالات الدراسة	**16**
13	الخلفية النظرية للدراسة	**17**
الإطار النظري		
الفصل الأول: ماهية اللعب		
تمهيد		**22**

المبحث الأول: اللعب (تعريفه، ووظائفه)	**23**
المطلب الأول: تعريف اللعب (لغـــــة – اصطلاحا)	**23**
المطلب الثاني: وظائف اللعب	**24**
المبحث الثاني: اللعب (نظرياته، أهميته وأنواعه)	**26**
المطلب الأول: نظريات اللعب	**26**
المطلب الثاني: أهمية اللعب وأنواعه.	**30**
خلاصة	**34**
الفصل الثاني: الطفل (النمو والسلوك الطبيعيان)	
تمهيد	**36**
المبحث الأول: ماهيـــــة الطفل	**37**
المطلب الأول: مراحل ومظاهر نمو الطفل	**37**
المطلب الثاني: نظريات نمو الطفل	**42**
المبحث الثاني: الأنماط السلوكية	**48**
المطلب الأول: تعريف السلوكيات وأنواعها	**48**
المطلب الثاني: أنماط السلوك عند الطفل	**51**
خلاصة	**57**
الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل	
تمهيد	**59**
المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية وأنماطها	**60**
المطلب الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية	**60**
المطلب الثاني: أنماط الألعاب الإلكترونية	**64**
المبحث الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية	**70**
المطلب الأول: تأثير الألعاب الإلكترونية على الأنماط السلوكيـــــة للطفل	**70**
المطلب الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للطفل	**74**
خلاصة	**77**

الإطار التطبيقي

تحليل البيانات واستخلاص النتائج

تمهيد	**79**
المبحث الأول: ثبات وصدق أداة البحث	**80**
المطلب الأول: ثبات أداة البحث	**80**
المطلب الثاني: صدق أداة البحث	**80**
المبحث الثاني: تحليل البيانات	**81**
أ. متغيرات الدراسة	**81**
ب. تحليل وتفريغ بيانات الدراسة	**81**
المطلب الأول البيانات الشخصية	**82**
المطلب الثاني: أنماط الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أطفال عين الحديد والرحوية	**88**
المطلب الثالث: تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل ونموه وتكوينه الشخصي	**100**
المطلب الرابع: أسباب اتساع رقعة البيئة الرقمية عند أطفال عين الحديد والرحوية	**112**
النتائج العامة للدراسة	**118**
1. نتائج متعلقة بالتساؤل الأول: أهم أنواع الألعاب الإلكترونية التي يحبذ الأطفال لعبها	**118**
2. نتائج متعلقة بالتساؤل الثاني: تأثيرات استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطفل	**119**
3. نتائج متعلقة بالتساؤل الثالث: أسباب اتساع رقعة البيئة الرقمية عند الطفل الجزائري	**120**
مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج العامة	**120**
مناقشة النتائج على ضوء الدراسات السابقة	**122**
تحليل النتائج في ظل الخلفية النظرية	**124**
خاتمة	**126**
قائمة المراجع والمصادر	**128**
الملاحق	**135**

ملخص الدراسة:

تهدف الدراسة إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري من وجهة نظر الأولياء، ومدى تأثيرها على سلوكيات الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين سنة وخمس سنوات، على نموهم الجسمي والفكري والذهني وتكوين شخصيتهم وعزلهم اجتماعيا، واكتسابهم السلوك العدواني بسبب غياب بدائل الترفيه والتسلية الأخرى، وغياب السلطة والرقابة الأبوية. اعتمدنا فيها على المنهج المسحي، وأداة الدراسة الاستبيان (استمارة)، وبلغت عينة الدراسة (100) مفردة تم اختيارها بطريقة عمدية وقصدية، بكل من بلديتي عين الحديد والرحوية بولاية تيارت، وتلخصت مشكلة الدراسة في تساؤل رئيسي كالتالي: **ما مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال بلديتي عين الحديد والرحوية بولاية تيارت؟**

ولتدارك الوضع وجب مراقبة نوعية الألعاب الإلكترونية المستخدمة من طرف الأطفال، وتقسيم وقت الفراغ بين اللعب التقليدي الحقيقي واللعب الرقمي الافتراضي مع تحديد إطار زمني للعب، ومشاركة الأطفال أثناء الألعاب التقليدية للترفيه والتسلية بهدف التواصل الإيجابي.

الكلمات المفتاحية: الطفل – الألعاب الإلكترونية – سلوكيات الأطفال – تأثير

Study summary:

The study aims to know the effect of electronic games on the Algerian child from the parents' point of view, and the extent of its impact on the behavior of children aged between one and five years, on their physical, intellectual and mental development, the formation of their personality, their social isolation, their acquisition of aggressive behavior due to the absence of other entertainment and entertainment alternatives, and the absence of Parental authority and control. We relied on the survey method, and the study tool was the questionnaire (form). and reached a sample the study (100) single It was completed her choice in a way intentional and intentional, In the municipalities of Ain El-Hadid and Al-Rahouiya in the state of Tiaret, the problem of the study was summarized in a main question as follows: What is the impact of playing electronic games on the behavior of children in the municipality of Ain Al-Hadid and Al-Rahawiya in the state of Tiaret?

To remedy the situation, it is necessary to monitor the quality of electronic games used by children, dividing free time between real traditional play and virtual digital play with a time frame for playing, and children's participation during traditional games for entertainment and entertainment with the aim of positive communication.

Keywords: Child - electronic games - children's behavior - influence