جـــــــامعـــة عمـــــار ثليجـــي
كلية العلوم الانسانية و الاسلامية و الحضارة
قسم اعـــلام و اتصـــال
تخصص اعلام و اتصال

المـــوضـــوع :

دور الإتصال الأسري في التحسيس بـــمخاطر الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت

دراسة وصفية تحليلية على عينة من أولياء تلاميذ المتوسطات بمدينة الأغواط

مذكرة تخرج ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر علوم الإعلام و الاتصال

تخصص/ اتصال وعلاقات عامة

من إعداد الطالبتين:
- أمحمدي فضيلة
- بن زيان نجوى

تحت إشراف الأستاذ:
خير الدين حجار

السنة الجامعية : 2018/2017

إهـــــداء

إلى النور الذي ينير لي درب النجاح ،ويا من علمتني الصمود مهما تبدلت الظروف ،

إلى سبب وجودي في الحياة والدي الحبيبين لكما كل التجلي والاحترام .

أقول لهم أنتم وهبتموني الحياة والأمل والنشأة على شغف الإطلاع والمعرفة ،

أهدي هذا السفر المتواضع راجية من المولى عز وجل أن يجد القبول والنجاح ،

وأن أكون عند حسن ظنهما جزاهما الله عني خير الجزاء وحفظهما الله لي،

إلى من كانوا يهيئون لي الطريق ويساندونني ويتنازلون عن حقوقهم لإرضائي ،

إخوتي عائشة وزوليخة والحاج و إبراهيم

أحبكم حبا لو مر على أرض قاحلة لتفجرت منها ينابيع المحبة ،وإلى أفراد أسرتي جميعا ،

ثم إلى كل من علمني حرفا أصبح سنا برقة يضيء الطريق أمامي ،

إلى زملائي وزميلاتي إلى من رافقتني في مشواري الدراسي

خيرة وأمينة ، نصيرة ، مخطارية ، غنية ،ميرة ، نسيبة

وإلى كل من وسعهم قلبي وسقطوا من قلمي سهوا أهديهم ثمرة نجاحي.

فضيلة امحمدي

إهـــــــداء

أهدي ثمرة عملي المتواضع هذا إلى الوالدين العزيزين والكريمين ،

إلى منبع العطف والحنان وأغلى امرأة يهدف بها الوجدان ،

إلى التي سهرت الليالي لتضيء دربي وطريق نجاحي أمي حفظها الله

إلى رمز الأبوة والشهامة ، إلى من علمني مبادئ الحياة وقيمها ،

وضحى من أجلي وشجعني على مواصلة دربي ، أبي أطال الله في عمره ،

وإلى زوجي حفظه الله

وإلى إبني حفظه الله عطاء الله

و إلى إخوتي محمد وزهرة ويحي وبشير وإلى كل عائلة بن زيان وديمح،

وإلى كل الأصدقاء الذين عرفتهم في مشواري الدراسي من الابتدائي إلى الجامعة ،

وخاصة طلبة الإعلام والاتـــــــصال

أنجوى بن زيان

شكر وتقدير

الحمد الله الذي تواضع لعظمته كل شيء الحمد الله الذي استسلم لقدرته كل شيء

الحمد الله الذي ذل لعزته كل شيء الحمد الله الذي خضع لملكه كل شيء

الحمد الله رب العالمين الحمد الله الذي وفقنا لإتمام هذا العمل وما توفيقنا إلا باالله

نتقدم بالشكر الجزيل للأستاذ المشرف

الدكتور خير الدين حجار لقبوله الإشراف على هذه المذكرة وعلى تواضعه الكبير

ورحابة صدره وإصراره على التدقيق في كلّ كبيرة وصغيرة

من المذكرة، وعلى النصائح السديدة والمعلومات القيمة التي لم يبخل

بها علينا. كما نتقدم بالشكر الجزيل أيضا إلى كل من ساعدنا

في إ نجاز هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد .

بن زيان نجوى

امحمدي فضيلة

فهرس المحتويات

	الصفحة
كلمة شكر	
إهداء	
فهرس المحتويات	
قائمة الجداول	
مقدمة	أ-ب
الإطار المنهجي	
1. الإشكالية	5
2. تساؤلات الدراسة	7
3. فرضيات الدراسة	7
4. أسباب الدراسة	8
5. أهمية الدراسة	8
6. أهداف الدراسة	9
7. منهج وأداة الدراسة	9
8. مجتمع الدراسة وعينته	10
9. أدوات جمع البيانات	11
10. مجال الدراسة	12
11. تحديد المفاهيم والمصطلحات	13
12. الدراسات السابقة	16
الإطار النظري **الفصل الأول: الاتصال الأسري والتكنولوجيا**	
1- الاتصال الأسري في ظل التكنولوجيا	22
2- الأبعاد النفسية والاجتماعية الألعاب الالكترونية	23
3- النظريات الاجتماعية المفسرة للعلاقات الأسرية	25
4- واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر	29

الفصل الثاني: الاتصال الأسري والألعاب الالكترونية	
المبحث الأول: الاتصال الأسري	35
1- مفهوم الاتصال الأسري	35
2- أهمية الاتصال الأسري	36
3- أنماط الاتصال الأسري	37
4- مجالات الاتصال الأسري	37
المبحث الثاني: الالعاب الالكترونية	39
1- تاريخ الالعاب الإلكترونية	39
2- مفهوم الالعاب الالكترونية	40
3- أنواع الألعاب الالكترونية	42
4- تصنيف الألعاب الالكترونية	43
5- الالعاب الالكترونية عبر الحواسيب و الانترنت	46
6- مخاطر وفوائد الألعاب الإلكترونية	55
الجانب التطبيقي الفصل الرابع: منهجية الدراسة وإجراءاتها	
1- محور المتعلق بالبيانات الشخصية	65
2-المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام تلاميذ المتوسطات للألعاب الالكترونية	68
3- المحور الثالث أساليب الاتصال الأسري لدى الآباء مع أبنائهم	75
4-المحور الرابع تأثير الاتصال الأسري على الأبناء ممارسي الألعاب الإلكترونية	80
النتائج العامة	95
الخاتمة	98
قائمة المصادر والمراجع	
الملاحق	

قائمة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
1.	توزيع أفراد العينة حسب الجنس	65
2.	توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي	65
3.	بتوزيع أفراد العينة حسب المهنة	66
4.	توزيع أفراد العينة حسب المستوى المعيشي	66
5.	توزيع أفراد العينة حسب عدد الأبناء الملتحقين	67
6.	توزيع أفراد العينة حسب الفترات التي يمارس فيها الابن الألعاب الالكترونية	68
7.	توزيع أفراد العينة حسب معدل ممارسة الابن للألعاب الالكترونية في اليوم	69
8.	توزيع أفراد العينة حسب مدى رؤية بأن الألعاب الالكترونية تضيع معظم وقت ابنك	69
9.	توزيع أفراد العينة حسب السماح للأولاد بامتلاك أجهزة الكترونية خاصة بهم	70
10.	توزيع أفراد العينة حسب السماح للأولاد بالدخول إلى مواقع الألعاب الالكترونية	71
11.	توزيع أفراد العينة حسب مدى السماح للأولاد بالجلوس دائما أمام الأجهزة الالكترونية	72
12.	توزيع أفراد العينة حسب مدى تقليد الابناء لما يرونه في الألعاب الالكترونية	72
13.	توزيع أفراد العينة حسب أنواع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى الابناء	73
14.	توزيع أفراد العينة حسب تفضيلات الابناء لممارسة الألعاب الالكترونية من غيرها	74
15.	توزيع أفراد العينة حسب دور إهمال الأولياء في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية	75
16.	توزيع أفراد العينة حسب تأثير الألعاب الالكترونية على علاقة الابناء الاجتماعية	76
17.	توزيع أفراد العينة حسب الاعتماد في التواصل مع الابناء على الأجهزة الالكترونية	77
18.	توزيع أفراد العينة حسب التأثيرات التي تنتج من تداول الاطفال للألعاب الالكترونية	78
19.	توزيع أفراد العينة حسب مدى منح الاولاد الحرية داخل البيت في لعب كل الألعاب الالكترونية	79
20.	توزيع أفراد العينة حسب الاعتقاد بأن ممارسة الابناء للألعاب الالكترونية أثر سلبي على تواصلهم	80
21.	توزيع أفراد العينة حسب الاعتقاد بأن الحوار مع الأبناء يقوي الصلة بهم	81
22.	توزيع أفراد العينة حسب الأوقات المفضلة للحوار مع الابناء	82
23.	توزيع أفراد العينة حسب مدى امتلاك القدرة على إعطاء بعض النصائح للابناء فيما يخص	83

	خطورة تداولهم للألعاب الإلكترونية	
24.	توزيع أفراد العينة حسب الأماكن المفضلة لدى الاباء في ممارسة ابنائهم للألعاب الإلكترونية	83
25.	توزيع أفراد العينة حسب مدى رضى الابناء بالمعاملة التي يتلقاها من طرف أفراد أسرته	84
26.	توزيع أفراد العينة حسب مدى رضى الابناء بالمعاملة التي يتلقاها من طرف أفراد أسرته	85
27.	توزيع أفراد العينة حسب انعكاسات اللعب بالألعاب الالكترونية على الاطفال	85
28.	توزيع أفراد العينة حسب استخدام الحرمان من اللعب بالأجهزة الالكترونية كعقاب	86
29.	توزيع أفراد العينة حسب متابعة الابناء عند استخدامهم للأجهزة الإلكترونية	87
30.	توزيع أفراد العينة حسب هل امكانية الاستغناء الابناء على استخدامهم للألعاب الالكترونية	88
31.	توزيع أفراد العينة حسب تشجيع دور الأسرة في مراقبة أبناءها عند استخدامهم للألعاب الالكترونية	89
32.	توزيع أفراد العينة حسب تأثير التفرقة في المعاملة الأبناء على الاتصال داخل الأسرة	89
33.	توزيع أفراد العينة حسب تأثير المعاملة الوالدية على استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية	90
34.	توزيع أفراد العينة حسب منظور ان المحافظة على القيم والتقاليد الأصلية والتواصل الأسري يحافظ على قيم الابناء	91
35.	توزيع أفراد العينة حسب مدى تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة مع الابناء	91
36.	توزيع أفراد العينة حسب مدى التخوف من مستقبل الابناء في ظل إفراطهم في استخدام الألعاب الالكترونية	92
37.	توزيع أفراد العينة حسب سابق تقديم الشروحات للأبناء عن كيفية التعامل مع بعض الأمور الحساسة في الألعاب الالكترونية	93
38.	توزيع أفراد العينة حسب المشاركة في ممارسة الألعاب الالكترونية	93

مقدمة:

ممالا شك فيه أن التكنولوجية أثرت على حياة الإنسان وسهلت كثير من التعاملات الحياتية ووفرت كثير من الوقت والجهد، فلعقود طويلة ظلت الأسرة والمدرسة والمسجد تلعب دورا أساسيا في تكوين مدارك الإنسان وثقافته، وتساهم في تشكيل منظومة القيم التي يتمسك بها ويتخذها معالم تتحدد من خلالها مقومات السلوك الاجتماعي، بحيث أصبحت التكنولوجيا اليوم ذات أهمية كبيرة وضرورية بعد أن ارتبطت بها واعتماد هذه المجتمعات على خدماتها في كل المجالات حتى وصلت التكنولوجيا إلى حياتنا نظرا للاعتماد بعض الأعمال والمتطلبات في حياتنا عليها بشكل أساسي فأصبحنا نستخدمها في كل وقت وفي كل مكان ولكن لا فائدة لأي تطور دون وجود الانترنت التي تعتبر الركيزة الأساسية لكل أبعاد التكنولوجيا حتى وصلت إلى قمة هرم هذه الثروة التكنولوجية، لكي تجعلك تتكلم وترى وتسمع وأنت جالس في بيتك ما يحدث في الجزء الآخر من الكرة الأرضية لتبيع وتشتري وتتناقش وتعرض وتقبل وترفض وأنت جالس في مكانك.

استطاعت الانترنت أن تربط بكل بساطة مختلف بقاع المعمورة بعضها ببعض، مما أدى الى تسهيل عمليات الاتصال بين الناس وتسيير الكثير من الاعمال المختلفة المطلوبة منهم الى درجة أصبحت بها شبكة الانترنت عاملا أساسيا من عوامل نجاح الأعمال المختلفة، فأصبح أغلبنا يستخدم الانترنت بشكل يومي وخاصة فئة الشباب والمراهقين، فأصبحوا يتصفحون مواقع التواصل الاجتماعي ومواقع الالعاب الالكترونية.

انتشرت الالعاب الالكترونية انتشارا واسعا وكبيرا ونمت نمو ملحوظا وأغرقت الاسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت الى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل للمراهقين اليوم حيث استحوذت على عقولهم واهتماماتهم فبعدما كانت هذه الألعاب بسيطة يدوية أصبحت بعد ذلك ألعاب فيديوية مختصرة على الشباب والراشدين المتحمسين للحاسوب لتصبح في

وقتنا الحاضر ألعاب الكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب بدأ يثير تساؤلات من المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها وكيفية مواجهتها.

نجم عن انتشار الألعاب الالكترونية في الآونة الأخيرة العديد من المظاهر والمخاطر التي تهدد قيم وسلوك وشخصية الأطفال والمراهقين بشكل عام فالألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين كما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الايجابيات.

فالتطور السريع للألعاب أثر بشكل كبير على التواصل الأسري والمستوى الثقافي لدى المراهقين بعد أن سرقت الألعاب الالكترونية الوقت الذي كانت تعطيه الاسر فلقاء بعضها البعض وأصبحت تحل مكان العائلة والأسرة والمدرسة، وهنا يأتي دور الأسرة في التحسي من مخاطر الأتعاب الالكترونية التي أصبحت تهدد حياة أبنائهم والذي تتجه هذه الدراسة صوب محاولة معالجة هذه الظاهرة ضمن خطة تحتوي على ثلاثة فصول.

تطرقنا في الاطار المنهجي إلى موضوع الدراسة حيث تم من خلاله تحديد الاشكالية مع ضبط تساؤلات الدراسة وكذا توضيح الفروض التي قامت عليها الدراسة وكذا أهمية الدراسة والأسباب الداعية الى اختيارها بالإضافة الى أبرز الاهداف وكذا التطرق الى المفاهيم الاجرائية للدراسة بالإضافة الى استعراض بعض الدراسات السابقة، كذلك توضيح منهج ونوع الدراسة ومعرفة مجتمع والعينة التي اعتمد عليها الباحث في دراسته.

الإطار النظري يضم الفصل الأول الاتصال الأسري و التكنولوجيا تطرقنا فيه الى:

تطرقنا في هذا الفصل الى معرفة دور الاتصال الاسري في ظل التكنولوجيا كما وضحنا

أهمية الأبعاد النفسية والاجتماعية للألعاب الالكترونية وتطرقنا الى أهم النظريات التي

تفسر العلاقات الأسرية

أما الفصل الثاني يتناول أولا: مفهوم الاتصال الاسري وأهميته وأنواعه وأشكاله وأساليبه

ثانيا: حول الالعاب الالكترونية والذي تطرقنا من خلاله الى معرفة ماهي الالعاب الالكترونية وأهميتها وأنواعها وكذا التطرق الى ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية عبر الانترنت بالإضافة الى توضيح مكانة الاتصال الاسري في ظل التكنولوجيا.

أما الجانب التطبيقي تم التطرق فيه إلى عرض وتحليل البيانات من خلال وضع الجداول والتعليق عليها وصولا الى عرض نتائج الدراسة وبعدها ذيلت الدراسة بخاتمة لخصنا فيها أهم النتائج التي توصلنا اليها.

وفي الاخير خاتمة وقائمة مراجع ثم الملاحق.

1/ إشكالية الدراســة:

لاشك في أن التطور هو السمة الأبرز في حياة الإنسان منذ ظهوره الأول على وجه هذه الأرض، فلقد تراكم هذا التطور منذ ذلك الظهور بمعدلات متباينة بفعل القدرة الإنسانية، ولقد شهدت السنوات الماضية تغيرات في مختلف الأصعدة، ومنها الصعيد التكنولوجي، حيث عرف قفزة نوعية من التحولات التكنولوجية التي أصبحت ذو تأثير كبير لا يستهان به على العلاقات بين الأفراد في المجتمع، ولكنها أصبحت تؤثر على الروابط الأسرية بشكل مبالغ، لا شك في أن ظهور وسائل الاتصال التكنولوجية الحديثة أحدثت طفرة في المجتمع ونتجت عنها سلوكيات مختلفة سواء كانت ايجابية أو سلبية، فبعض الناس ترى أن تأثير التكنولوجيا على المجتمع يرجع على كيفية تداولها واستخدامها، وظلت الأسرة والمدرسة تلعبان دورا أساسيا في تكوين مدارك الإنسان وثقافته وتساهمان في تشكيل القيم والأخلاق التي يتمسك بها ويتخذها كمقومات للسلوك الاجتماعي، بما فيها علاقات الآباء بالأبناء، أما الآن فقد انتقل جزء كبير من هذا الدور إلى شبكات الانترنت والهواتف المحمولة والألعاب الالكترونية التي تعود بداياتها للقرن التاسع عشر، عندما قامت شركة يابانية وهي شركة " ماروفوكو" بتصنيع آلة تقوم بتوزيع القمار فبدأت صناعة الألعاب الالكترونية في الظهور.[1]

فظهرت فيليس في هولاند وباناسونيك في كوريا، ومع بداية عقد السبعينات حدثت قفزة هائلة بتجاوز الألعاب الالكترونية حالات القمار والملاهي الكبيرة بظهور الجهاز الشهير "أتاري" عام 1972، ظهر الجاز المنزلي الأول للألعاب الالكترونية بالتوالي، إلى أن أصبحت تجارية مرتبطة بسوق ضخم وتدريجيا تعقدت موضوعات الألعاب[2]، وبدأت تحتوي موضوعات للأطفال والمراهقين والشباب، فقد أظهرت دراسة

---

[1] أنظر إلى الموقع، مقال منشور في الموقع الإلكتروني: www.swalifna.com
الخميس 22 مارس 2018 /12:48

[2] مها حسني الشحراوي، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة**، ط01،دار المسيرة، عمان، الأردن، 2008، ص40.

أجريت حديثا على تلاميذ في إحدى الدول المتقدمة تتراوح أعمارهم بين 10 إلى 13 سنة، أنهم يقضون سبع ساعات ونصف يوميا أمام شاشات الأجهزة الالكترونية دون مراقبة من قبل الأولياء، أي بزيادة ساعة وسبع عشرة دقيقة أكثر مما كان يفعل التلاميذ في العمر نفسه قبل خمسة سنوات، ومن المستغرب أكثر أن الدراسة نفسها أظهرت بعض التلاميذ مما لا يزيد أعمارهم عن ثمانية سنوات يقضون نحو أربع ساعات يوميا أمام شاشة جهاز الكتروني دون مراقبة أوليائهم .[1]

نجم عن تداول الألعاب الالكترونية مظاهر وأخطار عديدة من قبل تلاميذ المتوسطات، فبعد تطبيق " تشارلي" الذي أحدث كوارث في السابق وأدى إلى حدوث إغماءات بين التلاميذ باستحضار الجن عبر التطبيق في موقع الانترنت، ها نحن اليوم مع لعبة " الحوت الأزرق" الالكترونية التي سجلت أول ضحية لها في الجزائر ويتعلق الأمر بالطفل عبد الرحمان من ولاية سطيف والذي تخطى مراحل كل اللعبة ووصل إلى تحدي الموت وفارق الحياة شنقا بطريقة مثيرة للغاية[2]، كما سجلت متوسطات الأغواط بضع حالات على مستوى متوسطة محمد بن عروس تتراوح أعمارهم بين 12 و 14 سنة والذين تخطوا مراحل متقدمة من اللعبة لكنهم لم يصلوا إلى المرحلة الأخيرة وهي مرحلة تحدي الموت بفضل تكاثف جهود إدارة المتوسطة ومربيها [3].

لم تتوقف الألعاب الالكترونية عند الأطفال بل أصبحت تهدد العلاقات الأسرية من خلل تعرض الأسر الجزائرية عامة والأغواطية على وجه التحديد للعديد من التغيرات التي أورثتها بعض مظاهر الضعف الذي قد يدفع بها للانهيار فقد تعرضت الأسر لتأثير التحولات التكنولوجية والاجتماعية التي خضعت لها أثناء عملية التطور التكنولوجي والتي لم تكن تتلاءم ووقائع الأسر في أحيان كثيرة لما استحدثته .

---

[1] وليد أحمد المصري، **الأسرة العربية وهوس الانترنت**، مجلة العربي، العدد 573،أغسطس 2007،ص173.

[2] المشوار السياسي، **الألعاب الالكترونية**، الخطر القاتل لأطفالنا اليوم : 22 مارس 2018.
HTTPS : //WWW.ALEYASSI.DZ.COM

[3] مقابلة مع مدير مؤسسة محمد بن عروس .الأغواط يوم 22 مارس 2018.

من أنماط غريبة عن مجتمعنا والتي أثرت على فاعلية مؤسسات المجتمع والأسرة باعتبارها أبرز هذه المؤسسات وقد صار من المألوف عندنا تحميل الأسرة جميع مظاهر التفكك والانحراف والضياع، التي عادة ما تتضرر منها أطرافها الأساسية وبالخصوص الأب والأم، الأبناء، داخل الأسرة ومن هنا يتبادر في أذهاننا **طرح تساؤلات الدراسة :**

- ما مدى تأثير الاتصال الأسري في التحسيس بمخاطر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ؟

2/ التساؤلات للدراسة :

1- ما حجم استخدام تلاميذ المتوسطات للألعاب الالكترونية عبر الانترنت ؟

2- ما مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي ؟

3- ماهي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا لاهتمام تلاميذ المتوسطات ؟

4- ما واقع الاتصال بين أفراد الأسر الجزائرية في ظل التطور التكنولوجي؟

5- هل أثرت الألعاب الالكترونية على جعل أفراد الأسرة أكثر تفاعلا أم على العكس عملت على عزلتهم؟

3/ فرضيات الدراسة:

- كلما زاد تداول الألعاب الالكترونية من قبل تلاميذ المتوسطات قل تواصل الآباء مع الأبناء.

- كلما قلة ساعات تداول التلاميذ للألعاب الالكترونية زاد الاتصال بينهم وبين أسرهم.

- كلما كان أسلوب التواصل الآباء مع أبنائهم جيد قلة خطورة وتأثير الألعاب الإلكترونية عليهم.

4/ أسباب اختيار الموضوع:

أسباب ذاتية:

تتمثل أساسا في الرغبة في معرفة أنماط الاتصال بين الأولياء والتلاميذ للتحسس والحد من مخاطر الألعاب الالكترونية، كما نطمح أيضا إلى معرفة السبب الرئيسي لاستخدام هاته الألعاب الالكترونية، لهذا ارتأينا لدراسة هذه الظاهرة وأسباب انتشارها الواسع بين أوساط التلاميذ.

أسباب موضوعية:

1- البحث عن أسباب انشار هذه الألعاب الالكترونية عبر الانترنت خاصة في الآونة الأخيرة، وإلى ماذا يعود هذا الانتشار.

2- محاولة معرفة أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب الالكترونية

3- معرفة أنماط التواصل الأسري.

4- البحث عن مخاطر الألعاب الالكترونية التي تهدد حياة التلاميذ .

5- الكشف عن آثار الألعاب الالكترونية التي أصبحت تستعمل بكثرة من طرف فئة جد حساسة وهي المراهقين.

5/ أهمية الدراسة:

يعد الاتصال داخل الأسرة من الأساليب الايجابية التي تعزز العلاقات باعتبارها عملية اجتماعية لتحقيق مصالح أو منافع مشتركة والأسرة الصالحة هي التي يسعى فيها الآباء لتحقيق التوافق لأبنائهم حتى يعيشون في آمن نفسي ويحققون ذواتهم بطرق سلمية، وتبلغ أهمية الدراسة في توضيح الدور الذي يمثله الاتصال بين أفراد الأسرة فيكون بالحوار والتشاور والتفاهم والإقناع وتشاطر المسؤوليات للحفاظ على كيان الأسرة والوصول بها إلى الأمان، ومع توسع في تلك المقومات ينتج علاقة تبادلية بين الآباء والأبناء، وبذلك يساعد الآباء أبنائهم في معرفة مخاطر التكنولوجيا ومحاولة التحسس المخاطر التي تتنج عن تداولهم للألعاب الالكترونية.

6/ أهداف الدراسة :

1- التعرف على مختلف أنماط التواصل الأسري التي يطبقها أولياء الأمور .

2- معرفة عوائق الاتصال بين الآباء والتلاميذ لنجاح عملية التحسس من مخاطر الألعاب الالكترونية.

3- كشف أنماط لاتصال داخل الأسرة

4- الكشف عن أي من هذه الأنماط أكثر فاعلية

5- معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية على تلاميذ المتوسطات

6- التعرف على أثر استخدام الألعاب الالكترونية الناتجة عن التطور التكنولوجي على العلاقة بين أفراد الأسرة .

7- التعرف على دور الألعاب الالكترونية في بناء قيم أسرية أم هدمها

8- محاولة إيجاد حلول وسبل من أج التحسس من مخاطر الألعاب الالكترونية داخل الأسر.

7/ منهج الدراسة:

عرف المنهج على أنه خطوات منتظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يصل الى نتيجة معينة، وبهذا يكون في مأمن من أن يحس صواب ما هو خطأ أو العكس، وعرفه آخر بقوله: أن منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العليمة التي تهيمن على سير العقل، وتحدد عملياته من أجل الوصول الى نتيجة معلومة، وهو بهذا على التأمل والشعور[1]

تندرج هذه الدراسة في اطار البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة، أو موقف اجتماعي معين، ودراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما وهو منهج يلجأ اليه الباحث عندما يكون على علم بأبعاد أو جوانب الظاهرة

[1] فتحي عبد الهادي، **البحث ومناهجه في علم المكتبات**، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر، 1985، ص172.

التي يريد دراستها نظرا لتوفر المعرفة بها من خلال بحوث استطلاعية أو وصفية سبق أن أجريت على هذه الظاهرة، إلا أنه يريد التوصل الى معرفة دقيقة وتفصيلية عن عناصر الظاهرة موضوع البحث تفيد في فهم أفضل لها أو في وضع سياسات أو اجراءات مستقبلية خاصة بها وقد يكون هذا الوصف كميا أو كيفيا[1]

ولأن دراستنا تهدف الى الكشف عن دور الاتصال الأسري في التحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت كان إلزاما علينا إختيار المنهج الذي يتلاءم مع هذه الدراسة فنظرا لأهمية البحث العلمي واختلاف تخصصات الباحثين تعددت المناهج العلمية المتبعة فلجأنا الى المنهج الوصفي لأنه الأنسب في هذه المواضيع.

8/ مجتمع الدراسة والعينة:

1-**مجتمع الدراسة:** يتمثل المجتمع الاحصائي على أولياء تلاميذ متوسطات ولاية الأغواط فكان من المستحيل دراسة المجتمع بأكمله فقمنا باختيار أربع متوسطات على مستوى مدينة (متوسطة الشيخ محمد عزوز، متوسطة خديجة أم المؤمنين، متوسطة محمد بن عروس، متوسطة حبيب شهرة)، كما قمنا بأخذ عشر عينات على مستوى كل مؤسسة.

2-**عينة الدراسة:** وهي العينة المتاحة.

يتم اختيار عدد من الأفراد الذي يستطيع العثور عليهم في مكان وفترة زمنية محددة عن طريق الصدفة وذلك لسهولة استخدامها وهي بالتأكيد أحيانا لا تمثل المجتمع الأصلي بدقة فيصعب تعميم نتائج البحث الذي يتناوله على المجتمع الأصلي كله[2]

وتتكون عينة البحث لهذه الدراسة من أولياء تلاميذ المتوسطات الأربعة الذين أتيحت فرصة رؤيتهم في اجتماع لأولياء التلاميذ على مستوى المتوسطات الأربعة، فقمنا بتوزيع 10 استبيانات للأولياء على مستوى كل متوسطة، أي 40 استمارة استبيان، وقد تم استرجاع 35 استمارة فقط، وعممت النتائج على هذا الأساس.

---

[1] إحسان محمد الحسن، **الأسس العلمية لمناهج البحث**، دار الطليعة للنشر، بيروت، ط1، 1982، ص34.

[2] خالد الهادي، فدوى عبد المجيد، **المرشد المفيد في المنهجية وتقنيات البحث العلمي**، دار هومة، الجزائر، 1996، ص43.

9/ أدوات جمع البيانات:

يعتبر الاستبيان أو الاستمارة من أهم وأكثر أدوات جمع المعلومات والبيانات استخداما في البحوث النفسية والتربوية والاجتماعية وذلك نظرا لقلة تكلفة استخدامها من جهة وسهولة استخدامها ومعالجة البيانات التي تحصل عليها من جهة أخرى وهي ببساطة قائمة أسئلة توجه للأفراد ليقوما بالإجابة عليها وهذا للحصول على معلومات حول موضوع معين، ويمكن تعريف الاستبيان على النحو التالي:

1-الاستبيان وسيلة الاتصال الأساسية للباحث والمبحوث: تحتوي على عدة أسئلة تدور حول الموضوع المراد الاجابة عليه من طرف المبحوث[1]

2-الاستبيان في أبسط مفاهيمه هو مجموعة أسئلة تعد إعدادا محددا وترسل بواسطة البريد أو قد تسلم الى أشخاص المختارين لتسجيل اجاباتهم على ورقة الأسئلة الواردة ثم اعادتها ثانية وهذا ما يطلق عليه (الاستخبار)، ويتم ذلك بدون مساعدة الباحث للأفراد سواء في فهم الأسئلة أو تسجيل الاجابات عليها.

وقد تنشر الأسئلة المطلوب الاجابة عليها في الصحف والمجلات والتلفزيون ليجيب عليها الافراد ويرسلونها الى العميدة المشرفة على البحث، ويعرف أيضا بالاستبيان البريدي

3-الاستبيان وسيلة للحصول على اجابات عن عدد من الأسئلة المكتوبة في نموذج يعد لهذا الغرض ويقوم المجيب بملئه بنفسه[2]

4-الاستبيان وسيلة منظمة لجمع المعلومات وتحليلها بغرض اتخاذ اجراءات أو اصدار أحكام أو اتخاذ قرارات بهدف التطوير والتحسين[3]

في دراستنا هذه قمنا بوضع مجموعة من الأسئلة الموجهة لأولياء التلاميذ للإجابة عنها متعلقة بدور الايصال الأسري في التحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

---

[1] أحمد بن مرسلي، **مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال**، طبعة ثالثة، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2007، ص286.

[2] محمد زيان عمر، **البحث العلمي مناهجه وتقنياته**، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1988، ص292.

[3] محمد زيان عمر، **البحث العلمي مناهجه وتقنياته**، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1988، ص292.

وهذه الاستمارة وضعت من أجل إثبات أو نفي فرضيات البحث والاجابة على تساؤلات الاشكالية وقد تم تحكيم الاستمارة من طرف أساتذة قسم الاعلام والاتصال:

الاستاذ حجاج مداني

الاستاذ النوعي عبد القادر

الاستاذة آيت قاسي دهيبة

وبعد تعديل وحذف بعض الأسئلة من قبل الاساتذة وضعت الاستمارة بشكلها الأخير حيث كان عدد أسئلته 48 سؤال ليصبح بعد تعديله 38 سؤالا.

وقد تم تقسيم الاستبيان الى ثلاثة محاور:

المحور الأول: البيانات الشخصية

المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام تلاميذ المتوسطات للألعاب الالكترونية.

المحور الثالث: أساليب الاتصال الأسري لدى الاباء مع أبنائهم.

10/ مجال الدراسة:

تقتصر الدراسة الحالية على الحدود التالية :

1- الحدود الزمانية:

تم إجراء الدراسة الميدانية من 22 جانفي 2018 إلى غاية 30 أفريل 2018.

2- الحدود المكانية:

تم إجراء الدراسة الميدانية بمدينة الأغواط، وقد تم اختيار أربع متوسطات على مستوى المدينة، اختيرت هاته المتوسطات بطريقة قصدية لأننا لاحظنا تداول معظم تلاميذ المتوسطات الأربعة للألعاب الالكترونية وتسجيل العديد من الحالات التي تأثرت من تداولها لهاته الألعاب .

أسماء المتوسطات الأربعة:

- متوسطة الشيخ محمد عزوز
- متوسطة محمد ببن عروس

- متوسطة خديجة ام المؤمنين

- متوسطة حبيب شهرة

3-الحدود البشرية :

حجم عينة الدراسة 40 من أولياء تلاميذ المتوسطات الأربعة لولاية الأغواط تم تقسيم العينة تتساوى أي 10 عينات على مستوى كل متوسطة وعلى ذلك الأساس عممت نتائج الدراسة.

11/ تحديد مفاهيم ومصطلحات الدراسة:

تعريف الاتصال:

لغة : يرجع أصل الكلمة في اللغة العربية إلى الفعل اتصل والاسم يعني المعلومات المبلغة أو الرسائل الشفوية أو تبادل الأفكار والآراء والمعلومات عن طريق الكلام أو الإشارات كما تعني الكلمة أيضا شبكة الطرق أو شبكة الاتصالات وكلها تؤكد على أهمية التفاعل والعلاقات الإنسانية بين البشر .[1]

تعريف الاتصال اصطلاحا:

1- يعرف تشارلز كولي الاتصال: ذلك الميكانيزم الذي توجد من خلاله توجد العلاقات الإنسانية وتنمو وتتطور الرموز العقلية بواسطة وسائل النشر هذه الرموز عبر المكان واستمراره عبر الزمان.[2]

2- يعني الاتصال فنيا حسب ريكارد أندي، عملية يقصد بها مصدر نوعي بواسطتها إثارة استجابة نوعية لدى المستقبل أي أنه عملية مقصودة هادفة وذات عناصر محدودة.[3]

3- الاتصال هو العملية أو الطريقة التي يتم عن طريقها انتقال المعرفة من شخص لآخر حتى تؤدي إلى التفاهم بين هذين الشخصين أو أكثر وبذلك يصبح لهذه العملية

---

[1]فضيل دليو، **اتصال المؤسسة (إشهار – علاقات عامة- علاقات مع الصحافة)**، القاهرة، دار الفجر للنشر والتوزيع، 2003، ص21.

2أحمد بخوش، **الاتصال والعولمة**، القاهرة، دار الفجر للنشر والتوزيع ن ط2008،01، ص9.

3مي العبد الله، **نظريات الاتصال**، بيروت، دار النهضة العربية، ط2006،01، ص23

عناصر ومكونات ويكون لها اتجاه تسير فيه وهدف تسعى غلى تحقيقه ومجال تعمل فيه ويؤثر فيها .[1]

تعريف الأســـرة :

لغة، أسرة الرجل:

عشيرته ورهطه الأدنون لأنه يتقوى بهم، والأسرة عشيرة الرجل وأهل بيته .[2]

والأسرة : أهل بيت الإنسان وعشيرته وأصل الأسرة الدرع الحصينة وأطلقت على أهل بيت الرجل لأنه يتقوى بهم .

تعريف الأسرة اصطلاحا :

1-يعرف جورج ميردوك: الأسرة أنها جماعة اجتماعية يقيم أفرادها جميعا في مسكن مشترك ويتعاونون اقتصاديا ويتناسلون .[3]

2- **يعرف أوجست كونت :** جماعة من الأشخاص يرتبطون بروابط الزواج والردم أو التبني ويعيشون معيشة واحدة ويتفاعلون كل مع الآخر في حدود أدوار الزوج والزوجة : الأم والأب، الأخ، الأخت ويشكلون ثقافة مشتركة .[4]

3- **يعرف أنتوني جيدنز :** فيعرف الأسرة على أنها مجموعة من الأفراد المرتبطين مباشرة بصلات القرابة ويتولى أعضائها البالغون مسؤوليات تربية الأطفال أما علاقات القرابة فهي الصلات التي تقوم بين الأفراد إما على أساس الزواج أو من خلال روابط الدم والنسل مثل الأمهات والآباء والأشقاء والبنين وغيرهم .[5]

تعريف الاتصال الأسري :

1حسين حمدي الطوبجي، **وسائل الاتصال والتكنولوجيا**، الكويت : دار القلم، ط08، 1987،ص25.

[2] **المعجم الوجيز**، لمجمع العربية : دار الثقافة، 1411هـ، ص 16.

[3] جابر عوض سيد حسن، خيري الجبلي: **الاتجاهات المعاصرة في دراسة الأسرة والطفولة**، المكتبة الجامعية، الإسكندرية، 2000، ص07.

[4] حسين عبد الحميد رشوان: **الأسرة والمجتمع، دراسة في علم الاجتماع والأسرة**، مؤسسة شباب الجامعة، الاسكندرية، 2003، ص21.

5 عبد الله عبد الرحمان: **علم الاجتماع النشأة والتطور**، الاسكندرية، دار المعرفة الجامعية، 1999، ص253.

1-الاتصال الأسري هو تلك العلاقة التي تقوم بين أدوار الزوج والزوجة والأبناء، بما تحدده الأسرة ويقصد بها أيضا " طبيعة الاتصالات والتفاعلات التي تقع بين أعضاء الأسرة، ومن تلك العلاقة التي تقع بين الزوج والزوجة وبين الآباء والأبناء وبين الأبناء نفسهم.

2- الاتصال الأسري هو اتحاد مجموعة من الأشخاص بروابط الدم، الزواج، التبني، إذ يتواصلون مع بعضهم البعض بأدوارهم الاجتماعية .[1]

3- الاتصال الأسري هو تلك العلاقة التي تكونها الأسرة مع أفرادها سواء كانت هذه العلاقة روابط الدم أو الأصهار أو الأنساب .[2]

تعريف الاتصال الأسري إجرائيا:

هو العلاقة بين الآباء والأبناء داخل الأسرة من خلال تفاعلهم مع بعضهم البعض ومدى تأثير الآباء على الأبناء للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

تعريف الألعاب الالكترونية:

لغة : الألعاب : جمع لعب وهو اللهو والتسلية

الكترونية : مفرد الكتروني ومنسوب إلكترون.

الألعاب الالكترونية : هي الألعاب تتداول على جهاز الكتروني تشمل العديد من المراحل قصد تأثير الدماغ البشري .[3]

تعريف الألعاب الالكترونية اصطلاحا :

1-يعرفها سالين وزيمان:

بأنها عبارة عن ألعاب متوفرة على هيئة الكترونية.[4]

2- الألعاب الالكترونية :

---

[1] صالح محمد على أبو جادو، **سيكولوجية التنشئة الاجتماعية**، عمان: دارة المسيرة، ط4،2004،ص218.

[2] عبد القادر القصير، **الأسرة المتغيرة في مجتمع المدينة العربية**، بيروت: دار النهضة العربية، 1999، ص201.

[3] المعجم المعاني **الجامع**، معجم عربي- عربي ص 135

[4] أبو العينين علاء : حياة أفضل بلاستيشن .

هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة، ويتم تشغيلها بواسطة الحاسوب أو الهواتف النقالة والفيديو.

3- الألعاب الالكترونية:

هي استخدام للتقنية والرسوم المتحركة من قبل الشركات المتخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعليا أو عبر النت يتم فيها إشباع حاجات اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة[1].

تعريف الألعاب الالكترونية إجرائيا:

هي عبارة عن ألعاب متوفرة على هيئة الكترونية عبر الانترنت، استخدمت التقنيات التكنولوجية في تصميمها لإيجاد تفاعل بين اللاعب والجهاز الالكتروني تتطلب هاته الألعاب من اللاعب تحقيق عدد من المهمات لتحقيق أهداف معينة.

12/ الدراسات السابقة:

إن أية دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت اليه أو محاولة تقليد ما توصلت اليه من خلال ادخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي تم اجراءه.

- **الدراسة الاولى:** دراسة صافة أمينة سنة 2015-2016 بعنوان أثار استعمال التكنولوجيا الحديثة على أفراد الاسرة الجزائرية

هدفت الدراسة الى معرفة عادات وأنماط استعمال المراهقين الجزائريين للتكنولوجيا الحديثة.

[1] http://woman,is/message.com

تمثلت عينة هذه الدراسة في العينة العشوائية واستخدمت أداة الاستبيان والمقابلة كأداة لجمع البيانات وفق المنهج الوصفي.

وكان من ابرز نتائجها

أثبتت الدراسة أن استعمال التكنولوجيا الحديثة في الجزائر يتم لحاجات ترفيهية وشخصية بنسبة 60%.

تساهم التكنولوجيا الحديثة في ابعاد أفراد الأسرة عن بعضهم البعض مما يقلل من فرص التقاء أفراد الأسرة.[1]

- **الدراسة الثانية:** دراسة فاطمة بنت محمد الأحمري بعنوان أثر استخدام وسائل الاتصال الحديثة على الاتصال الاسري.

هدفت الدراسة على معرفة ما أثر استخدام وسائل الاتصال الحديثة على الاتصال الاسري في المجتمع السعودي.

تمثلت عينة هاته الدراسة في العينة العشوائية بسيطة واستخدمت آداة الاستبيان كوسيلة لجمع المعلومات وفق منهج المسح الاجتماعي.

وكان من أبرز نتائجها:

كانت الأغلبية العظمى من أفراد عينة الدراسة من الذكور بنسبة 55.5 % بينما الاناث 45.5%

ان العزلة التي تفرضها وسائل الاتصال الحديثة على مستخدمي الانترنت تؤدي الى عدم الترابط الأسري.

إن أسباب استخدام أفراد العينة لوسائل الاتصال الحديثة أنها وسيلة لنشر الأخبار التي تخص الأسرة[2]

[1] صافة أمينة(2015): **أثار استعمال التكنولوجيا الحديثة على أفراد الأسرة الجزائرية**، رسالة ماجيستير تخصص إعلام واتصال، جامعة الجزائر.

[2] فاطمة بنت محمد الأحمري: **أثر استخدام وسائل الاتصال الحديثة على الاتصال الأسري**، رسالة ماجيستير تخصص إعلام واتصال، جامعة الملك عبد العزيز.

- **الدراسة الثالثة:**

دراسة مريم قويدر بعنوان أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تمثلت عينة هذه الدراسة في العينة غير العشوائية العنقودية في اختيار الاطفال الذين ستجرى عليهم الدراسة واستخدمت أداة المقابلة والاستبيان والملاحظة كأدوات لجمع البيانات الميدانية وفق المنهج الوصفي.

وكان من أبرز نتائجها:

أغلبية أفراد العينة يقلدون أبطالهم المفضلين وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه.

اغلبية أفراد العينة أصبحت لديهم عزلة عن المجتمع وأسرهم[1]

- **الدراسة الرابعة:** دراسة برتيمة سميحة بعنوان الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة عروك قويدر

هدفت هذه الدراسة الى معرفة العلاقة بين الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي وتمثلت عينتها في العينة القصدية العمدية بما أن مجتمع البحث كبير فلا يمكن تحديد حجمه بدقة باللجوء الى هلبة العينة واستخدمت أداة الملاحظة والاستبيان لجمع البيانات وفق المنهج الوصفي

وكان من أبرز نتائجها

هناك فروق بين ذكور واناث العينة فيما يخص الامور والتي تم تعلمها من خلال ممارسة الالعاب الالكترونية

هناك علاقة ايجابية بين اقبال التلاميذ على الالعاب الالكترونية وممارسة العنف داخل الوسط المدرسي[2]

---

[1] مريم قويدر (2011): **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، رسالة ماجيستير في علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر.

[2] برتيمة سميحة: **الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي**، رسالة ماجيستير، تخصص اعلام واتصال، جامعة وهران، الجزائر.

- **الدراسة الخامسة:** دراسة دلال عبد العزيز سنة 2008 بعنوان الالعاب الالكترونية وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي هدفت الدراسة الى معرفة:

هل الالعاب الالكترونية لها انعكاسات سلبية على مستوى التحصيل المدرسي لدى التلاميذ المراهقين؟

تمثلت عينة الدراسة في العينة القصدية في اختيار التلاميذ الذين ستجرى عليهم الدراسة واستخدمت أداة الاستبيان كأداة لجمع البيانات وفق المنج الوصفي

وكان من أبرز نتائجها:

أن التلاميذ توجههم كبير نحو الألعاب الالكترونية مما أدى الى تراجع مستواهم الدراسي

معظم أفراد العينة الذين يستخدمون الالعاب الالكترونية مستواهم الدراسي من متوسط الى ضعيف[1]

[1] دلال عبد العزيز (2008): **الالعاب الالكترونية وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي**، رسالة ماجيستير تخصص إرشاد النفسي والتربوي، جامعة عمان العربية.

جوانب الاستفادة من الدراسات السابقة:

مما لاشك فيه أن الدراسة الحالية استفادت كثير مما سبقها من دراسات حيث حاولت أن توظف كثيرا من الجهود السابقة للوصول الى تشخيص دقيق للمشكلة ومعالجتها بشكل شمولي ومن جوانب الاستفادة العلمية للدراسات السابقة ما يلي:

1)استفادت الدراسة الحالية من جميع الدراسات السابقة في الوصول الى صياغة دقيقة للعنوان الموسوم بـــ: دور الاتصال الأسري في تحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.

2)استفادت الدراسة الحالية من جميع الدراسات السابقة في الوصول للمنهج الملائم لهذه الدراسة.

3)وظفت الدراسة الحالية توصيات ومقترحات الدراسات السابقة في دعم مشكلة الدراسة وأهميتها خصوصا دراسة مريم قويدر.

4)استفادت الدراسة الحالية من دراسة صافة أمينة ودراسة برتيمة سميحة في صياغة أدوات الدراسة.

5)استفادت الدراسة الحالية من دراسة مريم قويدر ودراسة فاطمة بنت محمد الأحمر في اثراء الاطار النظري.

1/ الاتصال الأسري في ظل التكنولوجيا:

إن الركيزة الأساسية لتطور أي مجتمع هي الأسرة وإذا رجعنا بالأسرة غلى زمن جميل مضى لوجدنا الاختلاف الشديد، بينما كانت عليه وما هي عليها لأن من نمط في المعيشة خاصة الاجتماعية والتواصلي فتلاشت سلطة الأب مبرزة بعض الحريات للمرأة واختفت معها حكايات الجدة، وما كان يحكي ويروي، صار الآن مرئيا وبوسائل رقمية حديثة واختفت معها حتى مظاهر الدفء والتلاحم ليحل الجفاء محله داخل الأسرة في عصر ملأته شبكات الانترنت واتصالاته اللاسلكية وتكنولوجيا رقمية باتت هي الأمر الناهي داخل الأسرة فبين الانترنت والهاتف النقال أصبح الفرد داخل أسيرا لها حتى إنها باتت تهدد التواصل داخل الأسر.[1]

تقوم وسائل التكنولوجيا بدور هام في إيجاد نوع من الترابط بين أجزاء البناء الاجتماعي ووحداته في المجتمع سواء كانت تلك الأجزاء جماعات أو نظم ومؤسسات اجتماعية أو ثقافية فرعية، كما أنها في نفس الوقت يمكنها أن تساهم في المساهمة على زعزعة العلاقات الترابطية أو إخفائها وبفضل الثورة المعلوماتية الحديثة في جميع وسائل الاتصال التكنولوجية أصبح إنسان اليوم يتلقى سيلا منقطع خاصة الانترنت التي تعكس المعلومة التي يتم الاطلاع عليها والبحث عنها أو بثها وإرسالها مستوى ثقافة الشخص، ومع الانتشار الواسع للوسائل التكنولوجية خاصة داخل المنازل وتوفرها بصفة تتسمح للأب كان باستخدامها أصبحنا لا نرى أفراد الأسرة يلتقون حول مائدة واحدة وقد تجمعهم وجبة ما وهم يتبادلون الحديث هذا اعترافا من أحد الأبناء قائلا : لا أريد أن ألقي اللوم على احد ولكني للأسف لم أتلقى تربية سليمة منذ صغري فتربيتي وثقافتي تلقيتها من التلفاز و القنوات الفضائية بالإضافة غلى الانترنت ووسائل التكنولوجيا[2] وفي ظل التحولات

[1] الباحثة زينب مرغاد، **الاتصال الأسري في ظل التكنولوجيا**، مجلة علوم الانسان والمجتمع، العدد09 مارس2014.

[2] الباحث عباس السبتي، **التكنولوجيا وضعف العلاقات الاجتماعية في الاسرة**، أسباب حلول، دراسة مكتبية، مجلة القرقان الالكترونية، فبراير2012.

التكنولوجية المتسارعة أدت إلى إحداث أزمات اجتماعية وثقافية أهمها غياب التواصل داخل الأسرة، ويعتبر هذا من أهم وأكبر معوقات التنشئة الاجتماعية التي تجعل الفرد متأثرا بالتكنولوجيا ووسائل الاتصال وكذا تأثره بالثقافة الغربية وميله للتغيير والتكيف مع الحياة العصرية مما يؤدي عادة على إضعاف الروابط الأسرية وبالتالي زيادة التباعد من حيث العلاقات فيما بينهم والتقليل من فاعلية اللحمة والعواطف الأسرية، هذه التحولات التكنولوجية أفرزت تفاعلات جديدة داخل الأسرة، مما ظهر عنه تفكك وتنافر عززته عزلة اجتماعية في المجتمع عامة والأسرة خاصة.[1]

ويعتبر دخول الأجهزة التكنولوجية في الأسرة فقد رسخ مفاهيم الانفراد والانعزالية في الأسرة، حيث أصبح لكل فرد من أفراد الأسرة جهاز خاص بهذا لا أحد يتعدى على خصوصيته في استخدامها وهذا ما باعد بين أفراد الأسرة وخاصة الأطفال جراء استخدام هذه الأجهزة التوحد الذي يكون فيه المخ غير قابل لاستيعاب المعلومات أو معالجتها ما يؤدي إلى صعوبة الاتصال بمن حوله واضطرابات في اكتساب مهارات التعليم السلوكي والاجتماعي.[2]

2/ الأبعاد الاجتماعية والنفسية للألعاب الالكترونية:

أولا: الاجتماعية:

من الأبعاد الاجتماعية للألعاب الالكترونية ضعف العلاقات الاجتماعية بسبب التقليد الأعمى، بحيث تأثر الأطفال بالألعاب الالكترونية والوسائل التكنولوجية الدرجة التقليد الأعمى لأبطال وهميين وتقليدهم بارتكاب جرائم خطيرة، حيث أظهرت دراسات علمية أن الألعاب الالكترونية لها أضرار كبيرة على عقلية الأطفال، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة

[1] د.طاوس وازري، أ.عادل يوسف، **وسائل التكنولوجيا الحديثة وتأثيرها على الاتصال بين الآباء والأبناء**، الملتقى الوطني الثاني حول الاتصال وجودة الحياة في الأسرة أيام 09/10 أفريل 2013 بكلية العلوم الانسانية والاجتماعية، قسم العوم الاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة.

[2] أ. الكد محمد، شبكات التواصل الاجتماعي واشكالية التباعد الأسري، دراسة حالة على الأسرة الجزائرية، جامعة الجلفة.

اجتماعية إذ أصبح مدمنا على الألعاب الالكترونية، وما شابهها، وبينت الدراسات أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في التكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية، التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى الوحدة الاجتماعية والفراغ النفسي سواء في الأسرة أو خارج الأسرة.[1]

– كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والاجتماعي والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته، كما أنه تضع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجاته من هذه اللعبة.

وكثيرا ما تثار مشكلات بين الأخوة حول من يلعب على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه اللعب معه، فالألعاب الالكترونية تضع طفلا غير اجتماعي، فالطفل يقضي ساعات طويلة مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلا منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلا.[2]

ثانيا: الأبعاد النفسية :

لقد بينت الدراسات النفسية أن أكثر الأفراد تعرضا للخطر هم الأطفال المدمنون على الألعاب الالكترونية، حيث تجعلهم يعانون من العزلة الاجتماعية والفشل في إقامة علاقات إنسانية طبيعية مع الآخرين، وذلك لأن العالم الالكتروني قدم لهم مجالا واسعا التفريغ قلقهم، وإقامة علاقات غامضة مع الآخرين، تخلق لهم نوعا من الألفة المزيفة، فيصبح هذا العالم الجديد الملاذ الآمن لهم من خشونة وقسوة عالم الحقيقة كما يعتقدون حتى يتحول عالمهم هذا إلى كابوس يهدد حياتهم النفسية ويعرضها للخطر، مما يجعلهم يشعرون

[1] مها حسين الشحراوي، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة**، دار المسيرة للطباعة والنشر، ط2008، ص311.

[2] فتح الله مندور عبد السلام، **الوسائل التعليمية للأطفال، الرياض**، دار الصعيمي للطباعة والنشر، ط2013، ص270.

بالفشل في حياتهم العملية وذلك بسبب عدم الرغبة بالقيام بواجباته وأعماله المفروضة عليه، مما يولد لديهم العصبية والعدوانية، فيصبح عصبيا لأنه لا يريد فراقها وإنما يريد أن يبقى ويستمر باللعب ويفقد التواصل مع الآخرين في المدرسة أو مع الأهل أو الأقارب.[1]

3/ النظريات الاجتماعية المفسرة للعلاقات الأسرية:

- **نظرية التبادل الاجتماعي:**

وتفترض النظرية أن كل علاقة بالآخر تنطوي على بعض الفائدة وببعض التكلفة، ويحاول كل طرف في علاقة مما أن يعظم ما يستفيده من العلاقة ويقلل التكلفة المبذولة فيها، بمعنى أن التجاذب يحدث بين الأشخاص بحيث تكون الفائدة المتحصلة من العلاقة (مادية أم معنوية) أكبر من تكلفة العلاقة أي ما يبذله أطراف العلاقة في الحفاظ عليها واستمرارها.

وكثيرا ما تخضع العلاقة بين الزوجيين المتبادل الاجتماعي بحيث تنطوي على نوع من المواصلة بين ككل ما يقدمه كل طر فيها للطرف الآخر، كل طرف في العلاقة قد هيأ للطرف الآخر مصادر، حيث يقوم التبادل على مدى تبادل المكافآت والإثبات بين الزوجين باعتبارها المعززات للعلاقة الزوجية بحيث يرتبط الرضا الزواجي بزيادة ما يحققه الزاج من تعزيز لكل من الزوجين، إما إذا كان الزواج ينطوي على كثير من عوامل الفقد أو الخسارة فاءت هذه الوحدة الزوجية، قد تتعرض للاضطراب أو سوء التوافق.

فلكي نحافظ على استمرار علاقة ما فإننا نوازن بين التكلفة والمكاسب، أي يجب أن نفعله أو نقدمه للطرف الآخر وأوجه الإشباع التي تحققها العلاقة في المقابل وعادة ما يقيس كل طرف هذه المكاسب وفقا لمدى مطابقتها لتصوره الذاتي للعلاقة وهو تصور ينشأ عن

[1] http //WWW.ALUKAN.NET/SOCIAL 0/38731

خبرات سابقة بالآخرين ومعرفة بكيفية تكون العلاقات الأخرى المماثلة لهذه العلاقة لدى الآخرين[1]

ووفقا للنظرية فإنه تنتهي العلاقة حين تتجاوز تكلفة العلاقة بالنسبة لطرف من فائدة، أي حين يزاول الجهد دون المال.

وفي عصر ترتفع فيه معدلات الطلاق و به قدر كبير من التأكيد على تحقيق الذات فإن الذين يستمرون في علاقتهم الزوجية من المفترض أنهم يشعرون بالرضا عن زواجهم ولكن في الواقع فقد يستمر الفرد في علاقة زوجية غير مرضية له، وذلك في حالة وجود حواجز قوية صعبة تجعل الطلاق صعبا أو حيين تكون البدائل المتاحة لهذه العلاقة قليلة.[2]

وتنطبق نظرية التبادل الاجتماعي على علاقة الآباء بالأبناء، فالقوة التي يمتلكها الوالدين على الأبناء تبدو في مرحلة الطفولة المبكرة عندما يكوون الطفل محتاجا معنويا وماديا إلى والديه وفي المقابل يسعد الوالدان، كلما نشعر بسعادة ابنهما ولكن خلال نمو الطل تنمو لديه بعض الموارد التي تجعله يطور علاقته مع والديه بحيث تتطور على عملية مساوية، ففي مقابل طاعته لوالديه يحصل على أشياء يفضها هو، وهذه الأشياء تتغير من مرحلة عمرية إلى أخرى، وتتضمن هذه العملية التبادلية بين الوالدين والأبناء مفاهيم المكافأة والكسب والخسارة والتكلفة، ووفقا لما سبق فإن الباحث يؤكد على أن كل طرف من أطراف العلاقات الأسرية يقيس الفائدة والمكاسب من العلاقة وكذلك تكلفتها (أي ما يجب أن يقدمه وما يجب أن يحصل عليه) وفقا لتوقعاته وتصوراته الذاتي عن العلاقة وأن هذه التوقعات ناتجة عن خبرات سابقة أو معرفة بكييف تكون العلاقات المماثلة لهذه العلاقة لدى الآخرين أو كلاهما وهو أمر على جانب كبير من الأهمية إذ يتفق ذلك مع

[1] ممدوحة محمد سلامة، **الأساليب الاحصائية في العلوم النفسية والتربوية والاجتماعية**، الطبعة الأولى، سنة 2000 ص131-145.

[2] معن خليل عمر، نظريات معاصرة في علم الاجتماع، الطبعة الأولى، سنة2005 ص328.

الفرضيات الأساسية للدراسة الراهنة.[1]

- **نظرية صراع الأدوار:**

وتعتبر من النظريات الهامة في دراسة الأسرة خاصة عندما يكون التركيز منصبا على العمليات الداخلية في الأسرة مثل العلاقات الأسرية، حيث تؤكد على أهمية التفاعلات الأسرية، بما يعطي الأسرة نظرة أكثر شمولية من خلال التفاعلات التبادلية بين أعضائها، فاختلال سلوك أحد الأعضاء لا يوحي وفقا للنظرية بأن هذا الفرد هو السبب في اضطرابه أو سوء توافقه من وإنما يجب دراسة التفاعلات الموجودة في الأسرة ككل من (أب، أم وأبناء) في تفاعل كلي للمعرفة مدى تأثر وتأثر كل منهم بالآخر أكثر من التركيز على الأفراد الذين يكونون الأسرة .

ويشكل الدول بشكل عام التوقعات المشتركة لأفراد الجماعة على أسلوب تفكير الفرد وسلوكه المتطلب منه في مركز كما أو موقع ما وفشل الفرد في تحقيق هذه التوقعات يعرضه للضغوط من جانب بعض الأعضاء الجماعة للامتثال لها وغالبا ما يحدد الدور سلوك الفرد في علاقته بالأفراد الآخرين والذين تحدد أدوارهم ما يجب أن سلكوه تجاهه ومن خلال تأدية الفرد لدوره يواجه ما يسمى "صراع الدور" والمقصود تعرض الفاعل لمجموعة متصارعة من توقعات الدور المشروعة التي تعتبر الإنجاز الكامل لكل منها مستحيلا من الناحية الواقعية مما يحتم ضرورة التضحية ببعض هذه التوقعات، أو اختيار البديل أو التضحية بالآخر.

وبالتالي يتعرض الفاعل على إجراءات سلبية.[2]

وترجع أهمية الأدوار في الأسرة إلى أن الدوار الأساسية هي أنماط عن السلوك تمل على

---

[1] لبنى محمد الكافي، **صورة الأسرة العربية في الدراما التلفزيونية بالقنوات الفضائية العربية واثر ذلك على الجمهور العربي للواقع الاجتماعي لها**، دكتورة غير منشورة، جامعة القاهرة، كلية الاعلام، 2008، ص92.

[2] ريناد عبد المنعم موسى، **المشكلات الزوجية وعلاقتها بالسلوك الانفعالي للأبناء في المرحلة الابتدائية**، ماجستير غير منشورة، جامعة القاهرة، معهد الدراسات التربوية، 2007، ص9-18.

بقاء الأسرة وعلى التعامل مع المشكلات التي تواجهها، كما تقدم علاقات الأدوار الأسرية المتبادلة إشباعا لحاجات الشخصية وفرصا لحل الصراع.

وتعتبر كفاءة الزوجين في أداء الأدوار الأسرية ومسايرة سلوكها للتوقعات الأسرية من أهم العوامل التي تتشبع بالرضا الزواجي واحد الأشياء المهمة في ذلك هو المرونة الكبيرة في توقعات الدور بين الزوجين والمشاركة بينهما في الأدوار، بينما ينشأ الصراع بين الزوجين عند عدم اتفاق سلوك كل منهما في أدائه لدوره مع توقعات الطرف الآخر عنه أي يصبح هناك اختلافا بين ما يجب أن يكون وما هو قائم بالفعل، وقد يرجع ذلك إلى وجود اختلافات وتناقضات بين وجهات نظريهما وهما ليس على وعي بنسبة جيدة عن توقعات بعضهما، ويحدث الصراع عند مناقشة موضوعات دون معرفة فعلية بأصل الموضوعات الخلافات ومن ثم يصبح كل غير قادر على توصيل فهمه للآخر.

ومن ناحية أخرى يبدأ الصراع الزواجي بسبب قصور الموارد الاقتصادية عند سد احتياجات الأسرة فقد يتهم الزوج زوجته سوء التصرف في ميزانية الأسرة.

من غير مبرر، كما أن الزوجة قد تتهم الزوج بالبخل، أو ربما تنحصر عن الموضع المالي السيئ الذي تعيش فيه محرومة من كثير من مباهج الحياة وكلما زاد إدراك الزوجين للضغوط الاقتصادية أثر ذلك على المشاعر الزوجية المتعلقة بالدفء والكراهية بشكل يدعم حدوث الصراع .

كما يحدث الصراع بين الآباء والأبناء نتيجة التحولات الاقتصادية والاجتماعية والثقافية التي شملت العالم وما صاحبها من تغير في المعايير والقيم التي يتبناها الأبناء، والتي تختلف إلى حد كبير عن القيم والمعايير الثقافية للأبناء.[1]

[1] خديجة عباس الشافعي، **دور المرأة في مواجهة التأثير السلبي للعولمة الثقافية على طلاب المرحلة الثانوية**، دراسة في التنشئة الاجتماعية، دكتوراه غير منشورة، جامعة عين الشمس، كلية الآداب، 2008، ص78.

4/ واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائرية:

مما شك فيه أن التطور في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالأعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحدية التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم أكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإكترونيات المصورة والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه بقي أكثر إنجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا، إذا أن العديد من دول العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذا قام بعض التجار بإستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فإن أفضل مصدر للإستيراد هي أسواق دبي بإعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوربية كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ 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، وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتينا من تايلاندا وهونغ كونغ وماليزيا بالنسبة للدول الأسيوية وفرنسا واسبانيا بالنسبة للدول الأوربية، والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون إقتناء الألعاب الإلكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة "صوني" ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية، ولبسته ألعاب سوني بلاي ستايشن الوحيدة المعروضة في المحلات الجزائرية فهناك "نينتندو" و"إكس بوكس" و"سيغا" وغيرها من الألعاب لكن تبقى

أجهزة البلاي ستايشن الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات النوعية الكبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى غير ان أسطوانات مختلف الألعاب المطابقة كجهاز البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثيرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب الألعاب التالية:[1]

- لعبة السرقة الكبيرة: ضمن ألعاب (GTA 3)تصنف لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3 والتي تختصر بتسمية جي تي ا 3 الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديد وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى وتتميز على أنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة، وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من GTAللسيارات النقاشات الحادة والانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صارت اللعبة أكثر مبيعا عام 2001 وعالم جي تي أ 3 مستوحى من العديد من الأفلام والطريق le parraain والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصايات مثل العراب L'impasse، وتجري أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج لتوه من ولاية سان أندرياس رفقة صديقته كاتالينا التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة ليبرتي سيتي مدينة الحرية بمجرد أن يتعافى من جراحه يتم إدخاله في السجن في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الأخيرة الى هجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها ويستغل البطل الفرصة ليفروا بواسطة سيارة مع مسجون أخر يأخذ هذا المسجون البطل إلى أحد أعضاء المافيا الإيطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الإجرام بالمدينة ومن أجل الحصول على المالي يقوم البطل بإنجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة تسمح

[1] أمين غلام، **الألعاب الإلكتروني بين المد والعصرنة وجزر الهولسة البلاي ستايشن بأدنى الأسعار**، جريدة الإعلام الأسبوعية، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006، ص 13.

له بالتقرب من عراب ألمانيا في مدينة ليبرتي سيتي لكن عندما يعلم هذا العراب أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه فيغر البطل مع زوجته العرب ويبدأ في العمل مع عصابة الياكوزا اليابانية وقائدها كينجي الذي يملك محلا للمراهنة واللهو ومع مرور الوقت يتفجأ بأ، صديقته السابقة كاتالنيا هي التي ترأس العصابة الكولومبية، كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي أخر، ويحل البطل مع مرور الوقت على أسلحة من لعيار الثقيل[1] ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية أخرى ستطلب منه قتل قائد الياكوزا بكل سرية وهو ما سيقوم بها البطل سرا لينعقد أعضاء الياكوزا أن الإغتيال يتلقى البطل مكالمة غامضة تطلب منه المجيء إلى الشارع مظلم وكانت تلك محاولة منه كاتالنيا لقتله يكنه ينجو ويعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبيين على المدينة وفي الأخير يقوم بنفسه بقتل كاتالنيا والملاحظ انه طيلة أطوار قصة اللعبة فإن البطل يجسد شخصية مجرم فار يسعى إلى أن يضع لنفسه اسما في مدينة ليبرتي سيتي وهو بذلك يحتك بكل أنواع العصابات الموجودة ومن مختلف الجنسيات، وكل الأعمال السلبية محبذة مثل الإغتيال وسرقة السيارات وقتل المارين بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل وإذ ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ بحسب خطورة الفعل وإذ ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في المستشفى لتؤخذ منه الأسلحة وجزء من أمواله تستخدم في عملية علاجه أو كرسوة من اجل الهروب، ويملك بذلك اللاعب عددا لا محدودا من الحياة ولا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة وتكمن خطورة اللعبة بذلك في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب،

إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا من أجل الفوز.[2]

---

[1] نفس المرجع، ص 14.

[2] برتيمة سميحة، **الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي**، مفكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في عام الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية جامعة محمد خيظلا بسكرة 2016-2017.

ولقد أثارت اللعبة الكثير من الانتقادات حق أن مصمميها تعرضو للكثير من المتابعات القضائية من أجل سحبها لكونها تحث على العنف والعنصرية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمزا للعنف في ألعاب الفيديو تقدم كنموذج له من قبل وسائل الاعلام وبسبب هذه الضجة قررت بعض الأسواق الكبرى فرض تقديم بطاقة هوية قبل بيع اللعبة له، حيث يشترط فيما أن يكون سن مقتنيها فوق 18 سنة وقد منعت اللعبة لفترة في أستراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة أن شابا في سن 16 نة كان يتأهب للقيام بإطلاق نار تقليدا بذلك الذي شاهد وقام به في لعبة جي تي أ 3 وأضاف أن بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة.[1]

- **لعبة الكونتر سترايك counter strike1.6 :**

وتعني الهجم المضاد وهي أيضا لعبة فيديو يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، وتقوم فكرة اللعبة أساسا في مواجهة بين إرهابيين ومكافحة الإرهاب خلال عدة جولات، وتصنف هذه اللعبة ضمن الألعاب العنيفة جدا أو هي التي لا تلاءم الأطفال (ممنوعة لأقل من 16 سنة) إذ تتجسد فيها قيم القتل والعنف والاستخدام المفرط للقوة، وكل ذلك في جو واقعي معروض من خلال الصورة الثلاثية الأبعاد والأصوات.[2]

- **لعبة باربي مغامرة الفروسية Barbie horse adventices:**

وتصنف أيضا ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرة تحديدا وهي ثلاثية أبعاد وتمارس بشكل فردي، فقصة هذه اللعبة تحكي عن الدمية الشهيرة باربي التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات

[1] منير ركاب، **الألعاب الإلكترونية بين العصرنة وجزر الهولسة، السوق الإلكتروني الموازية**، جريدة الإعلام الأسبوعية، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006، ص 12.

[2] برتيمة سميحة، **الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي** مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، جامعة محمد خيظر بسكر 2016-2017.

كثيرة، كما تجري مع زميلاتها سباقات خيول وتتباين مهام باربي بين إنقاذ حيوانات أو تخطي مقلبات، ويلاحظ أن اللعبة أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة باربي التي تعد نموذج المرأة الغربية الانيقة والجميلة، والتي لا توقفها أي عقبات للوصول إلى تحقيق أهدافها.

- فهذه اللعبة إضافة إلى ألعاب أخرى كلعبة نداء الواجب ولعبة محترفي الحروب إلى غير ذلك من الألعاب الالكترونية استحوذت على عقول الأطفال بنسبة كبيرة جدا، إذ يبقى الطفل الجزائري هنا قابعا بين الترويج على نفسه وإكسابها شخصيته المثلى دون الامتثال لما يقوله المحللون أو الآباء أو غيرهم.

المبحث الأول: الإتصال الأسري:

1/ مفهوم الاتصال الأسري:

هو تلك العلاقة التي تقوم بين الزوج و الزوجة والأبناء بما تحدده الأسرة، ويقصد به أيضا طبيعة الاتصالات والتفاعلات التي تقع بين أعضاء الأسرة ومن تلك العلاقة التي تقع بين الزوجة والزوج وبين الآباء والأبناء وبين الأبناء أنفسهم[1]

والاتصال الأسري هو تلك العلاقة التي تعرفها الأسرة مع أفرادها، سواء كانت هذه العلاقة رابطة الدم أو الأصهار أو الأنساب وهو الدور الاجتماعي الذي يلعبه أفراد الأسرة من خلال علاقاتهم وتفاعلاتهم ببعضهم البعض[2].

يعرف الاتصال الأسري على أنه ذلك التفاعل الاجتماعي المتمثل في جملة من العلاقات الاجتماعية بين الافراد والآخرين داخل مجتمع الأسرة وترابط الأفراد هنا يكون عن طريق الاتصال بين الآباء والأبناء ولهذا ينشأ الاتصال الاسري الذي له تثير قوي على أطراف العملية الاتصالية نتيجة للترابط والصلة الشديدة التي تربط أفراد الأسر ببعضهم البعض، إذن الاتصال الأسري عبارة عن استراتيجية ينتجها الوالدين في التواصل مع أبنائهم.[3]

ويعرف أيضا أنه طريقة تبادل المعلومات اللفظية وغير اللفظية بين أعضاء الأسرة والاتصال الأسري جد مهم لأنه يسمح لأعضاء الأسر بالتعبير عن حاجاتهم ورغباتهم لبعضهم البعض، فعن طريق الاتصال يستطيع أعضاء الأسرة ايجاد حل للمشكلات المختلفة.[4]

---

[1] تشلغيم غنية، **الاتصال الأسري والواقع الاجتماعي المعاصر**، الملتقى الوطني الثاني حول الاتصال وجودة المياه في الاسرة، أيام10/09/ أفريل 2013 بكلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم العلوم الاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة

[2] نفس المرجع.

[3] علاء الدين كفا في، **الارشاد والعلاج النفسي الأسري، المتكور النسقي الاتصالي**، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة، الطبعة الأولى1999.

[4] Anesa,najma,2013p1.

هو الطريقة التي من خلالها يتم تبادل المعلومات الشفوية والغير شفوية بين أفراد الأسرة والاتصال الأسري هو أيضا القدرة على الانتباه لما يفكر ويشعر به الآخرون، بعبارة أخرى الاتصال ليس فقط التحدث ولكن أيضا الاستماع لما يقوله الآخرون.[1]

2/ أهمية الاتصال الأسري:

تبرز أهمية الاتصال الاسري في عدة اعتبارات منها:

تعتبر عملية الاتصال الاسري مهمة بدرجة كبيرة لتناول المشكلات التي تنشأ الأسرة ودراستها واقتراح الحلول المناسبة لها.

عملية حيوية تساعد على اتخاذ القرار السليم الذي يتوقف بدرجة كبيرة على المستوى التعليمي لدى الزوجين وخبراتهم.

تساعد أفراد الأسرة على فهم أهدافها وواجباتها بطريقة بناءة من أجل تحقيق تلك الأهداف.

يساعد على العلاقات الانسانية، فمقدرته على التعبير عن وجهة نظره وتوصيل رأيه للوالدين يضمن الى حد كبير حل مشاكله داخل الاسرة وخارجها (وأشار الفن توفل في أهمية الاتصال الاسري" الى أنه من يتحكم في شروط التعامل هذه الثورة وامتلاك مقوماتها سوف يكون مؤهلا أكثر للانخراط في مجتمع المعرفة الحالي...)

كما أن الاتصال الكلامي حسب بعض الدارسين هو ارسال أكثر منه استقبالا وهذا كونه يخلق تعاملا مع الاطراف بتشكيل محتوى بسلوك معين حسب اللفظ الذي يعتبر المكون لأخلاق معينة.[2]

[1] كتاب ل:نبيه اسماعيل 2001، **الاتصال الاسري**، ط01، دار وائل، عمان، الاردن.

[2] مصطفى محسن، **التربية وتحولات عصر العولمة، مدخل للنقد والاستشراف**، المركز الثقافي العربي، 2005، ص35.

3/ أنماط الاتصال الأسري:

1-نمط الاتصال المفتوح: نجد أن تحقيق الحاجات المتبادلة للأسرة شيء مرغوب ومحبب، ومن ثم فإن الاتصال بين الزوجين والأبناء يكون بحرية ومباشرة ويتسم بانسجام والاحترام والأمانة والصدق والاحساس بمشاعر الطرف الآخر.[1]

2-نماط الاتصال المغلق: يلاحظ في هذا النوع أن أنماط الاتصال والتفاعل بين الزوجين والأبناء تحكمها مجموعة من القواعد الشديدة، تلك القواعد سواء كانت ظاهرة أو ضمنية فإنها تحدد ما الذي يمكن التعبير عنه على الاطلاق فقد تظهر عدم القدرة على مناقشة الموضوعات الحساسة خشية التصادم أو حدوث ردود فعل انفعالية غير مقبولة، وبمرور الوقت قد تزداد هذه الموضوعات لدرجة أن الفرد يرغب في التجنب والاحجام.[2]

3-نمط التشابك المغلق: في هذا النمط تتميز الاسرة بالقرب الشديد بين أفرادها، وفي الأنساق المتشابكة من الصعب أن نجد الاستقلال والذاتية بل إننا نجد نقصا في الخصوصية وتكون الفروق الفردية غير محتملة، وقد يعبر أفراد الأسرة المتشابكة عن المشاعر التي تعكس الحماية الزائدة الخانقة أو التي تكتم الأنفاس وحالة عمل وتفاعل إذ تصبح الاسرة متشابكة استجابة منها للضغوط التي تتعرض لها.[3]

4/ مجالات الاتصال الأسري

تتمثل هذه المجالات في العلاقات الاسرية التي تربط بين أفراد الأسرة، وتساهم في استمرارها وخلق الجو الذي يساعد على اعداد أفراد فاعلين في المجتمع وتتمثل في:

---

[1] فاتن شريف، الأسرة والقرابة

[2] ابراهيم ناصر، **التنشئة الاجتماعية**، عمان، دار عمار، 2003 ص259.

[3] شليغم غنية، **الاتصال الاسري والواقع الاجتماعي المعاصر، الملتقى الوطني الثاني حول الاتصال وجودة الحياة في الاسرة**، أيام 10/09/أفريل 2013 بكلية العلوم الانسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

1- **العلاقة بين الزوجين:** تقوم هذه العلاقة على أساس الحقوق الزوجية لكل منهما ومسؤولياتهما تجاه تنشئة أطفالهما واتخاذ القرارات الأسرية، ودور كل منهما في المسؤولية الاجتماعية والاقتصادية للأسرة.[1]

2- **علاقة الآباء بالأبناء:** هذه العلاقة تقوم على تعليم الأبناء القيم المستوحاة من الشرائع السماوية والمعايير الاجتماعية، فالوالدين يعلمان أبناءهما القيم والحقائق والمفاهيم والأنماط السلوكية وكام اهو مرغوب ويبعدونهم عن كل ما هو غير مرغوب مثل طريقة الأكل والملبس وطريقة التعامل، والتي تكتسب عن طريق التكرار أو التقليد أو الممارسة أو السلطة الوالدية.[2]

3- **علاقة الأخوة:** وجد أنه العلاقة بين الاخوة تتسم بالقوة والتضامن، ويحظى الابن الاكبر بمكانة من إخوته لأنه يمثل أبيه فيعطي الأوامر لأخوته وأخواته الأصغر منه أو على الأقل يتهددهم بالعقاب وعليهم إبداء الطاعة والاحترام ويعزز أفراد الأسرة الآخرون مكانة الأخ الأكبر في الأسرة ورعاية أشفائه وشقيقاته بعد وفاة الأب أما العلاقة بين الأخوات فهي علاقة تقوم على المودة والتعاون المشترك بينهن وتتسم العلاقة بين الأشقاء والشقيقات بمسؤولية الإخوة عن أخواتهم ورعايتهم.[3]

---

[1] رباب الحسيني، واقع التنشئة الاجتماعية في الاسرة، مؤتمر: واقع الأسرة في المجتمع تشخيص للمشكلات واستكشاف لسياسات المواجهة المنعقدة بدار الضيافة، جامعة عين شمس، من 26-28 سبتمبر 2004، ص51.

[2] نفس المرجع.

[3] عبد القادر شريف، **التنشئة الاجتماعية للطفل العربي في عصر العولمة**، دار الفكر العربي، ط2، 2004 ص ص 16-18.

المبحث الثاني: الالعاب الالكترونية:

1/ المراحل التاريخية الألعاب الإلكترونية

يبين الباحث توني فورتان وآخرون في دراستهم الموسومة: ألعاب الفيديو ممارسات مستمرة ورهانات اجتماعية، بأن الباحث لورنت تريمال أشار إلى أن ألعاب الفيديو ظهرت في أوساط الاعلام الالي قبل ثلاثين عاما، وفي متناول جمهور مطلع، ويدرك جيدا انتشارها الواسع في المجتمع.[1]

وفي ذات السياق يقسم مؤرخو تكنولوجيا الوسائط الترفيهية التفاعلية تاريخ الالعاب الالكترونية الى مراحل أربع، لتشكل كل مرحلة تاريخية من المراحل الثلاث عقدا كاملا لتلتحم المرحلة الأولى من تاريخ هذه الألعاب بجيل أطفال الأتاري المرتبطة بعصر أجيال العبقري من سنة ألف وتسعمائة وخمسة وستين الى سنة خمس وسبعين من القرن الماضي، أما المرحلة الثانية فإنها ارتبطت بظاهرة الادارة والتسويق لتحدث قطيعة مع عصر أجيال العبقري المرتبط بالمرحلة الأولى من سنة خمس وسبعين الى خمس وثمانين من القرن الماضي ليفسح المجال للاختصاصين الاداريين أما المرحلة الثالثة من تاريخ هذه الوسائط قد ارتبطت بظاهرة الادارة والتسويق لتحدث قطيعة مع عصر أجيال العبقري المرتبط بالمرحلة الأولى من سنة خمس وسبعين الى خمس وثمانين من القرن الماضي ليفسح المجال للاختصاصيين الاداريين أما المرحلة الثالثة من تاريخ هذه الوسائط قد ارتبطت بالعملاقين سيجاونا تشندو لتلتحم مع البرمجيات من سنة مسة وثمانين الى خمسة وتسعين، أما المرحلة الرابعة من تاريخ هذه الألعاب فهي تزامن فترة الوسائط من سنة ثمانية وتسعين الى اليوم[2].

---

[1] عادل سلطاني، **الالعاب الاكترونية وتأثيرها في اعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع تخصص علم الاجتماع الاتصال والعلاقات العامة، جامعة محمد خيضر بسكرة2011-2012.

[2] أسابر يغرو بيتر بورك، **التاريخ الاجتماعي للوسائط**، ترجمة محمد مصطفى قاسم، سلسلة دار المعرفة، العدد315، الكويت الطبعة الأولى 2005ص355.

يبين الباحث جون بول في دراسته الموسومة الألعاب الالكترونية في الوسائل الاعلامية للعصر الالكتروني أنه في سنة 1962 من القن المنصرم وتحديد في مخاطر ماساشوستس ببوسطن شهد العالم ميلاد أول لعبة إلكترونية سميت space wars حرب الفضاء ويمكن أن نقسم تاريخ الألعاب الإلكترونية إلى مراحل 4 تشكل كل مرحلة عقدا كاملا.[1]

2/ مفهوم الالعاب الالكترونية:

ان الالعاب الالكترونية حسب مواتا تعتبر وسائل مصنوعة ووسائط تكنولوجية تفاعلية تنتقل أفكارها الى الجمهور الشباب عن طريق الصوت والصورة أو ما يسمى وسيط التقنية وعن طريقها يشكل الشباب تكوينا ثقافيا يربط هذا التعريف الذي أورده هذا السياق بين الالعاب الالكترونية كصناعة وثقافة في آن واحد من خلال وسيط التقنية المتمثل في الصوت والصورة يعتمد فيها موتا على المقاربة التكنو ثقافية من حيث أن الالعاب الالكترونية وسائط تكنولوجية وثقافية في نفس الوقت[2] .

وفي هذا السياق يتساءل جينفو سيباستيان من خلال الدلالة المشتركة على كيفية تأثر ممارسين من ثقافات متباينة من خلال تأقلمهم في اتجاه ترفيهي واحد من خلال مضمون لعبة معينة اذا كانت للثقافات مفاهيم مختلفة فالتبادلات التي تفرضها الالعاب الالكترونية تؤدي بالضرورة الى ظهور شكل جديد للثقافة وهذا ما يعكس نجاح اللعبة ما على الصعيد العالمي وعليه فالألعاب الالكترونية تعتبر مجالا ذا صلة وثيقة لمقاربة هذه الملاحظات النسبية تجاه تدويل المبادلات التي تسمح بتدويل بعض هذه الوسائل الاعلامية المعاصرة وظهور هذه الوسائل الاعلامية الجديدة.[3]

---

[1] عقون حكيم بكة عبد القادر، **ألعاب الفيديو وإنعكاساتها على مستوى التفصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15–18) سنة**، مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماستر أكاديمي، ميدان علم تقنيات النشاطات البدنية والرياضية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، 2014–2015..

[2] Filomena moita, **la jeunesse et les électronique**: contributions pour un cursus culturel que l'école parait ignorer.p.p4-5.

[3] Sébastion genvo, **lagame design de jeux vidéo**: approche communicationnelle et inter culturelle, université Paul Verlaine, thèse doctorale soutenue en2006.p.p.10-12.

مفهوم الالعاب الإلكترونية: هي حقيقة واقعة شديدة الانتشار ذائعة الصيت وهي احدى أكثر الانشطة التي يزاولها الافراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل.

مذكرة بعنوان أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال، دراسة وضعية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجيستير في علوم الاعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر2011-2012.

الالعاب الالكترونية من موقع الألوكة www.alukah.net

يعرفها سالين وزيمرمان، 020 ،4 ص86 بأنها عبارة عن الالعاب المتوفرة على هيئة الكترونية، كما يعرفها الباحث اجرائيا بأنها جميع أنواع الالعاب الالكترونية على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الانترنت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكيفية.

هي نوع من الالعاب 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 الالعاب الالكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الالعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين " التآزر البصري الحركي"، أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية[1]

ثالثا: أنواع الألعاب الالكترونية

على غرار كل عمليات التصنيف، يحمل تصنيف الالعاب الالكترونية نوعا من التناقض، فتعدد الحوامل supports وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الانواع، تدفع المنظرين الى الزيادة في الانواع الجزئية المنضوية تحت أنواع أعم، مما يؤدي الى

[1] مها حسني الشحراوي، **الالعاب الإلكترونية في عصر العولمة، مالها وما عليها حسني الشحراوي(مها) الالعاب الإلكترونية في عصر العولمة، مالها وما عليها**، الطبعة الاولى، دار المسيرة، عمان، الاردن، 1428-2008، ص45.

نوع من الخلط والالتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا النوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز تشابه قواعدها وبتوحد هدفها[1] هذه الانواع هي ألعاب المتعة والاثارة، ألعاب الذكاء، ألعاب التربوية والتعليمية.

3/ أنواع الألعاب الإلكترونية:

ألعاب المتعة والاثارة: وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساس على تفاعل المستثمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستثمر مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذا الالعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصورة والاصوات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار.

ويستخدم اللاعب أدوات الكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث، أولا الاستفادة من حواس أخرى غير السمع والبصر مثل اللمس والشم، ويندرج تحت هذا مثل لعبة الأكشن النوع طيف واسع من ألعاب سباق السيارات والدراجات النارية والعاب القتال ومحاكاة المعرك والحروب وغزو الفضاء.[2]

ألعاب الذكاء:

تعتمد هذه الالعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الالعاب فب هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الالكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الاحيان كبار اللاعبين.[3]

---

[1] مريم قويدر، **أثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال**، مذكرة لنيل شهادة الماجيستير في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2011–2012 ص122.

[2] ألعاب الفيديو، **الموسوعة الحرة (ويكيبيديا)**، زيارة بتاريخ 30 جويلية 2018 على ساعة 09:50 http://ar.wikipedia.org/wiki

[3] معاد الحمصي، **الالعاب الالكترونية**، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلس الثالث سورية ص253.

الالعاب التربوية والتعليمية:

الالعاب التربوية والتعليمية تهدف الى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة للمستثمر بطريقة مسلية، وطيف هذه الالعاب عريض جدا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات فمن الالعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام و الحروف وكتابتها والألعاب الأكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الالعاب 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 الالعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب ولكنه بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الابداع والابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية.[1]

4/ تصنيف الألعاب الالكترونية:

توجد تصنيفات عديدة أن تنضوي تحتها الالعاب الالكترونية.

أ- من حيث وظيفة الدعامات:

هناك ألعاب الكترونية تشتغل عن طريق الكونسولات الخاصة كألعاب الفيديو التي تنتجها شركة مايكروسوفت x-box والتي تنتجها شركة سوني أو التي تنتجها شركة نانشدو ومنها من يعتمد استخدام التلفاز أو شاشة فيديو ومنها من يشتغل على جهاز الحاسوب ومنها مايباع على شكل أقراص cd وأقراص dvd ومنها من يشتغل عن طريق الانترنت جزئيا أو كليا كتحميل أقراص dvd عن طريق الحاسوب وهناك لاعبون يحبذون استخدام الانترنت كلية وهناك الالعاب الكترونية عن طريق الهواتف النقالة المتصلة بهوائيات

[1] نفس المرجع، ص254.

السائل أو تلك المتصلة بنظام الشبكات الكابلية ولكن هذه الالعاب تمارس في كل مكان في العصر الحالي.[1]

ب-من حيث وظيفة التموضع:

ان العاب الأوكيد مثلا تتطلب قاعات متخصصة وأيضا تجهيزات كبيرة وأيضا الشخصية منها أو المنزلية التي يمكن أن نلعبها سواء في العمل أو المنزل لها تجهيزاتها الخاصة.[2]

ت-من حيث وظيفة المحتوى:

ألعاب المغامرات، ألعاب الادوار، محاكاة المعارك الجوية، محاكاة المعارك الفضائية، محاكاة المعرك البحرية ألعاب القيادة(قيادة السيارات قيادة المركبات و الطائرات) ألعاب اجتماعية(ألعاب الورق) محاكاة الراقع مثل لعبة سيم سيتي sim city ألعاب تجارية(محاكاة المنح ألعاب نقدية) ألعاب حربية war games ومحاكاة الاستراتيجية، ألعاب تربوية للأطفال ألعاب الشبكات[3]

ث-من حيث وظيفة العمر:

ان العاب الاطفال تعرف على أنها تلك الالعاب التربوية الساعية الى الاكتشاف والتعلم والتعبير وتنقسم الى قسمين: يتمثل الاول في الالعاب التي تعني بالفترة العمرية لما قبل المراهقة ولما بعد المراهقة وتصنف تحت ألعاب الفيديو التي تشغل على كونسولات متخصصة كتلك التي تستخدمها نانشدو ومايكروسوفت وسوني، كما لا يخفي على أحد أن ماريو بروس المطورة من قبل نانشدو هيمنت على عالم المراهقين وأيضا سونيك sonic التابعة لـــ سيجا sega ولكن هناك ألعاب كثيرة ومتعددة طورتها بعض الشركات

---

[1] ألعاب الفيديو، **الموسوعة الحرة (ويكيبيديا)**: زيارة بتاريخ: الاحد 22 جويلية على الساعة 10:50 http://or.wikipedia.org/wiki

[2] الصوالحة علي سليمان مفلح، **علاقة الالعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى الاطفال الروضة**، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين المجلد 4 العدد16 2016 ص ص 196-177. الرابط:http://search.mandumah.com/record/804346

[3] نفس المرجع ص180.

المستقلة، ولكن تحت ترخيص صانعي الأجهزة وهناك ألعاب للبالغين تشتغل على الحاسب أو على الانترنت[1].

ج- من حيث درجة الانغلاق:

ح- اقترح james pgrase تصنيفا مغايرا مقسما هذه الالعاب الى ألعاب منتهية (مغلقة) وألعاب غير منتهية (مفتوحة)، الالعاب المنتهية هي تلك الالعاب التي تسعى الى تحقيق هدف معين حسب قواعد مضبوطة ومحددة.

والالعاب المفتوحة هي التي تقترح الدخول في اللعبة دون أن تضع لها نهاية ولا تخضع لقواعد صارمة ودقيقة فالهدف ليس الربح لأن اللاعب يستطيع مواصلة اللعب دون انقطاع.

فبعض الباحثين يعتبر هذه الالعاب انعكاسات اجتماعية تعبد العلاقات الانسانية اللامنتهية ان ألعاب الشبكات تعتبر بدائية كلعبة بالاس palace أو تلك التي تندرج تحت صنف التنانين والملاجئ لذا تعطي الاهمية في التطبيقات للأصناف المندرجة تحت جروب وير group wareالتي تشتغل في مجتمعات افتراضية والت يتنظم عملا تعاونيا[2]

وهذه الألعاب تأخذ أشكالا عديدة ومنصات عديدة ومنها من تطورت أحيانا على دعامة معينة ومنها ما تأقلم مع دعامات أخرى فهذه الألعاب توجد في كل مكان كحدائق التسلية وتخصص لها مساحات ذات مقاييس خاصة في محيطات أكثر واقعية، مثلا في القاعات الخاصة المسماة أركيد، وفي المنزل والتلفزيون وعن طريق الانترنت والهواتف النقالة واليوم تمارس في الطائرات وفي كل مكان يمكن أن تنتظر فيه وبهذا الشكل تعتبر الالعاب الالكترونية بيئات مختلفة ولكل لعبة بيئتها الخاصة بها والتي تعطي للعالمية درجة معينة

[1] المنشور السياسي، **الالعاب الاكترونية، الخطر القاتل لأطفالنا اليوم**، زيارة بتاريخ 17جويلية 2018 على الساعة 15:30.

[2] مها حسني الشحروري، **الالعاب الالكترونية في عصر العولمة**، ط الاولى، دار المسيرة، عمان، الاردن 2008 ص40.

من النسبية فالإبداعية تنتشر بقوة في قطاع الالعاب ولكن البصمة والميكساج والتأثيرات تعتبر من النشاطات الشائعة للمبدعين في هذا المجال.[1]

5/ الالعاب الالكترونية عبر الحواسيب و الانترنت:

1-الحواسيب: على مدار عقود من الزمن خلال القرن العشرين، كانت حياة البشر مذهولة بصندوق سحري واحد جاء بمجيء سنوات العشرينيات ألا وهو التلفزيون لكن يبدوا أن القرن العشرين كان يأبى الرحيل دون اضافة صندوق عجيب آخر الى البشرية وهو الكمبيوتر أو الحاسوب، الذي نافس وربما تفوق وفق تطورات عالية وصل اليها على التلفزيون في عصر أصبحت الامية فيه " أمية الحواسيب" لا حروفا و لغة.

انه الصندوق الذي تطور من تجهيزات بيت كامل لتشغيله في كبريات المؤسسات العالمية في أربعينيات القرن الماضي الر رقاقات وكمبيوترات مصغرة جدا أصبحت من الذرات المكونة لكل التكنولوجيات المستخدمة في حياة البشر الحالية.

الحاسوب computer آلة تقوم بثلاث مهمات: تتلقى مدخلات ذات بنية معرفة وتعالجها وفق قواعد معرفة سلفا، وتولد النتائج على شكل مخرجات، أما النظام الحاسوبي فهو التشكيلة التي تتضمن جميع المكونات الوظيفية للحاسوب والعتاد المرتبط به[2].

وقبل أن يصل الحاسوب الى شكل الذي عرف به واصطلح على تسميته بالحاسوب أو الكمبيوتر، فان هناك مجموعة من التطورات العلمية في مختلف المجالات هي من فتحت الابواب لميلاد الحواسيب ورافقتها في تطورها عبر أجيال الحواسيب المختلفة وصولا الى ما يتوفر منها الآن ومن هذه المساهمات العلمية نذكر:[3]

[1] نفس المرجع ص41.

[2] فيصل العباس، **الحاسوب**، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد السابع سوريا ص894.

[3] باسم علي حوامدة وآخرون، **وسائل الاعلام والطفولة**، ط1، دار جرير للنشر والتوزيع، الاردن2006، ص ص 174-175.

المرحلة الفيز وميكانيكية: بدأت هذه المرحلة مع اختراع توماس ألفا أديسون آلة الحاكي البدائي الذي تم عرضه عام1877 ومن معالم هذه المرحلة ذات العلاقة بتطور الحاسوب، اختراع شارلزبباج الآلة الحاسبة التي قام بتطوير اختراعها بين أعوام 1822-1871[1].

المرحلة الكهرو ميكانيكية: تعود هذه المرحلة الى عام 1876 حيث تم اختراع الهاتف من قبل الكسندر جرهام بيل كما كان اختراع الجداول الكهربائية من قبل العالم هرمان هوليث[2].

المرحلة الكهربائية الحركية: بدأت المرحلة الكهربائية الحركية (الإلكترونيك) عام 1859 باختراع ماركوني جهاز الارسال المسموع (الراديو) حيث كان أول مرسا اشارات سلكية، ومن مظاهر المرحلة الكهربائية الحركية اختراع أنالوج وهو أول حاسوب تماثلي عرفته البشرية، وبهذا الاختراع انتهت هذه المرحلة[3]

المرحلة الكهروضوئية: وتسمى هذه المرحلة بالمرحلة المرئية التي تتمثل بتطور أنظمة مفاتيح رقمية هاتفية تحول الاشارات الكهربائية الى اشارات ضوئية مرئية[4].

المرحلة التحويلية من الاشارات الضوئية الى الصور المرئية:

بدأت هذه المرحلة بتسريع حركة النقل الضوئي حيث بدأت هذه المرحلة بسرعة الذبذبات الضوئية بسرعة كادريليون واحد في الثانية لم أستطاع تشغيل خلية ضوئية تتردد بواقع مائة تربليون مرة في الثانية الواحدة[5].

---

[1] نفس المرجع ص ص 176-177.

[2] حسن عماد مكاوي، **تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات**، ط3، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2003، ص60.

[3] نفس المرجع ص63.

[4] د:فاطمة السعدي همال، **الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير**، دار الخليج للنشر والتوزيع الطبعة الاولى 2017 ص222.

[5] نفس المرجع ص223.

مرحلة الخلايا الالكترونية الحيوية:

وتسمى هذه المرحلة بمرحلة البيو الكترونيك حيث بدأ العلماء بإجراء بعض التجارب الاولية لاختراع الحواسيب التي تعمل بالمواصلات أو الروابط الحيوية وبذلك تطوير الاجهزة العاملة في المرحلة السابقة، مرحلة تحويل الاشارات الضوئية على صور مرئية أما الحواسيب في حد ذاتها فقد مرت بالمراحل التطورية التالية:

*ظهر الجيل الاول من الحاسبات عام 1946 من خلال العلماء جون مونشلي وايكارت وجولد شياني وهو الحاسوب Eniac ثم تكونت أول شركة لإنتاج الحاسبات على المستوى التجاري باسم Vnivac

ظهر الجيل الثاني من الحاسبات الالكترونية في أوائل الستينات بعد استخدام عناصر الترانزستور في بناء دوائر الاجهزة الحاسبة كبديل لاستخدام الصمامات المفرغة vaccum tube

*أدى استخدام الدوائر الالكترونية inter grated circuits سالى ظهور الجيل الثالث من الحاسبات الالكترونية في عام 1969.

*ظهر الجيل الرابع من الحاسبات خلال عقد السبعينات بعد أن تطورت الدوائر الالكترونية المتكاملة بسرعة كبيرة وبعد تطوير المواد فوق الموصلة واشباه الموصلات الحرارية semicondor.

*ظهر الجيل الخامس في بداية الثمانينات ويطلق عليه الحاسب الشخصي personale computeur وهو يتمتع بصغر الحجم وسهولة التشغيل والربط من خلال وسائل الاتصال العادية مثل التلفون والتلفزيون.

ولآن بنهاية الالفية الثانية ودخولنا العقد الثاني الألفية الثالثة والقرن الواحد والعشرين تخلى الكثيرون عن الحاسب الشخصي العادي وأصبح تداول الحاسب الشخصي المحمول منتشرا بسرعة متزايدة ومذهلة وعمل الحاسوب لا يكون على أساس تجهيزه المادي فقط بل ينقسم الى شق مادي (العتاد) ومعنوي (البرامج).

2/الانترنت:

اذا كان التلفزيون اختراع القرن العشرين فإن الانترنت هي بوابة القرن الواحد والعشرين والتي جاءت لتحتل صدارة التواجد في حياة البشرية ليس ف مجال الاعلام والاتصال فقط، بل في كل مجالات الحياة، فهي ذلك الواقع الافتراضي الذي اختصر الواقع الواقعي بل و وصل الحد الى القول أن فرد اليوم يفترض ولقعه في عالم الافتراض ويعيشه وينعزل عن واقعه ويفترض عدم وجود!

الانترنت ذلك النظام والجهاز الذي ربك العالم ككل مع بعضه مجتازا اللغات والديانات والثقافات ومانحا إياها فضاء أكبر لتلتقي فهي بحق الانترنت- الممثل الأصلح والاول لتكنولوجيا الاعلام والاتصال الحديثة بثوراتها الثلاث: ثورة المعلومات، ثورة الحواسيب، ثورة الاتصال، فهي فتحت كل الابواب لتدفق المعلومات في كل الاتجاهات عبر مجموع الهائل من الحواسيب عبر العالم والمرتبط بقنوات الاتصالات.

والانترنت حالها حال كل مصطلح ومفهوم قدمت فيه العديد من التعريفات التي مثلت نختلف زوايا النظر لمختلف العلماء والباحثين والمنظرين نحو الانترنت وأهم هذه التعريفات[1].

أن الانترنت مشتقة من شبكة المعلومات الدولية اختصار الاسم الانجليزي international net Work ويطلق عليها مسميات عدة مثل: الشبكة the net أو الشبكة world net أو شبكة العنكبوت the web أو الطريق السريع للمعلومات.

وقد جاءت فكرة الانترنت على اثر التنافس الذي كان محتما بين المعسكرين الشيوعي السوفياتي والامريكي وذلك بعد أن أطلق معسكر السوفيتي أول قمر صناعي spoutnik عام 1957 فأحس المعسكر الامريكي بتفوق السوفيات فقامت وزارة الدفاع الامريكية بتأسيس وكالة الأبحاث المتقدمة التي كانت مهمتها الدراسات العملية المعمقة في مجال

[1] ماجد سالم نزيان، **الانترنت والصحافة الالكترونية** "**رؤية مستقبلية**" ط1، الدار المصرية اللبنانية 2008 ص ص 27-29.

الحاسوب والشبكات والاتصالات وهنا نذكر أن أوائل الاستخدمات الانترنت كانت في المجال العسكري ثم تفرغت وانتشرت لتشمل بقية المجالات الأخرى بدء بالتعليم والابحاث وانتهاء بالترفيه.

وتقدم الانترنت مجموعة كبيرة جدا من الخدمات من خلال شبكة الويب للمستخدم وهي كالتالي:[1]

البريد الالكتروني EMAIL القوائم البريدية mailing lists المجموعة الاخبارية internet news group Usenet نقل الكلمات file trnsfer protocol FTP خدمة الجوفر gofer استرجاع الملفات باستخدام wide area information server wais

الاتصالات المتفاعلة عبر الانترنت

مواقع الدردشة عقد مؤتمر عن طريق الفيديو المؤتمر الالكتروني- نقل الصوت عبر الانترنت.

الاتصال بموارد الأجهزة المضيفة -خدمة التقصي – نادي الشبكات – البحث عن المصادر – الاخبار من اوثق المصادر العالمية – المجلات الالكترونية – لوحة النشر الالكتروني – فهارس الصفحات البيضاء – التسلي و الالعاب – الحقيقة الافتراضية – خدمة الاعلان والترويج – التجارة الالكترونية – التعليم عبر الانترنت – خدمة العلاقات العامة بالأنترنت خدمة تعاليم الدين الاسلامي والقرآن الكريم بالإنترنت – خدمات طبية على الانترنت.[2]

لعب الاطفال بالألعاب الالكترونية عبر الحواسيب والانترنت:

احتار الناس بدأ في الصندوق السحري الأول التلفزيون وهو داخل المنزل أن حيرتهم الكبرى أصبحت لا توصف بمجيء الصندوق السحري الثاني الحاسوب وبساطه السحري

[1] عباس مصطفى صادق، **الاعلام الجديد المفاهيم و الوسائل والتطبيقات**، ط1 دار الشروق للنشر والتوزيع، الاردن، 2008 ص ص 245- 247.

[2] نفس المراجع ص ص 247-249.

ان صح التعبير الانترنت، انها تقنية الحواسيب والانترنت التي خلفت من نظام (0 و 1) عالما آخر يعيش فيه الافراد، فما ان تضغط زر تشغيل الوحدة المركزية وتوصل الكهرباء الى جهاز المودم فإنك تقفل باب حياتك الواقعية الحالية وتدخل الى عوالم أخرى تختارها وأنت على الكرسي بنقرة فأرة أو مفتاح من لوحة المفاتيح.

قد نجد فردا راشدا لم يعتد يداه الى على كل ماهو ورقي ملموس للقراءة والتعلم والمتعة وقد نجد بيتا في زاوية صالونه تلفزيون ولكن في الزاوية المقابلة لا يوجد حاسوب وقد نجد خيوط وأسلاك الكهرباء والهاتف تتسلق حيطان البيوت لكن لا نجد نظام (0 و 1) للشبكة العالمية يتسلق معها جدران تلك البيت، لكن أهم مفارقة أننا سنجد في كل عالم الأطفال، لكننا لا نجد من لا يعرف الحاسوب والانترنيت، تكنولوجيتان ميزتا المجتمع الحالي الذي يولد فيه أطفالنا اليوم ومكون بيئة اجتماعية تنشئه لا يمكننا فصلها عنه وطفلنا اليوم لا يحصل معلوماته البحثية من الكتب ولا يكتب واجباته بخط يده بل بخط يد الحاسوب ولم يعد يتجه الى الوالدين لطرح استفهاماته بل نحو الانترنت وغوغل.

–لقد أصبحت من الثقافة العامة للمجتمع الجزائري انتشار مقاهي الانترنت وصالات الالعاب فهذه الاخيرة اتجهت الى نشاطها لتلبية الاقبال المتزايد للأطفال عل الالعاب الالكترونية التي بدأت بالبلايستيشن والاتاري بالتلفزيون ثم اكتسح الحاسوب صالات اللعب تلك، فزاد الاقبال أكثر على الالعاب الالكترونية من اجل اللعب بالدرجة الاولى، ثم انتقل الاقبال الى مقاهي الانترنت التي أصبحت تعج بأصوات صياح الاطفال في الالعاب الجماعية، مع اتجاه الكثير من الاطفال الى الاستزادة بكل جديد بالتحميل والتنزيل من شبكة الويب العالمية ولا أسهل من انتشار كل جديد بينهم.

ورغم تصنيفات هذه الالعاب عبر الحاسوب والانترنت بين التعليمية والتثقيفية والتسلية، الا أنها ستضل بجذورها نحو اللعب الذي هو نافذة رؤية الطفل للعالم، فهو يلعب من

سيربح المليون ويضع مخططات المدن ويضيف الكتب والصور لكن في مخيلته لا يهدف لأن يتعلم بل لأن يلعب[1]

لقد أصبحت عملية التعلم اليوم عملية أكثر تعقيدا من ذي قبل بسبب تدخل عدة مصادر في انتاج هذه العملية، اننا نقر اليوم بأن أطفال اليوم أكثر نبها (وأقل انطباعا وطاعة للكبار) وأكثر ذكاء عملية تعلم أطفال اليوم صيرورة معقدة تساهم في احداثها الكثير من العناصر المتشابكة حيث يشكل الكمبيوتر مفتاح تعامل الاطفال مع الثورة المعلوماتية فمن خلال هذا الجهاز يمكن قراءة الاقراص المضغوطة و الاقراص الضوئية المتحركة ومختلف المنتجات المتعددة الوسائط التي تتضمنها، فمن خلال الكمبيوتر أيضا يتم الابحار في الانترنت والشبكات ودخول المواقع والصفحات والمكتبات الافتراضية والمواقع الاعلامية والتلفزيون ودخول غرف الدردشة وارسال الرسائل الالكترونية وغيرها من الانشطة التي يقوم بها الاطفال.

لذالك فلا استغراب من عديد استخدامات الطفل اليوم للكمبيوتر في مختلف أنشطته حتى أنه يربط استخداماته للتكنولوجيات الأخرى بالحاسوب ويتعلم بسهولة كيف يستخدم لوحة المفاتيح والفأرة في تحميل الالعاب على (الفلاش ديسك) mp^4 ، mp^5 ، mp^6 ، واستخدام مختلف الاقراص المدمجة الليزرية (قواميس، الكترونية، دروس، موضوعات، ألعاب).

وقد بينت دراسات عديدة أن الاستخدام الأول للكمبيوتر عند الاطفال هو اللعب سواء على الجهاز أو على منضدة لعب PlayStation (ان هذه الأخيرة ماهي الا جهاز كمبيوتر متخصص في هذا المجال أي اللعب[2] .

وفي حين تتماثل تقريبا مجموع استخدامات الأطفال للكمبيوتر، تختلف رؤاهم للإنترنت باختلاف المراحل العمرية، فالمراحل الاولى يغلب عليها اللعب ثم التعلم ومع التقدم في

[1] فاطمة همال، **الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري** مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستير، جامعة باتنة تخصص اعلام وتكنولوجيا الحديثة 2011-2012.

[2] نفس المرجع

مراحل الطفولة تختلف الاستخدامات الى التوجه نحو مجالات الكبار وتحميل الموسيقى ومشاهدة الأفلام مثلا لكن الاكيد في هذا الصدد (علاقة الطفل بالإنترنت) أنه يجها الى حد بعيد أساسيات عملها ومخاطرها كالقرصنة والمواقع الاباحية و الفيروسات....

يتخيل الاطفال الإنترنت كشبكة ضخمة وغير متناهية ومكتبة افتراضية غير محدودة والواقع أد دراسات استخدام الانترنت من قبل الاطفال تشير في الغالب الى أربع سمات أساسية للاستخدام، رباط اجتماعي يتم اقامته عبر الاتصال عن طريق انترنيت وممارسات ثقافية للهوية (الموسيقى وألعاب الفيديو) وعلاقات اجتماعية (المبادلات الشخصية المكثفة، أهمية الشبكات الاجتماعية) وأخيرا علاقة جديدة بالمعرفة عبر الشاشة ونلاحظ مؤخرا أن الاطفال بدؤ يتجهون الى الشبكات الاجتماعية وعلى رأسها الفيسبوك على اثر سماح بعض الاولياء لأولادهم بالتسجيل في هذه الشبكة الاجتماعية الكبيرة والتي يتوه فيها الراشدون فكيف الاطفال؟ الذين يرون أنها مجرد موقع للتحاور يمكنهم من الاتصال والتجمع مع الاصدقاء خاصة مع ارتفاع موجة توتر الانترنت في البيوت، هذا ما يجعلهم محاصرين بالأنترنت والكمبيوتر في البيت وخارجه(مقاهي النت صالات اللعب) ويفضل الاطفال بوجه عام القيام بالألعاب الالكترونية على الشبكة منها على منضدة اللعب لأن هذه الاخيرة لا تسمح سوى باللعب الفردي، أما اللعب على الشبكة فيسمح لهذه الامكانية بالإضافة الى اللعب الجماعي وهذا ما عبر عنه أحد الأطفال بقوله: أفضل اللعب عبر الشبكة لان ذلك أفضل... لأن اللعب عبر الشبكة يتيح لك الفرصة لكي يكون لك حلفاء...حتى لو كانا لا نرى بعضنا البعض...فإننا كثيرون...وتعرف أن لك أصحابا وهذا هو الشيء الجميل[1].

وتصريح هذا الطفل هو تعبير عن ما يجول بخاطر جميع الاطفال، حيث كانوا قبل ظهور شبكة الانترنت يتفاخرون حتى يمتلكون حاسوبا بالبيت، حيث يتجمع من لا يملكه عند من

[1] عبد الوهاب بوخنوفة، "**الوسائط الاعلامية والالكترونية والاطفال**" وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة، ص99.

يملكه للتعرف على عوالمه والتمتع بالألعاب المختزنة فيه أو التي تكون في أقراص، حيث يتناول هذه الأقراص بينهم ليتم تثبيتها في جميع حواسيبهم واصبحت شغلهم الشامل ومحور أحاديثهم خاصة الذكور في المقام الاول وندرة ذلك لدى الاناث بشكل نسبي وما زاد تداول الألعاب الحاسوبية تجارة صالات اللعب التي انتشرت منذ أكثر من عقد، وسمحت للأطفال بالتجمع خارج المنازل داخل صالة واحدة يمضون فيها وقتهم، ثم زاد شغفهم بهذه الالعاب مع مجيء شبكة الانترنت ومقاهيها التي اتخذت العديد منها سياسة تجارية مع قطاع الاكفال، بحيث خصصوا في مفاهيمهم عددا معينا من الحواسيب المتصلة بالشبكة فقط للأطفال واللعب بلوحات مفاتيح خاصة بهم لأن كثرة اللعب تسرع من تلفها[1].

وتقنيات الحواسيب وبرامجها المتطورة هي أساس قيام ألعاب 3D أو الابعاد الثلاثية والتي انتشرت بسرعة خاصة حيث تكون شخصيتها مشهورة في عالم الكرتون أو السينما أمثال ميكي ماوس وبوكيمون وهاري بوترووولت ديزني وخاصة العاب المحاربين، ومع انتشار نوع من المواقع الالكترونية للألعاب عبر شبكة الانترنت أصبح التكهن بالساعات التي يقضيها الأطفال في لعب تلك الالعاب مستحيلا، أو حتى التكهن بأنواعها وأعدادها صعبا، حيث تتخذ هذه المواقع تصميمات مبهرة مع سهولة الاستخدام مما يسمح لطفل لا يتجاوز 5 أو 6 سنوات ربما باء تفان استخدامها والولوج اليها وتحميلها في حوامل خارجية ينقلها لأصدقائه أو يحفظ اسم اللعبة ليخبر أصدقائه بها.

وكانت لعبة البونج قد اخترعها نولان بوشنل Nolan Bushnel والذي أسس شركة أتاري في آخر الأمر، وهي من أولى الشركات التي غامرت بدخول سوق الحوسبة المنزلي الوليد، وبنجاح بونج كانت المنافسة على تصنيع ألعاب أرفع في مستواها تقرع أبواب ذلك السوق المزدهر بسرعة قد بدأت بالعل ولما كان الصغار يعرفون تماما كيف

[1] نفس المرجع ص101.

يتوجهون نحو الألعاب الممتازة cool-oriented فهم يدخرون مخصصاتهم سلفا في انتظار أحداث الألعاب المتقدمة[1].

إذن اشتدت واحتدمت المنافسة بين عمالقة صناعة الألعاب الالكترونية، لكسب أكبر شريحة من الاطفال مع المتغيرين الجديدين: الأول: التكنولوجيا و الوسائط الاعلامية الاتصالية الحديثة التي فتحت أبوابا واسعة يصعب تغطيتها في المنافسة بكل جديد في المنتج والاعلان، والثاني: صعوبة شديدة لإرضاء شريحة الاطفال التي أصبحت في ظل التسارع في المنافسة والتكنولوجيات تمل بسرعة وتطلب الجديد بأكبر سرعة ممكنة، فما تراها تتصرف هذه التكتلات المصنعة للألعاب الالكترونية عبر العام؟[2]

6/ مخاطر وفوائد الألعاب الإلكترونية:

أ/ مخاطر الألعاب الإلكترونية:

1- **التأثيرات الأخلاقية على الجيل الناشئ:** يشير الباحث أما الخالد في مقاله الموسوم: كشف مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب وحيث قدم الأستاذ عامر المطوع في نهاية دراسته الموسومة: الألعاب الإلكترونية بين الترفيه والتدمير التي أرسلها إلى عدة جهات تعليمية وأمنية وإعلامية، حصلت جريدة الرياض على نسخة منها إقتراحا بتشكيل لجنة لدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الجيل الناشئ وطرق الوقاية منها ووضع معايير لما يمكن السماح به للوصول إلى الأسواق، وما يمنع وصوله لخطره الشديد مثيرا إلى أن أحداث الألعاب الإلكترونية تعلم أساليب الجريمة وفنونها وحيلها منمية في العقل قدرات ومهارات آلتها العنف ونتيجتها الجريمة فالواقع الافتراضي الذي تقدمه تلك الألعاب المتطورة من ناحية بناء فكرة اللعبة وأهدافها وتسلسل خطورتها ومراحلها أو تدرج اللاعب في تشربها خلال اللعب، أو على مستوى الخيارات الواجب تنفيذها من قبل

[1] فاطمة همال، **الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر في الاعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة باتنة 2011-2012.

[2] نفس المرجع.

اللاعب سواء قتل شخصيات محددة أو مهام تفجير وتدمير واحتلال وتخريب أو سرقة ورذيلة وما إلى ذلك، لتظطر دول غربية كثيرة إلى فرض شروط على أعمار مستخدمي بعض الألعاب كما في أمريكا وأستراليا بمنع دخول بعض الألعاب الإلكترونية، فمعارض مدينة كبيرة كالرياض تعرض عشرات بل مئات الأشرطة المحرضة على العنف والرذيلة والانحراف على غرار لعبة سرقة السيارات GTA[1] تعكس دراسة الباحث عامر المطوع التي أوردها الباحث أمان الخالد والمتمحورة حول مخاطر هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية المدمرة لعقول ممارسيها من مختلف الفئات العمرية الاجتماعية على غرار الأطفال والمراقين والشباب، لتضخ هذه الميديا التفاعلية رسائلها العنيفة مرسخة ثقافة هدامة يستدمجها الممارسون من واقع تفاعلي افتراضي، لينقل هؤلاء ثقافة التخريب والقتل والسرقة والاغتصاب والجريمة إلى الواقع الحقيقي في مجتمعاتهم فوراء الترفيه والتسلية تكمن القوة التدميرية لثقافة هذه الميديا، ليبين الباحث تعالي صيحات الإنذار ودق نواقيس الطر في بلدان غربية على غرار أمريكا وأستراليا وغيرها، لتضطر هذه الدول إلى فرض شروط على الشركات المنتجة، فهذه الخطورة بأن يلمسها الغرب بينما تغفل عنها دول العالم الثالث الذي أصبح حقل تجارب وأكبر سوق لإستهلاك مثل هذه الألعاب.

2- **التأثيرات الصحية:** لقد حذر براء الصحة من أن تعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر، والادمان عليها في الدراسة واللعب، ربما يعرضهم إلى مخاطر اصابات قد تنتهي إلى تعويقهم أبرزها اصابة الرقبة والظهر والأطراف ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخرا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضافة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب: تتسبب في حدوث نوبات صرع لدى الأطفال، كما حذر العلماء من الاستخدام المتزايد لألعاب الكمبيوتر الاهتزازية من قبل الأطفال، لإحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض إرتعاش الأذرع والأكف كما طالب الباحثون

[1] عدنان محمد الفسفوس، **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، صحيفة دنيا الوطن الإلكترونية، بتاريخ 07-05-2006 http://www.alwatanvoic.com

بضرورة كتابة تحذيرات على مثل هذا النوع من الألعاب على غرار التحذيرات المكتوبة على العلب ولا يخفى خبراء الصحة تخوفهم من مخاطر هذه الوسائط الترفيهية التي يستغرق فيها الممارس مندمجا كليا مع فضاءاتها الترفيهية التفاعلية أثناء اللعب، فالإدمان فيها الممارس مندمجا كليا مع فضاءاتها الترفيهية التفاعلية أثناء اللعب، فالإدمان على هذه الألعاب يؤدي إلى اضطرابات وإصابات مختلفة في جسد الممارس على غرار الرقبة والظهر والأطراف وتسببها في نوبات صرع لدى الأطفال من خلال الاشعاعات الوامضة المتقطعة، إضافة إلى التأثيرات الإشعاعية التي تطلقها شاشات الألعاب والحواسيب، إضافة إلى إلتهاب الرسغ والإبهام وإرتعاش الأذرع والأيدي ليدق أهل الاختصاص نواقيس الخطر مطالبين الشركات المنتجة للألعاب بكتابة تحذيرات على غرار المكتوبة على العلب وبضرورة تقنيتها وتحديد نسبة الاهتزازات في الألعاب الإلكترونية ذات الوميض الإهتزازي[1] وفي ذات السياق يبين الباحث عدنان محمد في مقاله الموسوم: مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال إستشارة ذوي الاختصاص إلى ظهور مجموعة من الاصابات الخاصة بالجهاز الهضمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة في الألعاب كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة، كما تشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة ألعاب الكمبيوتر مما يزيد من فرص إجهادها إضافة إلى أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من شاشات الكمبيوتر تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين والجفاف والحكة[2] وكلها أعراض تعطي الاحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

[1] عدنان محمد الفسفوس، **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، صحيفة دنيا الوطن الإلكترونية، بتاريخ 07-05-2006 http://www.alwatanvoic.com

[2] عادل سلطاني، **الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع تخصص علم اجتماع الاتصال والعلاقات العامة، جامعة محمد خيظر بسكرة، 2011-2012.

ويأتي ما أورده عدنان محمد في عرض مقاله مدعما ما ذهب إليه ذوو الإختصاص مضيفا تعرض الممارسين إلى إصابات عضلية وعظمية نتيجة الحركات السريعة المتكررة التي يستخدمون فيها أيديهم وأصابعهم وأذرعهم لتصاب اليد كلية، أو على مستوى الأصابع أو على مستوى تمفصل العضد بالكتف نتيجة ثني هذه الإعضاء وتفاعل الممارس مع طقس اللعبة وفضائها الخائلي فهذا الانغماس المستمر يؤثر على جهاز الرؤية مما يتسبب في إرهاق العينين وإصابتهما بالتحسس الذي تظهر أثاره في احمرار الملتحمة جراء الإنبعاثات الكهرومغناطيسية، ففرط إثارة هذه الأعضاء المتعرضة أكثر من غيرها جراء الانخراط في سياق طقوسية اللعبة يؤدي إلى تلك الاصابات التي تؤدي بدورها إلى إجهاد بدني عام، وفي ذات المنحنى تبين الدراسة التي قام بها كل من الدكتور كريج أندرسون الخبير في علم النفس من جامعة ولاية أيوا للعلوم والتكنولوجيا والدكتورة كارين ديل من كلية رينيور راين من خلال دراستين منفصلتين حول تأثيرات هذه الألعاب نشرتا في مجلة الشخصية وعلم النفس الاجتماعي التي تصدرهما جمعية علم النفس الأمريكية ودراسة أمريكية أخرى لتكتشف أن ممارسي ألعاب الفيديو العنيفة يتعرضون لتأثيرات متفاوتة على أداء المخ حيث يزيد النشاط في منطقة المخ التي تتحكم في الإثارة العاطفية ويتحضر في الجزء التنفيذي الذي يرتبط بالتحكم والتركيز والسيطرة على الذات وقد أجرى هذه الدراسة قسم الأشعة في كلية الطب بجامعة إنديانا بالولايات المتحدة الأمريكية.[1]

وفي هذا الإطار يقوم أستاذ الأشعة فينست ماتيوز: إن ممارسة نوع معين من ألعاب الفيديو العنيفة ربما تكون له تأثيرات قصيرة لدى المخ مقارنة بممارسة الألعاب المثيرة غير العنيفة وفي هذه الدراسة طلب من 44 مراهقا ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة أو لعبة غير عنيفة لمدة 30 دقيقة واستخدم العلماء تكنولوجيا التصوير بالرنين المغناطيسي

[1] بنت المغرب، **الألعاب الإلكترونية تؤثر على أداء مخ الصغار**، مدونات مكتوب 31 جانفي 2009، زيارة بتاريخ 25 جويلية على الساعة 30: 13.

لدراسة أداء المخ أثناء سلسلة من المهام التي تقيس التركيز، فأظهر تصور المجموعة التي مارست اللعبة غير العنيفة وجود نشاط أقل في اجزاء التحكم والسيطرة التي توجد في مقدمة المخ وحدوث نشاط أقل في أجزاء التحكم والسيطرة التي توجد في مقدمة المخ.[1]

لقد أثبتت الدراسات العلمية المختصة تأثير الألعاب العنيفة على ممارسيها من الأطفال والمراهقين على أداء المخ ونظرا للصدى الذي أحدثته هذه الدراسات الأكاديمية دول الإتحاد الأوربي سعى وزراء العدل في تلك الدول إلى وضع استراتيجيات تخطيطية من خلال صياغة قوانين صارمة تهدف إلى حماية شرائح المستهلكين من الأطفال والمراهقين والتشديد على الشركات المنتجة ببيع ألعاب القتل لهذه الشرائح المستهدفة كجمهور لمنتجاتها ذات الرواج الواسع تحت دائرة ترفيه القاتل المدمر، وذلك باعتزام المفوضية الأوربية معاقبة تجار التجزئة الذي يروجون لهذه الميديا الترفيهية حاملة للعنف، وفي ذات السياق تؤكد الدكتورة إلهام حسين أستاذة طب الأطفال بجامعة عين الشمس في دراسة حديثة لها أن من أخطاء الألعاب الإلكترونية ظهور مجموعة من الاصابات في الجهاز العضلي والعظمي حيث اشتكى العديد من الأطفال من ألام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسرا، وكذلك من أضرارها الاصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء، فيتعود الأكل الغير صحي في أوقات غير مناسبة للجسم.[2]

3- **التأثيرات السلوكية:** إن ممارسة الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها حسي ما أورد في مقال الباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسوم: عصر الصورة السلبيات والايجابيات، مبينا فيه الأثار السلوكية والنفسية التي تظهر أعراضها على شرائح

---

[1] سارة محمود، عبد الرحمان حمدان، **إيجابيات الألعاب الإلكترونية، أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم**، رسالة مكملة لنيل الماجستير في التربية تخصص مناهج وطرق التدريس، كلية العلوم التربوية جامعة 3 الشرق الأوسط، 2016-2017.

[2] شاكر عبد الحميد، **عصر الصورة (الايجابيات والسلبيات) سلسلة عالم المعرفة**، العدد 311، الكويت، الطبعة الأولى، 2005، ص 369.

الممارسين فهذه الميديا التفاعلية العصرية تنقل رسائلها الخطيرة ذات المضامين العنيفة التي تشجع على القتل وتروج لثقافة الجريمة والدم والجنسية المخلة بالأداب والمشجعة على إنتشار الفاحشة والرذائل والمشجعة عل تعاطي المخدرات وغيرها لتنعكس هذه الرسائل السلبية المتمثلة بعد استدماج الممارسين لمضامينها المتعرضين لتأثيراتها وتلقيهم لهذه الثقافة أو تلك أثناء الانخراط في عوالمها الافتراضية ليحاكوا المستدمج المتمثل منها في الواقع الحقيقي ليخربوا نسيج مجتمعاتهم بممارسة الفاحشة والجريمة بشتى أنواعها وغيرها من الرذائل لتتحول براءة الترفيه إلى أسلحة تدميرية فتاكة تفوض أمن مجتمعاتنا، لتعزز هذه الوسائط ثقافة الانطواء والانسحاب والانعزالية إضافة إلى تجاهل الآباء لتنعكس سلبياتها الهدامة على الفرد والمجتمع.

4- **التأثيرات الاجتماعية:** وفي ذات السياق يشير الباحثان أسابريغر وبيتر يورك في كتابهما الموسوم: التاريخ الاجتماعي للوسائط من غوتنبرغ إلى الأنترنيت إلى الجبل الحائز حول تأثير ألعاب الإلكترونية على الأطفال ليكون كتاب الباحث بيمر الموسوم حمى ألعاب الفيديو سنة 1982 وعنوانه الثانوي التسلية والتعليم والادمان. فالبرغم من أن الباحثان أورد هذا السياق أثناء تعرضهما تاريخيا للدراسات الاولى التي تناولت التأثيرات الإجتماعية التي أحدثتها هذه التكنولوجيا الأساسية كان واضحا ودقيقا أما الفصل الثاني الذي تناول الأسئلة القيمية عنوانه "أنشطة الأسرة نظرة جديدة"، وفي ذات السياق يشير الباحث فرانك كليشي صبي الألعاب أو الجيم بوي Game Boy من نانشدو وجهاز اللعب بسيجا Seya رفقاء سمر دائم للكثير من العائلات الأمريكية لقد نمت ثقافة اللعب Game Cultre في المحيط العائلي الاجتماعي الامريكي، وعلاوة على التأثير التكنولوجي نجد هذه الألعاب غيرت الأسلوب الذي نسلي به أنفسنا، لتصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافتنا الشعبية التي تعتمد على الخيال وإثارته من خلال تقنية الصورة ثلاثية الأبعاد التي تسم عالم الألعاب الإلكترونية اليوم فعصر الترفيه الشبكي المعتمد على توظيف الخيال في الواقع الافتراضي من قبل مؤسسات إنتاج هذه الوسائل الاتصالية الحديثة من خلال هندسة

تصميمها يغري الشباب من الجنسين ومن مختلف الشرائح العمرية ليعيشوا مغامراتهم دون تمييز وشعور بآثارها فالثقافة التي تساهم هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية في نشرا وترويجها، ترتكز على المحتوى العنيف، والعنف يدخل في تصميم اللعبة كعنصر أساسي في السياق الذي أورده.[1]

ب/ فوائد الالعاب الالكترونية:

ما من ريب أن للألعاب الالكترونية فوائدها و ايجابياتها في التعليم والترفيه على حد سواء ولا تقتصر على هذين الجانبين وحسب، بل تتعداها الى جوانب أخرى واستخدمها الامثل في العلاجات الصحية المختلفة والاستثمار الاعلاني والاشهاري لتساهم هذه الوسائط في تطوير الملكيات المعمارية والتعليمية والفكرية والابداعية وترفع قدرة التخيل والذكاء وروح التعاون والتنظيم والشعور الايجابي والثقة بالنفس وحل المشكلات واتخاذ القرارات لتصبح هذه الالعاب شريكا اجتماعيا في عملية التنشئة الاجتماعية.[2]

يبين الباحث شاكر عبد الحميد في كتابه الموسوم: عصر الصورة الايجابيات والسلبيات لتشير دراسات علمية حديثة الى أن ألعاب الفيديو لها جوانب ايجابية على تفكير الاطفال والمراهقين لأنها تساهم في رفع مستويات الادراك وحدة الانتباه ودقته، وتساعد على اكتساب مهارات حركية في المكان وتنشط الذكرة والأداء الحركي، وتساعد على اكتساب طرق جديدة على حل المشكلات واتخاذ القرارات والسيطرة على الحاسوب وتنشيط عملية التفكير الابداعي رغم ما يصاحبها من عنف، يعكس هذا السياق الاستعمال الصحي السليم لهذه الوسائط التفاعلية في التعليم الترفيهي الذي قطعت فيه الدول الغربية المتقدمة أشواطا كثيرة، جاعلة هذه الوسائل التكنو ثقافية مؤسسات حقيقية للتنشئة الاجتماعية الايجابية الهادفة، المساهمة في تحفيز الممارسين من التلاميذ الأطفال والمراهقين، لدفع مهاراتهم

---

[1] سلمان سلمان، **الألعاب الإلكترونية تنتج ثقافة الغرفة لدى الأحداث**، جريدة الرياض، العدد 212–13 بتاريخ الإثنين 23 أوت 2004.

[2] عوض آل سرور الاسمري، **الالعاب الالكترونية تشاركنا تربية أطفالنا، الألعاب الالكترونية تشاركنا تربية أطفالنا**، صحيفة الاقتصادية الالكترونية العدد5107 بتاريخ 05أكتوبر 2007 http://www.aleqt.com

التعليمية وملكاتهم اللغوية والعقلية والفكرية والابداعية والادائية وتطوير النمو النفسي الحركي المهاري في المكان وتساعد على التحدي وتحقيق الذات وغيرها من الأشياء الايجابية التي تبني شخصية الممارس بناء سليما.[1]

1-المساهمة في تحسين الحالة الصحية:

أكدت العديد من المصادر الطبية أن ألعاب الفيديو سيتم التعامل معها كعلاج أساسي للعديد من المشاكل الصحية والامراض بداية من السمنة الى السرطان وكان المئات من مطوري الالعاب وكذلك المئات من العاملين في القطاع الطبي، بالإضافة الى بعض المسؤولون الحكوميين قد اتفقوا على الاجتماع في سبتمبر من سنة 2006 بجامعة ميرلاندا، ليقوموا بتصميم برنامج ألعال للصحة Game for Heath projette والذي يساهم بصورة كبيرة في إدراج ألعاب الفيديو كعلاج أساسي في لائحة الطرق العلاجية الأمريكية، وأكد ريتشارد ثان المسؤول في شركة هوب لاب Hope lab أن ألعاب الفيديو يمكن أن يكون لها دور كبير في امكانية علاج بعض المشاكل الصحية وقد كان ريتشارد قد صرح بتلك التصريحات بناء على تجربة قامت بها شركته عندما قامت بتصميم لعبة Re-Mission خصيصا للأطفال الذين يعانون من مرض السرطان، وأكد أن ذلك الجانب الانساني لألعاب الفيديو يقوم على تحديد الأهداف وتصميم أسلوب معين للوصول الى الاهداف المحددة.[2]

2-المساهمة في تطوير الدعاية الاعلامية:

أكدت إحدى الدراسات أن الاعلانات الموجودة ضمن ألعاب الفيديو تسببت في زيادة اطلاع الجمهور على المنتجات بنسبة 60% كما أشارت الدراسة الى وجود اختلاف بين فاعلية الاعلانات المتحركة والثابتة، الا أن هذا الاختلاف ليس كبيرا على عكس المتوقع

[1] نفس المرجع http://www.aleqt.com

[2] الأوساط الطبية والعلمية تستعين بألعاب الفيديو كعلاج أساسي، موقع البداية العربية للأخبار التقنية بتاريخ 20 أوت 2006.

– زيارة الموقع بتاريخ: الخميس 25 جويلية 2018 على الساعة16:30 http://www.aitnews.com/news/3473.html

وأوضحت النسبة الاكبر ممن تناولتهم الدراسة أن الاعلانات التي تتوسط الالعاب تلفت الانتباه ولا يزال هذا المجال قيد الدراسة، حيث وجد أنه من الصعب وضع مقاييس عالمية ودقيقة لهذه الصناعة وأضافت شركة غوغل شركة Adscape مقابل مبلغ من المال لم يتم الاعلان عنه يذكر أن شركة Adscope التي تتخذ من سان فرانسيسكو مقرا لها هي شركة متخصصة في الاعلانات على ألعاب الفيديو، وهي تقدم تقنية لوضع الاعلانات في العاب الفيديو التي يتم تشغيلها على أجهزة الكمبيوتر الشخصية وأجهزة الألعاب والهواتف المحمولة وهو مجال تعتبره شركة غوغل فرصة لمستخدمي وناشري الالعاب فضلا عن الشركات المعلنة.[1]

[1] الاعلانات المدمجة في الالعاب الالكترونية، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 16 نوفمبر 2005، زيارة بتاريخ 25 جويلية 2018 على الساعة 17:00

1- محور المتعلق بالبيانات الشخصية :

جدول رقم (01) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب الجنس:

الجنس	تكرار	نسبة%
ذكر	19	%54.28
أنثى	16	%45.71
المجمـــــــــوع	35	%100

يمثل الجدول رقم (1) توزيع أفراد العينة حسب الجنس حيث ان من مجموع أفراد العينة والمتمثل في 35 مبحوث يظهر الجدول أن 54 % تمثل نسبة الذكور و45 % تمثل نسبة الإناث وهي نسب جد متقاربة قد تخدم الموضوع من خلال توازن الاجابات بين الأمهات والآباء.

جدول رقم (02) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي :

المستوى التعليمي	تكرار	نسبة%
أمي	0	%0
ابتدائي	1	%2.85
متوسط	14	%40
ثانوي	8	%22.85
جامعي	12	%34.28
المجمـــــــوع	35	%100

يظهر الجدول رقم (2) توزيع افراد العينة حسب المستوى التعليمي حيث نجد 0 % أمي بينما نجد2.85 % ابتدائي اما الفئة التي تمثل المرحلة المتوسطة تقدر نسبتهم بـــــ40%

والثانوية 22% وجامعي 34.28% وهو ما ينعكس ايجابا مع البحث حيث ان الغالبية العظمى من أفراد العينة من الطبقة المتعلمة باختلاف مستوياتها .

جدول رقم (03) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب المهنة:

مهنة	تكرار	نسبة%
عامل	27	%77.14
بدون عمل	8	%22.85
المجمـــــوع	35	%100

يظهر الجدول رقم (3) مهنة أفراد العينة والمقدرة بالنسب المئوية والتي من بينها 77 % عاملون و22 % بدون عمل وهذا ما يجب اخذه بعين الاعتبار في مدى امكانية امتلاك الاجهزة الالكترونية من عدمه.

جدول رقم (04) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب المستوى المعيشي:

المستوى المعيشي	تكرار	نسبة%
ضعيف	0	%0
متوسط	28	%30
عالي	7	%20
المجمـــــــوع	35	%100

يمثل الجدول رقم (4) المستوى المعيشي لأفراد العينة فنلاحظ أن المستوى معيشي ضعيف منعدم تمامافي افراد العينة، ونجد ان 80 % من أغلب ّأفرادها مستواهم المعيشي متوسط وهي اكبر نسبة مئوية بينما نجد 20 % المتبقية مستواهم المعيشي عالي أو مرتفع وهو بدوره ايضا يجب اخذه بعين الاعتبار مع الجدول السابق في مدى امكانية امتلاك الاجهزة الالكترونية من عدمه.

جدول رقم (05) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب عدد الأبناء الملتحقين :

عدد الأبناء الملتحقين	تكرار	نسبة%
من 1 إلى 2	11	%31.42
من 3 إلى 4	20	%57.14
أكثر من 4	4	%11.42
المجمـــــــوع	35	%100

يمثل الجدول رقم (5) عدد أبناء أفراد العينة الملتحقين بالدراسة حيث نجد من 1 إلى 2 طفل ملتحق بالدراسة تمثل نسبتهم31 % ومن 3 إلى 4 تمثل نسبتهم 57 % وأكثر من 4 تقدر نسبتهم 11 % ومن خلال هذه النتائج نستوضح ان غالبية افراد العينة لديهم اعباء دراسية لاكثر من طفل مقارنة بمستواهم المعيشي المتوسط الموضح من الجدولين السابقين.

2-المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام تلاميذ المتوسطات للألعاب الالكترونية:

جدول رقم (06) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب الفترات التي يمارس فيها الابن الألعاب الالكترونية :

فترات الممارسة	تكرار	نسبة%
بعد الخروج من المدرسة	11	%31.42
في الليل	3	%8.57
في العطل المدرسية	21	%60
المجمـــــوع	35	%100

يمثل الجدول رقم(6) الفترات التي يمارس فيها أغلبية الأطفال للألعاب الالكترونية، يتضح من الجدول أن 60 % من الأبناء يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية في العطل المدرسية و31 % منهم يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية بعد الخروج من المدرسة ونجد 8%وهي اقل نسبة من الأبناء يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية في الليل وهي نسب تعكس نوعا مدى عقلانية الاولياء في ترشيد استهلاك ابنائهم للألعاب الالكترونية حيث ان الغالبية الساحقة تتجنب الاوقات الدراسية في ممارسة الالعاب الالكترونية.

جدول رقم (07) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب معدل ممارسة الابن للألعاب الالكترونية في اليوم :

معدل الممارسة	تكرار	نسبة%
أقل من ساعـــــــــــــة	3	%8.57
من 1 إلى 2 ساعة	18	%51.42
من 2 إلى 3 ساعات	7	%20
من 3إلى 4 ساعات	7	%20
المجمـــــوع	35	%100

يمثل الجدول رقم (7) معدل ممارسة الأبناء الألعاب الالكترونية حيث نجد 51 % يمثل الذين صرحوا بأن أبنائهم يمارسون الألعاب الالكترونية من1 إلى 2ساعة وهي أكبر نسبة بينما 20 % يمارسون الألعاب الالكترونية بمعدل من 2 إلى 3 و 3 إلى 4 ساعات و8% يمارسون الألعاب الالكترونية في أقل من ساعة وهذا ما يعكس ايضا دور الأسرة في مراقبة أبنائهم خلال ممارستهم للألعاب الالكترونية بالقدر الذي يلبي حاجاتهم ورغباتهم فقط.

جدول رقم (08) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب مدى رؤية بأن الألعاب الالكترونية تضيع معظم وقت ابنك:

هل ترى بأن الألعاب الالكترونية تضيع معظم وقت ابنك	تكرار	نسبة%
نعم	14	%40
لا	13	%37.14
ربما	8	%22.85
المجمـــــــوع	35	%100

يمثل الجدول رقم (8) أن 40% ممن صرحوا بأن الألعاب الالكترونية تضيع معظم الوقت بينما 37.14 % صرحوا بأن الألعاب الالكترونية لا تضيع معظم الوقت و22.85% ممن صرحوا بربما، ومن خلال تقارب النسبتين المتعاكستين الممثلتين للمؤشرين **نعم** و **لا**

ووجود نسبة لا يستهان بها تقارب ربع افراد العينة صرحت بربما يمكن استخلاص ان الاولياء غير ملمين تماما بمدى علاقة استعمال الالعاب الالكترونية بالوقت وهو ما قد يعكس سلبا على نجاعة التحسيس من مخاطرها لان العلاج الجيد لاي ظاهرة سلبية يكون مرتبط تمام الارتباط بالتشخيص الجيد لها ولابعادها وخلفياتها.

جدول رقم (09) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب السماح للأولاد بامتلاك أجهزة الكترونية خاصة بهم:

هل تسمح لأولادك بامتلاك أجهزة الكترونية خاصة بهم	تكرار	نسبة%
نعم	21	%60
لا	14	%40
المجمـــــوع	35	%100

يوضح الجدول رقم (9) أن60%يسمحون لأولادهم بامتلاك أجهزة إلكترونية بينما 40% منهم لا يسمحون بذلك او غير موافقين عليه وهو الامر الذي قد تتدخل فيه العديد من الاسباب لعل من ابرزها المستوى المعيشي المتوسط للعائلة والذي اشرنا اليه سابقا في الجدولين (03)و(04) المتعلقين على التوالي بمهنة الاب والمستوى المعيشي بالإضافة الى الجدول رقم (05) المتعلق بعدد الابناء الملتحقين دراسيا لذلك قد يرجع رفض أو عدم السماح بامتلاك العاب الكترونية خاصة الى الامكانيات المادية للأسرة، بالإضافة الى اسباب اخرى التي قد تكون وقائية بالدرجة الاولى من مخاطر هاته الالعاب.

جدول رقم (10) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب السماح للأولاد بالدخول إلى مواقع الألعاب الالكترونية :

هل تسمح لأولادك بالدخول إلى مواقع الألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة%
نعم	19	%54.28
لا	16	%45.71
المجمـــــــــــوع	35	%100

تمثل معطيات الجدول رقم (10)أن 54 % يسمح لأولادهم بالدخول إلى مواقع الألعاب الالكترونية، بمقابل 45% صرحوا بأنهم لا يسمحوا لأولادهم بالدخول إلى مواقع الألعاب الالكترونية يبقى تقارب النسب يعطي دلالة على عدم وجود وعي ذاتي متعلق بمواقع الالعاب الالكترونية حيث ان انقسام العينة بين رأيين متضادين بين الحرية المطلقة والرفض القاطع للحرية في دخول الابناء للمواقع الالكترونية يعطي دلالة للتشتت بين الرفض تجنبا للمخاطر والقبول كنوع من الحرية واشباع الرغبات وهو الامر الذي بدوره يستدعي احتسابه في قياس مدى تحسيس الاتصال الاسري من مخاطر الالعاب الالكترونية سواءا كانت على الجهاز او من خلال مواقع الانترنت.

جدول رقم (11) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب مدى السماح للأولاد بالجلوس دائما أمام الأجهزة الالكترونية :

هل تسمح للأولاد بالجلوس دائما أمام الأجهزة الالكترونية	تكرار	نسبة%
نعم	3	%8.57
لا	32	%91.42
المجمـــــــــــوع	35	%100

يتضح من الجدول أن 91 % لا يسمحون دائما لأولادهم بالجلوس و 8 % يسمحون لأولادهم بالجلوس حيث ان رفض الاغلبية الساحقة للجلوس الدائم يدل بدوره على ان هناك تخوف من مخاطر الالعاب الالكترونية يمكن ان يكون قد خلق نوعا من الترشيد في استهلاكها اذا ما اخذنا بعين الاعتبار نتائج الجدول رقم (10) والتي تشير الى وجود تشتت حيث ان الرفض القاطع على ديمومة الجلوس والتشتت في قبوله عند افراد العينة يشير الى ان هناك ترشيدا في استهلاكها كما وقد سبق ان ذكرنا.

جدول رقم (12) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب مدى تقليد الابناء لما يرونه في الألعاب الالكترونية:

هل يقلد ابنك ما يراه في الألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة%
نعم	5	%14.28
لا	30	%85.71
المجمـــــــــــوع	35	%100

نجد أن نسبة أن14.28%من الأبناء يقومون بتقليد الألعاب الإلكتـــــرونية و 85.71 % لا يقومون بتقليدها.

من خلال الجدول السابق نلاحظ ان الاغلبية الساحقة لا تلقد ما تشاهده على الالعاب الالكترونية وهذا ما قد يكون كنتيجة للسياسة الترشيدية والتحسيسية المنتهجة من طرف الاولياء بينما النسبة التي تقلد هاته الالعاب يمكن تفسيرها بنوع من اللاوعي او الاهمال من طرف الاولياء او حتى امكانية تفشي ادمان هاته الالعاب لدى الابناء.

جدول رقم (13) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب أنواع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى الابناء :

ما هي أنواع وأسماء الألعاب الالكترونية المفضلة لدى ابنك	تكرار	نسبة%
العاب قتالية وحربية	10	%28.57
العاب ريـــــــاضية	08	%22.85
ألعاب مغامرة	10	%28.57
ألعاب ألغاز	02	%5.71
ألعاب تعليمية	02	%5.71
إستراتيجية	03	%8.57
المجمـــــــوع	35	%100

نجد أن 28.57 % من الأبناء يفضلون ممارسة ألعاب قتالية وحربية بالاضافة الى نفس النسبة ممن يفضلون ممارسة ألعاب المغامرة و 22.85% يفضلون ممارسة ألعاب رياضية، في المقابل نجد 8.57% من الأبناء يفضلون ممارسة ألعاب إستراتيجية و5.71% بالنسبة للألعاب التعليمية وألعاب الالغاز بنفس النسبة.

عند تصنيف الالعاب السابقة الذكر الى العاب عقلية (الاستراتيجية والتعليمية والالغاز) نجدها تمثل في مجموعها 20.17% بمقابل العاب حركة وتشويق(المغامرة الرياضية والقتالية) نجدها في مجموعها تمثل 79.83% مما يفسر قطعا ان هناك ميولات لدى الابناء نحو نوع من الالعاب الحركة والتشويق دون غيرها وهذا قد يرجع الى سلوكيات الطفل ونفسيته

بالاضافة الى الاخذ بعين الاعتبار فترة المراهقة التي يمر بها وما يجب الاحتياط منه كذلك حيث ان الاطفال ليس لديها ميولات نحو ايجابيات الالعاب الالكترونية بينما تنصب ميولاتهم نحو ما قد يشوه نفسياتهم وسلوكياتهم.

جدول رقم (14) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب تفضيلات الابناء لممارسة الألعاب الالكترونية من غيرها :

هل يفضل ابنك ممارسة الألعاب الالكترونية من غيرها	تكرار	نسبة%
نعم	28	%80
لا	07	%20
المجمـــــــــوع	35	%100

نجد من الجدول أن نسبة80%من الأبناء يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية عن غيرها،وهذا ما يعكس مدى تفشي ظاهرة استهلاك الالعاب الالكترونية لدى الابناء مهما كانت صورته ايجابية او سلبية بينما 20 % منهم يفضلون لعب أخرى أو اللعب وهذا قد يكون راجع الى الدور الاسري في التحسيس والترشيد من استلاك الالعاب الالكترونية .

3- المحور الثالث أساليب الاتصال الأسري لدى الآباء مع أبنائهم:

جدول رقم (15) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب دور إهمال الأولياء في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية:

هل ترى بأن إهمال الأولياء دور في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة%
نعم	22	%62.85
لا	5	%14.28
أحيانا	8	%22.85
المجمـــــــــوع	35	%100

نجد من الجدول أن 62.85 % صرحوا بأن إهمال الأولياء له دور في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية و 22.85% اختارو البديل احيانا مما ينتج في مجموعه 85.70% بينما 14.28% صرحوا بأن إهمال الأولياء ليس دور في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية، ان النسبة التي تمثل الغالبية العظمى التي توافق بأن إهمال الأولياء له دور في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية ولو احيانا تعكس مدى الوعي بالدور الاسري نحو هاته الالعاب حيث قد يعود ذلك الإهمال لانشغال الآباء بالعمل أــو الحرية التي يمنحها الآباء لأبنائهم بينما النسبة التي ترفض ذلك قد تكون اما لغياب هذا الوعي او العجز عن تنفيذ هذا الدور مقارنة بالادمان الشديد نحو هذه الالعاب.

جدول رقم (16) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب تأثير الألعاب الالكترونية على علاقة الابناء الاجتماعية:

هل الألعاب الالكترونية تؤثر على علاقة أبنائك الاجتماعية	تكرار	نسبة%
نعم	16	%40
لا	11	%31.42
أحيانا	8	%22.85
المجمـــــــوع	35	%100

نجد من الجدول أن 40% يرون بأن الألعاب الالكترونية تؤثر على العلاقات الاجتماعية للأبناء، و22.85% اختاروا البديل احيانا في ما يمثل في مجموعه 62.85% فكثرة الإدمان على الألعاب الالكترونية تجعل الطفل منعزلا اما باسباب نفسية او لعدم توفر الوقت او حتى لعدم الاهتمام بالمواضيع الاجتماعية العادية البعيدة عن دائرة اهتماماتهم.

اما النسبة المعتبرة 31.42% التي نفت ذلك يمكن تفسيرها بانها لا تعاني من هاته المشكلة نظرا للترشيد في الاستهلاك التي تنتهجه والمستخلص من الجداول السابقة او حتى امكانية عدم ملاحظة هذا التأثير نظرا لعدم الاهتمام او الخبرة او عدم ظهوره بنسبة مبالغ فيها.

جدول رقم (17) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب الاعتماد في التواصل مع الابناء على الأجهزة الالكترونية:

تعتمد في تواصلك مع ابنك على الأجهزة الالكترونية	تكرار	نسبة%
بنسب عالية جدا	2	%5.71
متوسطة	18	%51.42
ضعيفة	15	%42.85
المجمـــــــوع	35	%100

نجد أن 5.71% من الآباء يتواصلون مع أبنائهم بنسب عالية جدا و51.42% من الآباء يتواصلون مع أبنائهم بنسب متوسطة و42.85%من الآباء يتواصلون مع أبنائهم بنسب ضعيفة.

ان التواصل بنسبة عالية وان كان يظهر بنسبة طفيفة له دلالة اما عن وعي الاولياء وانتهاجهم لسياسة توجيه الميولات نحو الامور المفيدة او حتى استغلالها في التقرب مع الابناء ومعاملتهم بلغتهم (التطور) واما عن اهمال شديد ولا مبالات او حتى تفشي ظاهرة ادمان عند الاولياء ، اما نسبة الضعيفة فتدل على محاولة محاربة هذا الادمان او عدم إلمام الاولياء بتقنيات الاتصال عبر الاجهزة الالكترونية.

بينما النسبة المعتبرة التي تتواصل مع ابنائها بصفة متوسطة يمكن تفسيرها بالترشيد المشار اليه سابقا وانتهاج سياسة لا ضرر ولا ضرار

جدول رقم (18) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب التأثيرات التي تنتج من تداول الاطفال للألعاب الالكترونية:

ما هي التأثيرات التي تنتج من تداول طفلك للألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة%
العنف	8	%22.85
التشتت الذهني أثناء مراجعة الدروس	27	%77.14
المجمـــــــوع	35	%100

نتج عن تداول الأطفال للألعاب الالكترونية عدة مظاهر من بينها العنف والتشتت الذهني أثناء الدراسة فنجد أن 22.85% عنف من الطبيعي أن تؤثر الألعاب الالكترونية على الأطفال كالقلق والانطواء وحدوث الفتنة بين الأبناء والمشاحنة فبقدر ما تحدث فتنة داخل الأسرة تحدث كذلك مع المجتمع و 77.14 % تشتت ذهني أثناء مراجعة الدروس وهي نسبة جد معتبرة حيث يجب اخذها بعين الاعتبار في مدى تأثير الالعاب الالكترونية على المردود الدراسي.

وكلا المؤشرين عبارة عن ظاهرتين سلبيتين يجب ان يكون للاسرة دورا هاما في محاربتهما من خلال التحسيس من مخاطر استهلاك الالعاب الالكترونية.

جدول رقم (19) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب مدى منح الاولاد الحرية داخل البيت في لعب كل الألعاب الالكترونية:

هل تمنح لأولادك الحرية داخل البيت في لعب كل الألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة%
نعم	11	%31.42
لا	24	%68.57
المجمـــــــــــوع	35	%100

نجد من الجدول أن نسبة31.42 % صرحوا بأنهم يمنحون لأبنائهم الحرية داخل البيت في لعب كل الألعاب الإلكترونية وهو الامر الذي يمكن ان يفسر بالإهمال أو اللاوعي بمخاطر الالعاب الالكترونية حيث ان ليس كل الالعاب الاكترونية يمكن السماح به بل ان هناك مقاييس (عمرية، نفسية...الخ) في استهلاك بعض الالعاب اما 68.57% نفوا ذلك حيث من الطبيعي نجد أن أغلبية الآباء لا يمنحوا لأبنائهم الحرية داخل البيت في لعب كل الألعاب الإلكترونية وذلك لما ينتج عنها من مظاهر عنف داخل الأسرة أو بين الأبناء وتقليد لما يرونه عبر أجهزتهم الالكترونية بالإضافة الى ظاهرة الترشيد المستنبطة من خلال الجداول السابقة.

4- المحور الرابع تأثير الاتصال الأسري على الأبناء ممارسي الألعاب الإلكترونية:

جدول رقم (20) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب الاعتقاد بأن ممارسة الابناء للألعاب الالكترونية أثر سلبي على تواصلهم :

هل تعتقد أن ممارسة ابنك للألعاب الالكترونية أثر على تواصله	تكرار	نسبة%
معك	5	%14.28
إخوانه	12	%31.28
مع المجتمع	16	%45.71
المجمـــــــــــوع	35	%100

نجد أن 14.28% من الأولياء صرحوا بأن الألعاب الالكترونية أثرت على تواصل الأبناء مع أبائهم 31.28 % صرحوا بأن الألعاب الالكترونية أثرت على تواصل الأبناء فيما بينهم، و45.71% منهم يرون أن الألعاب الالكترونية أثرت على تواصلهم مع المجتمع.

من الطبيعي أن تؤثر الألعاب الالكترونية على تواصل الأطفال فتسبب لهم القلق والانطواء وحدوث الفتنة بين الأبناء داخل الأسرة، فبقدر ما تحدث الفتنة داخل الأسرة أيضا نجد لها تأثير على المجتمع وهذا ما تفسره نظرية المفسرة للعلاقات الأسرية.

جدول رقم (21) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب الاعتقاد بأن الحوار مع الأبناء يقوي الصلة بهم:

هل ترى بأن الألعاب الالكترونية تضيع معظم وقت ابنك	تكرار	نسبة%
نعم	22	%62.85
لا	07	%20
ربما	06	%17.14
المجمـــوع	35	%100

نجد أن 62.85%من الآباء يرون أن الحوار يقوي صلتهم بأبنائهم وهي الفئة التي يمكن ان يكون لها وعي في طريقة الحوار ويمكن كذلك انهم لمسوا نتائج لممارستهم لغة الحوار مع ابنائهم وقد ترجع هاته النتائج الى سياسة الترشيد المنتهجة والمشار اليها سابقا

20% يرون أنه لا جدوى من الحوار وهذا راجع اما للاوعي بطرق الحوار او الافراط في الادمان لدى الابناء او حتى الاهمال المستشعر من النتائج السابقة

17% يرون أنه ربما يكون للحوار دورا في تقوية العلاقة بين الآباء والأبناء وعدم التأكد هنا يشير الى وجود عدم طمأنينة في نتائج الحوار وهذا راجع اما لخلل في الوعي في طريقة الحوار أو في سياستهم الترشيدية او لأسباب أخرى.

جدول رقم (22) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب الأوقات المفضلة للحوار مع الابناء:

ما هي أفضل الأوقات للحوار مع ابنك	تكرار	نسبة%
أثناء ممارسته للألعاب الالكترونية	11	%31.42
أثناء الاستراحة	24	%68.57
المجمـــــوع	35	%100

نجد أن 31.42% يرون بان أثناء ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية هو أفضل وقت للحوار معه، حيث يمكن ان تكون طريقة قصدية لاستغلال الوقت الذي يكون فيه الطفل منتشيا بممارسة الالعاب الالكترونية او لتوجيه الطفل اثناءها او حتى يمكن ارجاعها لسياسة الترشيد السالفة الذكر حيث يمكن ان تكون محاولة بعدم السماح لتلك الممارسة بالتأثير على عقل الطفل بنسبة كبيرة.

68.57% يفضلون الحوار اثناء الاستراحة مما قد يفسر بأنهم يعلمون انه لا جدوى من الحديث مع اطفالهم اثناء الممارسة او يفضلون الحضور الذهني الكامل لاطفالهم اثناء الحوار

جدول رقم (23) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب مدى امتلاك القدرة على إعطاء بعض النصائح للابناء فيما يخص خطورة تداولهم للألعاب الإلكترونية:

هل تملك القدرة على إعطاء بعض النصائح لابنك فيما خطورة تداوله للألعاب الإلكترونية	تكرار	نسبة%
نعم	28	%80
لا	7	%20
المجمـــــــوع	35	%100

نجد بأن80% يرون بانهم يملكون القدرة على إعطاء نصائح لأبنائهم فيما يخص بخطورة تداولهم للألعاب الالكترونية وهذا راجع لوجود نوع من الوعي والتعلم المقاس من خلال الجدول او حتى لوجود تواصل جيد بين الآباء والأبناء

و 20% لا يملكون القدرة على إعطاء نصائح لأبنائهم لغياب التواصل بين الآباء والأبناء او لتفحل ظاهرة الادمان عند ابنائهم.

جدول رقم (24) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب الأماكن المفضلة لدى الاباء في ممارسة ابنائهم للألعاب الإلكترونية :

ما هي الأماكن المفضلة لديك لممارسته ابنك للألعاب الإلكترونية	تكرار	نسبة%
البيت امام مراقبتك	22	%62.85
في غرفته الخاصة	13	%37.14
مقاهي الانترنت	0	%0
أماكن أخرى	0	%0
المجمـــــــوع	35	%100

توضح معطيات الجدول أن 62.85% من الآباء يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية في البيت امام مراقبتهم و37.14% يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية في غرفتهم الخاصة و 0% في مقاهي الانترنت وأماكن أخرى بعيدة عن المراقبة الاسرية.

ان انعدام نسبة الاولياء الذين يفضلون ممارسة ابنائهم للألعاب الالكترونية بعيدا عن ناظرهم امر طبيعي راجع للتخوف من مخاطرها.

اما الغالبية القصوى يفضلون البيت كمكان للممارسة وأمام ناظر الاولياء وهذا راجع الى ترشيد الاولياء لممارسة ابنائهم من حيث النوع بالقدر الذي يرشدون استهلاكها من حيث الكم فالرقابة الاسرية لا تسمح للطفل في الإنسياغ نحو ألعاب خطيرة قد تكون عنيفة بدرجة كبيرة او اباحية ...الخ

جدول رقم (25) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب مدى رضى الابناء بالمعاملة التي يتلقاها من طرف أفراد أسرته:

هل يرضى ابنك بالمعاملة التي يتلقاها من طرف أفراد أسرته	تكرار	نسبة%
نعم	24	%68.57
لا	11	%31.42
المجمـــــــــوع	35	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (25) أن نسبة 68.57% راضون عن معاملة العائلة لهم بينما نسبة و31.42% منهم ليسوا راضين عن هذه المعاملة

من الامر الطبيعي ان نجد نسبة معتبرة من الابناء ترفض المعاملة الابوية وهذا قد يرجع اما لطريقة المعاملة بحد ذاتها او ان الرفض ناجم عن عدم قبول السياسة الترشيدية المنتهجة من طرف الاولياء.

اما النسبة الكبيرة التي تتقبل المعاملة الاسرية يمكن ترجيحها بالوعي الأبوي في المعاملة او عدم استفحال ادمان الالعاب الإكترونية بدرجة كبيرة كنتيجة للسياسة الترشيدية المتهجة من طرف الاولياء.

جدول رقم (26) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب مدى رضى الابناء بالمعاملة التي يتلقاها من طرف أفراد أسرته:

هل ترى أن الألعاب الالكترونية أحدثت فجوة بين أفراد الأسرة	تكرار	نسبة%
نعم	23	%65.71
لا	12	%34.28
المجمـــــــــــــــــــــــوع	35	%100

نلاحظ أن 65.71% يرون أن الألعاب الالكترونية أحدثت فجوة داخل الأسرة و 34.28% لا يرون أن الألعاب الالكترونية أحدثت فجوة داخل الأسرة.

من البديهي أن تسبب الألعاب الالكترونية في حدوث عزلة بين الأبناء داخل الأسرة وأن يصبح الطفل أكثر عدوانية بينما الفئة التي ترفض هاته الفكرة قد يكون ذلك راجع الى مدى نجاعة التحسيس الأسري وانعكاس نتائجه الايجابية على الطفل.

جدول رقم (27) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب انعكاسات اللعب بالألعاب الالكترونية على الاطفال:

هل أصبح طفلك بعد اللعب بالألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة%
عدواني	8	%22.85
انطوائي	10	%28.57
اجتماعي	17	%48.57
المجمـــــوع	35	%100

تبين من خلال الجدول أن 22.85% يرون بأن أبنائهم أصبحوا عدوانيين بعد اللعب بالألعاب الالكترونية و28.57% يرون بأن أبنائهم أصبحوا انطوائيين و 48.57% يرون بأنهم أصبحوا اجتماعيين.

نتج من تداول الألعاب الالكترونية عدة سلوكيات قد تكون ايجابية كانت او سلبية وهذا ما أكدته دراسات سلوكيات الأطفال بحيث نرى معظم الدراسات أن الأطفال قد أصبحوا اجتماعيين من تداولهم للألعاب الالكترونية.

وهذا ما يثبت ان هناك نتائج ايجابية من التحسيس الاسري حيث ان السلوك الاجتماعي امر ايجابي اما النسبة المعتبرة التي تفوق النصف في كمجموعها بين الانطوائية والعدوانية يثبت ان هاته النتائج رغم ايجابيتها لا توال في حاجة الى التطوير.

جدول رقم (28) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب استخدام الحرمان من اللعب بالاجهزة الالكترونية كعقاب:

هل تعاقب ابنك بحرمانه من اللعب بجهازه الالكتروني	تكرار	نسبة%
نعم	12	%34.28
لا	4	%11.42
أحيانا	19	%54.28
المجمـــــــــوع	35	%100

34.28% صرحوا بأنهم يعاقبون أبنائهم بحرمانهم من اللعب من الأجهزة الالكترونية 11.42% لا يعاقبون أبنائهم 54.28% أحيانا.

نجد من خلال الجدول أن الغالبية الساحقة تستعمل الحرمان من الالعاب الالكترونية كوسيلة عقابية ولو احيانا وذلك استغلالا لمدى ادمانهم عليها لتحفيزهم على الخضوع لقراراتهم.

جدول رقم (29) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب متابعة الابناء عند استخدامهم للأجهزة الإلكترونية:

هل تتابع ابنك لدى استخدامه للأجهزة الإلكترونية	تكرار	نسبة%
نعم	22	%62.85
لا	3	%8.57
أحيانا	10	%28.57
المجمـــــــــوع	35	%100

يتبين من خلال الجدول أن62.85% من الآباء يتابعون أبنائهم لدى استعمالهم للأجهزة الإلكترونية و 8.57% لا يتابعون أبنائهم و28.57% أحيانا.

ينتج عن استخدام الأجهزة الإلكترونية من قبل الأبناء عدة مظاهر ومخاطر قد تكون سببا في تغيير سلوكهم ولذلك من الطبيعي أن نجد ان الغالبية القصوى تراقب ابنائهم ولو بصورة غير دائمة.

اما النسبة الضئيلة التي تنفي ذلك قد ترجع الى اهمالها لاطفالها او عدم وعييها بمخاطر هاته الالعاب.

جدول رقم (30) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب هل امكانية الاستغناء الابناء على استخدامهم للألعاب الالكترونية:

هل من الممكن أن يستغني ابنك على استخدامه للألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة%
نعم	17	%48.57
لا	7	%20
أحيانا	11	%31.42
المجمـــــــوع	35	%100

48.57% من الأولياء صرحوا بأنه يمكن لأبنائهم أن يستغنوا عن استخدام الألعاب الالكترونية و 20 % لا يستغنون ومنهم 31.42 % أحيانا.

نجد أن 48.57% من الأولياء صرحوا بأنه يمكن لأبنائهم أن يستغنوا عن استخدام الألعاب الالكترونية و 20 % لا يستطيعون.

بقياس مدى ادمان الابناء نجد ان نسبة معتبرة من الأبناء يمكنها الاستغناء عن الألعاب الالكترونية في حالة وجود بديل عنها، أو لوجود شيء للترفيه بديل عن الألعاب الالكترونية، وهو الامر الذي يعكس ايجابية النتائج المحصلة من التحسيس بالمخاطر الأسرية.

جدول رقم (31) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب تشجيع دور الأسرة في مراقبة أبناءها عند استخدامهم للألعاب الالكترونية :

هل تشجع دور الأسرة في مراقبة أبناءها عند استخدامهم للألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة%
نعم	33	%94.28
لا	2	%5.71
المجمـــــــــوع	35	%100

تبين من الجدول أن 94.28 % يشجعون دور الأسرة في مراقبة أبنائهم عند استخدامهم للألعاب الالكترونية و5.71 % لا يشجعون دور الأسرة في مراقبة أبنائهم.

وهو ما يتوافق مع النتائج المحصلة من الجدول رقم (24) حيث ان المراقبة امر ضروري في الوقاية من مخاطر هاته الالعاب ومن الطبيعي في ظل وجود نوع من اللاوعي او الاهمال ان نجد هاته النسبة الضئيلة التي لا تعطي للمراقبة اهتمام.

جدول رقم (32) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب تأثير التفرقة في المعاملة الأبناء على الاتصال داخل الأسرة:

هل تؤثر التفرقة في المعاملة الأبناء على الاتصال داخل الأسرة	تكرار	نسبة %
نعم	25	%71.42
لا	2	%5.71
لا اعرف	8	%22.85
المجموع	35	%100

71.42% يرون أن التفرقة تؤثر ومنهم 22.85% لا يعرفون بينما 5.71% لا يرون بانها تؤثر.

من الطبيعي ان نجد ان الآباء يرون أن التفرقة في المعاملة بين الأبناء تؤثر على الاتصال داخل الأسرة لأن هذا ما أكدته النظريات المفسرة للعلاقات الأسرية.

اما الذين لا يعرفون او ينفون ذلك يرجح ذلك بعدم وعييهم بمدى تأثير التفرقة على نفسية الطفل مما قد ينعكس على الاتصال الاسري.

جدول رقم (33) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب تأثير المعاملة الوالدية على استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية:

هل تؤثر المعاملة الوالدية على استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة %
نعم	17	%48.57
لا	3	%8.57
لا اعرف	15	%42.85
المجموع	35	%100

48.57% يرون أن المعاملة الوالدية دور في استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية و 8.57 % يرون أن المعاملة الوالدية ليس لها دور في استعمال الألعاب الإلكترونية 42.85 % لا يعرفون.

نجد أن للمعاملة الوالدية أثر على الأبناء أثناء استخدامهم للألعاب الالكترونية من خلال تحفيز التواصل بين الآباء والأبناء وتحصيل نتائج ايجابية من دور الآباء في التحسيس من مخاطر هاته الالعاب.

اما من صرحوا بأنهم لا يعرفون او ينفون ذلك مطلقا فهذا راجع لعدم وعيهم بالأمر او اهمالهم.

جدول رقم (34) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب منظور ان المحافظة على القيم والتقاليد الأصلية والتواصل الأسري يحافظ على قيم الابناء:

هل ترى أن المحافظة على القيم والتقاليد الأصلية والتواصل الأسري يحافظ على قيم ابنك	تكرار	نسبة %
نعم	32	%91.42
لا	3	%8.57
المجموع	35	%100

91.42 % يرون أن المحافظة على القيم والتقاليد الأصلية والتواصل الأسري يحافظ على قيم الابن و 8.57% لا يرون أنها تحافظ .

من الطبيعي نجد أن المحافظة على القيم والتقاليد الأصلية والتواصل الأسري تحافظ على قيم الأبناء بنسبة كبيرة لأن هذا ما أكدته النظريات الاجتماعية والنظريات المفسرة للعلاقات الأسرية حيث انها تخلق جو خال من المخاطر وتبعد نوعا ما الطفل عن حالة الادمان التي يعيشها نحو الالعاب الالكترونية كبديل عنها.

جدول رقم (35) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب مدى تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة مع الابناء:

كيف ترى تأثير الألعاب الالكترونية على علاقتك مع ابنك	تكرار	نسبة %
لم تؤثر أبدا	16	%54.71
لم أجد فرقا	13	%37.41
أثرت كثيرا	6	%17.14
المجموع	35	%100

54.71% من الآباء يرون أن الألعاب الإلكترونية لا تؤثر على علاقتهم بأبنائهم 37.41 % لم يجدوا اختلافا في علاقتهم بأبنائهم وهذا ما يخدم مع النتائج السابقة الافتراض بان

هناك نتائج ايجابية للتحسيس الاسري من مخاطر هاته الالعاب و17 % يرون أن الألعاب الالكترونية أثرت على علاقتهم.

وهذا راجع الى وجود فئة تتسم باللاوعي والاهمال نحو استهلاك الالعاب الالكترونية المقاسة سابقا

جدول رقم (36) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب مدى التخوف من مستقبل الابناء في ظل إفراطهم في استخدام الألعاب الالكترونية :

هل تتخوف من مستقبل ابنك في ظل إفراطه في استخدام الألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة %
نعم	20	%57.14
لا	15	%42.85
المجموع	35	%100

57.14% متخوفون من مستقبل أبنائهم في ظل إفراطهم في استخدام الألعاب الالكترونية و42 % غر متخوفون .

ان النسبة المعتبرة التي تتخوف من مستقبل ابنائها يمكن تفسيرها مدى الوعي من المخاطر الناجمة من هاته الالعاب او المدى المفرط في ادمان اطفالهم لها.

اما من ينفون ذلك يرجع الى ثقتهم بسياستهم التحسيسية او تلك الفئة المهملة اللاواعية المشار اليها سابقا

جدول رقم (37) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب سابق تقديم الشروحات لابناء عن كيفية التعامل مع بعض الأمور الحساسة في الألعاب الالكترونية :

هل سبق لك أن شرحت لابنك كيفية التعامل مع بعض الأمور الحساسة في الألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة %
نعم	28	%80
لا	7	%20
المجموع	35	%100

من الجدول نجد80% يشرحون لأبنائهم كيفية التعامل مع بعض الأمور الحساسة في الألعاب الالكترونية و 20% لا يشرحون لأبنائهم كيفية التعامل مع الألعاب الالكترونية.

ان هذا الشرح الموضح بصورة كبيرة هو بدوره عملية تحسيسية من اجل توعيتهم بمدى خطورة هذه الألعاب وكيفية مواجهتها والتصرف معها.

اما من لا يقومون بذلك فيمكن تصنيفهم من الفئة المهملة اللاواعية

جدول رقم (38) المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب المشاركة في ممارسة الألعاب الالكترونية :

هل تشارك في ممارسة الألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة %
نعم	25	%71.42
لا	10	%28.57
المجموع	35	%100

نجد من الجدول ان 71.42%يشاركون أبنائهم في الألعاب الالكترونية و 28.57 % لا يشاركون أبنائهم.

ان مشاركة الابناء بحد ذاتها تعتبر وسيلة ايجابية اما كطريقة لاستكشاف مخاطر هاته الالعاب او كطريقة لتعزيز الروابط الاتصالية بينهم.

اما من لا يشاركون فبغض النظر عن اللاوعي او الاهمال يمكن تفسيرها بأنها سياسة قد تكون متشددة نوعا ما في رفض هاته الالعاب او حتى عدم مناسبتها للفئة العمرية للآباء.

النتائج العامة:

1. الفرضية رقم (01) محققة

حيث ان هناك تأثير على الاتصال الاسري من خلال زيادة تداول الالعاب الالكترونية حيث أن من خلال نتائج الجداول رقم (07) و(08) و(14)و(30) نلاحظ ان هناك نسبة ادمان على ممارسة الالعاب الالكترونية حتى في ظل السياسة الترشيدية والتحسيسية الممارسة من طرف الاولياء.

ومن خلال الجداول رقم (16)و(20)و(26)و(27) و (33)و(35) نلاحظ ان هناك تاثيرات على الاتصال الأسري.

وبالتالي نجد ان هذا التأثير سلبي عند الاسر الذين يعانون من افراط في ادمان ابنائهم او هم بحد ذاتهم يهملون أو غير واعيين بمخاطر هاته الالعاب ، بينما يكون تأثيرا ايجابيا عند الاسر التي تمارس سياسة تحسيسية ترشيدية في استهلاك هاته الالعاب سواءا من حيث كمها أو نوعها .

2. الفرضية رقم (02) محققة

حيث ان من خلال الجداول رقم (09)و(10)و(11)و(19) و (23)و(24) و (28)و(29) و (31) نجد ان غالبية افراد العينة تمارس سياسة تحسيسية توعوية من حيث الكم ونوع ممارسة الالعاب الالكترونية.

من زاوية اخرى نجد ان تلك الاسر التي تمارس هذا النشاط التحسيسي لديها اتصال اسري جيد مع ابنائها على عكس تلك الاسر الغير واعية او تهمل هذا الترشيد

3. الفرضية رقم (03) محققة

حيث ان درجة الوعي المقاسة من خلال الجداول من خلال التقرب للابناء واللعب معهم او خلق جو اسري مليء بالقيم والعادات والتقاليد او حتى استغلال هذا الادمان في الضغط على الابناء في ظل اعطاء نوع من الحرية في ممارسة اللعب بصورة تشبع نوعا ما رغبات الاطفال ولا تؤثر على مواقيت دراستهم او حتى امكانيتهم في تقديم شروحات على مواقف حساسة في الالعاب الالكترونية اعطى نتائج ايجابية على الاطفال من خلال منعكسات سلوكياتهم من عدوانية وانطواء وتقليد الالعاب الالكترونية وهو أمر معاكس لدى الاسر الغير واعية او مهملة

خاتمة:

في الاخير يمكن الاستنتاج من خلال هاته الدراسة مجموعة من النقاط:

- وجود ادمان نحو الالعاب الالكترونية عبر الانترنت.
- وجود نوع من الوعي الاسري نحو مخاطر هاته الالعاب.
- وجود محاولات اسرية في التحسيس من مخاطر هاته الالعاب.
- وجود طرق تحسيسية من خلال استعمال الاتصال الاسري.
- رغم وجود كل هاته النتائج لا يزال هناك نوع من عدم الوعي التام بالطريقة الصحيحة .

ومن خلال كل هذا يمكن ان نضع مجموعة من التوصيات اهمها:

- حملات توعية للآباء حول طرق الصحيحة لمكافحة مخاطر الالعاب الالكترونية.
- الالتزام بالمعاير الدولية لاستهلاك الالعاب الالكترونية.
- محاولة توجيه الابناء نحو الالعاب الاكثر فائدة لهم.
- التركيز على خلق جو اسري مليء بالعادات والتقاليد والقيم الايجابية كبديل عن هاته الالعاب او حتى كرادع نفسي للطفل حول السلبيات المتوفرة بها .
- توعية الاسرة بالطريقة الصحيحة للاتصال الاسري لتجنب مخاطر المبالغة في التحسيس من خلال الممارسة العقلانية للترشيد والتحسيس لتجنب تعنيف الاطفال جسديا او نفسيا
- تفعيل الاتصال الاسري في الامور السلبية كمحاولة لتشخيصها ومحاربتها وعدم الاقتصار على الامور الايجابية والغاء الحواجز بين الاولياء وابنائهم.

قائمة المصادر والمراجع:

أولا: الكتب:

1. ابراهيم ناصر، التنشئة الاجتماعية، عمان، دار عمار، 2003.
2. إحسان محمد الحسن، الأسس العلمية لمناهج البحث، دار الطليعة للنشر، بيروت، ط1، 1982.
3. أحمد بخوش، الاتصال والعولمة، القاهرة، دار الفجر للنشر والتوزيع ن ط2008،01.
4. أحمد بن مرسلي، مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال، طبعة ثالثة، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2007.
5. أسابر يغرو بيتر بورك، التاريخ الاجتماعي للوسائط، ترجمة محمد مصطفى قاسم، سلسلة دار المعرفة، العدد315، الكويت الطبعة الأولى 2005.
6. الباحث عباس السبتي، التكنولوجيا وضعف العلاقات الاجتماعية في الاسرة، أسباب حلول، دراسة مكتبية، مجلة القرقان الالكترونية، فبراير2012.
7. باسم علي حوامدة وآخرون، وسائل الاعلام والطفولة، ط1، دار جرير للنشر والتوزيع، الاردن2006.
8. بنت المغرب، الألعاب الإلكترونية تؤثر على أداء مخ الصغار، مدونات مكتوب 31 جانفي 2009.
9. جابر عوض سيد حسن، خيري الجبلي: الاتجاهات المعاصرة في دراسة الأسرة والطفولة، المكتبة الجامعية، الإسكندرية، 2000.
10. حسن عماد مكاوي، تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، ط3، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2003،.
11. حسين حمدي الطوبجي، وسائل الاتصال والتكنولوجيا، الكويت: دار القلم، ط08، 1987.
12. حسين عبد الحميد رشوان: الأسرة والمجتمع، دراسة في علم الاجتماع والأسرة، مؤسسة شباب الجامعة، الاسكندرية، 2003.
13. خالد الهادي، فدوى عبد المجيد، المرشد المفيد في المنهجية وتقنيات البحث العلمي، دار هومة، الجزائر، 1996.
14. صالح محمد على أبو جادو، سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، عمان: دارة المسيرة، ط2004،4.

15. عباس مصطفى صادق، الاعلام الجديد المفاهيم و الوسائل والتطبيقات، ط1 دار الشروق للنشر والتوزيع، الاردن، 2008.

16. عبد القادر القصير، الأسرة المتغيرة في مجتمع المدينة العربية، بيروت: دار النهضة العربية، 1999.

17. عبد القادر شريف، التنشئة الاجتماعية للطفل العربي في عصر العولمة، دار الفكر العربي، ط2، 2004.

18. عبد الله عبد الرحمان: علم الاجتماع النشأة والتطور، الاسكندرية، دار المعرفة الجامعية، 1999.

19. عبد الوهاب بوخنوفة، "الوسائط الاعلامية والالكترونية والاطفال" وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة.

20. فاطمة السعدي همال، الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، دار الخليج للنشر والتوزيع الطبعة الاولى 2017.

21. فتح الله مندور عبد السلام، الوسائل التعليمية للأطفال، الرياض، دار الصعيمي للطباعة والنشر، ط2013.

22. فتحي عبد الهادي، البحث ومناهجه في علم المكتبات، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر، 1985.

23. فضيل دليو، اتصال المؤسسة (إشهار – علاقات عامة– علاقات مع الصحافة)، القاهرة، دار الفجر للنشر والتوزيع، 2003.

24. الكد محمد، شبكات التواصل الاجتماعي واشكالية التباعد الأسري، دراسة حالة على الأسرة الجزائرية، جامعة الجلفة.

25. ماجد سالم نزيان، الانترنت والصحافة الالكترونية "رؤية مستقبلية" ط1، الدار المصرية اللبنانية 2008.

26. محمد زيان عمر، البحث العلمي مناهجه وتقنياته، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1988.

27. مصطفى محسن، التربية وتحولات عصر العولمة، مدخل للنقد والاستشراف، المركز الثقافي العربي، 2005.

28. معن خليل عمر، نظريات معاصرة في علم الاجتماع، الطبعة الأولى، سنة2005.

29. ممدوحة محمد سلامة، الأساليب الاحصائية في العلوم النفسية والتربوية والاجتماعية، الطبعة الأولى، سنة 2000.

30. مها حسني الشحراوي، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة**، ط01،دار المسيرة، عمان، الأردن، 2008.

31. مي العبد الله، نظريات الاتصال، بيروت، دار النهضة العربية، ط2006،01

32. نبيه اسماعيل 2001، الاتصال الاسري، ط01، دار وائل، عمان، الاردن.

ثانيا: رسائل ومذكرات التخرج

33. برتيمة سميحة: الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي، رسالة ماجيستير، تخصص اعلام واتصال، جامعة وهران، الجزائر.

34. برتيمة سميحة، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، جامعة محمد خيظر بسكر 2016-2017.

35. برتيمة سميحة، الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، مفكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في عام الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية جامعة محمد خيظلا بسكرة 2016-2017.

36. خديجة عباس الشافعي، دور المرأة في مواجهة التأثير السلبي للعولمة الثقافية على طلاب المرحلة الثانوية، دراسة في التنشئة الاجتماعية، دكتوراه غير منشورة، جامعة عين الشمس، كلية الآداب، 2008.

37. دلال عبد العزيز (2008): الالعاب الالكترونية وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي، رسالة ماجيستير تخصص إرشاد النفسي والتربوي، جامعة عمان العربية.

38. ريناد عبد المنعم موسى، المشكلات الزوجية وعلاقتها بالسلوك الانفعالي للأبناء في المرحلة الابتدائية، ماجستير غير منشورة، جامعة القاهرة، معهد الدراسات التربوية، 2007.

39. سارة محمود، عبد الرحمان حمدان، إيجابيات الألعاب الإلكترونية، أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة مكملة لنيل الماجستير في التربية تخصص مناهج وطرق التدريس، كلية العلوم التربوية جامعة 3 الشرق الأوسط، 2016-2017.

40. صافة أمينة(2015): أثار استعمال التكنولوجيا الحديثة على أفراد الأسرة الجزائرية، رسالة ماجيستير تخصص إعلام واتصال، جامعة الجزائر.

41. عادل سلطاني، الالعاب الاكترونية وتأثيرها في اعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع تخصص علم الاجتماع الاتصال والعلاقات العامة، جامعة محمد خيضر بسكرة2011-2012.

42. عادل سلطاني، الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع تخصص علم اجتماع الاتصال والعلاقات العامة، جامعة محمد خيظر بسكرة، 2011-2012.

43. عقون حكيم بكة عبد القادر، ألعاب الفيديو وإنعكاساتها على مستوى التفصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15-18) سنة، مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماستر أكاديمي، ميدان علم تقنيات النشاطات البدنية والرياضية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، 2014-2015.

44. فاطمة بنت محمد الأحمري: أثر استخدام وسائل الاتصال الحديثة على الاتصال الأسري، رسالة ماجيستير تخصص إعلام واتصال، جامعة الملك عبد العزيز.

45. فاطمة همال الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستير، جامعة باتنة تخصص اعلام وتكنولوجيا الحديثة 2011-2012.

46. فاطمة همال، الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر في الاعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة باتنة 2011-2012.

47. لبنى محمد الكافي، صورة الأسرة العربية في الدراما التلفزيونية بالقنوات الفضائية العربية واثر ذلك على الجمهور العربي للواقع الاجتماعي لها، دكتورة غير منشورة، جامعة القاهرة، كلية الاعلام، 2008.

48. مريم قويدر، أثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجيستير في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2011-2012.

ثالثا: المجلات والملتقيات والمؤتمرات

49. وليد أحمد المصري، **الأسرة العربية وهوس الانترنت**، مجلة العربي، العدد 573، أغسطس 2007.

50. تشلغيم غنية، الاتصال الأسري والواقع الاجتماعي المعاصر، الملتقى الوطني الثاني حول الاتصال وجودة المياه في الاسرة، أيام10/09/ أفريل 2013 بكلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم العلوم الاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

51. علاء الدين كفا في الارشاد والعلاج النفسي الأسري، المتكور النسقي الاتصالي، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة، الطبعة الأولى1999.

52. رباب الحسيني، واقع التنشئة الاجتماعية في الاسرة، مؤتمر: واقع الأسرة في المجتمع تشخيص للمشكلات واستكشاف لسياسات المواجهة المنعقدة بدار الضيافة، جامعة عين شمس، من 26–28 سبتمبر 2004.

53. الصوالحة علي سليمان مفلح، علاقة الالعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى الاطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين المجلد 4 العدد16 2016.

54. فيصل العباس، الحاسوب، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد السابع سوريا.

55. عدنان محمد الفسفوس، مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، صحيفة دنيا الوطن الإلكترونية.

56. سلمان سلمان، الألعاب الإلكترونية تنتج ثقافة الغرفة لدى الأحداث، جريدة الرياض، العدد 212–13 بتاريخ الإثنين 23 أوت 2004.

57. الباحثة زينب مرغاد، الاتصال الأسري في ظل التكنولوجيا، مجلة علوم الانسان والمجتمع، العدد09 مارس2014.

58. طاوس وازري، أ.عادل يوسف، وسائل التكنولوجيا الحديثة وتأثيرها على الاتصال بين الآباء والأبناء، الملتقى الوطني الثاني حول الاتصال وجودة الحياة في الأسرة أيام 09/10 أفريل 2013 بكلية العلوم الانسانية والاجتماعية، قسم العوم الاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة.

59. أمين غلام، الألعاب الإلكتروني بين المد والعصرنة وجزر الهولسة البلاي ستايشن بأدنى الأسعار، جريدة الإعلام الأسبوعية، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006.

60. منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين العصرنة وجزر الهولسة، السوق الإلكتروني الموازية، جريدة الإعلام الأسبوعية، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006.

61. شاكر عبد الحميد، عصر الصورة (الايجابيات والسلبيات) سلسلة عالم المعرفة، العدد 311، الكويت، الطبعة الأولى، 2005.

62. الاعلانات المدمجة في الالعاب الالكترونية، موقع البوابة العربية للأخبار التقنية بتاريخ 16 نوفمبر 2005.

رابعا: المعاجم والقواميس

63. معجم الوجيز، لمجمع العربية : دار الثقافة، 1411هـ.

64. معجم المعاني الجامع، معجم عربي– عربي.

65. معاد الحمصي، الالعاب الالكترونية، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلس الثالث سورية.

المواقع الإلكترونية:

www.swalifna.com
HTTPS://WWW.ALEYASSI.DZ.COM
http://woman,is/message.com
http://or.wikipedia.org/wiki
http://search.mandumah.com/record/804346
http://www.alwatanvoic.com
http://www.aleqt.com
http://www.aitnews.com/news/3473.html
http://WWW.ALUKAN.NET/SOCIAL 0/38731

استمارة بحث ميداني

تندرج هذه الاستمارة في إطار إنجاز بحث ميداني لمذكرة نيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال،تخصص اتصال وعلاقات عامة حول دور الاتصال الأسري في التحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت،دراسة وصفية تحليلية على عينة من أولياء التلاميذ المتمدرسين بولاية الأغواط .

إذ نقدر لكم جهودكم في سبيل الإجابة عن أسئلة هذه الاستمارة بكل عناية واهتمام وصدق وموضعية .

-مع العلم أن الإجابات المقدمة من طرفكم سندنا الأساسي في الوقوف على حالة انتشار الألعاب الالكترونية والوصول إلى نتائج عملية في بحثنا وتحقيق الأهداف المسطرة للبحث.

ونتعهد بأن المعلومات التي تدلون بها لن تستغل إلا في إطار البحث العلمي.

تقبلـــــوا منا فائـــق الاحتــرام والتقديـــــر

الرجاء وضع العلامة (x) في المكان المناسب والاحابة على الأسئلة المطروحة :

- إعداد الطالبات :
- أمحمدي فضيلة
- بن زيان نـــجوى

إشراف الأستاذ :

خير الدين حجار

السنة الجامعية : 2018/2017

استبيان بعنـــــوان

دور الاتصال الأسري في التحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

-دراسة على عين من أولياء التلاميذ المتوسطات بولاية الأغـــــــــواط-

✓ تخصص إعلام واتصال

إعداد الطالبات:

- أمحمدي فضيلة
- بن زيان نـــــجوى

-إشراف الأستاذ-

خير الدين حجار

السنة الجامعية : 2018/2017

أولا : البيانات الشخصية :

1- **الجنس** : ذكر ☐ أنثى ☐

2- المستوى التعليمي لولي الأمر:

أمي ☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

3- مهنة الأب :

بدون عمل ☐ عامل ☐

4- المستوى المعيشي:

ضعيف ☐ متوسط ☐ عالي ☐

5- عدد الأبناء الملتحقين بالدراسة:

من 1 إلى 2 ☐ من 3 إلى 4 ☐ أكثر من 4 ☐

المحور الأول :

عادات وأنماط استخدام تلاميذ المتوسطات للألعاب الالكترونية

1- ما الفترات التي يمارس فيها ابنك الألعاب الالكترونية

بعد الخروج من المدرسة ☐ **في الليل** ☐ **في العطل المدرسية** ☐

2-ما هو معدل ممارسة ابنك للألعاب الالكترونية في اليوم :

☐ **أقل من ساعــة** ☐ **من 1 إلى 2 ساعة**

☐ **من 2 إلى 3 ساعات** ☐ **من 3إلى 4 ساعات**

3-هل ترى بأن الألعاب الالكترونية تضيع معظم وقت ابنك

نعم ☐ **لا** ☐ **ربـــــما** ☐

4- هل تسمح لأولادك بامتلاك أجهزة الكترونية خاصة بهم:

نعم ☐ **لا** ☐

5-هل تسمح لأولادك بالدخول إلى مواقع الألعاب الالكترونية :

نعم ☐ **لا** ☐ إذا كانت نعم ماهي هذه المواقع.....

6- هل تسمح للأولاد بالجلوس دائما أمام الأجهزة الالكترونية :

نعم ☐ **لا** ☐

7- ما هي أنواع وأسماء الألعاب الالكترونية المفضلة لدى ابنك :

العاب قتالية وحربية ☐ ألعاب ألغاز ☐ ألعاب تعليمية ☐

العاب ريـــــاضية ☐ ألعاب مغامرة ☐ إستراتيجية ☐

8- هل يقلد ابنك ما يراه في الألعاب الالكترونية:

نعم ☐ **لا** ☐

9-هل يفضل ابنك ممارسة الألعاب الالكترونية من غيرها :

نعم ☐ **لا** ☐ إذا كانت نعم لماذا يفضل ألعاب جديدة.....

المحور الثاني :

أساليب الاتصال الأسري لدى الآباء مع أبنائهم

10-هل ترى بأن إهمال الأولياء دور في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ **لا** ☐ أحيانا ☐

11-هل بأن الألعاب الالكترونية تؤثر على علاقة أبنائك الاجتماعية؟

نعم ☐ **لا** ☐ أحيانا ☐

12-هل تعتمد في تواصلك مع ابنك على الأجهزة الالكترونية بنسب عالية جدا

عالية ☐ متوسطة ☐ ضعيفة ☐

13 –ما هي التأثيرات التي تنتج من تداول طفلك للألعاب الالكترونية

العنف ☐ **التشتت الذهني أثناء مراجعة الدروس** ☐

غير ذلك .....

14 –هل تمنح لأولادك الحرية داخل البيت في لعب كل الألعاب الالكترونية

نعم ☐ لا ☐

المحور الثالث :

تأثير الاتصال الأسري على الأبناء ممارسي الألعاب الإلكترونية

15-هل تعتقد أن ممارسة ابنك للألعاب الالكترونية أثر على تواصله

معك ☐ **مع إخوانه** ☐ **مع المجتمع** ☐

16-هل تعتقد بأن الحوار بينك وبين أبنائك يقوي صلتك بهم

نعم ☐ لا ☐ ربما ☐

17-ماهي أفضل الأوقات للحوار مع ابنك

أثناء ممارسته للألعاب الالكترونية ☐ **أثناء استراحته** ☐

18–هل تملك القدرة على إعطاء بعض النصائح لابنك فيما خطورة تداوله للألعاب الإلكترونية

نعم ☐ لا ☐

19 –ما هي الأماكن المفضلة لدى ابنك في ممارسته للألعاب الإلكترونية

البيت ☐ **في غرفته الخاصة** ☐ **مقاهي الانترنت** ☐ **أماكن أخرى** ☐

20-هل يرضى ابنك بالمعاملة التي يتلقاها من طرف أفراد أسرته

نعم ☐ لا ☐

21-هل ترى أن الألعاب الالكترونية أحدثت فجوة بين أفراد الأسرة

نعم ☐ لا ☐

22-هل أصبح طفلك بعد اللعب بالألعاب الالكترونية ؟

عدواني ☐

انطوائي ☐

اجتماعي ☐

23-هل تعاقب ابنك بحرمانه من اللعب بجهازه الالكتروني؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

24-هل تتابع ابنك لدى استخدامه للأجهزة الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

25-هل من الممكن أن يستغني ابنك على استخدامه للألعاب الالكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

26-هل تشجع دور الأسرة في مراقبة أبناءها عند استخدامهم للألعاب الالكترونيـــة ؟

نعم ☐ لا ☐

27-هل تؤثر المعاملة الو الدية على استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐ لا اعرف ☐

28-هل تؤثر التفرقة في المعاملة الأبناء على الاتصال داخل الأسرة؟

نعم ☐ لا ☐ لا اعرف ☐

29-هل ترى أن المحافظة على القيم والتقاليد الأصلية والتواصل الأسري يحافظ على قيم ابنك؟

نعم ☐ لا ☐

30- كيف ترى تأثير الألعاب الالكترونية على علاقتك مع ابنك؟

لم تؤثر أبدا ☐

لم اجد فرقا ☐

أثرت كثيرا ☐

31-هل تتخوف من مستقبل ابنك في ظل افراطه في استخدام الالعاب الالكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐ لماذا.....

32-هل سبق لك أن شرحت لابنك كيفية التعامل مع بعض الأمور الحساسة في الألعاب الالكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐

33-هل تشارك ابنك في ممارسة الألعاب الالكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐

لماذا.....