



جامعة عمار ثلجي الأغواط
معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية
قسم:

مذكرة تخرج ضمن متطلبات نيل شهادة الليسانس
تخصص: .. تربية بدنية ورياضية

عنوان المذكرة:

دور الألعاب الالكترونية على ممارسة النشاط البدني الرياضي
لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط
دراسة ميدانية ببعض متوسطات ولاية الاغواط

إشراف الأستاذ:

لفريد صلاح الدين

إعداد الطالب:

بن عون عبد الحفيظ

السنة الجامعية: 2026/2025

الإهداء

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، والذي وفقني لإتمام هذا العمل المتواضع. أهدي ثمرة جهدي إلى أغلى الناس على قلبي، إلى والديّ العزيزين، اللذين كانا سندي ودعمي طوال مسيرتي، بما قدماه لي من حب ورعاية ودعاء وتشجيع، فجزاهما الله عني خير الجزاء، وأطال في عمرهما وأدام عليهما الصحة والعافية. وإلى جميع أفراد عائلتي الكريمة، الذين أحاطوني بالمحبة والمؤازرة، وكانوا مصدرًا للعون والتشجيع في مختلف مراحل إنجاز هذا العمل. وإلى زوجتي الغالية، شريكة دربي، التي كانت خير معين لي بصبرها وتفهمها ودعمها المتواصل، وكان لكلماتها الأثر الكبير في مواصلة هذا المشوار، فلك مني كل التقدير والامتنان. وإلى أبنائي الأعزاء، الذين كانوا مصدر سعادتي وأملِي، وأسأل الله أن يجعل هذا العمل قدوة لهم في طلب العلم والاجتهاد. وإلى أصدقائي الأوفياء، الذين رافقوني في هذه الرحلة العلمية، وساندوني بالنصح والتشجيع، فكانوا خير رفقة وخير معين. وإلى كل أساتذتي الأفاضل الذين أناروا طريقي بالعلم والمعرفة، وإلى كل من ساهم من قريب أو بعيد في إنجاز هذا العمل. أهدي هذا الجهد المتواضع، راجيًا من الله تعالى أن يجعله خالصًا لوجهه الكريم، وأن ينفع به كل باحث وطالب علم.

كلمة شكر

لا يسعني بعد اتمام هذه المذكرة، الا ان أحمد الله على عظيم
نعمته وحسن توفيقه، فله الحمد والشكر وهو المستعان
والموفق وحده

كما اتقدم بأسمى معاني الشكر والتقدير الى من اعانني
بتوجيهاتها وارشاداتها أستاذي المشرف
الفريد صلاح الدين

الذي لم يبخل علي بالمعلومات والارشادات فله اسى عبارات
التقدير والاحترام وأنبل وأصدق سمات العرفان
كما لا أنسى شكر كل الأساتذة الكرام

ملخص الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في قلة ممارسة النشاط البدني الرياضي لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، من خلال دراسة ميدانية أُجريت ببعض متوسطات ولاية الأغواط. وانطلقت الدراسة من إشكالية رئيسية تتمثل في معرفة مدى تأثير الاستخدام المتزايد للألعاب الإلكترونية على مستوى ممارسة التلاميذ للأنشطة البدنية والرياضية.

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي لملاءمته لطبيعة الموضوع، واستخدمت الاستبانة أداة رئيسية لجمع البيانات من عينة من تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط. وقد تم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة بهدف الكشف عن طبيعة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى النشاط البدني الرياضي لدى أفراد العينة.

أظهرت نتائج الدراسة أن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في تقليل الوقت المخصص لممارسة النشاط البدني الرياضي، ويؤدي إلى زيادة نمط الحياة الخامل لدى التلاميذ، كما تبين وجود علاقة سلبية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى المشاركة في الأنشطة الرياضية. وأكدت النتائج كذلك أن الاستخدام المعتدل للألعاب الإلكترونية لا يمثل مشكلة في حد ذاته، وإنما تكمن المشكلة في الإفراط في استخدامها على حساب الأنشطة البدنية والاجتماعية.

وفي ضوء هذه النتائج، أوصت الدراسة بضرورة توعية التلاميذ وأولياءهم بمخاطر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، وتشجيعهم على تنظيم أوقات اللعب، وتعزيز ثقافة ممارسة النشاط البدني داخل المؤسسات التعليمية وخارجها، مع توفير برامج وأنشطة رياضية جاذبة تسهم في رفع مستوى المشاركة الرياضية لدى التلاميذ.

الألعاب الإلكترونية، النشاط البدني الرياضي، تلاميذ التعليم المتوسط، قلة النشاط البدني، ولاية: الكلمات المفتاحية الأغواط

Abstract

This study aimed to investigate the role of electronic games in reducing participation in physical activity among middle school students through a field study conducted in selected middle schools in Laghouat Province, Algeria. The study was based on the main research problem of determining the extent to which the increasing use of electronic games affects students' participation in physical and sports activities.

The study adopted the descriptive-analytical approach, as it was considered the most appropriate for the nature of the research. A questionnaire was used as the primary data collection instrument and was administered to a sample of middle school students. The collected data were analyzed using appropriate statistical methods to examine the relationship between electronic game use and the level of physical activity among the participants.

The findings revealed that excessive engagement in electronic games contributes to reducing the time allocated to physical activity and promotes a sedentary lifestyle among students. The results also indicated a negative relationship between the number of hours spent playing electronic games and the level of participation in sports activities. Furthermore, the study found that moderate use of electronic games does not constitute a problem in itself; rather, the main concern lies in excessive use at the expense of physical and social activities.

Based on these findings, the study recommends raising awareness among students and their parents about the risks associated with excessive electronic game use, encouraging effective time management, promoting a culture of physical activity within and outside educational institutions, and providing attractive sports programs and activities to enhance students' participation in physical exercise.

Keywords: Electronic Games, Physical Activity, Sports Activity, Middle School Students, Physical Inactivity, Laghouat Province.

قائمة المحتويات

الرقم	المحتويات	رقم الصفحة
	إهداء	
	كلمة شكر	
	ملخص الدراسة	
	مقدمة	أ، ب، ت
المدخل العام للدراسة		
1	الإشكالية	
2	فرضيات الدراسة	
3	تحديد المفاهيم والمصطلحات	
4	أسباب اختيار الموضوع	
5	أهمية الدراسة	
6	أهداف الدراسة	
الفصل الأول: الجانب النظري		
المبحث الأول: الإطار النظري		
	تمهيد	
.1	الألعاب الالكترونية	
1.1	تعريف الألعاب الالكترونية	
2.1	تاريخ وتطور الألعاب الالكترونية	
3.1	أنواع الألعاب الالكترونية	
2		
1.2		

		2.2
		3
المبحث الثاني: الدراسات المرتبطة بالمبحث		
	الدراسة الأولى	1.
	الدراسة الثانية	2.
	الدراسة الثالثة	3.
	الدراسة الرابعة	4.
	الدراسة الخامسة	5.
	التعقيب على الدراسات المرتبطة	6.
الفصل الثاني: الجانب التطبيقي		
المبحث الأول: الإطار المنهجي للدراسة		
	الدراسة الاستطلاعية	1
	منهج البحث	2
	متغيرات الدراسة	3
	مجالات الدراسة	4
	مجتمع الدراسة وعينته	5
	أدوات جمع المعلومات	6
	الخصائص السيكمترية للأداة	7
	أساليب المعالجة الإحصائية	8
	خاتمة البحث	
قائمة المراجع		

الصفحة	الجدول
	رقم (01)
	رقم (02)
	رقم (03):

قائمة الأشكال

الصفحة	الشكل
	رقم (01)
	رقم (02)
	رقم (03):

مقدمة:

شهد العالم في العقود الأخيرة تطورًا تكنولوجيًا هائلًا شمل مختلف مجالات الحياة، وكان من أبرز مظاهر هذا التطور الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية بين فئتي الأطفال والمراهقين على الخصوص، حيث أصبحت تمثل جزءًا أساسيًا من الحياة اليومية للتلاميذ بفعل التطور الرقمي وتوفر الهواتف الذكية والإنترنت وشبكات التواصل الحديثة. ولم تعد الألعاب الإلكترونية مجرد وسيلة للترفيه والتسلية، بل تحولت إلى نشاط يومي يستحوذ على جزء كبير من وقت التلاميذ واهتماماتهم، خاصة في مرحلة التعليم المتوسط التي تُعد من أهم المراحل العمرية وأكثرها حساسية، لما تتميز به من تغيرات جسمية ونفسية واجتماعية تؤثر في سلوك الفرد وتوجهاته.

وتعتبر ممارسة النشاط البدني الرياضي من الحاجات الأساسية التي تساعد التلميذ على النمو السليم بدنيا ونفسيا واجتماعيا، إذ تسهم الرياضة في تنمية القدرات الحركية، وتقوية الجسم، وتحسين الصحة العامة، إضافة إلى دورها في التخفيف من التوتر والقلق وتنمية روح التعاون والانضباط. كما تؤكد العديد من الدراسات أن النشاط البدني المنتظم يساعد على الوقاية من السمنة والأمراض المرتبطة بقلة الحركة، ويعزز التحصيل الدراسي والتركيز الذهني لدى التلاميذ .

غير أن الانتشار الكبير للألعاب الإلكترونية أدى إلى بروز ظاهرة العزوف عن ممارسة النشاط البدني الرياضي حيث أصبح كثير من التلاميذ يقضون ساعات طويلة أمام شاشات الهواتف والحواسيب وأجهزة اللعب، الأمر الذي انعكس سلبًا على مستوى حركتهم ونشاطهم البدني. وقد أشارت عدة دراسات إلى أن الاستخدام المفرط للأجهزة الإلكترونية يرتبط بانخفاض ممارسة الأنشطة البدنية نتيجة الجلوس لفترات طويلة واعتماد نمط حياة خامل .

وتكمن خطورة هذه الظاهرة في ما تسببه من آثار صحية ونفسية واجتماعية على التلاميذ، مثل ضعف اللياقة البدنية، وزيادة الوزن، واضطرابات النوم، والإرهاق الجسدي، فضلاً عن تراجع العلاقات الاجتماعية والمشاركة في الأنشطة المدرسية والرياضية. كما أن بعض الألعاب الإلكترونية تتميز بدرجة عالية من التشويق والإثارة، مما يجعل التلميذ ينجذب إليها بصورة كبيرة قد تصل إلى حد الإدمان، فيفضل الجلوس أمام الشاشة بدل الخروج إلى الملاعب أو ممارسة الرياضة. وقد تناولت دراسات جزائرية عديدة هذا الموضوع، مؤكدة أن الألعاب الإلكترونية أصبحت من بين الأسباب الرئيسية لعزوف المراهقين عن الأنشطة الرياضية .

وفي المقابل، لا يمكن إنكار أن بعض الألعاب الحديثة قد تتضمن جوانب إيجابية إذا استُخدمت بشكل معتدل ومنظم، خاصة الألعاب الحركية أو التعليمية التي تعتمد على التفاعل الجسدي، حيث أشارت بعض الأبحاث إلى إمكانية توظيف الألعاب الرقمية التحفيزية في تشجيع النشاط البدني وتحسين الأداء الحركي لدى الأطفال والمراهقين .

وانطلاقاً من ذلك، أصبحت دراسة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وممارسة النشاط البدني الرياضي من الموضوعات المهمة التي تستحق البحث، خاصة في الوسط المدرسي، نظراً لما تعرفه هذه الفئة من تعلق متزايد بالتكنولوجيا الحديثة. كما أن فهم طبيعة تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الرياضي للتلاميذ يساعد على وضع حلول تربوية وتوعوية تحد من الآثار السلبية لهذه الظاهرة، وتساهم في توجيه التلاميذ نحو الاستغلال الإيجابي للتكنولوجيا دون الإضرار بصحتهم ونشاطهم البدني.

ومن هنا جاءت هذه الدراسة الموسومة بـ " دور الألعاب الإلكترونية على قلة ممارسة النشاط البدني الرياضي لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط"، بهدف الكشف عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في الحد من ممارسة الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ، والتعرف على أهم الانعكاسات الناتجة عن ذلك، مع محاولة إبراز السبل الكفيلة بتحقيق التوازن بين استخدام الألعاب الإلكترونية وممارسة النشاط البدني الرياضي.

وفي هذه الدراسة سنتطرق إلى المعلومات النظرية المتمحورة حول موضوع البحث، والمتكونة من قسمين، (الجانب النظري، والجانب التطبيقي).

أولاً: الإطار العام للدراسة ويتكون من (الإشكالية، فرضيات البحث، تحديد المفاهيم المصطلحات، أسباب اختياراً لموضوع، أهمية البحث، أهداف البحث).

ثانياً: الفصل الأول: الأدبيات النظرية ويتكون من مبحثين المبحث الأول: الإطار النظري (الألعاب الإلكترونية، النشاط البدني الرياضي) والمبحث الثاني: الدراسات المرتبطة

ثالثاً: الفصل الثاني: الدراسة التطبيقية المبحث الأول: الطريقة المنهجية وأدواتها (الدراسة الاستطلاعية، منهج البحث، متغيرات الدراسة، مجالات الدراسة، مجتمع الدراسة وعينته، أدوات جمع المعلومات، الخصائص السيكومترية للأداة، أساليب المعالجة الإحصائية) واما المبحث الثاني: عرض نتائج الدراسة ومناقشتها، واخيرا الاستنتاج العام وخاتمة.

المدخل العام للدراسة

1- الإشكالية

أصبحت الألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة وفي عصرنا الحديث اليوم من أكثر الوسائل الترفيهية انتشارًا بين فئة المراهقين خاصة تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط وذلك نتيجة التطور التكنولوجي وتوفر الهواتف الذكية والإنترنت بشكل واسع. وقد أدى هذا الانتشار المتزايد إلى استحواذ الألعاب الإلكترونية على جزء كبير من وقت التلاميذ، الأمر الذي انعكس على أنشطتهم اليومية، وعلى رأسها ممارسة النشاط البدني الرياضي. فبعد أن كانت الرياضة تمثل نشاطًا أساسيًا في حياة التلميذ، أصبح العديد منهم يفضلون الجلوس لساعات طويلة أمام الشاشات، مما ساهم في ظهور أنماط حياتية تتسم بالخمول وقلة الحركة.

وتُعد ممارسة النشاط البدني الرياضي من العوامل المهمة التي تساعد على تحقيق النمو السليم للتلميذ من الناحية الجسمية والنفسية والاجتماعية، إذ تساهم في تقوية الجسم وتنمية القدرات الحركية وتحسين اللياقة البدنية، إضافة إلى دورها في التخفيف من الضغوط النفسية وتنمية روح التعاون والانضباط. غير أن الإقبال المتزايد على الألعاب الإلكترونية أصبح يشكل تحديًا حقيقيًا أمام ترسيخ الثقافة الرياضية لدى التلاميذ، خاصة مع تفضيل الكثير منهم للألعاب الرقمية على حساب الأنشطة الرياضية الميدانية.

كما أن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى عدة آثار سلبية، مثل السمنة، وضعف اللياقة البدنية، والإجهاد البصري، واضطرابات النوم، والعزلة الاجتماعية، فضلًا عن تراجع مستوى النشاط الحركي لدى التلميذ. ومن هذا المنطلق برزت الحاجة إلى دراسة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وقلة ممارسة النشاط البدني الرياضي لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، باعتبارها ظاهرة اجتماعية وتربوية تستحق البحث والتحليل.

ومن خلال ما سبق طرحه في الإشكالية نقترح التساؤل التالي:

ما دور الألعاب الإلكترونية في قلة ممارسة النشاط البدني الرياضي لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط؟

التساؤلات الجزئية:

- ما مدى إقبال تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط على ممارسة الألعاب الإلكترونية؟
- ما الأسباب التي تدفع التلاميذ إلى تفضيل الألعاب الإلكترونية على ممارسة النشاط البدني الرياضي؟
- ما الآثار الناتجة عن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على النشاط البدني للتلاميذ؟

2- فرضيات البحث

الفرضية العامة:

تؤثر الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على ممارسة النشاط البدني الرياضي لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

الفرضيات الجزئية:

- يقبل تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط بشكل كبير على ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- تساهم جاذبية الألعاب الإلكترونية في تقليل اهتمام التلاميذ بممارسة النشاط الرياضي.
- يؤدي الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى انخفاض مستوى النشاط البدني لدى التلاميذ.

3- تحديد المصطلحات والمفاهيم

- مفهوم الألعاب الإلكترونية

أ- لغةً: اللعب في اللغة من الفعل "لَعِبَ"، ويعني اللهو والتسلية وقضاء الوقت فيما لا يكون فيه جدّ أو عمل، ويُقصد به القيام بنشاط بهدف المتعة والترفيه (ابن منظور، 2006، ص 737)

ب- اصطلاحاً:

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها برامج رقمية تفاعلية تُمارس عبر أجهزة إلكترونية مثل الحاسوب، والهاتف الذكي، وأجهزة الألعاب، وتهدف إلى التسلية أو المنافسة أو التعليم، حيث يتفاعل اللاعب مع بيئة افتراضية وفق قواعد محددة². (علاوي، 2004، ص 112)

التعريف الاجرائي:

هي ألعاب رقمية تُمارس باستعمال الأجهزة الإلكترونية مثل الهواتف الذكية، الحواسيب، وأجهزة اللعب، وتعتمد على التفاعل بين اللاعب والبرنامج الإلكتروني بهدف التسلية أو التنافس.

- مفهوم النشاط البدني الرياضي

أ- لغة: النشاط من "تشط" أي تحرك وخفّ وأقبل على العمل بحيوية، أما البدني فيُقصد به ما يتعلق بالجسم، والرياضي من الرياضة التي تعني التمرين والتدريب. (معجم الوسيط، ص 932)

ب- اصطلاحاً:

هو كل حركة أو مجهود يقوم به الفرد باستعمال عضلات جسمه بهدف تحسين اللياقة البدنية والمحافظة على الصحة وتنمية القدرات الحركية والنفسية والاجتماعية. (الخولي، 2001، ص 55)

التعريف الاجرائي:

النشاط البدني الرياضي هو كل مجهود جسمي أو حركي يقوم به الفرد باستخدام عضلات الجسم بهدف تحسين اللياقة البدنية والمحافظة على الصحة وتنمية القدرات الحركية.

مفهوم تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط

أ- لغة: التلميذ هو المتعلم أو طالب العلم، وجمعه تلاميذ، أما المتوسط فهو ما كان بين مرحلتين أو في الوسط. (ابن منظور، 2006، ص 89)

ب- اصطلاحاً:

ويقصد بهم التلاميذ الذين يزاولون دراستهم في مرحلة التعليم المتوسط، والتي تأتي بين مرحلتي التعليم الابتدائي والثانوي، وتتراوح أعمارهم غالباً بين 11 و16 سنة. (وزارة التربية الوطنية، 2008، ص 27)

التعريف الاجرائي:

هم التلاميذ الذين يدرسون في الطور المتوسط، وتتراوح أعمارهم غالباً بين 11 و16 سنة، وهي مرحلة تتميز بالنمو الجسمي والنفسي والاجتماعي.

4- أهمية البحث

الأهمية العلمية:

تكمن الأهمية العلمية لهذه الدراسة في تسليط الضوء على موضوع حديث يرتبط بالتغيرات التكنولوجية المعاصرة وتأثيرها على سلوك التلاميذ، كما تساهم في إثراء الدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية والنشاط البدني الرياضي، وتقديم معطيات علمية تساعد الباحثين والمهتمين بالمجال التربوي والرياضي.

الأهمية العملية (التطبيقية):

تتمثل الأهمية التطبيقية للدراسة في المساهمة في توعية الأولياء والمربين بخطورة الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية، والعمل على تعزيز ثقافة ممارسة النشاط البدني لدى التلاميذ، إضافة إلى تقديم اقتراحات وحلول تساعد المؤسسات التربوية على الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وتشجيع التلاميذ على ممارسة الرياضة.

5- أهداف الدراسة

- التعرف على مدى انتشار الألعاب الإلكترونية بين تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.
- الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على ممارسة النشاط البدني الرياضي.
- معرفة الأسباب التي تدفع التلاميذ إلى الإقبال على الألعاب الإلكترونية.
- إبراز الآثار الصحية والنفسية الناتجة عن قلة النشاط البدني.
- الوصول إلى نتائج تساعد على وضع حلول للحد من التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على النشاط الرياضي لدى التلاميذ.

الفصل الأول

الجانب النظري

المبحث الأول

الإطار النظري

تمهيد :

أولاً: الألعاب الإلكترونية

1-تعريف الألعاب الإلكترونية:

يُعد تعريف الألعاب الإلكترونية موضوعًا متعدد الأبعاد يتقاطع فيه البعد التقني مع البعد الثقافي والنفسي والتعليمي، مما يستدعي الاعتماد على أكثر من مقارنة تعريفية لفهم طبيعتها الحقيقية. من الناحية التقنية، تُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنها أنظمة رقمية تفاعلية تعتمد على معالجة المدخلات البشرية عبر واجهات تحكم متخصصة (كأجهزة التحكم، ولوحات المفاتيح، أو الشاشات اللمسية)، وتقوم بتوليد مخرجات بصرية وسمعية فورية تستجيب لقواعد برمجية محددة مسبقًا (Kline, Dyer-Witthoford, & De Peuter, 2003). ويؤكد هذا التعريف على الطبيعة الحاسوبية التفاعلية التي تميز الألعاب عن الوسائط الخطية التقليدية كالأفلام أو الكتب، حيث يتحول المستخدم من متلقٍ سلبي إلى فاعل نشط يشارك في صياغة مسار التجربة (Juul, 2005).

أما من المنظور الثقافي والإعلامي، فيرى علماء دراسات الألعاب أن الألعاب الإلكترونية تمثل وسيطاً سردياً وتعبيرياً معاصراً يدمج بين الفن، والتكنولوجيا، والتفاعل الاجتماعي، ويُعيد تشكيل مفاهيم الترفيه والهوية الرقمية في المجتمعات الحديثة (Jenkins, 2004). ووفقاً لهذا المنظور، لا تقتصر الألعاب على كونها أدوات تسلية فحسب، بل فضاءات افتراضية تُمارس فيها طقوس ثقافية، وتُبنى فيها مجتمعات موازية، وتُنتج فيها معاني رمزية تعكس قيم العصر وتطلعاته (Consalvo, 2017). وقد تطور هذا التعريف ليشمل الألعاب الجادة (Serious Games) والألعاب التعليمية، التي صُممت عمداً لتحقيق أهداف تتجاوز الترفيه الخالص، مثل التدريب المهني، أو تغيير السلوك الصحي، أو تنمية المهارات المعرفية والاجتماعية (Michael & Chen, 2006).

من الناحية النفسية والتصميمية، تُعرّف جان ماكجونيغال (McGonigal, 2011) الألعاب الإلكترونية بأنها أنظمة قائمة على التحديات المنظمة، والتغذية الراجعة الفورية، والأهداف الواضحة، التي تحفز المشاركة الطوعية وتعزز الشعور بالإنجاز والانغماس النفسي (Flow). وتؤكد دراسات علم النفس المعرفي أن هذه العناصر تعمل على تنشيط دوائر المكافأة العصبية، وتعزيز الانتباه المستدام، وتنمية مهارات حل المشكلات المعقدة واتخاذ القرار تحت الضغط (Granic, Lobel, & Engels, 2014). كما يضيف بول بونيل (Bogost, 2007) بُعدًا فلسفيًا من خلال مفهوم "الإقناع الإجرائي" (Procedural Rhetoric)، مشيرًا إلى أن الألعاب لا تنقل أفكارها عبر السرد أو الحوار فحسب، بل عبر القواعد والآليات التفاعلية نفسها التي تجبر اللاعب على اختبار فرضيات معينة وفهم عواقب خياراته ضمن نظام مغلق.

وبالتالي، يمكن صياغة تعريف تكاملي معتمد أكاديميًا على النحو التالي: الألعاب الإلكترونية هي بيئات رقمية تفاعلية قائمة على قواعد برمجية محددة، تتيح للمستخدمين المشاركة الفاعلة في تجربة ديناميكية تجمع بين التحدي، والسرد، والتغذية الراجعة، بهدف تحقيق الانغماس الترفيهي، أو التعليمي، أو الاجتماعي، أو المهني، مع قدرة متزايدة على التكيف مع التطورات التقنية والثقافية المعاصرة (Wolf, 2012; Zimmer-Hartwig, 2020). ويلاحظ أن هذا التعريف يتسم بالمرونة الزمنية، مما يسمح باستيعاب الأشكال الناشئة مثل الألعاب السحابية، والألعاب المعتمدة على الذكاء الاصطناعي التوليدي، وتجارب الواقع المختلط التي تعيد تعريف حدود التفاعل البشري الرقمي.

2- التطور التاريخي للألعاب الإلكترونية: من المختبرات إلى العوالم الافتراضية المعاصرة

يعود الجذور الأولى للألعاب الإلكترونية إلى منتصف القرن العشرين، عندما بدأت الأوساط الأكاديمية والعسكرية في استكشاف إمكانيات الحواسيب الرقمية المبكرة كأدوات تفاعلية. ففي عام 1952، طور ألكسندر دوغلاس لعبة "OXO" على حاسوب EDSAC في جامعة كامبريدج، والتي كانت محاكاة رقمية للعبة "إكس أو"، وتُعد من أولى التجارب التي جمعت بين الحساب الرقمي والتفاعل البشري عبر لوحة مفاتيح بدائية (Kent, 2001). وبعد ست سنوات، قدم الفيزيائي ويليام هيغينبوثام لعبة "Tennis for Two" عام 1958 في مختبر بروكهافن الوطني، مستخدماً راسم إشارة (Oscilloscope) كجهاز عرض، ودائرة كهربائية بسيطة لمحاكاة كرة تنس تتحرك بين لاعبين، مما أثبت إمكانية تحويل الأنظمة العلمية إلى وسائط تفاعلية ترفيهية (Barton, 2019). ومع ظهور حواسيب PDP-1 في أوائل الستينيات، برزت لعبة "Spacewar!" عام 1962، التي صُممت في معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا، ووسّعت مفهوم التفاعل الرقمي من خلال محاكاة معركة فضائية ثنائية اللاعبين، وسرعان ما انتشرت في الجامعات الأمريكية كنموذج مفتوح المصدر، مما وضع الأسس الأولى لثقافة مشاركة الأكواد والتعديل المجتمعي التي لا تزال سائدة حتى اليوم (Donovan, 2010).

شهد عقد السبعينيات انتقالاً حاسماً من المختبرات إلى السوق التجاري، مع إطلاق لعبة "Pong" عام 1972 من قبل شركة أتاري، والتي اعتمدت على رسوم ثنائية الأبعاد بسيطة وفكرة تنافسية مباشرة، وساهمت في ولادة صالات الألعاب الأركيدية كظاهرة ثقافية واقتصادية عالمية (Wolf, 2012). وفي العام نفسه، أصدرت شركة ماجنافوكس أول وحدة تحكم منزلية قابلة للتوصيل بالتلفاز، مما نقل التجربة من الفضاء العام إلى الخاص، وفتح الباب أمام نموذج الأعمال القائم على بيع العتاد والبرمجيات بشكل منفصل. ومع نهاية العقد، ظهرت وحدة "Atari 2600" عام 1977، التي استخدمت خراطيط قابلة للتبديل، مما أتاح تنوعاً غير مسبوق في المكتبة البرمجية، وساهم في تعميم ثقافة الألعاب المنزلية في أمريكا الشمالية وأوروبا (Consalvo, 2012).

(2017). إلا أن الإفراط في إنتاج ألعاب منخفضة الجودة أدى إلى انهيار سوق الألعاب عام 1983، مما كاد يقضي على الصناعة لولا إنعاشها على يد شركة نينتندو عبر وحدة "NES" عام 1985، التي فرضت معايير جودة صارمة، وأعادت الثقة للمستهلكين، وأرست نموذج الترخيص المطور/الناشر الذي لا يزال قائماً حتى اليوم (Kent, 2001).

عقد التسعينيات مثل نقطة تحول تقنياً وسردياً، مع الانتقال من الرسوم ثنائية الأبعاد إلى البيئات ثلاثية الأبعاد، بفضل معالجات رسومات متخصصة وأقراص مضغوطة (CD-ROM) ذات سعات تخزين هائلة سمحت بإدخال الصوت الرقمي والفيديو والسرد المعقد. وإصدار وحدة "PlayStation" عام 1994 من سوني، و"N64" من نينتندو عام 1996، غير من طبيعة التصميم اللعبي، حيث انتقل التركيز من الدقة الحركية إلى الاستكشاف المكاني، والسرد المتشعب، والشخصيات ذات الأبعاد النفسية (Jenkins, 2004). وفي الوقت نفسه، بدأت الإنترنت التجارية في تمكين الألعاب متعددة اللاعبين عن بُعد، حيث ظهرت ألعاب مثل "Diablo" (1996) و"StarCraft" (1998) التي أضافت طبقة تنافسية وتعاونية عبر الشبكات، وساهمت في نشأة مجتمعات الألعاب عبر المنتديات والبلث المباشر البدائي (Bartle, 2004). كما شهد العقد ظهور أجهزة الحاسوب الشخصي كم منصة ألعاب رئيسية، بفضل مرونة الترقية، ودعم المطورين المستقلين، ونماذج التوزيع الرقمي المبكرة عبر منصات مثل "Steam" الذي أُطلق عام 2003، مما غير من ديناميكيات السوق وأضعف احتكار التوزيع المادي (Juul, 2005).

دخلت الألفية الثالثة عصر العولمة الرقمية، حيث أصبحت الألعاب ظاهرة ثقافية واقتصادية متعددة المنصات، مع انتشار الحزم التوسعية، ونماذج الاشتراك، والألعاب الحية (Live Service) التي تُحدَّث باستمرار. وأظهرت وحدة "Wii" عام 2006 كيف يمكن للتفاعل الحركي أن يجذب فئات عمرية واجتماعية جديدة، بينما وسّعت الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية قاعدة اللاعبين إلى مليارات المستخدمين مع ألعاب مجانية تعتمد على نماذج الدخل الداخلي

(Microtransactions) والإعلانات (Hamari & Keronen, 2017). وفي العقد الثاني من القرن الحادي والعشرين، برزت تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز، والألعاب السحابية التي تلغي الحاجة للعتاد المحلي، ودور الذكاء الاصطناعي في توليد المحتوى ديناميكياً، وتحليل سلوك اللاعب، وتخصيص التجربة. كما تحولت الألعاب الرياضية الإلكترونية (Esports) إلى صناعة احترافية ببطولات عالمية، وجماهير تتجاوز الملايين، واعتراف مؤسسي وأكاديمي متزايد (Taylor, 2018). اليوم، لم تعد الألعاب الإلكترونية مجرد منتج ترفيهي، بل بنية تحتية ثقافية رقمية تتقاطع مع التعليم، والصحة، والفن، والاقتصاد الإبداعي، وتستمر في إعادة تعريف حدود التفاعل البشري مع الآلة في القرن الحادي والعشرين (Zimmer-Hartwig, 2020).

3-أنواع الألعاب الإلكترونية:

تُصنّف الألعاب الإلكترونية إلى أنماط تصنيفية متعددة تعتمد على الآليات الأساسية للتفاعل، والأهداف التصميمية، وطريقة تنظيم التحدي والمكافأة. ويبدأ التصنيف بالألعاب الأكشن والمغامرة، التي تُعد من أقدم الأنماط وأكثرها انتشاراً، حيث تركز على التنسيق الحركي السريع، واتخاذ القرار تحت الضغط، والتقدم عبر عوائق ديناميكية. وتتفرع ألعاب الأكشن إلى عدة فروع مثل ألعاب إطلاق النار (First/Third-Person Shooters) التي تعتمد على الدقة المكانية وإدارة الذخيرة، وألعاب المنصات (Platformers) التي تتطلب توقيتاً دقيقاً للقفز والتجنب، وألعاب القتال (Fighting Games) التي تعتمد على أنظمة ضربة/صد/مركب معقدة وقواعد تنافسية صارمة (Rollings & Adams, 2003). أما ألعاب المغامرة، فتركز على الاستكشاف، وحل الألغاز البيئية، وتقدم سرداً متشعباً غالباً ما يرتبط بشخصية رئيسية ذات قوس تطوري، وقد تطورت مؤخراً لدمج عناصر الأكشن والسرد التفاعلي في ما يُعرف بـ"ألعاب السرد الإجرائي" التي تمنح اللاعب حرية التأثير على مسار القصة عبر خيارات أخلاقية أو تكتيكية (Jenkins, 2004).

تليها ألعاب تقمص الأدوار (RPGs)، التي تتميز بأنظمة تقدم شخصية معقدة تعتمد على نقاط الخبرة، والمستويات، والمهارات القابلة للتخصيص، والحوارات المتشعبة. وينقسم هذا النمط إلى ألعاب RPG خطية تقليدية تركز على السرد الموجه، وألعاب RPG ذات العالم المفتوح التي تتيح حرية الاستكشاف غير الخطي، وألعاب RPG الجماعية عبر الإنترنت (MMORPGs) التي تدمج التقدم الفردي مع الاقتصاد الافتراضي، والتعاون الجماعي، والمنافسة الخاضعة لقواعد اجتماعية ذاتية التنظيم (Bartle, 2004). وتُعد هذه الألعاب مختبرًا اجتماعيًا افتراضيًا حيث يمارس اللاعبون أدوارًا هوياتية متعددة، ويتفاوضون على المعايير الأخلاقية داخل الفرق، ويبنون اقتصادات افتراضية قائمة على الندرة والقيمة المتبادلة، مما يجعلها موضوعًا خصبًا للدراسات الأنثروبولوجية الرقمية (Consalvo, 2017).

أما ألعاب الاستراتيجية والمحاكاة، فتمثل قطبين متكاملين في التصميم التفاعلي. تعتمد ألعاب الاستراتيجية على التخطيط طويل الأمد، وإدارة الموارد، والتحليل التكتيكي، وتنقسم إلى استراتيجية بالوقت الحقيقي (RTS) التي تتطلب سرعة اتخاذ القرار تحت ضغط زمني، واستراتيجية بالدور (Turn-Based) التي تتيح تفكيرًا تحليليًا أعمق. وتشجع هذه الألعاب على تنمية المهارات التنفيذية مثل التنبؤ، وتوزيع الموارد، وتقييم المخاطر، مما يجعلها تُستخدم في برامج التدريب العسكري والإداري (Granic et al., 2014). من ناحية أخرى، تُحاكي ألعاب المحاكاة أنظمة واقعية معقدة مثل الطيران، وإدارة المدن، والزراعة، أو حتى الحياة اليومية، مع التركيز على الدقة الإجرائية، والتغذية الراجعة القائمة على السببية، وغالبًا ما تفتقد إلى "هدف نهائي" واضح، مما يحول اللعب إلى عملية استكشاف ذاتي وتجريب منهجي (Bogost, 2007). وقد تطورت مؤخرًا ألعاب المحاكاة لدمج عناصر السرد والشخصيات، مما خلق أنماطًا هجينة تجمع بين الواقعية الإجرائية والانغماس العاطفي.

تشمل الفئات الأخرى ألعاب الرياضة والسباقات، التي تعيد إنتاج القواعد الفيزيائية والاستراتيجية للرياضات الواقعية عبر محركات فيزيائية متطورة، ونمذجة حركية دقيقة، وأنظمة تقييم أداء

تحاكي التحليل الرياضي الاحترافي. وقد تحولت هذه الألعاب إلى منصات رياضية إلكترونية رسمية معترفة بها، تدمج بين التدريب التحليلي، والبت التنافسي، واقتصاد اللاعبين الافتراضيين (Taylor, 2018). كما تبرز ألعاب الألغاز والمنطق، التي تعتمد على تحدي القدرات المعرفية مثل الذاكرة العاملة، والتفكير المكاني، والاستدلال الاستنتاجي، وغالبًا ما تُصمم بجلسات لعب قصيرة مناسبة للأجهزة المحمولة، مما وسّع قاعدة المستخدمين غير التقليديين، وجعلها أداة شائعة في تطبيقات التدريب المعرفي والتعليم المبكر (Hamari & Keronen, 2017). وأخيرًا، ظهرت فئة الألعاب الجادة والتعليمية (Serious & Educational Games) التي صُممت عمدًا لتحقيق أهداف غير ترفيهية، مثل إعادة التأهيل الحركي، أو تعليم البرمجة، أو التوعية الصحية، أو المحاكاة الطبية، وتعتمد على نظريات التعلم البنائية، والتغذية الراجعة التكوينية، ونمذجة السيناريوهات الواقعية، مما يثبت قدرة الوسيط اللعبي على تحويل المعرفة المجردة إلى خبرة تفاعلية قابلة للاستدعاء والتطبيق (Michael & Chen, 2006).

ويجدر الإشارة إلى أن الحدود بين هذه الأنماط أصبحت متداخلة بشكل متزايد في العصر الرقمي المعاصر، حيث تدمج الألعاب الحديثة عناصر من الأكشن، والسرد، والإدارة، والتقدم الشخصي في تجربة واحدة متسقة، مما يعكس تطور فلسفة التصميم اللعبي من التصنيف الصارم إلى التكامل الوظيفي، واستجابة لمطالب اللاعبين الذين يبحثون عن تجارب متعددة الطبقات تجمع بين التحدي، والمعنى، والانتماء المجتمعي (Wolf, 2012; Zimmer-Hartwig, 2020).

ثانيا: النشاط البدني الرياضي

1 - مفهوم النشاط البدني الرياضي

يعتبر النشاط البدني الرياضي احدى اتجاهات الثقافة الرياضية التي يرجع اساسها الى قديم الزمان حينما كان الانسان البدائي الاول يمارسها كثيرا، ضمنا لإشباع حاجته الأولية، فأقام مسابقات العدو والجري والسباحة والرمي والمصارعة والقفز وغيرها من النشاطات ثم أضاف الى هذه النشاطات الاساسية بعض الوسائل كالكرات والمضارب والشبكات ووضع لها قوانين ولوائح، وأقام من اجلها تدريبا ومنافسات وعمل جاهدا على تطويرها والارتقاء بها حتى اصبحت إحدى الظواهر الاجتماعية الهامة التي تؤثر في سائر الأمم وأصبحت عنوانا لكفاح الإنسان ضد الزمن وذلك ليبلغ أعلى المستويات في الأداء المهارى، أما في عصرنا هذا فإن النشاط البدني الرياضي أصبح عنصرا من عناصر التضامن بين المجموعات الرياضية وفرصة للشباب العالم أجمع ليتعارف على بعضهم، وبالإضافة الى ذلك فهي تساهم في تحقيق ذات الفرد بإعطائه الفرصة لإثبات صفاته وتحقيق ذاته عن طريق الصراع وبذل الجهد، فهو يعد عاملا من عوامل التقدم الاجتماعي وفي بعض الأحيان التقدم المهني، إذ يعتبر النشاط البدني الرياضي عاملا أساسيا في إعداد الفرد للدخول الى الحياة العادية والعملية. (المنصوري، 1971، ص 210)

2- تعريف النشاط البدني الرياضي

لغة: اشتراك الفرد في النشاط الرياضي أو التروحي، وقد تكون حرا، أي تأتي عن واقع طبيعي، قد تكون منظم وتسير بموجب القوانين والأنظمة المعترف بها. (اشتي، 2010، ص 32.

إصطلاحا: هو النشاط البدني المنظم والموجه الذي تحكمه قواعد وأسس منظمة تهدف إلى إعداد الفرد إعدادا متكاملا بدنيا واجتماعيا وعقليا ونفسيا كما يعتبر كنشاط مفعم باللعب التنافسي. (الخولي، 1996، ص 20)

ويعرف أيضا بأنه النشاط الذي يساهم في تحقيق النمو الجسمي للطلاب والذي يؤثر في جوانب النمو الأخرى. (الحمامي، الخولي، 1996 ، ص 33.

ويعتبر أيضا أحد الاشكال الراقية للظاهرة الحركية لدى الانسان وهو الأكثر تنظيما والارفع من الاشكال الأخرى للنشاط البدني ويعرف مات فيف) بأنه نشاط ذو شكل خاص وهو المنافسة المنظمة من اجل قياس القدرات وضمان اقصى تحديد لها، وبذلك فما يميز النشاط الرياضي بأنه ليس فقط من اجل الفرد الرياضي، انما من اجل ذاته . (الخولي، 2001، ص 22)

3- مفهوم الممارسة الرياضية

يري "شارلز بيوكر" أن الممارسة الرياضية هي جزء متكامل من التربية العامة وميدان تجريبي، هدفه تكوين المواطن اللائق من الناحية البدنية العقلية، الانفعالية والاجتماعية، وذلك عن طريق أنواع من النشاط البدني .

4- تعريف الممارسة الرياضية

إن الممارسة الرياضية لها ميزة خاصة؛ وهي اللعب ، حيث يلتبس منها الطفل المراهق الراحة الجسدية والنفسية، وتعبّر عن كل ما هو شعوري ومكبوت، كذلك لإبراز حريته ووجوده كفرد لم تمنح له الفرصة لإثبات نفسه، وبعبارة أخرى فالممارسة الرياضية هي بمثابة نشاط حركي إرادي، يهدف الى الإنشراح في شخصية الفرد وتحضيره، وهي من حق كل فئات المجتمع بدون تمييز في العمر أو الجنس، وهي منظمة ومطورة في الأوساط الخارجية على شكل نشاط بدني ورياضي حسب أساس البرامج المرسومة والموضوعة لتطبيق من طرف الأجهزة

5- دور النشاط البدني الرياضي للمراهق

للسنشاط البدني الرياضي دورا فعالا في حياة المراهق فهو يساعد على تنمية الكفاءة الرياضية والمهارات البدنية النافعة في حياته اليومية والتي تمكنه من اجتياز بعض الصعوبات التي تعيقه، كما أن للنشاط الرياضي دورا في تنمية القدرات الذهنية والعقلية التي تجعله متفوق في

مختلف المجالات كالدراسة والإبداعات والنشاط البدني الرياضي يشغل أوقات الفراغ لدى المراهقين فهو ينمي فيهم روح القيادة الصالحة. (البيسوني، 1992، ص 30)

وبفضله تتاح الفرصة للطامحين للوصول الى مرتبة البطولة في المناسبات الرياضية، كما أنه ينمي في المراهقين الصفات الخلقية الحسنة ودمجهم في المجتمع، ومنه نجد دور النشاط البدني الرياضي كآتي:

- تحسين الحالة الصحية للمراهق.
- النمو الكامل للناحية البدنية كأساس من زيادة الإنتاج .
- النمو الكامل للناحية البدنية كأساس للدفاع عن الوطن
- التقدم بالمستويات العالية والمنافسات.

6- أنواع الأنشطة الرياضية:

1.6 - أنشطة رياضية فردية

هي تلك الأنشطة التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا أو أكثر في ميادين الرياضات الفردية، وهي من الأنشطة الرياضية التي تعود ممارستها على الشجاعة والصبر وبذل الجهد مثل الجمباز، وألعاب القوى، والسباحة الخ.

2.6 - أنشطة رياضية جماعية:

وهي أنشطة يحصل فيها التفاعل الكبير بين الرياضيين لكل الفئات كبيرة وصغيرة وهذا التفاعل ينجم عنه ما يسمى بالديناميكية الجماعية، حيث يحقق فيها علاقة الفرد الواحد بالفريق الذي ينتمي إليه، ومن أبرز الرياضات 2 الجماعية نجد كرة القدم، كرة السلة، كرة اليد، الخ.

7 - النظريات المفسرة للنشاط البدني الرياضي

يشير " لوشن ويسج " الى أن النشاط الرياضي يمكن أن يعرف بأنه نشاط باللعب التنافسي داخلي وخارجي المردود أو العائد يتضمن أفراد أو فرقاً تشترك في مسابقة وتقرر النتائج في ضوء التفوق في المهارة البدنية والخطط. (عبد الخالق، 1987، ص 11)

1.7 - نظرية الاستجمام

تشبه هذه النظرية الى حد كبير نظرية الترويح فهي تذهب الى أن أسلوب العمل في أيامنا هذه أسلوب شاق وممل، لكثرة استخدام التفاصيل الدقيقة للعين واليد وهذا الأسلوب من العمل يؤدي الى اضطرابات عصبية إذ لم تتوفر للجهاز البشر وسائل الاستجمام واللعب هذه النظرية تحث الأشخاص على الخروج الى الخلاء وممارسة أوجه نشاطات قديمة مثل: الصيد السباحة، ومثل هذا النشاط يكسب الإنسان راحة واستجمام ويساعدانه على الاستمرار في عمله بروح طيبة.

2.7 - نظرية الغريزة :

تقيد هذه النظرية للبشر اتجاهها غريزيا نحو النشاط في فترات عديدة من حياته الطفل يتنفس ويضحك ويصرخ ويزحف وتنصب قامته ويقف ويمشي ويجري ويرمي في فترات متعددة من النمو، وهذه أمور غريزية وتظهر طبيعية خلال مراحل نموه.

فالطفل لا يستطيع أن يمنع نفسه من الجري وراء الكرة وهي تتحرك أمامه، شأنه شأن القطعة التي تندفع وراء الكرة وهي تجري ومن ثما فاللعب غريزي، وجزء من الوسائل التكوينية العام للإنسان وظاهرة طبيعية تبدو خلال مراحل نموه .

المبحث الثاني

الدراسات المرتبطة

تمهيد:

تعتبر الدراسات السابقة من أهم الجوانب التي يجب على كل باحث التطرق لها وتناولها لإثراء بحثه، وتستعمل هذه الدراسات للحكم للمقارنة للإثبات أو النفي، وللدراسات السابقة دورا هاما في البحث العلمي وينبغي للباحث أن يبدأ من حيث انتهى الباحثون الآخرون وعليه أن يتقيد بأسس البحث العلمي ويتقبل الانتقاد في دراسته والدراسات السابقة تعد تمهيد للدراسة الجديدة، كما يعتبرها الباحث كأداة لمقارنة النتائج التي توصل اليها.

1- الدراسة الأولى:

دراسة وبري أحمد رامي، تأثير ألعاب الفيديو على الرغبة في ممارسة النشاط الرياضي المدرسي لدى التلاميذ دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطات مدينة الوادي، مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة ماستر أكاديمي تخصص النشاط البدني الرياضي، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، 2018-2019.

هدفت الدراسة الحالية إلى معرفة تأثير ألعاب الفيديو على الرغبة في ممارسة النشاط الرياضي لدى تلاميذ الطور المتوسط، ولتحقيق أهداف الدراسة اتبع الباحث المنهج الوصفي لأنه المنهج المناسب لدراسة هذه الظاهرة، وقد أجريت الدراسة على عينة من تلاميذ الطور المتوسط فكان عددهم 183 تلميذ من المجتمع الكلي للدراسة والذي قدر بـ 1830 تلميذ وتلميذة، وقد اختيرت هذه العينة بطريقة عشوائية بسيطة، حيث تم اختيار ثلاث متوسطات من بين كل متوسطات مدينة الوادي، وبعد إخضاع النتائج للمعالجة الإحصائية، تبين أن رغبة التلاميذ في ممارسة النشاط الرياضي تتأثر بممارسة ألعاب الفيديو، وهذا يؤدي إلى عزوفهم عن ممارسة الأنشطة الرياضية، كما تبين أنه توجد فروق بين التلاميذ الممارسين لألعاب الفيديو والغير ممارسين لها من ناحية توجههم للممارسة النشاط الرياضي، وفي الأخير أوصى الباحث بضرورة نشر الوعي لدى التلاميذ وتوضيح لهم مدى خطورة المبالغة في ممارسة ألعاب الفيديو و الاهتمام أكثر بممارسة الأنشطة الرياضية.

التعقيب على الدراسة الأولى:

2- الدراسة الثانية:

دراسة مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، 2011-2012

أجريت هذه الدراسة في الجزائر أما المكان في ابتدائيات الجزائر العاصمة، وبالتحديد مدرسة الأخوة أوربح - حيدرة ومحمد بن الأعوج - بالقبة وأبو ذر الغفاري - بباب الوادي و عبد الحليم بن سامية - بباب الوادي. حيث كان طرح الإشكالية كالآتي:

- ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتدربين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟
وتمت صياغة تساؤلات فرعية كالآتي :

- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
 - ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيا الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية؟
 - ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟
 - ما هي أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطابا لاهتمام الأطفال؟
 - هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني فغي شخصية الطفل الجزائري؟
 - ما مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتدربين؟
 - ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟ -
- وأتبعت الباحثة للإجابة على هذه التساؤلات المنهج الوصفي، وبالنسبة لأداء الدراسة فقد طبقت المقابلة والاستبيان والملاحظة كأدوات جمع البيانات الميدانية، وطبقت الباحثة في دراستها العينة الغير عشوائية العفوية في اختيار الأطفال الذين ستجرى عليهم الدراسة .

ومن أهم النتائج التي تحصلت عليها:

أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيام البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يملون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصيتهم واعتماداتهم على أنفسهم وثقتهم بها

التعقيب على الدراسة الثانية:

3- الدراسة الثالثة :

دراسة عبد القادر كورد بعنوان " أهمية حصة التربية البدنية والرياضية في الابتدائية وأثرها على التوافق النفسي الحركي للتلاميذ"، لنيل شهادة الماستر أكاديمي، بجامعة قاصدي مرباح ورقلة، السنة الجامعية 2021/2022.

هدفت الدراسة إلى التعرف على أهمية حصة التربية البدنية والرياضية في منهاج المرحلة الابتدائية، والتحقق مما إذا كانت ممارسة التربية البدنية والرياضية تحقق درجة من التوافق النفسي، وكذلك التحقق مما إذا كانت تحقق درجة من التوافق الحركي لتلميذ المرحلة الابتدائية. واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وكانت عينة الدراسة 53 أستاذًا وأستاذة من معلمي المرحلة الابتدائية، وتم اختيارهم بطريقة عشوائية، وأجريت الدراسة ببعض ابتدائيات مدينة ورقلة. واستعملت الدراسة أداة الاستبيان لجمع المعلومات، وتم تحليل المعطيات باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS، مع الاستعانة بالنسبة المئوية واختبار كاي²، إضافة إلى معاملات الصدق والثبات مثل معامل ارتباط بيرسون وألفا كرونباخ.

وكانت نتائج الدراسة أن لحصة التربية البدنية والرياضية أهمية كبيرة ضمن البرنامج الدراسي للمرحلة الابتدائية، وأنها تساهم في تنمية التوافق النفسي والحركي لدى التلاميذ. كما بينت النتائج أن النشاط الرياضي التربوي يساعد على إكساب الطفل الحيوية والنشاط، ويسهم في بناء شخصيته من مختلف الجوانب، ويعزز تفاعله مع زملائه، وينمي قدراته الحركية. كما خلصت الدراسة إلى وجود بعض النقائص في الواقع المدرسي، مثل ضعف التحضير المسبق للحصة وعدم إعطائها المكانة التي تستحقها لدى بعض الأساتذة.

تعد هذه الدراسة من الدراسات المهمة ذات الصلة بموضوع بحثنا، لأنها تناولت متغير ممارسة النشاط البدني الرياضي المدرسي وعلاقته بأحد الجوانب النفسية والاجتماعية للتلميذ، وهو التوافق النفسي الحركي. كما تتقاطع مع دراستنا الحالية في اهتمامها بالمرحلة الابتدائية وبالدور التربوي للنشاط البدني الرياضي داخل المدرسة. وقد أفادت هذه الدراسة في فهم الأبعاد النفسية

والتربوية للنشاط الرياضي المدرسي، وفي الاستفادة من المنهج الوصفي وأداة الاستبيان في بناء الدراسة. غير أنها تختلف عن دراستنا الحالية من حيث المتغير التابع، إذ ركزت على التوافق النفسي الحركي، بينما تركز دراستنا على الاغتراب الاجتماعي، وهو ما يمنح بحثنا خصوصية من حيث زاوية المعالجة .

الفصل الثاني

الجانب التطبيقي

المبحث الأول

الإطار المنهجي للدراسة

1. الدراسة الاستطلاعية:

البحوث الاستطلاعية، هي تلك البحوث التي تتناول موضوعات جديدة لم يتطرق إليها أي باحث من قبل ولا تتوفر عنها بيانات أو معلومات أو حتى يجهل الباحث كثيرا ما هي أبعادها وجوانبها الخ . (ثابت، 1984، ص 74)

إذا لا يخفى على أي باحث على ضبط سؤال الإشكالية وصياغة الفرضيات، هو أساس انطلاق الدراسة، وأما أدوات البحث المناسبة فهي أساس انجاز الجانب الميداني الذي يعطي مصداقية للإشكالية، ولما كان الاستبيان هو أحد الأدوات المعتمدة عليها فقد قمنا بصياغة أسئلة الاستبيان حول موضوع دراستنا إذا كان الغرض منها هو التحقق من إشكالية وفرضيات الموضوع وكذلك التعرف على مدى وضوح الأسئلة بصفة عامة، وقياسها للشيء المطلوب قياسه، والتعرف على الأسئلة التي يمكن أن تسبب إحراج للمستجوبين، أو يحاولون تفاديها، هذا لإعادة صياغتها من جديد كي لا تؤثر على مصداقية الأجوبة.

وأفادت هذه الدراسة في التعرف على بعض الأشياء الإيجابية التي ساعدتنا في تحقيق هذه الدراسة نذكر البعض منها:

- التعرف على الميدان ومدى إمكانية إجراء هذه الدراسة.
- غموض بعض الأسئلة مما جعلنا نعيد صياغتها.
- وجود بعض الأخطاء الواردة في الأسئلة مما دفعنا إلى حذفها .
- بعد بعض الأسئلة عن موضوع الدراسة مما دفعنا أيضا إلى إعادة صياغتها .
- التعرف على الصعوبات المحتمل مواجهتها أثناء العمل الميداني.

2. منهج الدراسة:

المنهج هو الوسيلة الفعلية التي يستعين بها الباحث في حل مشكلة بحثه، ويختلف المنهج باختلاف مشكلة البحث والأهداف العامة والنوعية التي يستهدف الباحث تحقيقها من بحثه ومنهج البحث هو النتيجة التي ينتهي إليها الباحث نظرا لتعدد الظواهر والمفاهيم والعلاقات التي

تتطوي عليها العلوم الإنسانية يجعل أمر معالجتها أصعب، حيث أن تعقيد الظاهرة الإنسانية لا يعني استحالة بحثها.

وهذا بطبيعة الحال انطلاقاً من البناء النظري للبحث إلى غاية النتائج التي سوف يتحصل عليها الباحث، والتي تعتبر تجسيد لكافة الخطوات التي تصاغ خلال هذا البحث، وانطلاقاً من موضوع دراستنا تحت عنوان دور الألعاب الالكترونية على قلة ممارسة النشاط البدني الرياضي لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط

فإن المنهج الوصفي التحليلي هو الأكثر ملائمة للإجابة على التساؤلات المطروحة حول موضوع البحث، وهي دراسة ميدانية في بعض متوسطات ولاية الاغواط، حيث نتطرق في بحثنا إلى موضوع أو مجال من المجالات المهمة في هذه المرحلة الخاصة عند الأطفال والتي من المراحل المهمة لهم في عملية النمو وصقل مهاراتهم الحركية والاجتماعية، الذي سنحاول في بحثنا هذا في تحديد العلاقة .

وكما يعرف ايضا المنهج الوصفي على أنه استقصاء عن ظاهرة من الظواهر قصد تشخيص وكشف جوانبها وتحديد العلاقات بين عناصرها وضبطها كميًا قصد جمع المعلومات وتصنيفها ثم تحليلها، وبالتالي اخضاعها الى دراسة عملية ودقيقة. (بوحوش، 1995، ص 129)

كما يعرف ايضا على انه: "الطريقة المنظمة لدراسة حقائق راهنة متعلقة بظاهرة او موقف أو أفراد أو أحداث أو أوضاع معينة بهدف اكتشاف حقائق جديدة أو لتحقيق من صحة حقائق قديمة، وأثارها، والعلاقات التي تتصل بها وتفسيرها وكشف الجوانب التي تحكمها"...الخ.

(زكي، 1985، ص 84)

كما عرفه بشير صالح الرشدي بأنه: المجموعة الإجراءات البحثية التي تتكامل لوصف الظاهرة أو الموضوع اعتمادا على جمع الحقائق والبيانات وتصنيفها ومعالجتها وتحليلها تحليلًا كافيًا ودقيقًا لاستخلاص دلالتها والوصول إلى نتائج أو تعميمات على الظاهرة أو الموضوع الذي هو محل البحث...الخ (الرشدي، 2000، ص 59)

واستجابة الطبيعة هذه الدراسة اعتمدنا المنهج الذي يعرف بأنه تصور دقيق للعلاقات المتبادلة

3. متغيرات الدراسة:

- المتغير المستقل: هو عبارة عن المتغير الذي يفترض الباحث أنه السبب أو أحد الأسباب لنتيجة معينة ودراسته قد تؤدي إلى معرفة تأثيره على متغير آخر. والمتغير المستقل في دراستنا: الألعاب الالكترونية
- المتغير التابع: متغير يؤثر فيه المتغير المستقل هو الذي تتوقف قيمته على مفعول تأثير قيم المتغيرات الأخرى حيث أنه كلما أحدثت تعديلات على قيم المتغير المستقل ستظهر على المتغير التابع. (علاوي وراتب، 1999، ص219). والمتغير التابع في دراستنا الحالية هو: ممارسة النشاط البدني الرياضي

4. مجتمع الدراسة:

ان مجتمع الدراسة يمثل الفئة الاجتماعية التي نريد اقامة الدراسة التطبيقية عليها وفق المنهج المختار والمناسب لهذه الدراسة، وفي هذه الدراسة كان مجتمع البحث مجموع تلاميذ الطور المتوسط ببعض متوسطات ولاية الأغواط.

1.4 عينة الدراسة:

تعتبر العينة في البحوث الوصفية اساس عمل الباحث في دراسته، وعينة الدراسة تأخذ من المجتمع الأصلي للبحث، وتكون ممثلة له تمثيلا صادقا، كما تعتبر عنصر هام في المرحلة التطبيقية هذا ما جعل عملية تحديدها عملية حساسة ودقيقة، يتوقف عليها نجاح البحث العلمي وصدقه.

5. مجالات الدراسة:

المجال البشري: تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط .

المجال المكاني: متوسطات ولاية الأغواط .

المجال الزمني: قمنا بإنجاز بحثنا هذا خلال الموسم الدراسي 2025-2026 .

6. أدوات الدراسة:

قصد الوصول إلى حلول اشكالية البحث المطروحة وللتحقق من صحة فرضيات البحث، لزم اتباع أنجع الطرق وذلك من خلال الدراسة والتفحص، حيث تم استخدام الأدوات التالية:

الاستبيان:

يعتبر الاستبيان أحد وسائل البحث العلمي المستعملة على نطاق واسع من أجل الحصول على بيانات أو معلومات تتعلق بأحوال المبحوثين وميولهم أو اتجاهاتهم، ودوافعهم أو معتقداتهم وتأتي أهمية الاستبيان كأداة لجمع المعلومات بالرغم مما يتعرض له من انتقادات من أنه اقتصادي في الجهد والوقت. (عريش وأخرون، 1999، ص 67)

كما يعرف الاستبيان على أنه أداة عملية، تعتبر من بين وسائل الاستقصاء لجمع المعلومات الأكثر فعالية لخدمة البحث، يحتوي هذا الأخير على مجموعة من الأسئلة، تمت صياغتها الاختبار صحة فروض هذه الدراسة وأهداف البحث، قد تم تصميم هذا الاستبيان وتحديد عناصره استناداً إلى آراء وتوجيهات الأستاذ المشرف بما يتماشى مع موضوع واشكالية البحث وفروضه.

7. الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة:

1.7. صدق الأداة:

2.7. ثبات الأداة:

8. الاختبارات الإحصائية المعتمدة في الدراسة:

لا يمكن لأي باحث أن يستغني عن الطرق والأساليب الإحصائية مهما كان نوع الدراسة التي يقوم بها سواء كانت اجتماعية أو اقتصادية أو رياضية، تمده بالوصف الموضوعي الدقيق، فالباحث لا يمكنه الاعتماد على الملاحظات ولكن الاعتماد على الإحصاء يقود الباحث إلى الأسلوب الصحيح والنتائج السليمة... الخ. (السيد، 2017، ص 74)

كما أن هدف الدراسة الإحصائية هو محاولة الحصول على مؤشرات ذات دلالة، تساعد على التحليل والتفسير والحكم على مدى صحة الفرضيات، والمعدلات الإحصائية المستعملة هي كالتالي:

* النسب المئوية: استخدم الباحث قانون النسب المئوية لتحليل النتائج في بعض الأسئلة بعد حساب تكرارات كل منها.

بعد تطبيق الطريقة المألوفة لحساب النسب المئوية "الطريقة الثلاثية" تكون النتيجة كما يلي:

مجموع عدد الإجابات ب: نعم $100 \times$	نعم $100 \times$
=	=
الإجابة ب: نعم =	
المجموع الكلي لأفراد العينة "ن"	40
مجموع عدد الإجابات ب: لا	نعم $100 \times$
=	=
الإجابة ب: لا =	
المجموع الكلي لأفراد العينة "ن"	40

* اختبار كاف تربيع "كا²": يسمح لنا هذا الاختبار بإجراء مقارنة بين مختلف المحصل عليها من خلال الاستبيان وهي كما يلي:

$$\text{مجموع} = \frac{(ت ح - ت ن)}{كا^2}$$

خاتمة

المراجع

قائمة المصادر والمراجع:

- Bartle, R. (2004). *Designing virtual worlds*. New Riders Press.
- Barton, M. (2019). *Games, gaming, and game cultures: A historical perspective*. Routledge.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Consalvo, M. (2017). *Real gaming: The cultural impact of digital play*. University of Michigan Press.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. Yellow Ant Press.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist, 69*(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Hamari, J., & Keronen, L. (2017). Why do people play games? A review of studies on adoption of online buy-to-play and free-to-play games. *Computers in Human Behavior, 71*, 385–395. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.033>
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118–130). MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond* (1st ed.). Three Rivers Press.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's University Press.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Michael, D. R., & Chen, S. L. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Course Technology.
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.

Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton University Press.

Wolf, M. J. P. (2012). *Encyclopedia of video games: The culture, technology, and art of gaming* (2nd ed.). ABC-CLIO.

Zimmer-Hartwig, M. (2020). *The future of play: Digital games in contemporary society*. Springer Nature.

عصام عبد الخالق، (1987)، التدريب الرياضي نظريات وتطبيقات)، ط2، مؤسسة المعارف للطباعة والنشر، مصر.

امين أنور الخولي (2001) الرياضة والمجتمع، بدون ط سلسلة عالم المعرفة ، الكويت، ص 22.

محمود عوض البيسوني، فيصل ياسين الشاطي (1992)، نظريات وطرق ب ر ديوان المطبوعات الجامعية، ص 30.

الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية، المادة 7، العدد 17/1992

علي يحي المنصوري (1971)، الثقافة والرياضة، ج1، القاهرة، ص 209 210

2 شوكت اشتي (2010)، علم الاجتماع السياسي، الطبعة 1، دار أبعاد للطباعة والنشر . ص 32.

امين أنور الخولي (1996)، الرياضة والمجتمع، سلسلة عالم المعرفة، الكويت، ص 33.

محمد الحمامي، أنور الخولي (1996) أسس بناء برامج التربية البدنية والرياضية، دار الفكر العربي، القاهرة، ص 20

الملاحق

