



جامعة عمار ثليجي - الاغواط -

كلية العلوم الإنسانية والعلوم الإسلامية

والحضارة

قسم اعلام واتصال

الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين
تفكير الطفل
دراسة منهجية لجمهور بلدية الاغواط

مذكرة لنيل شهادة الماستر

تخصص: اعلام اتصال

تحت اشراف الدكتور

ساحي علي

اعداد الطلبة :

صهيب رحمون

طالب محمد مروان

السنة الجامعية : 2022م/2023م

شكر و تقدير

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف المرسلين سيدنا
محمد وعلى آله وصحبه أجمعين:

قال عمر بن الخطاب رضي الله عنه " قيدوا النعم بالشكر والعلم بالكتاب " .

أولاً: أتقدم بالحمد والشكر لله تعالى أن وفقنا لإتمام هذا المشروع .

ثانياً: أتوجه بالشكر إلى الدكتور **ساحي علي** الذي قبل على الإشراف هذا الموضوع
منذ أن كان فكرة حتى أصبح حقيقة ملموسة ،والذي كان نعم الموجه حين الخطأ ونعم
الموجه حين الصواب .

كما أتقدم بالشكر إلى الدكاترة المناقشين حرز الله شوشة و طريف علي .

ثالثاً: أتقدم بالشكر إلى كل أعوان المكتبات على حسن الاستقبال والمعاملة الحسنة

والدعم لإنجاز هذا العمل .

إهداء

اهداء

الى من له الفضل والثناء الى خالقي ورزاقني ومسير امري الله جل جلاله وحيبيه المصطفى عليه افضل الصلاة
وازكى السلام .

الى الشمس التي انارت دربي ودفنتني بحنانها الى الصدر الذي يظمني كلما ضاقت بي الدنيا واحاطت بي
المخاطر.

الى من اوجب الله تعالى على برها والإحسان اليها ، الى من تعطي من دون مقابل ، الى من تجرعت كاس
الشقاء من اجلي الى اعلى واعز مخلوق عندي

الى امي العزيزة الغالية اطال الله في عمرها

الى من تجرع مرارة الحياة ليسقيني من رحيق السعادة الى من ضحى بالكثير من اجلي من احيا الي ينبوع
العطاء الذي زرع في نفسي الطموح والمثابرة .

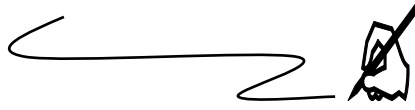
الى العزيز الغالي ابي رحمه الله

الى من يحملون في عيونهم ذكريات طفولتي وشبابي الى اخوتي واخواتي و

الى من تقاسم معي أعباء المشوار الدراسي الى صديقي مروان طالبي واسامة بن سعد "

والى كل من وسعه قلبي ولم يسعه قلبي .

إلى نعم الدكتور المشرف والمحترم .



صهيب رحمون

اهداء

اهداء

الحمد لله والشكر لله رب العالمين الذي اغنانا للعلم وعلمنا ماينفعنا واللهم صلي وسلم على سيدنا محمد
وعلى آله وصحبه وسلم

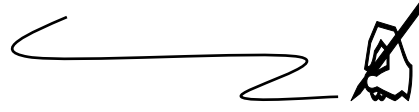
أتقدم بوافر الشكر والتقدير والامتنان الى كل فرد من عائلتي التي دعمتني ماديا ومعنويا في مساري الدراسي
واسال الله ان يحفظها ويديمها لي.

ولا انسى ان أوجه خالص الشكر لنفسي العزيزة


التي تعبت حتى وصلت الى هذه اللحظة العظيمة

وارجو من الله ان يحفظني ويديمني الى اهلي واصدقائي

وفي الأخير أتقدم بالشكر الجزيل الى كل من علمني حرفا نافعا وعملا صالحا



طالبني محمد مروان



الفهرس

ص	الفهرس
---	--------

كلمة شكر
اهداءات
قائمة الجداول
ملخص دراسة
مقدمة..... ا.

ص	الفصل الأول : الإطار النظري
---	-----------------------------

02	إشكالية
02	إشكالية الدراسة
03	تساؤلات الدراسة
03	أسباب اختيار الموضوع
04	أهداف الدراسة
04	أهمية الدراسة
05	تحديد مصطلحات الدراسة
6-5	لغة اصطلاحا اجرائيا
08	الدارسات السابقة
15	صعوبات الدراسة

ص	➤ الفصل الثاني : الالعاب الالكترونية
---	--------------------------------------

16	تمهيد
16	المبحث الأول : مدخل مفاهيمي للألعاب الإلكترونية.
18	المبحث الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية.
21	المبحث الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية ومجالاتها.
29	المبحث الرابع: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.
35	خلاصة الفصل

ص	➤ الفصل الثالث : تفكير الطفل
---	------------------------------

36	تمهيد
36	المبحث الأول: ماهية التفكير لدى الطفل

38	المبحث الثاني: مهارات التفكير للطفل
40	المبحث الثالث: العوامل المؤثرة في التفكير لدى الطفل
42	المبحث الرابع: أهمية التفكير للطفل
46	المبحث الخامس: معوقات تنمية التفكير لدى الطفل
49	خلاصة الفصل

ص	➤ الفصل الرابع: الإجراءات الميدانية للدراسة
---	---

50	المبحث الأول: الاجراءات المنهجية
50	تمهيد.
51	منهج الدراسة.
51	أدوات جمع البيانات
51	المبحث الثاني : عرض وتحليل جداول الدراسة.
51	مجتمع وعينة الدراسة
51	الاساليب الاحصائية
52	عرض وتحليل نتائج الفرضية الاولى
59	عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية
64	النتائج العامة للدراسة
65	توصيات واقتراحات
66	خاتمة
	المراجع
	الملاحق

قائمة الاشكال و الجداول

	الاشكال
53	الشكل رقم 01
54	الشكل رقم 02

55	الشكل رقم 03
56	الشكل رقم 04
	الجداول
51	الجدول رقم 01
52	الجدول رقم 02
52	الجدول رقم 03
53	الجدول رقم 04
54	الجدول رقم 05
55	الجدول رقم 06
57	الجدول رقم 07
58	الجدول رقم 08
59	الجدول رقم 09
59	الجدول رقم 10
60	الجدول رقم 11
62	الجدول رقم 12
63	الجدول رقم 13
64	الجدول رقم 14

ملخص الدراسة

إن تأثير الألعاب الإلكترونية على تفكير الطفل. تُعدّ انشغال الأطفال واحدة من الدوافع الرئيسية للأهل لشراء الألعاب الإلكترونية. توضح الفرضيات في الدراسة أن هناك تأثيرًا للألعاب الإلكترونية على تفكير الطفل وأن هناك تأثيرًا إحصائيًا لجنس الطفل ولي الأمر على تفكير الطفل.

استخدمت الدراسة المنهج الوصفي واعتمدت على المنهج النظري والميداني لجمع البيانات والمعلومات المتعلقة بموضوع الدراسة. تم إعداد استبانة وتوزيعها على أولياء الأمور في ولايتي ، وتم اختيار عينة من 60 ولي أمر بطريقة عشوائية بسيطة.

توصلت الدراسة إلى أن الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية في أوقات فراغهم، وأن هناك توافقًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الأطفال. أظهرت الاستجابات المسجلة أيضًا تأثيرًا إيجابيًا للألعاب الإلكترونية على الأطفال، مثل تنمية قدراتهم في التعامل مع التقنيات الحديثة. ومن الآثار السلبية، تم ذكر احتمالية إصابة الأطفال بإدمان اللعب والانشغال عن العادات والطاعات.

تختتم الدراسة بتقديم مجموعة من التوصيات المقترحة بناءً على النتائج والاستنتاجات
الحاصل

Summary of the statement:

The study examines the impact of electronic games on children's thinking. Children's engagement is one of the main motivations for parents to purchase electronic games. The hypotheses in the study suggest that electronic games have an effect on children's thinking and that there is a statistical effect of the child's gender and parental influence on the child's thinking.

The study utilized a descriptive approach and relied on theoretical and field methods to collect data and information related to the study's topic. A questionnaire was prepared and distributed to parents in two states, and a sample of 60 parents was randomly selected.

The study found that children engage in electronic games during their leisure time, and there is a consensus among children in practicing electronic games. The recorded responses also indicated a positive impact of electronic games on children, such as enhancing their abilities to deal with modern technologies. Negative effects mentioned include the possibility of children developing addiction to playing and being distracted from habits and responsibilities.

The study concludes by providing a set of recommended suggestions based on the results and findings.



مقدمة

يشهد المجتمع عامة مجموعة من تغيرات وتطورات بصورة كبيرة ومتسارعة ولذلك انتشرت الألعاب الإلكترونية في العالم بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها وهذا الانتشار شهد في العالم ككل والمجتمع الجزائري بصفة خاصة ونجد أن هذه الألعاب أثرت على الجانب الثقافي مما يحمله من دين وعادات وتقاليد ودخلت السياق العائلي وأصبحت لها شهرة واسعة متزايدة من طرف مختلف فئات المجتمع من أطفال وشباب ولها القدرة على جذب عقولهم حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي الخيال والمغامرة وحتى الألوان.

وفي الوقت الذي يظن فيه الآباء والأمهات أن جلوس أبنائهم أمام شاشة الكمبيوتر أو ربما يمتلك هاتف نقال أنه يلعب لعبة في أمان تكون هناك سلوكيات وردود أفعال تولد في نفسية المراهقين جراء هذه الألعاب ولذلك لا يدرك معظم الأولياء خطورة هذه الألعاب وسوء استخدامها من قبل فئة الاطفال قد يؤدي به إلى عزلته عن المجتمع وأن لها آثار سيئة وأن هذه الألعاب تصنع من المراهق سلوكيات انحرافية مما تسبب في وجود خلل داخل البناء الأسري وهذا الانحراف قد يتنافى مع المجتمعات وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل والسريع.



الإطار النظري

اشكالية

ضوء لماتقدم تقدم يمكن رصد اتجاهين بارزين نحو أثر الألعاب الإلكترونية فالاتجاه الأول يرى أن مثل هذه الألعاب تعرض المراهقين لأخطار جدية هذه الأخطار تتضمن العزلة الاجتماعية وحتى على التحصيل الدراسي وأما الاتجاه الثاني فيرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفعالية إيجابية في عملية التعلم والتعليم وتساعد في تطوير استراتيجيات الانتباه ومعالجة المعلومات والفعالية في حل مشكلات وهذا بين فرضية التي يطرحها العديد من العلماء والباحثين في علم الاجتماع وعلوم التربية القائمة حول أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك تفكير الطفل فتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية على تفكير الطفل ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل والسريع.

الاجتماعية والثقافية (الواقعية) التي يعيش فيها وبين البيئة الترفيهية الإلكترونية التي قد تحمل أفكارا وسلوكات واهتمامات لا تتسجم مع العادات والتقاليد المنتشرة في البيئة التي تعيش فيها.

و نظرا لما هو ملحوظ من الإقبال الكبير على ممارسة الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال على إختلاف أعمارهم، أردنا دراسة سلوك الأطفال أثناء و بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية و الوصول الى أهم التأثيرات التي تخلفها مثل هذه الألعاب و ذلك في دراسة ميدانية تشمل مجموعة من الأولياء و ذلك بطرح التساؤل الرئيسي التالي:

ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تفكير الطفل؟

1. فرضيات الدراسة:

1. يوجد تأثير للعاب الإلكترونية على تفكير الطفل.
2. من أهم دوافع اقتناء الأولياء الألعاب الإلكترونية لأطفالهم هي انشغالهم.
2. أسباب اختيار موضوع الدراسة:

- الأسباب الذاتية:

تمثلت أساسا في الرغبة الشخصية في معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في المجتمعات العربية عامة والمجتمع الجزائري بصفة خاصة ومعرفة آثارها على سلوك تفكير الطفل وكيفية السيطرة على عقولهم ما تنعكس على سلوكياتهم وتنشئتهم الاجتماعية ولهذا فقد تعدت دراسة هذه الظاهرة وأسباب انتشارها بين فئات الاطفال ودراسة آثارها على سلوكهم.

- الأسباب الموضوعية:

البحث عن أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية وقاعات الألعاب الإلكترونية في الجزائر خاصة في الآونة الأخيرة وإلى ماذا يعود هذا الانتشار الكبير الواسع عادت ممارسة هذه الألعاب على سلوك تفكير الطفل.

معرفة أهم الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال

أهمية الدراسة وأهدافها:

تطرقت في بحثي لدراسة موضوع الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على سلوك تفكير الطفل وربما يكمن اعتبارها تساعد على نمو الذكاء ولكن طرح هذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على تفكير الطفل فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى خاصة الممارسة الرياضية للنشاطات البدنية التي تلعب دور كبير في حياة المراهقين مما تقدمه من فوائد جسمية واجتماعية وتربوية، كما تعمل هذه الألعاب على تغيير سلوك تفكير الطفل إضافة إلى أن دراسة هذه الظاهرة وأثرها على سلوك تفكير الطفل يجعلنا أكثر تحكما في انتشارها وبهذا أصبحنا نشهد جاذبية هذه الألعاب ومدى الإدمان عليها من طرف فئات الاطفال.

البحث عن أهم الأسباب التي أدت إلى تفاقم الظاهرة وأثرها على سلوك تفكير الطفل ومعرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك تفكير الطفل وعلاقة كل ذلك بالجانب التربوي وفتح آفاق للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراسة جوانبي لم أتطرق إليهم.

3. تحديد المفاهيم:

تعريف الأثر:

أ/ لغة: جمع آثار أو علامات أو شيء مختلف من شيء ما [آثار أقدام]، [آثار عجلات في الرمل] هو عمل غالبا ما يكون تدريجيا متواصلًا يمارسه شخص أو شيء على شيء " أثر سيء" أثر يؤدي إلى تغيرات.¹

ب/ اصطلاحا: هي تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور وسائل الإعلام وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور.

ج/ التعريف الإجرائي: الأثر: هو مجموعة من التغيرات التي تحدثها الوسائل الإلكترونية كالهواتف الذكية على المستخدم، يعني الفرد سواء ذلك من ناحية السلوكيات أو الاتجاهات. ولذا أقصد بمصطلح الأثر في دراستي هو التغير الذي يحصل في سلوك المراهق نتيجة استخدامه للألعاب الإلكترونية.²

- تعريف الألعاب الإلكترونية:

اصطلاحا: هو نوع من الألعاب التي تفرز على شاشة التلفاز [ألعاب فيديو] وعلى شاشة الحاسوب [ألعاب الحاسوب] والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين يعني " البصري الحركي" وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية، وهو نشاط ترويجي ظهر في أواخر التسعينات وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة منها ألعاب الكومبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة وألعاب اللوحات الإلكترونية بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية وهي برنامج معلوماتي حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى، كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة، والهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الأنترنت أو بشكل فردي.

¹-مجمع اللغة العربية بالقاهرة: (ابراهيم مصطفى، احمد الزيات، حامد عبد القادر، محمد النجار،ص05.

²-الباعث الحثيث شرح اختصار علوم الحديث، الحافظ ابن كثير،ص 43

إجرائيا: هي جميع أنواع الألعاب الإلكترونية وتشمل هذه الألعاب ألعاب الحواسيب أو الكمبيوتر [المحمول أو الثابت] وألعاب الأنترنت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف الذكية [النقالة]¹

السلوك:

اصطلاحا:

ظاهرة ام غير ظاهرة ويعرفه اخرون. الفسيولوجية والحركية ام نشاطات تتم على نحو غير ملحوظ كالتفكير والتذكر والشعور بالانفعال.. وهو ما يتفاعل مع بيئة ويحاول التكيف لها.²

إجرائيا:

يمكن أن نعرف على أنه يعني تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجاباته العضوية والحركية والوجدانية والعقلية، والذي يكون دائما بدافع سواء شعر به الفرد أم لم يشعر به ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي رتبت عنه. فالأفراد في حياتهم يكونون مدفوعين بدوافع داخلية نفسية وخارجية بيئية محددة قصد تحقيق بعض الأهداف المتنوعة والمتعددة، وهذه الأهداف قد تتحقق و بالتالي يعيشون نوعا من الاستقرار والتوافق الاجتماعي وقد لا يتحقق لهم ذلك فيعرضون إلى ضرب من الصراع النفسي وعدم التوازن والتوافق وفي حالة الصراع النفسي وعدم التوازن يلجأ الأفراد إلى استخدام أساليب التوافق المتنوعة للخروج من حالة الصراع النفسي وهذه الأساليب قد تحظى برضى المجتمع وبالتالي أنها متماشية القيم والمعايير الاجتماعية السائدة وقد لا يرضى المجتمع.

الطفل :

لغة:

¹- مها حسني الشحروري: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، دار المسيرة، عمان، 2008، ص 31.

²- "تعريف و معنى السلوك في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي"، المعاني، أطلع عليه بتاريخ 2020/12/13.

طِفْلٌ بِكسرِ الطاءِ وتسكينِ الفاءِ، كلمة مفرد جمعها أطفال، وهي الجزء من الشيء، والمولودُ ما دامَ ناعِمًا دونَ البلوغِ، والطِّفْلُ أولُ الشيءِ، والطفلُ أولُ حياة المولودِ حتى بلوغه، ويطلق للذكر والأنثى.¹

اصطلاحاً:

هو مصطلح يُطلق عادةً على الإنسان منذ ولادته وحتى ما قبل مرحلة البلوغ. وفي المعجم العربي يسمى المولودُ ما دامَ ناعِمًا رخصًا طفل. ويسمى الطفل الذي يبلغ عمره بين ثلاث وست سنين الشهر. أما الولد فهو اسم لكل ما وُلِدَ، يطلق على الذكر والأنثى والمنتى والجمع، وجمعه (أولاد)

اجرائياً :

الطِّفْلُ بأنّه الفرد صغير السنّ الذي لم يصل بعد لحالة البلوغ، ويُحدّد القاموس بداية مرحلة الطفولة ابتداءً بالولادة حتّى سن البلوغ.

التفكير:

لغة:

التأمّل، أو إعمال العقل والخاطر في أمرٍ ما؛ تقول: فكّر في الأمر فكراً: أعمل العقل فيه، ورتّب بعض ما يعلم ليصل به إلى مجهول.²

اصطلاحاً:

استخدام الوظائف النفسية لحلّ مشكلة من المشكلات وصياغة حلول لها في أحكام، ثمّ يقوم العقل بمحاكمتها من أجل الفوز بالحلّ النهائي".³

اجرائياً :

¹-تعريف و معنى فكر في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي"، معجم المعاني ، أطلع عليه بتاريخ 2021/03/08م.

²-تعريف و معنى فكر في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي"، معجم المعاني ، أطلع عليه بتاريخ 2021/03/08م.

³-عبد الكريم بكار، فصول في التفكير الموضوعي منطلقات ومواقف، دمشق، دار القلم، ط الثالثة، 1421 هـ / 2000م، ص 13

عنصر من عناصر الحكمة التي تكوّن الجزء الأساسي من انطلاقة تاريخ الفلسفة، ولكن التعريف الأقرب للوضوح في هذا الصدد هو طريقة سقراط في الجمع بين الوضوح والمنطق لتكون النتيجة هي التفكير، والذي تطوّر فيما بعد إلى ما يُعرف بمنهج سقراط في التساؤل، كما أصبح ميداناً مهماً من أنماط التفكير وهو التفكير النقدي.¹

4. الدراسات السابقة:

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تتطلق من فراغ إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما توصلت إليه أو محاولة تقييد ما توصلت إليه من خلال ادخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين.

فالدراسات السابقة هي الدراسات التي لها صلة مباشرة أو غير مباشرة بموضوع البحث.

1- دراسات محلية " أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل" رسالة ماجستير اعداد الباحثة " مريم قويدر" بقسم علوم الاعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والاعلام جامعة الجزائر "3" أجريت في سنة 2011-2012 بالجزائر.

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من اشكالية وهي معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال واقعها وأسباب لانتشارها بهذا الشكل المذهل لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هاته الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب لذا جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذي تتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة وللوقوف على هذا الأمر

¹-الدكتور أحمد البراء الأميري ، فن التفكير ، رؤية إسلامية،دار الفكر العربي،1984،ص08.

قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي: ما هو أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟
كما اعتمدت على التساؤلات التالية:

- ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟
 - ما مدى تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟
 - ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟
- وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على خطة تحتوي على الإطار المنهجي والإطار النظري والتطبيقي حيث اشتمل الإطار المنهجي على موضوع الدراسة والاشكالية والتساؤلات والأهداف والأهمية وطبيعة الدراسة ومنهج الدراسة وأدوات جمع البيانات والعينة وتحديد المفاهيم والمصطلحات ومجال الدراسة والدراسات سابقة.

أما الإطار النظري فاحتوت على فصول حيث عنوان الفصل الأول بماهية اللعب وألعاب الفيديو والفصل الثاني بتكنولوجيا المعلومات وأطفال الجيل الرقمي والافتراضي والفصل الثالث بالألعاب الالكترونية وأساسها، أما الإطار التطبيقي فتضمن هو الآخر ثلاث فصول وتصنف الدراسة ضمن البحوث الوضعية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الواقع والظواهر الاجتماعية من خلال توجيهها الميداني لدراسة هذا الموضوع مستخدم في ذلك أسلوب المسح التربوي لاعتباره المنهج المناسب للبحث مثل هذه الدراسات وأدوات كمية واحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل المقابلة والملاحظة والاستبيان.

كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين التي يتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 عاما والذين يمارسون الألعاب الالكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

قد احتلت الألعاب الالكترونية مقدمة لنشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتمدرسين ويميلون إلى شرائها.

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

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

- تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت وذلك لصالح الفئة العمرية من 11 إلى 12 سنة.

- للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعاها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على سلوك القيم والتقاليد والدين.

- أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية وهذا ما جعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه وهذا ما يجعلهم يميلون إلى التقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم أما من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيا الحديثة كالحاسب والكمبيوتر والانترنت والأجهزة الالكترونية كما أنها جعلته أكثر اصرارا على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح فخسارته في الألعاب واصراره على الفرد يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية واصراره على تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصة كما تتشابه هذه الدراسة في المتغير المستقل المتمثل في الألعاب الالكترونية حيث تختلف هذه الدراسة مع دراستي في المتغير التابع وكذلك مجتمع البحث وعينة البحث وأدوات البحث.

الدراسة الثانية:

الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير من إعداد الطالبة فاطمة همال قسم العلوم الانسانية بكلية العلوم

الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية بجامعة الحاج لخضر باتنة في سنة 2011-2012 بالجزائر.

انطلق الباحث من اشكالية مفادها تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري عبر الوسائط الاعلامية الجديدة فقد أصبح الطفل مؤسسات أخرى تقوم بتربيته وتنشئته غير الأسرة والمسجد كالتلفزيون والانترنت والألعاب الإلكترونية التي أصبحت لها دور كبير في حياته فهذه الألعاب أصبحت تؤثر عليه إلى درجة الاعتماد عليها في حل العديد من العقبات والمشاكل واكتساب سلوك الحيل والعنف وهذا جعل الباحث يطرح التساؤل التالي؟

- 1- ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري؟
- 2- ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

وتحت هذا الطرح تندرج عدة تساؤلات فرعية وهي:

- 1- هل أثرت هذه الألعاب بشكل ايجابي أم سلبي على الطفل الجزائري؟
 - 2- هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أو العقلي أو كلاهما؟
 - 3- هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير؟
- أم الانبهار بتقنيات التصميم كان لهدور فعال؟

كما حددت الفرضيات التالية:

- واصطبغ تأثير الألعاب الإلكترونية بصبغة السلبية أكثر من الإيجابي في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري وتنشئته العقلية والنفسية.
- استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته.
 - للتصميم الفني والشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها والاهتمام بها إن الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة منها والضارة لدى الطفل الجزائري.

وقد قسم خطته إلى أربع فصول حيث احتوى الفصل الأول على الإطار المنهجي والمفاهيم للدراسة أما الفصل الثاني فعنون بالألعاب الإلكترونية.

حيث أن الفصل الرابع خصص للإطار الميداني للدراسة.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي الوصفي بمسح الألعاب الإلكترونية التي تكون عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ومسح جمهور من الأطفال حيث تمت الاستهانة بالمقابلة كأسلوب أو أداة من جمع البيانات حيث احتوت على أسئلة متضمنة في ثلاث محاور حيث تمحورت أسئلة المحور الأول حول التعرف على توفر واستخدام الوسائط الإعلامية الجديدة.

أما المحور الثاني فتهدف أسئلة إلى التعرف على توفر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وأنماط استخدامها حيث كانت أسئلة المحور الثالثة محوصلة عن تأثير الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية حيث اختارت الباحثة مجتمع في دراستها الذي هو الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي حيث اختارت الباحثة ثلاث ابتدائيات بمدينة باتنة تكونت من 245 مفردة [ذكور وإناث] لتمثيل مجتمع البحث.

توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الجزائرية وذلك ما أكدته نسب توفر أكثر من جهاز تلفزيون واحد وكان لتوفر ثلاث أجهزة النسب الأعلى التي قدرت بـ 34.50%.

- يحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانة مهمة وأساسية في حياة الطفل الجزائري وهذا ما أكدته العينة المدروسة التي سجلت نسبة 51.26% لتخصيص أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت للأطفال.

- يعود عدم توفير الإنترنت عند بقية مفردات العينة إلى المستوى المعيشي بالدرجة الأولى وذلك بنسبة 64.19% من العدد الإجمالي للعينة التي لا تتوفر في منازلها الإنترنت مقابل 35.80% سجلت بسبب المستوى المعيشي للأسرة .

-تتعلق مفردات العينة بسرعة بالوسائط الإعلامية الجديدة وذلك ما يؤكد استخدام العينة للإنترنت المتوفرة بالبيئة بنسبة 65% وهو مؤشر آخر على عمق العينة بالوسائط الإعلامية الجديدة.

-تلعب معظم مفردات العينة الألعاب الإلكترونية الموجودة في التلفزيون وذلك ما أكدته بنسبة 78.74% من العينة التي تتوفر لديها ألعاب إلكترونية غير التلفزيون.

-أكثر الألعاب تداولاً وتفضيلاً في اللعب لدى العينة هي ترتيب الصور ، سباق السيارات، تلبس بنات، لعبة الكنز، الصياد.تشكل الألعاب الإلكترونية مصدراً هاماً لتسليّة والمتعة بالنسبة لطفل الجزائري، ولا يمكن الاستغناء عنها ومع توفر هذه الألعاب بأعداد وأنواع مذهلة فإن الطفل دائم البحث عن الأكثر متعة والجديد فيها وهو ما يجعله يمل اللعبة في حالة الخسارة فيها.تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري، كما تتشابه هذه مع دراستي في متغير الألعاب الإلكترونية وكذلك المنهج كما تختلف من حيث عينة الدراسة وأدوات جمع البيانات حيث أن هذه الباحثة اعتمدت على المقابلة لجمع البيانات.

2/ دراسات عربية:

الدراسة الثالثة: الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة إعداد "ماجد محمد الزيودي" دراسة ماجستير قسم أصول التربية جامعة طيبة بالمملكة العربية السعودية.

انطلق الباحث في هذه الدراسة من إشكالية مفادها التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية في ظل التطور التكنولوجي والإلكتروني المعاصر وكذلك الانتشار الواسع للألعاب والساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب وخطورة هذه الألعاب على الجوانب الصحية والاجتماعية والثقافية للأطفال، وكذلك انعكاساتها على الجوانب الصحية والاجتماعية والثقافية للأطفال وكذلك انعكاساتها على الجوانب التربوية والنفسية للأطفال، وفي ضوء ما سبق تتحدد مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي الآتي:

* ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟.

ويتفرع عن سؤال الدراسة أسئلة فرعية وهي كالتالي:

1/ ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟

2/ ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟

3/ ما تصورات أولياء الأمور الطلاب في المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة للحد من الآثار السلبية للاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية؟ لم يضع الباحث خطة للإطار النظري لأن الدراسة جاءت في مجلة طبية للعلوم التربوية. اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المسحي وذلك لملائمة لطبيعة الدراسة الحالية، كما اعتمد في جمع المعلومات والبيانات حول الظاهرة بالاعتماد على الاستبيان حيث قام الباحث بتصميم ثلاث استبيانات الأولى لقياس الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها المعلمون والثانية تقيس الانعكاسات التربوية كما يراها أولياء أمور الطلبة والثالثة لمعرفة تصورات أفراد العينة من المعلمين وأولياء أمور الطلبة لمواجهة سلبيات استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.

كما أن مجتمع الدراسة هو المعلمين وأولياء أمور الطلبة بالمدارس الابتدائية بالمدينة المنورة التي تقتصر على الذكور والإناث كما استخدمت الحصر بالعينة على المدارس الابتدائية في مديرية التربية والتعليم بالمدينة المنورة دون المحافظات التابعة لها.

كما توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- توصل الباحث إلى أن هناك إدراك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.

- كما أثبتت الدراسة أن مواقف المعلمين واتجاهاتهم من هذه الألعاب إذا هم لا يرون فيها فوائد أو نتائج إيجابية على الصعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية.

- كما بينت أيضا موقف المعلمين من هذه القضية كما يمكن القول أن محتويات هذه الألعاب ثقافية خطيرة للغاية كتدمير المساجد أو مطاردة الأشخاص ذوى الملامح الإسلامية وتجميد للرموز الدينية غير الإسلامية أحيانا التي من الممكن أن تؤثر سلبا في الجوانب العقائدية والدينية عموما للأطفال.

- كما أنها توصلت إلى أن الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الابتدائية كانت بدرجة كبيرة لأنها تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرا.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة من حيث الجانب النظري والتطبيقي للدراسة حيث أن أوجه التشابه بين دراستي وهذه الدراسة في متغير الألعاب الإلكترونية وتختلف مع دراستي في مجتمع البحث وأدوات البحث.

صعوبات الدراسة:

ومن الصعوبات التي واجهتنا في هذا البحث

- عدم تطابق المادة العلمية من ناحية المعلومات العلمية

- ضيق الوقت الموافقة على المواضيع

- نقص المراجع في هذه الدراسة

- عدم وجود مذكرات تناولت هذا الموضوع داخل قسم العلوم الإنسانية



الفصل الثاني:

الألعاب الإلكترونية

تمهيد:

قد يعتقد البعض أن الألعاب الإلكترونية مجرد تضييع للوقت وشيء لا فائدة منه، ولكن التاريخ يذكر أن الألعاب الإلكترونية كان لها فضل كبير في تحسين وتحفيز مهارات البرمجة عند البشر، فقد كان للألعاب الإلكترونية دور كبير في تطوير عملية البرمجة وتدريب المبرمجين وتحفيز قدراتهم على الإبداع وخو ما ساعد على تطور علم البرمجة ليصل إلى ما وصل إليه اليوم من تطور.

تم ابتكار الألعاب الإلكترونية بالأساس لتكون تطبيقات عملية على البرمجة يثبت من خلالها المبرمجون قدرتهم على تنفيذ البرمجيات بدقة وفعالية، وقد كان في ذلك فائدة كبيرة لقطاع الصناعات والبرامج الترفيهية الذي عرف أهم مجالاته وهي الألعاب.

وقدر ما قد يرى الإنسان من أضرار في الألعاب الإلكترونية فإنها كغيرها من الأشياء لها العديد من الفوائد التي قد تفوق أضرارها بكثير، خاصة إذا استعمل الإنسان عقله للاستفادة منها بدلاً من تسببها فقط في الضرر، حيث أن أضرار الألعاب الإلكترونية تنشأ جميعها عن إساءة الاستخدام أو الإفراط في الاستخدام وهو ما يمكن أن يتجنبه الإنسان.

خلال السطور التالية نقدم لكم بحث عن الألعاب الإلكترونية نستعرض خلال سطور تاريخ الألعاب الإلكترونية وتطورها عبر الزمن منذ اختراع الحاسب الآلي وحتى وقتنا هذا، ثم نتحدث عن أنواع الألعاب الإلكترونية المختلفة ثم نتحدث عن فوائدها وأضرارها للإنسان، نقدم لكم في السطور التالية بحث عن الألعاب الإلكترونية ونرجو أن تجدوا الفائدة فيما سوف نقدمه من معلومات من خلاله.

الألعاب الإلكترونية :

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب

الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين " التآزر البصري الحركي " أو تحد للإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة " Floppy disk " إلى القرص المدمج "CD" إلى شبكة الأنترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانيات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنت.

1/ ألعاب الحركة **Action games**: وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر من التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

2/ ألعاب الاستراتيجية **Strategy games**: وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط من مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.

3/ ألعاب المغامرة **Adventure games**: وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

4/ ألعاب لعب الدور **Role play games**: تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلا من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد¹.

¹ - مريم قويدر أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر3، 2011/2012، ص116،

1 - 1 - 3 - نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية.

يرى " ألان لوديبار دار " **Alain le débarder** بأن العالم الألعاب الإلكترونية مر بستة مراحل حتى 2003 فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها.

المرحلة الأولى:

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو

لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ **pong**" وحرب الفضاء " **space war** " والتي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تقتصر على التسيير أو الحاسبات العلمية.

ويعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة

processeur micro المسوقة مع مؤسسة " إينتال **intel** " عام 1971، وفي عام 1972 أسس **نولان بوشنال** أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية " **أثاري atari** " وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية " **بونغ pong** " وفي أول عام باعت أثاري أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976

تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "وارنر Warner" في ذات العام أثاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.¹

❖ المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VC2600 من أثاري والتي تتضمن سلم ألعاب بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (EDITION DES JOUX) والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك- مان PAC-MAN" والتي اخترعت في اليابان "توروايوثاني" لمؤسسة "تامكو NAMCO" واشترت أثاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالردئ.

❖ المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كومبيوتر عائلية "كومودور COMODORE" و "سينيكليير SINCLAIR" و "أمستراد AMSTRAD"، وفي عام 1986 "أثاري أس تي ATARI ST" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية [البيانية] والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناعي الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.²

¹ - أميرة مشري أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية، ص 58.

² - أميرة مشري، مرجع سبق ذكره، ص 59.

❖ المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" وعبر "سوبرنيس **supernes**" وكذا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا **sega**", وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي **pc**، وظهر ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست **myst**" أو "سيفن كويست **seven quist**" وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانيزي **final fantasy**"، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995، بدأ سيفا تفوق على ماريو¹

❖ المرحلة الخامسة:

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط **multimédia** التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحاسب المتوازي مع المعالجة المخصصة **Processeurs dédiés** واستعمال القرص الضوئي المضغوط **cd-rom** والألعاب على الشبكات المحلية **lan** وعلى الأنترنت².

كما تسجل هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني **sony**" بلعبته "بلايستيشن **play station**" واحتتم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و"نينتاندو" مما أزال "سيغا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "راكروفت **croft lara**" التي حققت أرقاما قياسية، وظهر ألعاب بعوالم بيانية "إفركويست **ever quist**" و"أولتيم أونلاين **ultima online**" وألعاب "أف بي أس **fps**" المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسكة متعددة علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ومن أمثلتها "دوم **doom**"، ثم "هالف لايف **half life**"، وتبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات

¹ - مريم قويدر، نفس المرجع، ص 126.

² - نفس المرجع، ص 60.

التحكم الجيبية وتمثل " البوكيمونات **les pokemones** " التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي وتجاوز رقم أعمال الألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا¹.

❖ المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسفت "microsoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2-2 ps2 و غايم كوب game cube و ايكس بوكس x box .

❖ المرحلة السابعة:

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو دي أس nintendo d s كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز البلايستيشن play stationالمتنقل psd والذي طرحه في الأسواق اليابانية في سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز " سوني" بي أس دي إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلوس في ماي 2005 جهاز بلايستيشن -3- الذي وصل إلى الأسواق بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد أيكس بوكس .x box 360-360.

1 - 1 - 4 - أنواع الألعاب الإلكترونية.

-أنواع الألعاب الإلكترونية:

هناك العديد من الألعاب والتي تصنف إلى عدة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة وملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

¹ -نفس المرجع،ص127.

أ/ألعاب الحركة: يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات " Plate Forme " التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة "بونغ" "pong" التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل " اركانويد "arkanoid" التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتواجد كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية " أثاري atari " وجاءت بعدها لعبة "تيتريس titris" وحديثا سلسلة "باكمان pacman" وسلسلة " ماريو mario" وتركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما يقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك على أقل صعوبة أو تجميع أكبر ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقم أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض...إلخ.

وإذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الاستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب حركة، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو الروايات المغامرة، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي، فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي لتتابع المهمات بإيقاع كبير تنتج كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفية ومواجهة كل الأخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه، من بين أشهر هذه الألعاب " تومب رايدر tomb traider " التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن اللعبة بظلة وليس بطلا.

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع "shoot en up" لاستقرار الأهداف المصوب نحوها، ففي الشاشة يحتل المكانة الأولى لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم

بالتحرك أو استطلاع عوالم مختلفة، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة، فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية¹.

ب/ ألعاب الاستراتيجية:

حيث تقسم الألعاب الاستراتيجية التفكير إلى أربعة أنواع وهي :

❖ **ألعاب المغامرة والتفكير : jeux d'aventures réflexion**: وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرة والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أولاً في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

❖ **ألعاب الاستراتيجية de stratégie économique jeux**: وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، الصناعة، التجارة، الديموغرافي... إلخ، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عوالمها، وتعطي ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضاً لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء

¹ - نفس المرجع ، ص 64.

لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو وحتى التلاعب بقواعد اللغة من خلال القيام بالعديد من التجارب¹.

❖ **ألعاب الاستراتيجية العسكرية: de stratégie militaire jeux**: وهي ألعاب تركز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم وتتطلب هذه الألعاب على قرار ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

❖ **الألعاب التقليدية jeux traditionnels**: والمقصود بها الألعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية فيعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام " ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهور عريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

ج/ **ألعاب المحاكاة**: تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساس، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير ف الجزئيات، وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا للواقع، وهو بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا تركز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل: فلايت سيمولاتور "flight simulator" من ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيران، فهو يجلس افتراضي مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم، وعلى غرار الواقع فإن أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ النفوذ عليها من خلال عملية تعود حقيقية،

¹ - أميرة مشري، نفس المرجع، ص 65.

وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بعض دقائق أو حتى لإقلاع، وتملك هذه الألعاب جمهورا وفي من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعددة، ففي بعض الألعاب يمكن اللاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات، ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الإنساني، فإن ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاص، وفي بعض الألعاب مثل " فورمولاون formula one"، من الممكن ضبط مادة الوحلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفق للجو الذي يسوط في المسلك من مطر أو شمس¹.

د/ ألعاب غير الممتعة: على العموم تدل عبارة " لعبة إلكترونية" على أحد الأنواع الثلاث السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو الألعاب الاستراتيجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع التسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك " برامج اللعب التربوية **logiciels ludo éducatifs** " التي تأخذ صورة ألعاب المغامرة حقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين لا تقل أعمارهم عن 12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

ويقدم ستيفان ناتكين "stephane natkin" تصنيف آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بآخر، أو بشكل مطابق أو بشكل تركيبى بينهما، وعلى هذا الأساس فإن هنالك نوعان من الألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدد لاعبين².

1 - 1 - 5 - مجالات الألعاب الإلكترونية.

¹ - مرجع نفسه، ص 66.

² - المرجع نفسه، ص 67.

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعب الإلكترونية خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو يوفي كونها تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكات الأنترنت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب ومنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى مايلي:

1/ الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:

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

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال: ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، فحين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر كما تمثل ألعاب "كازوال غايمس Casual gams" نوعا خاص بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوصفيات اليومية، وتعد البلياردو "تيتريس tetris" النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميس تري مونيوس mystery mansion"، و "بينبول pinball"، "وجي تي آي بينبول pinball G T" و "3 دي بول 3 D pool" وألعاب كسر الأحجار مثل: "بورك بريكر دولوكس puluxe".

"bloc breten" أو ألعاب البولينغ "ميدنايت بولينغ midnight boqling" ...إلخ.

وتعد ألعاب الإبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور وكبيرة وكذلك الألعاب على الأنترنت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هام، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنت وتجهيزاتها لا تتبع بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجي تتوسع خطيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الأنترنت لمتعملي الهاتف النقال وحتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا¹.

2/ الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة برنامج معلوماتي آلي "logiciel" تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، وهذه إمكانية يمكن أن نذكر الثنائية [الوحدة ، الكتابة، الفأرة] الخصيان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكيمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحدة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق. الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة [3D]، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت².

3/ الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت:

إن محاولات الناشرين لاقتحام الأنترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث،

¹ - المرجع نفسه، ص 68.

² - بشير نمرود، مرجع سبق ذكره، ص 85.

- فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:
- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
 - تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنت.
 - تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
 - توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
 - تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة " **Jeux massivement multi-joueurs**" أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
 - تطوير نشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة¹.

4/ الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضات التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له ، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج "processor" مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما تكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل فقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متنوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه لأجهزة كجهاز الكمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة، وتوصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة التلفزيون كما يمكن للاعب استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد xbox وهو

¹ - أميرة مشري، مرجع سبق ذكره، ص 69.

الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت **Microsoft** وله عدة أنواع ونماذج كما نجد أجهزة شركة سوني **sony** مثل بلاي ستايشن 1-2-3 وجهاز أس 2 وأجهزة شركة نيتاندو **nitando** التي تعرف باسم **comes cube**¹.

5/ أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:

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

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

ب/ أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام **jamma** الذي يسمح بتعبير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب².

1 - 1 - 6 - إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

إن الارتباط القوي الذي جمع بين المراهقين والألعاب الإلكترونية، والذي أصبح جزءاً لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة أدى إلى سجال بين علماء النفس والتربية حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا، سواء من الناحية الصحية والسلوكية والانفعالية، فضلاً عن آثارها القيمية والثقافية بشكل عام³.

1 - بشير نمرود: نفس المرجع ، ص 85.

2 - أميرة مشري: مرجع سبق ذكره، ص 70.

3 - ماجد محمد الزيودي: الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو أولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، 2015، ص 16.

فالألعاب الإلكترونية لها دور كبير في تطوير قدرات المراهقين، حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها كما أن لها دورا تربويا إيجابيا يتمثل في تعلم المراهقين مهارات مثل الكتابة والدقة والمتابعة والتركيز والحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة وتولد الفكر الإبداعي لديهم وتساعد على تمكين المراهقين من التعبير عن مشاعرهم وعلى التحكم في عنفيتهم ويمكن أن تساهم هذه الألعاب في تنمية مهارة القيادة لدى المراهق ليتعود منذ الصغر على القدرة على اتخاذ القرار لأن معظم الألعاب تمنح المراهق عدة خيارات أثناء اللعب وتمنحه حرية التحكم في مسارها، ونظرا للسرعة الفائقة التي تمتاز بها هذه الألعاب، يتطلب التعامل معها السرعة في اتخاذ القرارات وذلك لمواكبتها وتحقيق التفاعل التام معها، وهذه إضافة إيجابية تضاف إلى رصيد القائد¹.

ويضيف الجارودي بأن المراهق حين يلعب يكون غالبا وحيدا لكن لا تجاد الحول وحل الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحيانا اللجوء إلى المجالات المتخصصة بالألعاب واستعارتها، إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة والحصول على شروحات وتبادل المعلومات وهذه من المشاركة مهمة، حتى وإذ كان الأمل لا يلاحظونها.

كما أنها تروح عن النفس في أوقات الفراغ، كما أن اللعب يساعد على توسيع التفكير لدى اللاعب وخياله، كما تعتبر أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين، كما تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة².

ويمكننا أن نرصد أهم الإيجابيات للألعاب الإلكترونية في الطفل بشكل عام فيما يلي:

- تنمية القدرات العقلية للأفراد.
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.

¹ - أميرة مشري: مرجع سبق ذكره، ص 71.

² - فاطمة همال: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، مذكرة ماجستير قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة لخضر باتنة، مرجع سبق ذكره، ص 72.

- يعزز ثقة المراهق بتكنولوجيات الحديثة ويعتبر دور هام في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.
- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير المراهقين المتواصل بالألعاب شديدة النوع.
- ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسات وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.
- تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقرص الصلبة والمرنة، وتقلها إلى حقيقتها المدرية ما بين البيت والمدرسة.
- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل المراهقين وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.
- إثارة روح التنافس بين المراهقين لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.
- يعتاد المراهق الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى.
- يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.
- يعتاد المراهق الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.
- تبادل ألعاب الحاسوب بين المراهقين يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل: التعاون والصدق في التفاعل وحفظ الأمانة وبناء صداقات حميمية.
- يتمكن جميع المراهقين من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختيار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم، وكما يرى الدكتور عبد الوهابي بوخنوقة أن الألعاب الإلكترونية تعلم وتلقن المراهقين الكثير من القيم والأخلاق الجيدة، بمقدرة وفاعلية أكثر، مما يتم بواسطة الأولياء¹.

لكن رغم الإيجابيات المذكورة أعلاه لتأثير الألعاب الإلكترونية على المراهق، إلا أن الكفة لا زالت تميل إلى طغيان السلبيات على مجموع التأثيرات، حتى أن الموقف الذي يرى

¹ - فاطمة همال، مرجع سبق ذكره، ص 142.

أن السلبيات هي الطاغية تقني في كثير من الدراسات العديد من الإيجابيات المذكورة سابقاً مؤكداً أنها نادرة التواجد والحدوث، ولكن لا يمكن القياس عليها.

ويعتبر منشأ هذه الألعاب الإلكترونية ولب سلبية هذه التأثيرات، فكون الألعاب الإلكترونية غريبة المنشأ والتصنيع في حد ذاته يورد لنا مجموعة من الإشكاليات التربوية والأخلاقية، إذ تختلف ثقافات وأخلاق ومستهلكو العالم الغربي عن العالم العربي والجزائري إضافة إلى الإمكانيات التصميمية الهائلة التي يستخدمها العرب في تصنيفهم.

ولقد استغلت شركات الإنتاج الغربية ذلك كله لتمرر ما تريد من أفكار ورموز وشخصيات نمطية أصبحت بفعل تكرارها وجاذبيتها نماذج يقلدها ويمثلها المراهق العربي أمثال شخصيات سوبرمان، باتمان...

فهو ما يجعل حياة الطفل المتلقي تداخل مع عالم الفن الافتراضي الذي يسيطر على تفكيره ومشاعره وسلوكه كلما زادت ممارسة وتضاعفت اهتماماته بالأدوار المرسومة مسبقاً، وهنا تكمن خطورة هذا الإدمان الذي سيكون من خلال ما يوحي به العالم الافتراضي.

حيث أن هذا الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية أتى بالكثير من الأضرار على المراهق خاصة من الناحية الاجتماعية والصحية، فاجتماعياً يسبب الإدمان انعزال المراهق عن محيطه الاجتماعي مما يسبب له صعوبة في التعريف عن ذاته والخجل من الآخرين وكيفية التعامل معهم.

ومن الناحية الصحية كشفت دراسة طبية حديثة أن الوميض المتقطع سبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، ليتسبب في حدوث نوبات من الصدع لدى المراهق وأن استخدام المتزايد بهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال مرض المراهق بالارتعاش الأذرع والأكف، كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العضلي والعظمي نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب، وأن كثرة حركة الأصابع على لوحة ذراع اللعبة والمفاتيح تسبب أضراراً بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثبيتهما بصورة مستمرة.

وتشير الأبحاث العلمية على أن حركة الصينيين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، كما أن مجالات الكهرومغناطيسية والمنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين وجفافها وكذلك الزغلة، وكلها أعراض تؤدي إلى الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب¹.

أما عن الأضرار التربوية قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن المراهقين الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لا سيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف تحصيلهم الدراسي في المدرسة، كما يؤثر أيضا على نطاق تفكيرهم ودراساتهم سلبا، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يآثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وهذا ما يتفق مع ما توصلت إليه دراسة مها الشحروري من أن كثرة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل².

كما يتضح من خلال العرض السابق فإن هذه اللعبة عنيفة جدا وهي لا تلائم الأطفال [ممنوعة لأقل من 16 سنة]، إذ تتجسد فيها قيم القتل والعنف والاستخدام المفرط للقوة، وكل ذلك في جوي واقعي معروض من خلال الصور الثلاثية الأبعاد والأصوات الواقعية جدا، وتبسط اللعبة قضية الإرهاب لتصورها مجرد لعبة يفعل فيه ما يشاء، وقد تكرر اختيار هذه اللعبة في عينة دراستنا 09 مرات، محتلة الرتبة الثالثة بين أكثر الألعاب شعبية لدى أطفال الدراسة³.

1 - ماجد محمد التريودي، مرجع سبق ذكره، ص 17.

2 - أميرة مشري: نفس المرجع ، ص74.

3 - مريم قويدر، نفس المرجع ، ص 156.

خلاصة الفصل:

وتعتبر الشبكة العنكبوتية والهوائيات المقعرة التي تضم آلاف الفضائيات التلفزيونية وجهان لعملة واحدة وسببا مباشرا في الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية من طرف أطفالنا نظرا إلى التأثير البالغ الذي أحدثاه في عقولهم واللتان أصبحتا يسايران طبيعة المجتمع الجزائري، وأن التقليد الأعمى للغرب سيجر الأطفال والشباب إلى ما يحمد عقباه كون أن ما

ينادي به هذا العالم لا صلة له بطبيعة مجتمعنا، وقد ساهم الآباء بصفة عامة والأمهات بصفة خاصة في إدمان أطفالهم نظرا إلى انشغال الأمهات بالأعمال المنزلية أو مشاهدة التلفزيون، كما أنها الوسيلة الأفضل لتهدئة الطفل كثير الحركة، ووسيلة تسلية تمنع الأطفال من الخروج للشارع أو اللعب في قاعات اللعب الإلكترونية التي تحتوي الكثير منها على الانحلال الخلقي والعادات السيئة، وبهذا فإن الكثير من الآباء يؤكد أن الألعاب الإلكترونية تبعد الطفل عن رفقاء السوء والصحة السيئة الموجودة في الشارع.



الفصل الثالث :

تفسير الطفل

تمهيد:

بما أن الطفل عبارة عن عجينة فإن الوالدين يستطيعان تشكيلها وفق الصورة التي يريدان يحبذ الوالدان الوصول للصورة المثلى لتحفيز واستثارة كل الجوانب التي تفعل من شخصية الطفل سواء أكانت من النواحي المادية أم المعنوية ، بحيث تتجمع كل تلك العوامل لتصب في مجرى فائدة الطفل. إلا أن عملية فرض الهيمنة والقيام نيابة عن الطفل في كل ما يخصه يجعله يعتمد في حياته على الآخرين ، لذا يجب تركه يعمل كل أعماله وحده ؛ أي جعله يستخدم طاقته المادية ممثلة في جسمه وأطرافه بجانب مقدراته العقلية بحيث يبدأ في التفكير واستخدام ذهنه. أن عملية فرض الهيمنة والقيام نيابة عن الطفل في كل ما يخصه يجعله يعتمد في حياته على الآخرين ، لذا يجب تركه يعمل كل أعماله وحده ؛ أي جعله يستخدم طاقته المادية ممثلة في جسمه وأطرافه بجانب مقدراته العقلية بحيث يبدأ في التفكير واستخدام ذهنه. فعلى سبيل المثال إذا كانت لدى الطفل لعبة يحبها يجب ألا تسلم له في يده وإنما يتم وضعها بالقرب منه بحيث يستطيع التقاطها ، أما إذا كان يمشي فيمكن وضعها بعيداً منه حتى يحاول عن طريق المشي الوصول إليها وهكذا.

مفهوم التفكير:

ذكر القرآن الكريم العقل من حيث الوظيفة والآثار التي يقوم بها، وهي التعقل، والتذكر، والتفكر ، والتدبر، لأن الله تعالى أودعه في كيان الإنسان ليكون مبعث أفكاره ومرشده وقائد مسيرته في الحياة الدنيا، ومميزاً بين الخير والشر والهدى والضلال، والعقل سر من أسرار الله وعلمه وحكمته.

والعقل سر من أسرار الله تعالى في خلقه لا يمكن للإنسان معرفة كنهه، وهو وسيلة لتحصيل العلوم والمعارف، ويمنع صاحبه من التهلكة والانحدار إلى الكفر والنفاق، وهو أداة التميز والإدراك بين الخير والشر، ويحث المؤمن على استخدام عقله وتحكيمه، ويوبخ الذين يفعلون المنكر ويقلدون غيرهم دون فهم أو إدراك، ويهملون عقولهم فهم كالبهائم¹.

هو مجمل الأشكال والعمليات الذهنية التي يؤديها عقل الإنسان، والتي تمكنه من نمذجة العالم الذي يعيش فيه، وبالتالي تمكنه من التعامل معه بفعالية أكبر لتحقيق أهدافه وخطته ورغباته وغاياته، وهو أعمال العقل في مشكلة للتوصل إلى حلها، وبتعبير آخر التفكير هو (إجراء عملية عقلية في المعلومات الحاضرة لأجل الوصول إلى المطلوب) وبتعبير آخر أدق هو (حركة العقل بين المعلوم والمجهول).

ويمكن القول بأنه التصور الإجمالي والتفصيلي لواقع ما من حيث كنهه وعوامل تكوينه ومآلاته وطرق تحسينه وعلاج آفاته .

عملية التفكير تتضمن أيضا التعامل مع المعلومات، كما في حالة صياغتنا للمصطلحات، والإسهام في عملية حل المشكلات، والاستنتاج واتخاذ القرارات، ويعتبر التفكير أعلى الوظائف الإدراكية التي يندرج تحليلها وتحليل العمليات التي تسهم في التفكير ضمن إطار علم النفس الإدراكي .

مهارات التفكير:

¹- عبد الهادي محمد الوالي، تاريخ الفكر الاجتماعي، دار المكتبة، مصر، 2005، ص 62-63

هو أعلى درجات التفكير وأعظمها، فهو الفكر الأرقى، وهو الفكر المؤدي إلى النهضة الحقيقية، وهو الفكر الذي يجلي غوامض الأمور، ولم يكتف بمعرفة أصول الأشياء وفروعها، أو الوقائع ومسبباتها أو النصوص ومعانيها كما هي الحال في الفكر العميق إلا أنه يتعدى ذلك لمعرفة ما يحيط بهذه الأشياء وما حولها وما يتعلق بها¹.

1. فهو حين يبحث في الشيء فإنه لا يكتفي بالوصول به إلى معرفة وزنه النوعي أو تركيبه الذري بل لا بد من معرفة ظروفه وأحواله أي معرفة القوانين التي تتحكم به. والخواص التي يمتاز بها، والتي يسير بموجبها سيرا جبريا لا يستطيع الانفلات منها ولا التخلف عنها إلا إذا تغيرت حاله، وتبدلت ظروفه إلى أحوال وظروف أخرى، فتتحكم به القوانين والخواص الأخرى فحين يصل إلى هذا العمق في البحث لا بد أن يسأل عما يتعلق به أي من الذي أخضع هذا الشيء لهذه القوانين وسيره حسب هذه الظروف والأحوال وهذا يعني تسليط الأنوار على أجزاء الشيء والقوانين التي تتحكم فيه ومعرفة من أخضعه لتلك القوانين ولذلك سمي فكرا مستتيرا أي أنه لم يترك شيئا إلا سلط عليه الأضواء وبين ما وراءه غير مكتف بالعمق ورافضا للسطحية التافهة. هذه هي طبيعة الفكر المستتير وما يمتاز به عن الفكر العميق .

2. ومثال على التفكير المستتير: تفكير الشخص في من مكن حبة الطماطم من هذا اللون دونما سواه من الألوان وميزها بهذا الطعم وجعل النرجس ذو رائحة زكية. فهل مكنت نفسها بنفسها، أم أن هناك سرا وراء ذلك الطعم وتلك النكهة الرائعة .

¹ نفس المرجع السابق، ص 82.

إذا هو شخص يتوق لمعرفة بواطن الأمور. بحثه عميق. لا شك في ذلك. لكن وجهته خالق الأشياء. فهو تواق للوصول إلى الحقيقة التي جعلت الأشياء متنوعة ومختلفة لا يهمله أكلها لمجرد الأكل ولا تركيبها لمجرد التركيبية وإن كان كل ذلك مهم بالنسبة له في نهاية الأمر. لكنه يتوق لمعرفة الخالق المبدع من خلال تفكيره المستنير.

3. التعليم: فباستمرار التعليم المدرسي ترتفع درجة القدرة العملية أكثر من الذي لا يتعلم أو لا يكمل تعليمه أو الذي يحصل على مؤهل متوسط.

الرعاية الصحية: هناك تلازم بين النمو الجسمي والعقلي، فالنمو العقلي يتوقف على سلامة ومرونة الجهازين العصبي والفردي.¹

التغذية: فالتغذية السليمة المحتوية على العناصر الغذائية اللازمة للجسم مهما كانت قيمتها المادية قليلة، إلا أنها تؤثر على ذكاء الطفل.

4. الرياضة: ممارسة الرياضة أو إحدى الألعاب الرياضية بصفة مستمرة يؤثر على تركيز الطفل والإنسان عامة وينشط الغد في الجسم، لأن الدم يصعد إلى المخ، فتنمو قدرات الطفل الرياضي العقلية، ويتفوق عن مثيله غير الرياضي.

5. استقرار الحالة الانفعالية: زيادة الضوضاء والمشاجرات وأفلام العنف تؤثر على القدرات العقلية سلباً بشكل كبير، بعكس استقرار الحالة الانفعالية والهدوء.

6. التشجيع على الابتكار والإبداع: فالطفل عندما نشجعه إذا أتى بفكرة جيدة، سيأتي بأفضل منها.

¹ نفس المرجع السابق، ص 91.

7- اللعب: وهو في مرحلة الطفولة المبكرة من أهم مجالات التعليم والنمو باعتباره مدخلاً لنشاط الطفل في هذه المرحلة، كما أن اللعب ينمي القدرات الإبداعية لأطفالنا. القراءة والاطلاع: فالكتاب العلمي خاصة يساعد على تنمية الذكاء، ويطور عقل الطفل، وينمي فيه القدرات الإبداعية. فالعلم والاطلاع يمنحان الطفل وعياً صادقاً بالحياة والطبيعة والنفس والمجتمع والتاريخ، وبالله الخالق للكون كله، وفي ممارسات الحياة ابتداءً من فلاحه الأرض وانتقاء البذور على غزو الفضاء، والمكتبة واحدة من أهم المؤسسات التي وجدت لتخدم الطفل، فهي تغذي عقله وتنمي قدراته وتساعد على التعليم الذاتي¹.

9 الهوايات والأنشطة الترويحية: وهذه تعتبر خير استثمار لوقت الفراغ لدى الطفل وهو الذي يؤثر على تطورات ونمو الشخصية وتكسبه العديد من الفوائد الخلقية والصحية والبدنية والفنية، والأنشطة الترويحية كالرحلات والمعسكرات والجوالة والكشافة والألعاب الجماعية لها أثر كبير في اكتساب الخبرات وتنمية المهارات والقدرات

العوامل المؤثرة في التفكير لدى الطفل:

هناك عوامل تؤثر في تفكير الطفل:

* المستوى (الاجتماعي الثقافي للأسرة)

* البيئة المدرسية

* وسائل الإعلام

* أساليب التنشئة الاجتماعية

¹-خواجة عبد العزيز، محاضرات جامعية في علم الاجتماع المعاصر، دار نزهة الشباب للنشر والتوزيع، الجزائر، 2007، ص05

*الحالة الانفعالية للطفل

*الصحة العامة للطفل

خلاصة الفصل:

وهذا إلى جانب مظهر من مظاهر المجتمع يمكن اعتباره من أهم وأبرز معوقات تنمية التفكير لدى الطفل في مجتمعنا هو المتمثل في : اتجاه كثير من أفراد المجتمع نحو الفردية و الانطلاق من فكرة خاطئة و هي أن مايفيد الناس يضرنني لذا نجدهم حرصين علي ما لا ينفع الناس بما توصلوا إليه و الذي يمكن ان ينتفع به الآخرون . ولعلنا نوضح بعض الفروق بين نمطين من الفكر لدي الناس : هما الفكر النمطي ، و الفكر الإبداعي.

الفصل الرابع :

الإجراءات الميدانية للدراسة

تمهيد:

حاولنا في هذا الفصل التطرق إلى الدراسة الاستطلاعية والتعريف بميدان الدراسة ، المنهج المستخدم ، حيث استخدمنا لهذا الغرض أسلوب الاستبيان والذي ينطوي على مجموعة من الأسئلة ذات الصلة بموضوع الدراسة موجهة إلى عينة من لمجموعة من أولياء الأمور بالأغواط، بعدها قمنا وبتفسير البيانات والتي تعد واحدة من أهم أساسيات البحث العلمي، وقد حاولنا من خلالها الحصول على بيانات كمية وأخرى كيفية، فأما الكمية فكانت على شكل جداول تضمنت مجموعة من التكرارات والنسب المئوية، وأما الكيفية فتتعلق بوصف الجداول وتحليل بيانات وتفسيرها والتعليق عليها، ومحاولة ربطها مع بعضها البعض تحسبا لما جاء في الإطار النظري للدراسة واستخلاص النتائج بعدها .

المبحث الأول: الإجراءات المنهجية للدراسة

المطلب الأول: نوع الدراسة ومنهجها

أولاً: نوع الدراسة :

تنتمي دراستنا تحت عنوان " الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين تفكير الطفل " إلى البحوث الوصفية وهي البحوث التي تتضمن دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بطبيعة ظاهرة أو موقف أو مجموعة من الأشخاص، أو مجموعة من الأحداث أو مجموعة من الأوضاع.

ثانياً: منهج الدراسة

تم استخدام المنهج الوصفي من ابرز المناهج المستخدمة في البحوث العلمية ويعرف على انه احد أشكال التحليل والتفسير العلمي المنظم لوصف الظاهرة أو مشكلة معينة وتصويرها كما هيا عن طريق جمع البيانات" ، وبما أن هدف المنهج الوصفي للحصول على معلومات كافية ودقيقة حول الظاهرة فهو منهج يوافق موضوع بحثنا

المطلب الثاني: مجتمع الدراسة و عينته

أولاً: مجتمع الدراسة:

يتمثل المجتمع الكلي لهذه الدراسة هو جميع أولياء الأمور في ولاية الأغواط

ثانياً: عينة الدراسة:

تم أخذ عينة عشوائية من مجموعة من أولياء الأمور بالأغواط و قد اختلفوا بين الآباء و الأمهات و كذا منهم من هو عامل و منهم من هو بطال كما اختلفت مكان إقامتهم، وبلغت الاستمارة الموزعة 60 استمارة، وتم استرجاعها كلها وهي صالحة للتحليل الإحصائي.

المطلب الثالث: أدوات جمع البيانات

تم الاعتماد على استمارة الاستبيان كأداة للدراسة بوصفها مصدراً رئيسياً لجمع البيانات، حيث تم توزيع 60 ، وقد تم الاعتماد على سلم لكرت الخماسي كما هو في الجدول التالي:

الجدول (01): درجة الموافقة وفق مقياس لكرت الخماسي

الاتجاه	غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة
---------	----------------	-----------	-------	-------	------------

المصدر: من إعداد الطالبين

المبحث الثاني: عرض و تحليل جداول الدراسة

المطلب الأول: الأساليب الإحصائية و ثبات الاستبيان

أولاً: الأساليب الإحصائية

تم الاعتماد في دراستنا على SPSS.26 في عملية تحليل البيانات واختبار صحة الفرضيات، بالإضافة إلى مجموعة من الأساليب الإحصائية تمثلت في:

- معامل الفا كرونباخ لاختبار صدق و ثبات أداة الدراسة؛
- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمعرفة اتجاه إجابات أفراد العينة؛

- اختبار بيرسون.

- نموذج الانحدار البسيط والانحدار المتعدد واختبار T لاختبار الفروقات.

ثانيا: ثبات الإستبيان

تم استعمال معامل ألفا كرو نباخ لقياس مدى ثبات أداة القياس من ناحية الإتساق لعبارات الإستبيان، وكانت نتائج الفاكرونباخ كما يلي:

الجدول (02): معامل الفاكرونباخ

معامل الفاكرونباخ	عدد العبارات	
0.724	15	جميع العبارات

المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

من خلال نتائج الجدول أعلاه يتضح أن قيمة المعامل الفاكرونباخ جيدة لكل مجال، وقيمة الفا جميع المحاور كانت 0.724 وكون هذه القيمة أعلى 0.60 فان معامل الثبات مرتفع والنسبة مقبولة، وبالتالي يمكن استخدام الاستبيان لأداة للدراسة.

المطلب الثاني: تحليل الخصائص الشخصية لأفراد عينة الدراسة:

1. الجنس الطفل:

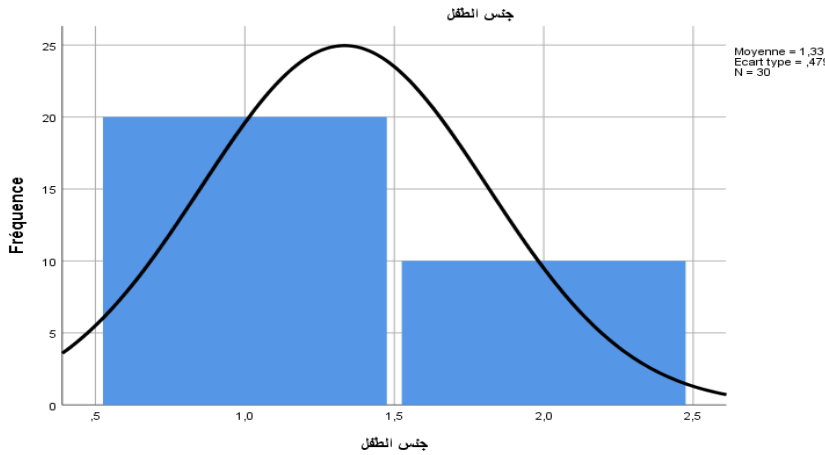
الجدول (03): توزيع أفراد عينة الدراسة حسب الجنس الطفل

الجنس	التكرارات	النسبة المئوية
ذكر	40	%66.7
أنثى	20	%33.3
المجموع	60	%100

المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

من خلال النتائج المتحصل عليها من برنامج SPSS.26 لاحظنا أن عدد الذكور في عينة الدراسة بلغ (40) مفردة من ، أي نسبة (66.3%)، أما بالنسبة للإناث فقد بلغ عددهم (20) مفردة أي بنسبة (33.3%).

الشكل (01): توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس الطفل



المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

2-ولي الأمر:

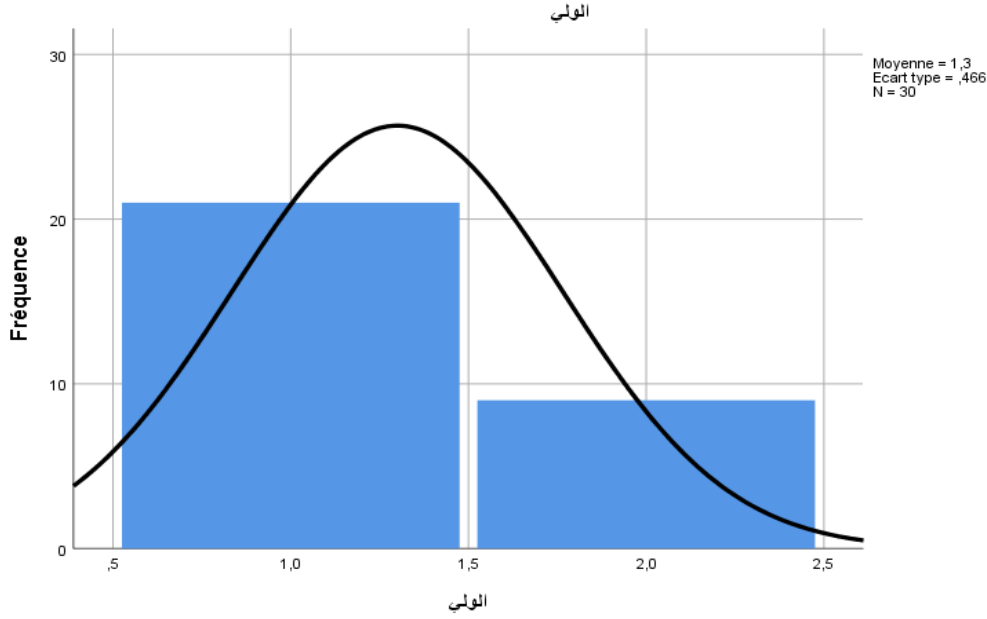
الجدول (04): توزيع أفراد عينة الدراسة حسب نوع ولي الأمر

ولي الأمر	التكرارات	النسبة المئوية
الأم	42	70%
الأب	18	30%
المجموع	60	100%

المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

من خلال النتائج المتحصل عليها من برنامج SPSS.26 نلاحظ ان أفراد العينة أمهات 42 مفردة بنسبة 70% اما الآباء فاكان عددهم 18 ما يقابله 30%

الشكل(02): توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير ولي الامر



المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

2. المستوى التعليمي

الجدول (05): توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي

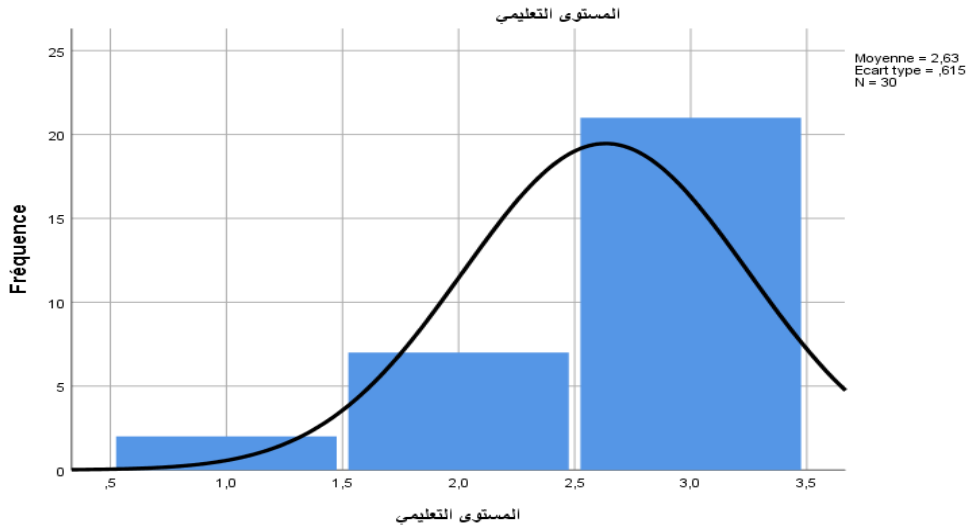
النسبة المئوية	التكرارات	المستوى التعليمي
%6.7	4	اقل من ثانوي
%23.3	14	ثانوي
%70	42	جامعي
%0	0	أخرى
%100	60	المجموع

المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

من خلال النتائج المتحصل عليها من برنامج SPSS.26 نرى الفئة الأكثر في عينة الدراسة هي فئة المستوى الجامعي بحجم (42) مفردة، ما يمثل نسبة (70%)، أما الفئة الأقل تمثيلاً في العينة في فئة مستوى اقل من الثانوي بـ (4) مفردات، أي ما يمثل نسبة (6.7%) أما فئة ثانوي فكانت بحجم 14 مفردات ونسبة (23.3%) ؛

أي أن الأولياء الذين لديهم مستوى تعليمي عالي هم من يعتمدون على الألعاب الالكترونية أكثر ممن لديهم مستوى تعليمي منخفض و هذا لكون، الأولياء المتقنين على دراية بفوائد هذه الألعاب و مساوئها أكثر من آخرين.

الشكل(03): توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي



المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

3. الأماكن المفضلة للعب الألعاب الالكترونية لدى الأطفال

الجدول (06): توزيع أفراد عينة الدراسة حسب الأماكن المفضلة للعب الألعاب الالكترونية

الوظيفة	التكرارات	النسبة المئوية

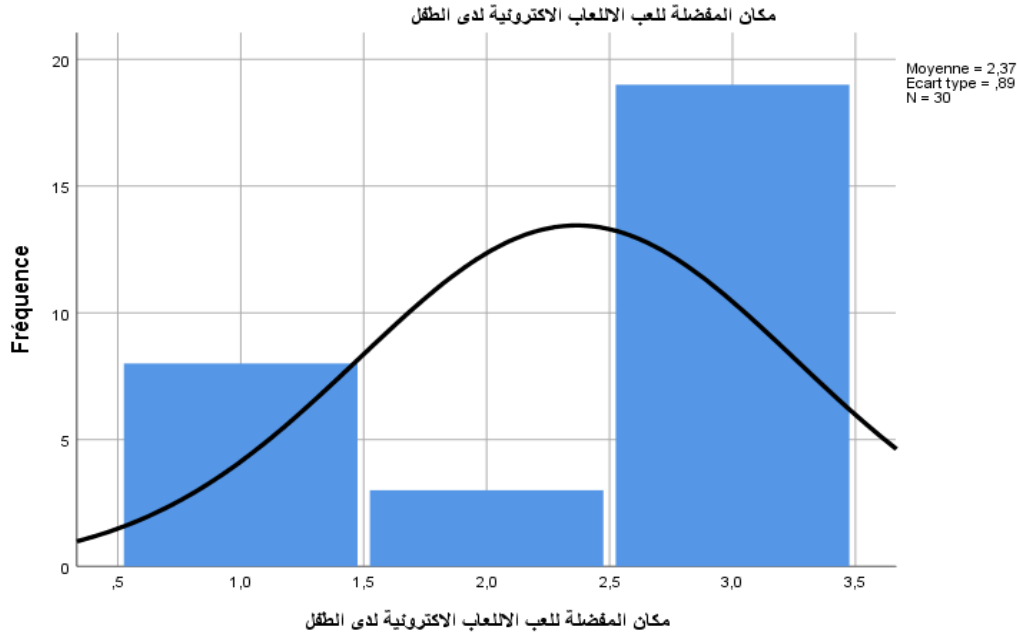
الأماكن المخصصة للألعاب الإلكترونية	16	%26.7
المدرسة	6	%10
المنزل	38	%63.3
المجموع	60	%100

المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

من خلال النتائج المتحصل عليها من برنامج SPSS.26 نرى الفئة الأكثر في عينة الدراسة ترى أن الأطفال يفضلون اللعب بالألعاب الإلكترونية في منازلهم بحجم (38) مفردة، ما يمثل نسبة (63.3%)، أما الفئة الأقل تمثيلاً في العينة في فئة المدرسة بـ (6) مفردات، وأي ما يمثل نسبة (10%) أما تفضيل اللعب في الأماكن المخصصة للألعاب الإلكترونية فكانت نسبة (26.7%).

أي ان أفراد عينة الدراسة يرون أن أطفالهم يحبون اللعب في منازلهم و هذا لإحساسهم بالراحة في المنزل أكثر من الأماكن الأخرى.

الشكل (04): توزيع أفراد عينة الدراسة حسب الأماكن المفضلة للعب الألعاب الإلكترونية



المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

4. الأوقات المفضلة للعب الألعاب الالكترونية لدى الأطفال

الجدول (07): توزيع أفراد عينة الدراسة حسب الأوقات المفضلة للعب الألعاب الالكترونية

الأوقات	التكرارات	النسبة المئوية
يومية	38	%63.3
أسبوعيا	10	%16.7
شهريا	6	%10
أيام العطل	6	%10
المجموع	60	%100

المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

من خلال النتائج المتحصل عليها من برنامج SPSS.26 نرى الفئة الأكثر في عينة الدراسة ترى أن الأطفال يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية يوميا بحجم (38) مفردة، ما يمثل نسبة (63.3%)، أما الفئة الأقل تمثيلاً في العينة في فئة الأطفال الذين يفضلون أوقات اللعب أسبوعياً و شهرياً ب (6) مفردات، وأي ما يمثل نسبة (10%) أما تفضيل اللعب في أوقات العطل فكانت نسبة (16.7%).

أي ان الأطفال يرغبون اللعب بالعاب الالكترونية يوميا و هذا لان الأطفال وهذه نفسية أي طفل، إلا أن على أولياء الأمور تخصيص أوقات محددة لهذه الألعاب لأطفالهم.

6-نوع الألعاب المفضلة للعب لدى الأطفال

الجدول (08):توزيع أفراد عينة الدراسة حسب نوع الألعاب المفضلة للعب لدى الأطفال

النسبة المئوية	التكرارات	نوع الالعاب
30%	18	العاب المغامرات
20%	12	العنف والقتال
12.3%	8	سباق السيارات
33%	20	كرة القدم
3.3%	2	العاب ثقافية
100%	60	المجموع

المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

من خلال النتائج المتحصل عليها من برنامج SPSS.26 نرى الفئة الأكثر في عينة الدراسة ترى أن الأطفال يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية لكرة القدم بحجم (20) مفردة، ما يمثل نسبة (33.3%)، أما الفئة الأقل تمثيلاً في العينة في فئة الأطفال الذين يفضلون اللعب بالألعاب الثقافية ب (2) مفردات، وأي ما يمثل نسبة (3.3%) أما تفضيل اللعب بالألعاب الأخرى فكانت نسبة تتراوح بين (30%) و (20%).

ارتفاع رغبة الأطفال للعب كرة القدم لأنها اللعبة الأكثر شهرة و الأكثر عالمية لذا الأطفال ميولهم يكون أكثر لألعاب كرة القدم من الألعاب الأخرى.

المطلب الثالث: تحليل نتائج إجابات الأفراد حول متغيرات الدراسة - المستوى العام لأبعاد متغير الألعاب الالكترونية

الجدول (09): المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية لأبعاد "الألعاب الالكترونية"

الرقم	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه
المتوسط الكلي و الانحراف الكلي لبعده الألعاب الالكترونية	3.73	0.37	موافق

المصدر: من إعداد الطالبتين بناء على مخرجات SPSS.26

يلاحظ من الجدول السابق أن بعد الألعاب الالكترونية إذ نجد أن المتوسط الحسابي قيمته (3.73) وانحراف معياري (0.37).

الجدول (10): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية محور الأول " الألعاب الالكترونية"

العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الاتجاه	الترتيب

1	موافق	0.74	4.00	ترى أن عدم توفر مجالات الترفيه من أهم دوافع اقتناء الألعاب الالكترونية
2	موافق	0.45	3.93	ترى ان الاولياء يشجعون ابنائهم على الألعاب الالكترونية
4	موافق	0.72	3.60	ترى ان انشغال الاولياء سبب لتوفير الألعاب الالكترونية
3	موافق	0.89	3.63	ترى ان التفكك الاسري من اسباب اقتناء الطفل الألعاب الالكترونية
5	موافق	1.00	3.5	تعتقد ان اوقات فراغ الطفل من اسباب اقتناء الألعاب الالكترونية

المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

يلاحظ من الجدول السابق أن هناك تقارب في قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات المحور الأول إذ نجد أن المتوسط الحسابي للعبارة رقم 1 تحصلت على أعلى قيمة ب(4.00) و بانحراف معياري (0.743)، أي ان افراد عينة الدراسة يرون أن عدم توفر مجالات الترفيه من أهم دوافع اقتناء الألعاب الالكترونية.

اما باقي العبارات فقد تتراوح في المدى (3.5-3.93) ، كما أن الانحرافات المعيارية للعبارات كانت تتراوح في المدى (1.009 - 0.45) هذا ما يدل انه لا يوجد تشتت في إجابات أفراد العينة؛

الجدول(11): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمتغير التابع " تفكير الطفل "

الترتيب	الاتجاه	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العبارات
---------	---------	-------------------	-----------------	----------

1	موافق	0.785	4.07	تعتقد ان الألعاب الالكترونية تزيد من مواهب الطفل
6	موافق	0.814	3.60	ترى ان الالعاب الالكترونية تساعد الطفل على تنمية خياله
2	موافق	0.669	3.97	تساعد الالعاب الالكترونية الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة
10	موافق	0.682	3.5	ترى ان الالعاب الالكترونية تساعد الطفل على حل مشاكله
7	موافق	0.971	3.57	ترى ان الالعاب الالكترونية تساعد الطفل على اتخاذ قراراته وحده
4	موافق	0.802	3.67	ترى ان الالعاب الالكترونية تساعد على تحسين المخرجات التعليمية و اكتساب مفردات جديدة
5	موافق	0.959	3.67	اعتقد ان الالعاب الالكترونية تساعد على توسيع تفكير الطفل
9	موافق	0.974	3.5	اعتقد ان الألعاب الالكترونية تساعد الطفل على ترسيخ العادات في تفكيره
3	موافق	0.944	3.73	تساعد الألعاب الالكترونية الطفل على مواجهة مخاوفه
8	موافق	0.776	3.53	تساعد الالعاب الالكترونية الطفل على تصحيح افكاره

المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

يلاحظ من الجدول السابق أن هناك تقارب في قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات بعد "تفكير الطفل" إذ نجد أن المتوسط الحسابي للعبارة 1 حصلت على أعلى قيمة ب(4.07) ، أي أن أفراد عينة الدراسة يرون أن الألعاب الالكترونية تزيد من مواهب الطفل. بينما العبارة رقم 8 فقد حصلت على اقل متوسط حسابي (3.5) وانحراف معياري قدر ب (0.974).

أما باقي العبارات فقد تتراوح في المدى (3.97 و 3.57) لموسطاتها الحسابية و بانحرافات معيارية بين (0.682- 0.95).

المطلب الرابع: اختبار فرضيات الدراسة

- اختبار التوزيع الطبيعي

من اجل اختبار هل بيانات الديمغرافية تتبع توزيع طبيعي ام لا نقوم باختبار "كولموغورف و سمير نوف"، كما هو موضح في الشكل التالي:

الجدول (12): اختبار كولموغورف و سميرنوف KS

المتغيرات	درجة الحرية	مستوى الدلالة sig
الجنس	60	0.000
ولي الأمر	60	0.000
الأماكن	60	0.000
الأوقات	60	0.000
نوع الألعاب	60	0.000

المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

من خلال الجدول أعلاه ترى أن sig لاختبار كولموغروف سمير نوف أن مستوى الدلالة لجميع المتغيرات وهو اقل من (0.05)، هذا ما يدل على أن المتغيرات تتم وفق توزيع طبيعي.

اختبار الفرضية الرئيسية الأولى:

تنص الفرضية الأولى: " يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على تفكير الطفل "

بما ان العلاقة خطية بين المتغيرين فمن اجل اختبار صحة الفرضية الأولى نستعمل معامل الارتباط بيرسون.

المتغير	معامل بيرسون	مستوى الدلالة Sig	القرار
الألعاب الالكترونية تفكير الطفل	0.432	0.017	قبول الفرضية

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن $\text{sig}=0.017$ وهي اقل من $\alpha=0.05$ أي قبول الفرضية اي وجود اثر للألعاب الالكترونية على تفكير الطفل.

اختبار الفروقات في الإجابات أفراد عينة الدراسة حول المتغيرات الديمغرافية (الجنس، العمر):

1. اختبار فروقات الجنس:

الجدول (13): اختبار فروقات الجنس

تفكير الطفل	الجنس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة t المحسوبة	قيمة t الجدولية	درجة الحرية DF	F	القيمة الاحتمالية Sig
	ذكر	3.8	0.35	2.800	2.04	58	2.87	0.009
	أنثى	3.39	0.48					

المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

من نتائج الجدول نلاحظ أن قيمة t المحسوبة (2.8) أكبر من قيمة t الجدولية (2.048) وهذا ما تؤكد القيمة الاحتمالية (sig=0.009) وهي أقل من ($\alpha=0.05$)، إذا يمكن القول أنه يوجد فروق ذو دلالة إحصائية في تفكير الطفل تعود لمتغير الجنس (بين الذكور والإناث) عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$)؛
اختبار الفروقات الأولياء:

الجدول (14): اختبار فروقات الأولياء

القيمة الاحتمالية Sig	F	درجة الحرية DF	قيمة t الجدولية	قيمة t المحسوبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الجنس	تفكير الطفل
0.47	0.428	58	2.04	0.727	0.43	3.7	الام	
					0.47	3.5	الاب	

المصدر: من إعداد الطالبين بناء على مخرجات SPSS.26

من نتائج الجدول نلاحظ أن قيمة t المحسوبة (0.727) أقل من قيمة t الجدولية (2.048) وهذا ما تؤكد القيمة الاحتمالية (sig=0.47) وهي أكبر من ($\alpha=0.05$)، إذا يمكن القول أنه لا يوجد فروق ذو دلالة للتفكير الطفل تعود لمتغير الأولياء عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$)؛

النتائج العامة للدراسة

- توصلت النتائج إلى أن الألعاب الالكترونية لها تأثير كبير في تفكير الطفل وقد يكون تأثير سلبي او ايجابي لذا يجب على أولياء الأمور التخفيف منها لأطفالهم.
- توصلت النتائج إلى أن الأطفال يفضلون اللعب بالألعاب الالكترونية يوميا وفي المنزل
- كما توصلت النتائج ان الذكور يفضلون العاب الالكترونية لكرة القدم و البنات يفضلون العاب المغامرات.

- كما توصلت النتائج انه الأولياء يرون ان الأطفال عند اللعب بالألعاب الإلكترونية يكتسبون مهارات وهي تساعدهم على التعلم اكثر في التقنيات الحديثة.
- توصلت النتائج إلى انه يوجد فروقات في الجنس في التفكير الأطفال عند مستوى الدلالة 5% ؛
- توصلت النتائج إلى انه لا يوجد فروقات في الأولياء في تفكير عند مستوى الدلالة 5% أي انه الأولياء (الأم و الأب) يرون ان الأطفال يتأثرون باللعب بالألعاب الإلكترونية؛

الإقتراحات وتوصيات

مقترحات الدراسة

- نظرا لما للتقنية من أثر في تكوين ثقافة الطفل برز من خلال الألعاب الإلكترونية
- كان لابد من ضبط استعمالاتها من خلال عدد من المقترحات يمكن ايجازها في ما يلي:»
- دراسة الجهود العلمية المبذولة في مجال التقنية ومدى تفكير الطفل والاستفادة منها في تقديم استراتيجية علمية قابلة للتطبيق الفعلي
- الاستفادة من التجارب العالمية الناجحة في مجال التقنية و تفكير الطفل من خلال تخطيط البرامج وتقويمها وتمويلها.
- توصيات الدراسة:

•توعية الأبناء عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي تمتد لتشمل الدين والقيم والعادات والتقاليد

•تنبيه الأبناء بعدم مشاركة المعلومات الشخصية مثل الجنس والموقع الجغرافي والصور الشخصية وغيرها

- عدم تحميل الألعاب الإلكترونية بدون الاطلاع على تفاصيلها والأهداف منها
- تفعيل خاصية التحكم الأبوي أو Parent Control على أجهزة الأبناء مثل: الجوال أو الأيباد أو الحاسب المحمول والشخصي.

- مشاركة الأبناء للعب من خلال حساباتهم الشخصية
- محاورة الأبناء بشكل دائم ومستمر عن الألعاب ومتابعة جميع المحادثات التي تصل إلى حساب الطفل في البلاستيشن وغيره من وسائط الألعاب الإلكترونية.
- تقييد ساعات لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية ومتابعة الأبناء في ذلك وتوجيههم دون ترك الحبل على لهم
- تحذير الأبناء من مشاركة اللعب مع الغرباء أيًا كانوا وفي حال الرغبة في المشاركة أخذ الإذن المسبق من أحد الوالدين



الغائبة

تعتبر الألعاب الإلكترونية أداة ترفيهية شائعة في حياة الأطفال في العصر

وفي هذه الخاتمة

القينا نظرة على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تفكير الأطفال و وجدنا.

أولاً وقبل كل شيء، يعزز الألعاب الإلكترونية التفكير الإبداعي والمنطقي للأطفال. فعندما يشارك الأطفال في ألعاب تتطلب حل المشكلات والتفكير الاستراتيجي، يتعلمون كيفية التحليل والتخطيط واتخاذ القرارات المناسبة. يتطور مهاراتهم العقلية والمنطقية من خلال مواجهة تحديات اللعبة والعمل على حلها.

ايضا تساهم الألعاب الإلكترونية في تعزيز التعلم التفاعلي والتعاوني. بواسطة الألعاب التعليمية، يمكن للأطفال تعلم المفاهيم الأساسية في العديد من المواضيع مثل الرياضيات والعلوم واللغة بطريقة مشوقة وممتعة. كما يمكنهم اللعب مع أصدقائهم عبر الإنترنت والتعاون معهم لتحقيق أهداف اللعبة، مما يعزز مهارات التواصل والعمل الجماعي.

و يمكن للألعاب الإلكترونية أن تعزز تطوير مهارات المشكلات الاجتماعية والعاطفية للأطفال. عندما يلعب الأطفال ألعابًا تتطلب التعاون مع الشخصيات الافتراضية أو اللاعبين الآخرين، فإنهم يتعلمون كيفية التفاعل مع الآخرين وفهم المشاعر والمواقف المختلفة. يمكن للألعاب أيضًا أن توفر مساحة آمنة للأطفال للتعبير عن مشاعرهم وتجربة المواقف الاجتماعية المختلفة.

ومع ذلك، يجب أن نتذكر أن الاعتدال والإشراف الجيد هما المفتاح للحصول على فوائد هذه الألعاب بدون تأثيرات سلبية. يجب تحديد وقت محدد للعب الألعاب الإلكترونية وضمان أنها لا تؤثر على النواحي الأخرى لحياة الطفل مثل النوم والتعلم والتفاعل الاجتماعي.

في النهاية، يمكن القول بأن الألعاب الإلكترونية لها تأثير كبير على تكوين تفكير الطفل. إذا تم استخدامها بشكل صحيح، يمكن أن تساعد في تعزيز المهارات العقلية والاجتماعية والعاطفية للأطفال، مما يساهم في تنمية شاملة ومتوازنة لهم.



المراجع

- مجمع اللغة العربية بالقاهرة: (ابراهيم مصطفى، احمد الزيات، حامد عبد القادر، محمد النجار
- الباعث الحثيث شرح اختصار علوم الحديث، الحافظ ابن كثير، ص 43
- مها حسني الشحروري: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، دار المسيرة، عمان، 2008
- " - تعريف و معنى السلوك في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي"، المعاني، اطلع عليه بتاريخ 2020/12/13 .
- إحسان محمد الحسن، الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعية، دار الطليعة للطباعة والنشر، الطبعة 1، بيروت، 1986
- "- تعريف و معنى فكر في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي"، معجم المعاني ، اطلع عليه بتاريخ 2021/03/08م.
- "- تعريف و معنى فكر في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي"، معجم المعاني ، اطلع عليه بتاريخ 2021/03/08م.
- عبد الكريم بكار، فصول في التفكير الموضوعي منطلقات ومواقف، دمشق، دار القلم، ط الثالثة، 1421 هـ / 2000م
- الدكتور أحمد البراء الأميري ، فن التفكير ، رؤية إسلامية، دار الفكر العربي، 1984
- مريم قويدر أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمعات المعلومات، جامعة الجزائر3، 2011/2012،
- أميرة مشري أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الانسانية،

- ماجد محمد الزيودي: الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو أولياء طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، 2015،
- فاطمة همال: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، مذكرة ماجستير قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة لخضر باتنة،
- عبد الهادي محمد الوالي، تاريخ الفكر الاجتماعي، دار المكتبة، مصر، 2005،
- خواجه عبد العزيز، محاضرات جامعية في علم الاجتماع المعاصر، دار نزهة الشباب للنشر والتوزيع، الجزائر، 2007
- السرور ناديل، تفكير الطفل، دار وائل للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2005، ص36.
- سعادة جودت، تدريس مهارات التفكير مع مئات الامثلة، دار الشرق للنشر والتوزيع، فلسطين، 2003
- جمل محمد جهاد، تنمية مهارات التفكير لدى الطفل، دار الشرق للنشر والتوزيع، 2001
- أبو الهجاء فؤاد حسين، أساسيات التدريس ومهاراته وطرق تدريسه، دار المناهج، الاردن، 2001



الملاحق

الملحق رقم (...): مخرجات برنامج SPSS.26

الفاكرونباخ

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
,724	15

مخرجات تحليل أفراد عينة الدراسة

		الطفل جنس		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	ذكر	40	66,7	40	66,7	66,7	66,7
	أنثى	20	33,3	20	33,3	33,3	100,0
	Total	60	100,0	60	100,0	100,0	

		الولي		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	الام	42	70,0	42	70,0	70,0	70,0
	الاب	18	30,0	18	30,0	30,0	100,0
	Total	60	100,0	60	100,0	100,0	

		التعليمي المستوى		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	ثانوي من اقل	4	6,7	4	6,7	6,7	6,7
	ثانوي	14	23,3	14	23,3	23,3	30,0
	جامعي	42	70,0	42	70,0	70,0	100,0
	Total	60	100,0	60	100,0	100,0	

		الطفل لدى الاكترونية الالعب للعب المفضلة مكان		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	الالكترونية للالعب المخصصة الاماكن	16	26,7	16	26,7	26,7	26,7
	المدرسة	6	10,0	6	10,0	10,0	36,7
	المنزل	38	63,3	38	63,3	63,3	100,0
	Total	60	100,0	60	100,0	100,0	

نوع الالعب الالكترونية المفضلة لدى طفلك

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	المغامرات العاب	18	30,0	30,0	30,0
	والقتال العنف	12	20,0	20,0	50,0
	السيارات سباق	8	13,3	13,3	63,3
	القدم كرة	20	33,3	33,3	96,7
	ثقافية العاب	2	3,3	3,3	100,0
Total		60	100,0	100,0	

نتائج الانحرافات المعيارية و المتوسطات الحسابية

Statistiques descriptives

	N	Somme	Moyenne	Ecart type
X6	60	122	4,07	,785
X7	60	108	3,60	,814
X8	60	119	3,97	,669
X9	60	105	3,50	,682
X10	60	107	3,57	,971
X11	60	110	3,67	,802
X12	60	110	3,67	,959
X13	60	105	3,50	,974
X14	60	112	3,73	,944
15	60	106	3,53	,776
N valide (liste)				

اختبار بيرسون:

Corrélations

		الالعب	التفكير
الالعب	Corrélacion de Pearson	1	,432*
	Sig. (bilatérale)		,017
	N	60	60
التفكير	Corrélacion de Pearson	,432*	1
	Sig. (bilatérale)	,017	
	N	60	60

*. La corrélacion est significative au niveau 0.05 (bilatéral).

اختبار الفروقات:

Statistiques de groupe

	الطفل جنس	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
التفكير	ذكر	40	3,8250	,35670	,07976
	أنثى	20	3,3900	,48178	,15235

Statistiques de groupe

	الولي	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
التفكير	الام	42	3,7190	,43774	,09552
	الاب	18	3,5889	,47813	,15938