الجمهوريـــة الجزائريـــة الديمقراطيـــة الشعبيـــة
جامعة وهران 2 محمد بن أحمد
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

كلية العلوم الاجتماعية
قسم علوم التربية
تخصص ارشاد والتوجيه

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في الارشاد والتوجيه

أثر ادمان الأطفال على الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المتوسط

بمتوسطة 19 مارس بوتليليس

من إعداد الطالبة:
- عصمان شهيناز

تحت اشراف الاستاذة:
* غيات حياة

أعضاء لجنة المناقشة

أ. صالح نعيمة	رئيسية	جامعة وهران
أ. غيات حياة	مشرفة	جامعة وهران
أ. مرياح فاطمة الزهراء	مناقشة	جامعة وهران

السنة الجامعية: 2022/2021

كلمة شكر

الحمد الله و كفى و الصلاة و السلام على النبي المصطفى

اللهم لك الحمد حتى ترضى و لك الحمد بعد الرضا و لا توفيق إلا منك و إليك

أول شكري إلى مولانا عظم شأنه و جل قدره

فالحمد الله و الشكر الله رب العالمين على إتمام النعمة و كمال المنة و الحمد الله الذي قدرني على عملي هذا و أعاني بانتهاء خاتمة هذه الشهادة لقوله تعالى"و لئن شكرتم لأزيدنكم و لئن كفرتم إن عذابي لشديد"

و لا أبخل عن التعبير على شكري الجزيل للأستاذة الفاضلة " غيات حياة"

التي أقف أمامها وقفة إجلال لنصائحها و توجيهاتها القيمة

كما أتقدم بالشكر و الامتنان إلى كل من ساعدني في إنجاز هذا العمل من قريب أو من بعيد.

إهداء

بسم الله و الصلاة و السلام على سيدنا و نبينا وعلى من تبعه و ولاه إلى يوم الدين

اهدي ثمرة جهدي هذا المتواضع إلى من قال فيهما الرحمان

" وقضى ربك ألا تعبدوا إلا إياه و بالوالدين إحسانا"

إلى نور عيني و رمز عطائي... إلى من فتحت أيديها لرب العالمين لأتل المعالي...

إلى رمز سعادتي والدتي الغالية أطال الله في عمرها

إلى من غمرني بأجمل معاني الحب و الحنان ... إلى نور قلبي

والدي الغالي أطال الله في عمره

إلى زوجي الفاضل الكريم أطال الله في عمره

إلى إخوتي أيمن .. محمد... إلى أختي حنان و أولادها رميساء و الكتكوت الصغير محمد حفظهما الله

إلى روح جدي رحمه الله و جدتي أطال الله في عمرها

إلى كل عائلتي من كبير و صغير" عصمان و زيدان

إلى كل من الزميلات " حياة سارة خلود بشرى أحلام"

إلى خالتي نظيرة أطال الله في عمرها

ملخص الدراسة:

تهدف هده الدراسة إلى التعرف على أثر ادمان الأطفال على الألعاب الالكتروني في ظل الحجر الصحي ، لأن الألعاب الالكترونية تعتبر أهم القضايا المطروحة اليوم، بحيث أصبحت احد الروافد التفاعلية ، التي تستخدم أجهزة خاصة كالهاتف النقال ، تساعد على تنمية بعض القدرات الدهنية و المعرفية لدى مستخدميها ، خاصة فئة الأطفال الدين يمتازون بالخفة و القدرة على الاستيعاب و الدكاء و الحيوية و النشاط و المهارة هي تساعدهم على اكتشاف كل شيء جديد.

ليكون التساؤل في الأخير ، هل انتشرت ظاهرة الادمان على الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي ؟

لدراسة هذه الاشكالية قمنا بطرح عدة تساؤلات فرعية المتمثلة في :

- ها تأثر الألعاب الالكترونية على الأطفال؟.
- هل ساهم الحجر الصحي في ادمان الأطفال على الألعاب الالكترونية؟.

بالإضافة الى تحديد أهداف الدراسة من أهمها : التعرف على تأثير الحجر الصحي على الطفل. و معرفة ادمان الأطفال على الألعاب الالكترونية ،حيث اعتمدت على المنهج الوصفي ، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة استمارة الاستبيان ، و عليه فقد اخترت 50 فرد اناث و ذكور ، من تلاميذ متوسطة 19 مارس بوتليليس .

و في الأخير توصلت الدراسة الى نتائج أهمها:

- أن أغلب التلميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا و مدة ساعتين و عبر الهواتف الذكية .
- أن أغلب التلميذ يفضلون لعبة بابجي.
- يشعر الطفل بحرمانه من النوم من أجل ممارسة الألعاب الالكترونية.
- يضحي الطفل بكل نشاطاته من أجل ممارسة الألعاب الالكترونية.
- تعلمه الكثير من الأمور خلال فترة الحجر الصحي رغم ادمانهم على الألعاب الالكترونية.

الكلمات المفتاحية:

اثر– الإدمان – الالعاب الكترونية – الحجر الصحي.

فهرس المحتويات

الاهداء

كلمة شكر

مقدمة.....01

الفصل الأول: مدخل عام للدراسة

1. إشكالية الدراسة.....05

2. التساؤلات الفرعية.....06

3. الفرضيات.....06

4. أسباب اختيار الموضوع.....07

5. أهداف الدراسة.....07

6. أهمية الدراسة.....07

7. تحديد المفاهيم.....08

8. الدراسات السابقة 10

الفصل الثاني: الطفولة

- تمهيد.....27

1. تعريف الطفولة 28

2. مراحل الطفولة.....29

3. مظاهر النمو للطفل.....31

4. خصائص المستويات العمرية للطفل.....33

5. مشكلات الطفولة.....36
6. حاجات الطفل الأساسية 38
7. أهمية اللعب عند الطفل.....39
. خلاصة الفصل 41

الفصل الثالث: الألعاب الالكترونية

. تمهيد 44
1. مفهوم الألعاب الإلكترونية.....45
2. نشأت و تاريخ الألعاب الالكترونية 46
3. أنواع الألعاب الالكترونية 53
4. تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع 55
5تصنيفات الألعاب الالكترونية 57
6. الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية 59
7. انتشار الألعاب الإلكترونية.....61
8. التأثيرات الإيجابية و السلبية للألعاب الالكترونية.....36
خلاصة الفصل.....72

الفصل الرابع: الحجر الصحي

1. تعريف الحجر الصحي.....75
2. تاريخ الحجر الصحي.....76
3. ثقافة الحجر الصحي 77

4/ تأثيرات إجراءات الحجر الصحي و العزل على الأطفال و أسرهم.....79

5/ العوامل المؤدية لتطبيق الحجر الصحي.....81

6/ الإجراءات المتخذة في الحجر الصحي ظل جائحة كورونا.....81

7/ الآثار النفسية الناتجة عن الحجر الصحي في ظل تفشي وباء كورونا.....82

خلاصة الفصل.....82

الفصل الخامس: الاجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد 89

1/ الهدف من الدراسة 90

2/ مجتمع الدراسة.....90

3/ عينة الدراسة.....90

4/ منهج الدراسة.....90

5/ مجالات الدراسة.....91

6/ أدوات جمع البيانات 91

7/ الأساليب الإحصائية المستخدمة.....91

8/ تبويب و تفريغ البيانات.....92

9/عرض و مناقشة الفرضيات 112

10/ التوصيات 115

- الخاتمة 116

- قائمة المصادر و المراجع

الملاحق

مقدمة

نشهد اليوم تطورا تكنولوجيا هائلا في مختلف مجالات الحياة، حتى في مجال الترفيه و التسلية ، فهذا التقدم الالكتروني التقني المتسارع سمح بتطوير أساليب اللعب و الترفيه ، فأصبح كل شيء تقليدي يقابله شيء تقني، حتى في مجال اللعب ، فلم نعد نشاهد الأطفال في الشوارع مجتمعون كالسابق ، بل أصبحوا مجتمعين في عالم افتراضي بدل العالم الواقعي، عن طريق الألعاب الالكترونية المتاحة عبر شبكة الانترنت ، و التي لاقت رواجا هائلا بين مختلف الأوساط و الفئات العمرية خاصة المراهق ، وذلك لتعدد أنواعها فهناك ألعاب الكترونية محاكية للألعاب الحقيقية ككرة السلة و كرة القدم و سباق السيارات ... إلخ كما توجد أنواع أخرى يمكن القول بأنها خيالية كغزو الفضاء و حرب النجوم...إلخ.

هذا التنوع سمح بجدب الأفراد أكثر، فكل فرد بإمكانه الحصول على اللعبة التي تناسبه ، وقد يصل إلى درجة من الإدمان على لعبة إلكترونية ما، و عدم القدرة على الامتناع عن لعبها ، مما يؤثر على العديد من مجالات حياة المراهق ، باعتباره في مرحلة عمرية جد حساسة و قابلة للتأثر و بالتالي قد تتغير استجاباته و سلوكاته ، خاصة في ظل انتشار أزمة وباء كورونا أصبحوا يعيشوا حالة من التوتر ما جعلتهم إلى فرض و توسيع نطاق الحجر الصحي و المنزلي على أفراد المجتمع كأحد عوامل السيطرة على انتشار هذا الوباء ، وفي خلال هذه الفترة أصبح الأطفال مدمنين بدرجة كبيرة على الألعاب الالكترونية و من خلال موضوع دراستي و هو: اثر إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي .حيث عالجت الألعاب الالكترونية بصفة عامة و الحجر الصحي بصفة خاصة لتبين الأثر الذي تخلفه هذه الألعاب الالكترونية و تجعل الأطفال مدمنين عليها حسب عينة الدراسة.

و طبقا لموضوع دراستي قمت بتطبيق إجراء دراسة ميدانية على عينة من أطفال مراهقين متمدرسين بمدينة وهران الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية بكثرة خاصة في الحجر الصحي.

و قد تم تقسيم الدراسة إلى عدة فصول محتواها في الآتي:

حيث يتناول الفصل الاول مدخل عام للدراسة : إشكالية الدراسة، تساؤلات الدراسة ، أسباب اختيار الموضوع ، أهداف الدراسة ، أهمية الدراسة ، تحديد المفاهيم و المصطلحات و الدراسات السابقة.

الفصل الثاني : خاص بالطفولة بحيث عرض كل ما يخص الطفولة من تعريف الطفولة و مراحل و مظاهر النمو للطفل و خصائص المستويات العمرية للطفل و مشكلات الطفولة و حاجات الطفل الأساسية و أهمية اللعب عند الطفل.

أما الفصل الثالث خاص بالألعاب الالكترونية فقد عرض كل من مفهوم الألعاب الالكترونية و نشأت و تاريخ أنواع الألعاب و تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع و تصنيفات الألعاب الالكترونية و الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية و انتشار الألعاب الكترونية و التأثيرات الايجابية و السلبية للألعاب الالكترونية ، وأنتقل في الفصل الرابع للحديث عن تعريف الحجر الصحي و تاريخ و ثقافة الحجر الصحي و تأثيرات إجراءات الحجر الصحي و العزل على الأطفال و العوامل المؤدية لتطبيق الحجر الصحي والإجراءات المتخذة و الآثار النفسية الناتجة عن الحجر الصحي في ظل وباء كورونا.

و أخيرا الإطار التطبيقي به الفصل الخامس ، الهدف من الدراسة عينة الدراسة ، مجتمع الدراسة و منهجها و أدوات جمع البيانات و الأساليب الإحصائية المستخدمة و مجالات الدراسة ، وكذلك خصصناه لتفريغ البيانات في جداول و التعليق عليها، و تحليل ومناقشة الفرضيات ، و التوصيات وفي الأخير الخاتمة و المراجع المستخدمة لمعالجة هذا البحث و الملاحق.

المدخل العام للدراسة

المدخل العام للدراسة:

1. إشكالية الدراسة

2. التساؤلات الفرعية

3الفرضيات

4أسباب اختيار الموضوع

5أهداف الدراسة

6أهمية الدراسة

7. تحديد المفاهيم

8. الدراسات

1/ الإشكالية:

تثير العديد من الألعاب باختلاف أنواعها الكثير من الناس على رأسها الألعاب الالكترونية ، هذه الأخيرة التي تمارس عبر أجهزة البلايستيشن والهاتف النقال وتساعد هذه الألعاب على تنمية قدرات الطفل الذهنية و المعرفية وذلك لتميزها بالمرونة و التفاعلية و السهولة في الاستخدام و إتاحتها الفرصة أمام الأطفال لممارستها في أي وقت وفي أي مكان.

خاصة في ظل انتشار أزمة وباء كورونا (كوفيد19) أصبحت تعيش أغلب المجتمعات العربية و الغربية حالة من التوتر في مجالات اجتماعية متعددة، ما جعلها تهدف إلى فرض ، و توسع نطاق الحجر الصحي على أفراد المجتمع كأحد عوامل السيطرة على انتشار هذا الوباء .

لذا وجب على الفرد التحلي بروح المسؤولية و الالتزام و هذا لا يأتي إلا من خلال الوعي الاجتماعي الذي يولد بدوره ثقافة الحجر الصحي لدى الأفراد كونه من أهم متطلبات المحافظة على استقرار البناء الاجتماعي.

ويرى المختصون أن للألعاب الالكترونية تأثيرات مختلفة صوتية و مرئية ، على ذهن المستخدم ، إلا أنها تركز على الأصوات الحماسية الصاخبة و الضجة و الضوضاء ، كما تركز على مواضيع معينة جذابة و كبيرة في التأثير كالحرب و رحلات الفضاء و غيرها .

تلقى الألعاب الالكترونية اليوم رواجا كبيرا عند الأطفال ،حتى لدى فئة بها من الكبار الذين يمتازون بالخفة و السرعة و القدرة على الاستيعاب و الذكاء بالإضافة إلى الحيوية و النشاط و المهارة التي تساعدهم على اكتشاف كل شيء جديد ، إذ يمتاز الأطفال في هذه المرحلة رغم الصفات التي ذكرناها سابقا بغياب القدرة العقلية على التمييز بين ماهو موجود في البيئة الاجتماعية و الثقافية (الواقعية) التي

يعيش فيها و بين البيئة الترفيهية الالكترونية الافتراضية التي قد تحمل أفكارا و سلوكات و اهتمامات لا تنسجم مع العادات و التقاليد المنتشرة في البيئة التي تعيش فيها.

ونظرا لما هو ملحوظ من الإقبال الكبير على ممارسة الألعاب الالكترونية من طرف الأطفال على اختلاف أعمارهم ، أردنا دراسة إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية و الوصول إلى أهم التأثيرات التي تخلفها هذه الألعاب وذلك بطرح التساؤل الرئيسي التالي : هل انتشرت ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي ؟

2/تساؤلات الدراسة:

1. هل تأثر الألعاب الالكترونية على الأطفال؟

2. هل ساهم الحجر الصحي في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية ؟

3/ فرضيات الدراسة :

أ . الفرضية العامة:

انتشرت ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي .

ب . الفرضيات الجزئية :

.فرضية الجزئية الأولى :

تؤثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال . .

فرضية الجزئية الثانية:

ساهم الحجر الصحي في إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية.

4/ أسباب اختيار الموضوع :

من الطبيعي أن يتبادر لكل باحث دواعي و أسباب ذاتية و موضوعية تسهم في البناء الجيد للبحث ، و عليه الدوافع الذاتية فتتمثل في :

- موضوع جديد والاقتناع به .
- الفضول العلمي والمعرفي لاهتمام الطفل بالألعاب الالكترونية.
- معرفة الأشياء الجذابة لهذه الألعاب الالكترونية .

أما الدوافع الموضوعية فتمثلت في :

- معرفة سبب اعتماد الأطفال على هذه الألعاب .
- البحث على أسباب انتشار هذه الألعاب الالكترونية في الآونة الأخيرة.

5. أهداف الدراسة:

. معرفة تأثير الحجر الصحي على الأطفال.

. معرفة سبب إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية.

6. أهمية الدراسة:

- تكمن أهمية الدراسة في كونها تعالج موضوع الساعة، و هو إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي، وكيف أن تؤثر عليه.
- توسيع المعرفة حول ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى الأطفال خاصة في الحجر الصحي.

7/ تحديد المفاهيم والمصطلحات :

1. تعريف الأثر

أ . لغة:جمع أثار ، علامات أو وشم متخلف من شيء ما ، "أثار أقدام"، "أثار عجلات في الرمل "، عمل غالبا ما يكون تدريجيا و متواصلا يمارسه شخص أو شيء على شخص أو سيء" أثر سيء" أثر يؤدي إلى تغيرات.

(المنجد في اللغة العربية،2000،ص6)

ب . اصطلاحا: هي تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور وسائل الإعلام وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور لذي نتيجة إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتهم.

(مريم قويدر،2012، ص32)

تعريف الطفولة:

هي المرحلة الأولى من مراحل تكوين ونمو الشخصية تبدأ من الميلاد حتى البلوغ.

(محمد سعيد،1993،ص32)

- لقوله عز وجل ....."أو الطفل الذين لم يظهروا على عورات النساء...."

(سورة النور 31)

- كما قال أيضا ...."و إذا بلغ الأطفال منكم الحلم فليستأذنوا كما استأذن الذين من قبلهم...."

(سورة النور 159)

تعريف الإدمان:

يعرف الإدمان على أنه اعتياد مرضى للإنسان على سلوك معين أو عقار معين أو مادة مخدرة ، بحيث يصبح تحت تأثيرها في كل سلوكيات حياته اليومية ، ولا يستطيع بل لا يتخيل أنه يستطيع الاستغناء و بمجرد غياب مفعولها أو عدم القيام بالسلوك المعتاد ، تتأثر

حالته النفسية و المزاجية بشكل ملحوظ ويصبح همه وكل ما يشغله أن بتحصل عليها ، لتعود له سعادته الزائفة و لو كان ذلك على حساب أسرته و أقرب الناس إليه.

(موسوعة الإدمان،02/22/2009)

تعريف الألعاب الالكترونية:

اصطلاحا: هو نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري / الحركي) أو تحد الإمكانات العقلية ، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.

(مها شحروري،2008،ص31)

إجرائيا:هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل هيئات الكترونية رقمية و تشمل هذه الألعاب ، ألعاب الحواسيب ، أو الكمبيوتر (المحمول أو الثابت) ، وألعاب الانترنت ، و الألعاب الفيديو ، وألعاب الهواتف الذكية(النقالة) .

(الزيودي،2015،ص21)

تعريف الحجر الصحي:

الحجر الصحي يعني تقييد الأنشطة و عزل الأشخاص غير المرضى هم أنفسهم و لكنهم ربما تعرضوا للإصابة بعدوى كوفيد . .19

و الهدف هو منع انتشار المرض في الوقت الذي لا تكاد تظهر أي أعراض على الشخص .

ويعني التباعد الجسدي الابتعاد عن الآخرين جسديا . و توصي المنظمة بالابتعاد عن الآخرين مسافة متر واحد (3 أقدام) على الأقل وهي توصية عامة يتعين على الجميع تطبيقها حتى لو كانوا بصحة جيدة و لم يتعرضوا العدوى الكوفيد.19.

8- الدراسات السابقة:

دراسات حول الألعاب الالكترونية:

لعل واحدة من أهم الملاحظات التي رصدتها الباحثة على الاهتمام البحثي المعني بالألعاب الإلكترونية، هي وقوع الغالبية العظمي من تلك الدراسات تحت مظلة العلوم التربوية و النفسية ، وقلة بل ندرة الدراسات الواقعية ضمن نطاق علم الاجتماع خاصة الدراسات العربية ، و بعد قيام الباحثة بعمل مسح الدراسات التي اهتمت بموضوع الألعاب الإلكترونية ، تبين لها أنه يمكن تقسيم تلك الدراسات إلى ثلاث فئات حسب المدخل البحثي وهي : دراسات تربوية ، و دراسات نفسية ، و أخيرا دراسات اجتماعية.

احتل المدخل التربوي مساحة كبيرة من الدراسات المعنية بتأثير الألعاب الإلكترونية على المستخدمين ، و أجريت غالبية تلك الدراسات على الطلاب منها دراسة واي وهندركس التي هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية التنافسية على الفروق بين الجنس في عملية تذكر المعلومات في الرياضيات ، و طبق الباحثان الدراسة الميدانية على عينة من الأطفال في مرحلة العمرية من 4 إلى 7 سنوات ، و

بالاعتماد على المنهج التجريبي و خلصت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية التنافسية لها تأثير على عملية استرجاع المعلومات المكنسة عن طريق أحد تلك اللعب ، حيث برز الفرق واضحا لدى الأطفال الذكور و الإناث في عملية تذكر المعلومات بعد قيامهم بأداء لعبة إلكترونية تنافسية في الرياضيات.

(fang f :flora and Hendrix)

كما قامت مريم قويدر بدراسة حوا الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، طبقت الدراسة على عينة من 200 طفل مابين سبع و إتنثي عشرة سنة ، و خلصت الدراسة إلى أن غالبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب ، و هذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم.

(مريم قويدر، 2012 ،بدون صفحة)

و أجريت سميحة برتيمة دراسة بعنوان "الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي " طبقت الباحثة دراستها الميدانية باستخدام أسلوب المسح بالعينة ، على عينة بلغ حجمها 100 مفردة في الفئة العمرية من (10 إلى 18)، و خلصت النتائج إلى أن هناك علاقة إيجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية و ممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي ، وكذلك استخدام القوة الجسدية بشكل متعمد اتجاه الآخرين من أجل إيذائهم و إلحاق أضرار جسمية بهم ، و كذلك أكدت النتائج الميدانية عن وجود علاقة إيجابية بين إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية و بين ممارستهم العنف غير المادي داخل الوسط المدرسي من خلال عمل أو امتناع عن القيام بعمل وهذا وفق مقاييس مجتمعية، و بهدف هذا النوع من العنف إلى إيذاء الآخرين عن طريق الكلام و الألفاظ و التحفيز.

(سميحة ،2017، بدون صفحة)

و قامت نسرين مراد بدراسة عن الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على المراهقين ، ورغم الطابع التربوي الذي يبدو على عنوان الدراسة ، فإن قيام الباحثة بدراسة الموضوع في ضوء نظرية المسؤولية الاجتماعية ، جعلها تقترب من المدخل الاجتماعي في بحث الموضوع ، و طرحت الباحثة عددا من الأسئلة سعت إلى التحقق منها عبر الدراسة الميدانية حول أسباب ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية ، و أكثر الألعاب التي تستحوذ على اهتمامهم ، و التأثيرات المحتملة لتلك الألعاب في ضوء نظرية المسؤولية الاجتماعية ، طبقت الباحثة دراستها على عينة قوامها 483 مفردة من طلاب المرحلتين الإعدادية و الثانوية ، و خلصت النتائج إلى أن المعارك هي أكثر أشكال العنف تفضيلا أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية ، ثم القتل ،ثم الدمار و النيران و سفك الدماء ، كما أن معظم المبحوثين عند الخسارة في الألعاب يشعرون بالغضب، و كشفت النتائج أيضا عن قدرة الألعاب في تنمية حسن المسؤولية و اتخاذ القرار في مواجهة المواقف الصعبة ، و لها قدرتها على التعرف على مبادئ الانتصار و التحدي و المنافسة الشريفة دائما.

(نسرين،2018)

أيضا هناك دراسة نسيمة بلغزالي بعنوان "تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع ، طبقت الباحثة دراستها الميدانية باستخدام منهج المسح مستعينة بأداة الاستبيان على عينة من الأطفال و الشباب بلغ حجمها (40 مفردة) خلصت الدراسة إلى أن اقتناء أفراد العينة للألعاب الالكترونية جاء في مقدمة اهتماماتهم الحياتية ، و أن الإقبال على اقتناء الأجهزة التي تمارس من خلالها تلك الألعاب كان شديد الغاية و أن الانترنت هو الوسيلة التي تلفت نظر الأطفال إلى اقتناء أحدث الإصدارات من الألعاب الالكترونية .

و أن أفراد المجتمع على اختلاف أعمارهم يمارسون هذه الألعاب في أوقات الفراغ و كذلك العمل ، و أن المكان المفضل للاستخدام هو البيت ، و أن لتلك الألعاب تأثيرا سلبيا على صحة الاعبين ، خاصة الذين يقضون مدة تزيد عن 3 ساعات ، من تلك الآثار زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل.

(نسيمة بلغزالي ،2016)

كما أجريت كل من هناء سعاد و نوال بن مرزوق دراسة بعنوان " الألعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي" وقد اعتمدت الباحثتان على المنهج الوصفي التحليلي، وكل من أداة الملاحظة المباشرة و استمارة المقابلة ، و طبقت الدراسة الميدانية على عينة من أطفال المدارس مابين 7 إلى 11سنة بلغ حجمها 50 مفردة ، و خلصت الدراسة إلى العديد من النتائج يمكن إجمالها كما أشارت الباحثتان إلى أن ممارسة الألعاب الالكترونية يثير نوعا من الرغبة و الإدمان لدى الطفل ، مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها من خلال التقليد و المحاكاة لتلك السلوكات العدوانية ومن خلال ما يمثله أبطال اللعبة وما تمثله من تصورات و مبادئ و أفكار عدوانية و التي يكتسبها الطفل على شكل أحداث حسية على أرض الواقع .

(هناء سعادو،2016)

و يحث الوكيل وعمر تأثير ألعاب الفيديو على معدلات الطلبة التحصيلية ، و طبقت الدراسة على 100 طالب و طالبة من طلاب المرحلة الابتدائية ، و خلصت الدراسة إلى أن معدلات الطلبة تتأثر بنسبة بسيطة جدا بلغت 22/ لكل ساعة لعب.

(wakil karzan 2017)

و قامت أميرة مشري بدراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ، و ذلك من خلال دراسية ميدانية على عينة من أولياء الأمور بمدينة أم البواقي الجزائري ، اعتمدت الباحثة على منهج المسح بالعينة و بالاستعانة بأداة الاستبيان قامت بتطبيق دراستها الميدانية على عينة بلغت 100 مفردة، وخلصت الدراسة إلى عدد من النتائج من أهمها : أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية و الترفيه ، و أنهم يفضلون ألعاب المغامرة ، و أخيرا تؤثر تلك الألعاب على التحصيل الدراسي ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام تلك الألعاب.

(أميرة مشري ، 2017، بدون صفحة)

أما الدراسات التي تقع تحت مظلة علم الاجتماع فهي قليلة للغاية، منها الدراسة التي قام بها اندروويرزيلسكي والتي جاءت بعنوان استفهامي " من يصدق أن الألعاب الالكترونية تسبب العدوانية ، و هدفت الدراسة إلى التعرف على مخاوف الكثيرين من بعض ألعاب المغامرة الإلكترونية التي توفرها شبكات الإنترنت ، وقد استعرض الباحثان في هذه المقالة المخاوف التي تثار على الساحة المجتمعية من تلك الألعاب ، و أكد على أنه رغما من الدراسات الكثيرة و المعقدة المعنية بتلك الألعاب فإننا لا تعرف عنها إلا القليل من الناحية التجريبية، خاصة فيما يتعلق بأسباب قبول أو رفض بعض الناس لها.

(نسيمة بلغزالي، 2016، بدون صفحة)

كما أجرى كل من علي صوالحه و يسرى العويمر و على العليمان دراسة حول علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني و السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان الأردنية ، و طبقت الدراسة الميدانية على عينة بلغت 100 ولي أمر باستخدام المسح بالعينة ، و خلصت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة و لصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة ،

في حين أن النتائج أكدت على عدم وجود فروق دالة إحصائية لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي.

(علي سليمان ،2016،ص16)

وأجريت كل من مها شحروري و محمد الريماوي (2011) دراسة حول أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر و حل المشكلات و اتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن ، و طبقت الباحثة دراستها الميدانية على عينة بلغ حجمها 75 طالبا و طالبة ، بالاعتماد على المنهج التجريبي ، و خلصت الدراسة إلى أن الألعاب الالكترونية لها أثر كبير على عمليات التذكر و حل المشكلات و اتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة .

(مها شحروري، 2013،ص 637،649)

وبحث ماجد زيودي الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية ، كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، و طبقت الدراسة على عينة شملت 336 معلم و 500 ولي أمر طلب ، وخلصت الدراسة إلى أن المعلمات يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب الالكترونية ، مما يؤثر على مجهود اتهم الدراسية .

(الزيودي ،2015، ص15 . 31)

وقام كل من حكيم عقون و عبد القادر بكة بدراسة حول انعكاسات ألعاب الفيديو على مستوى التحصيل الدراسي و بعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين ، و قد اتبع الباحثان المنهج الوصفي و أجريت الدراسة الميدانية على عينة قوامها 103 تلميذ و تلميذة من إحدى المدارس الثانوية بالجزائر ، و

قد خلصت النتائج إلى أن مستوى أداء التحصيل الدراسي يتراجع لدى الطلاب بممارسة ألعاب الفيديو ، مما يؤدي إلى العزوف عن النشاط الرياضي .

(حكيم عقون ، 2015،بدون صفحة)

وبحثت فاطمة همال تأثير الألعاب الالكترونية التي تلعب على الانترنت على الطفل الجزائري ، و بحثت الدراسة في أسس و نتائج العلاقات الوطيدة التي تكونت بين الأطفال و تلك الألعاب ، وخلصت الدراسة إلى ازدياد ظاهرة العنف لدى الأطفال و اعتبار مظاهر القوة و الضرب أساس البطولة و الغلبة ، كما أكدت الدراسة على تأثير تلك الألعاب على التكوين العقلي و النفسي و الجسدي للطفل.

(فاطمة همال ،2012،بدون صفحة)

كما أجرى يحي القبالي دراسة حول أثر فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات و الدافعية للإنجاز لدى الطلبة المتفوقين في السعودية ، قام الباحث بتطبيق دراسته الميدانية باستخدام المنهج التجريبي على عينة غرضية بلغت 32 طالب و طالبة من طلاب الصف التاسع ، و خلصت الدراسة إلى أن هناك فروقا دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية و الضابطة تعزي إلى تطبيق البرنامج لصالح المجموعة التجريبية .

(يحي القبالي ، 2012،ص 85)

و أجرى عبيد الحربي دراسة حول فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الدراسي و بقاء أثر التعلم في الرياضيات ، و طبق الدراسة الميدانية على عينة من طلاب الصف الثاني الابتدائي بالمدينة المنورة بالسعودية ، و بلغ حجم العينة 36 تلميذ ، قسمهم إلى مجموعتين تجريبية و ضابطة ، و خلصت

الدراسة إلى أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ(0،05) بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب الإلكترونية.

(عبيد الحربي ،2013، بدون صفحة)

و إلى جانب الدراسات السابقة عثرت الباحثة على عدد من الدراسات يمكن أن يطلق عليها دراسات غير مصنفة ، و هي في الغالب مقالات نظرية اعتنت ببحث قضايا ذات علاقة بالألعاب الالكترونية أغلبها يناقش إيجابيات و سلبيات تلك الألعاب ،من تلك الدراسات دراسة علاء أبو العينين الذي يرى أن الألعاب الإلكترونية مصدر مهم لتعليم الطفل ، إذ يكشف الطفل الطفل من خلالها الكثير ، و تشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل ، كما أن الطفل أمام الألعاب الالكترونية يصبح أكبر حيوية و نشاط ، و أسهل انخراطا في المجتمع ، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة ، مثل الإنترنت و غيرها من الوسائل الحديثة ، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في و جود مشكلة ثم التدرج لحلها.

(علاء أبو العينين ، 2010،بدون صفحة)

كما أوضح حسين الجارودي أن الألعاب الالكترونية تمتاز بنواح إيجابية عديدة ، فهي تنمي الذاكرة و سرعة التفكير ، كما تطور حسن المبادرة و التخطيط و المنطق ، و مثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التالف مع التقنيات الجديدة ، بحيث يجيد الأطفال تولى تشغيل المقود ، و استعمال عصا التوجيه و التعامل مع تلك الات باحتراف ، كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع و الهجوم في أن واحد ، و تحفز هذه الألعاب التركيز و الانتباه ، و تنشط الذكاء ، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب ، بل أيضا تساعد على المشاركة .

(حسن الجارودي، 2011،بدون صفحة)

كما يرى باسم الأنباري ، 2010 أن للألعاب الالكترونية إيجابيات عدة ، منها الترويج عن النفس في أوقات الفراغ كما أن في اللعب توسيعا لتفكير الاعب و خياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازا تساعد في تنمية العقل و البديهة ، ومن إيجابيات أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة الاعبين ، كما أنها قد تطلع الاعبين على أفكار جديدة و معلومات حديثة.

(باسم الانباري، 2010،دون صفحة)

أيضا أشار مرح حسن إلى أن ممارسة الألعاب الالكترونية ينعكس بالإيجاب على الأسرة و المجتمع ، ومن أهم ما حققته تلك ألعاب المتعة و التسلية ، إذ أن روتين الحياة اليومي و إنهاك الدراسة و العمل يتطلب من الفرد إيجاد أوقات خاصة له و ليشعر فيها بالراحة و الاستمتاع ، فكانت الألعاب الالكترونية سلبية لتلك الحاجة ، كذلك حققت الألعاب فائدة تقوية اللغة الإنجليزية حيث تقوم الشركات الأجنبية بصناعة معظم الألعاب باللغة الإنجليزية ، و استمرار اللعب بتلك الألعاب يخلق نوعا من الفهم لتلك الكلمات المستخدمة حتى أن بعض الأبناء يعتاد على التلفظ بتلك المفردات في حياته اليومية.

(مرح حسن ،2013، بدون صفحة)

أما الباحثون الذين أكدوا على سلبيات الألعاب الالكترونية فمنهم نورة السعدي التي أكدت في مقالة لها على أن ممارسة الألعاب الالكترونية كانت السبب في بعض المآسي ، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة و الثلاثين عاما الأخيرة بزيادة السلوك العنيف و ارتفاع معدل جرائم القتل و الاغتصاب و الاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، و القاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الالكترونية و يتم تقديمه للأطفال و المراهقين بصفته نوعا من أنواع التسلية و المتعة.

(نورة السعد ،2005، بدون صفحة)

و بحثت فاطمة همال تأثير الألعاب الإلكترونية التي تلعب على الانترنت على الطفل الجزائري ، و بحثت الدراسة في أسس و نتائج العلاقات الوطيدة التي تكونت بين الأطفال و تلك الألعاب ، و خلصت الدراسة إلى ازدياد ظاهرة العنف لدى الأطفال و اعتبار مظاهر القوة و الضرب أساس البطولة و الغلبة ، كما أكدت الدراسة على تأثير تلك الألعاب على التكوين العقلي و النفسي و الجسدي للطفل

(فاطمة همال، 2012 ،بدون صفحة)

كما أجرى يحي القبالي دراسة حول أثر فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات و الدافعية للإنجاز لدى الطلبة المتفوقين في السعودية ، قام الباحث بتطبيق دراسته الميدانية باستخدام المنهج التجريبي على عينة غرضية بلغت 32 طالب و طالبة من طلاب الصف التاسع ، و خلصت الدراسة إلى أن هناك فروقا دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية و الضابطة تعزي إلى تطبيق البرنامج لصالح المجموعة التجريبية .

(يحي القبالي

،2012،ص 85)

و أجرى عبيد الحربي دراسة حول فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في التحصيل الدراسي و بقاء أثر التعلم في الرياضيات ، و طبق الدراسة الميدانية على عينة من طلاب الصف الثاني الابتدائي بالمدينة المنورة بالسعودية ، و بلغ حجم العينة 36 تلميذ ، قسمهم إلى مجموعتين تجريبية و ضابطة ، و خلصت الدراسة إلى أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (0,05) بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب الالكترونية.

(عبيد الحربي، 2013،بدون صفحة)

دراسات سابقة حول الحجر الصحي:

دراسة (أمال كزيز 2020) تحث عنوان ثقافة الحجر الصحي في ظل وباء كورونا دراسة ميدانية على عينة من الخاضعين للحجر الصحي في فندق مزافران(العاصمة):

ركزت هذه الورقة البحثية على الإحاطة بأبعاد ثقافية الحجر الصحي الخاص بعينة من المواطنين الجزائريين الذين كانوا عالقين بمطار اسطنبول الدولي ، بحيث خضعوا للحجر الصحي في فندق مزافران بالعاصمة (الجزائر) ، بحيث هدفت الدراسة إلى فهم و رصد المعاني و الرموز التي يحملها الفرد حول مفهوم الحجر الصحي و التباعد الاجتماعي في ظل ثقافة التقارب الاجتماعي السائدة التي تعكس طبيعة المجال الثقافي في المجتمع الجزائري ، فعكست نتائج هذه الدراسة طبيعة ثقافة الحجر الصحي المحصورة في مجموعة من الأفعال الاجتماعية التي تعبر عن تشتت معان ثقافة الحجر الصحي بين التقارب و التباعد الاجتماعي لمفردات الدراسة.

حيث كانت نتائج الدراسة كما يلي:

1/فيما يخص افتقار المجتمع إلى ثقافة الحجر الصحي:

- غياب احترام الحجر الصحي يسبب تدهور الاستقرار الاجتماعي و النفسي للفرد و المجتمع .

- الاستهزاء بتطبيق معايير الحجر الصحي دليل على غياب الوعي بخطورة الأوبئة و الأمراض المعدية.

- التباعد الاجتماعي لا يعني قطع الروابط الاجتماعية بل معيار وقائي.

- التقارب الاجتماعي له مخاطرة وجب الوعي في ظل تفشي الأمراض المعدية.

2/فيما يخص انعكاس ثقافة الحجر الصحي:

- غياب الوعي الاجتماعي حول مخاطر الأزمات و الأوبئة و الأمراض المعدية .

- عدم استيعاب فكرة التباعد الاجتماعي و تطبيقها .

- الاستجابة إلى الأفعال و التفاعلات المبنية على التقارب الاجتماعي.

- غياب ثقافة إدارة الأزمات الاجتماعية.

(أمال كزيز ، 2020)

2/ دراسة في الآثار النفسية للحجر الصحي:

نشرت مجلة الطبية مراجعة ل 24 دراسة توثق التأثير النفسي للحجر الصحي ووفق تقرير نشرته المجلة تحت عنوان " الأثر النفسي للحجر الصحي و كيفية الحد منه " ، فإن الأبحاث تؤكد الآثار النفسية المدمرة و السلبية ، بما في ذلك أعراض الإجهاد بعد الصدمة و الارتباك و الغضب للعزل المنزلي ستزداد حدة الضغوطات كلما طالت فترة الحجر الصحي ، و المخاوف من العدوى و الإحباط و الملل ، وعدم كفاية الإمدادات و الخسارة المالية . كما تشير أبحاث مجلة الطبية ، إلى أنه في الحالات التي تم فيها عزل الوالدين مع الأطفال ، فإن ما لا يقل عن 28/ من الآباء المعزولين يعانون من " اضطراب الصحة

العقلية المرتبط بالصدمات" ، كما تبين أن نحو 10/ من موظفي المستشفى المعزولين يعانون من" أعراض اكتئاب عالية ".

(العربي الجديد، 2020)

وحسب الأسمري فإن هناك 23 دراسة تتعلق بالسارس و الإيبولا و الاينفلونزا وجدت علاقة بين الحجر والآثار النفسية الضارة ، وذلك أن الإنسان بطبيعته لا يقدر على تحمل مثل هذه القيود ، لا سيما إذا اجتمع مع مدة غير معلومة ووضع صحي خطير ، و بالتالي يكون تحت ضغط و تحد نفسي كبير ، فالحرية و الشعور بالأمان من حاجاته الأساسية.

(مجلة وحدة البحث في تنمية الموارد البشرية ، المجلد 12 العدد 01 الخاص ، 2021)

ويعاني المتواجدون بالحجر الصحي من الملل و الغضب و الوحدة النفسية و اليأس عن (الرقاص، 2020) ومن أهم أسباب الخوف من جائحة كورونا هو التعرض للضغوط من خلال الأخبار التي يسمعها الفرد كل يوم عن الإصابات و الوفيات في وسائل الإعلام ، و هذا يصاحبه أعراض مثل الشعور بالخوف و الرعب و غيرها . وهو ما جعل الأفراد يتجنبون بعض البعض.

وجد في دراسة حول أعراض القلق والاكتئاب و اضطرابات النوم لدى 7235 صيني، أن القلق العام انتشر بنسبة 1،35 / و انتشرت أعراض الاكتئاب بنسبة 1،20/ أما اضطرابات النوم فبلغت نسبتها 2،18/ عند أفراد العينة و في دراسة أخرى أجريت في الصين على1593 فرد من طرف

أن نسبة انتشار القلق كانت 3،8/ أما الاكتئاب فبلغت 6،14كما قامت الدراسة بالمقارنة بين أولئك الذين تأثروا بالحجز (9،12/ ،4،22/) على التوالي, أما الذين لم يتأثروا به فكانت (7،6/ ، 9، 11/).

و في دراسة أخرى أجريت على1556 إيطالي في فترة الحجر ، وجد altena f al 2020 اضطراب القلق فكان 2،32/ بينما 42/، أما انتشار اضطراب القلق فكان 2،23بينما 42 / من أفراد العينة عانوا من اضطرابات النوم .

و قد بينت دراسة أن معظم الأفراد يتعرضون لموقف مرهق غبر مسبوق بسبب الحجر المنزلي نظرا تفشي كوفيد 19، وقد لا يؤدي هذا إلى زيادة التوتر أثناء النهار و القلق و مستويات الاكتئاب فحسب ، بل يؤدي أيضا إلى اضطراب النوم ، بسبب الدور الأساسي الذي يلعبه النوم في تنظيم المشاعر.

3/ دراسة في الآثار الاجتماعية للحجر الصحي:

يرى كلا من (أرحالي و بولوح، 2020) أنه ليست جميع الأسر في مستوى واحد من الرفاهية أو الاحتياج ، فمن الأسر من تمارس الحجر داخل قصر أو ضيعة فاخرة ، و منهم من يحاصر داخل كوخ أو مسكن من القصدير أو البناء الهش ، و منهم من يسكن المدينة و إمكانية وصوله إلى البضاعة أو السلعة متاح في أسواق كبرى تحترم قانون الأسعار ، و منهم من يسكن الأحياء الشعبية أو الأرياف و إمكانية و صوله إلى السلعة و إن توفرت غير مؤكدة، و حتى و إن كانت مؤكدة في الواقع ، فبينه و بينها فراغ جيب و غياب القدرة الشرائية ، و بالتالي فالمتوقع ألا تعود الحياة الاجتماعية إلى مستوياتها ما قبل الجائحة بالنسبة لشرائح اجتماعية واسعة جدا، مما يرجح تحول هذه الأسر إلى فقراء و معوزين و مشاريع بؤر اجتماعية خامدة في وجه السياسات الرأسمالية.

في دراسة ميدانية لحمادي (2020) حول الكلفة الاجتماعية لأزمة جائحة فيروس كورونا ، في العراق ، وجد أن 2،97/ من مجموع العينة تكونت لديهم حالة من الرهاب الاجتماعي لدى سماعهم بأخبار توسع جائحة المرض و أن نسبة (1،55/) قد أشاروا لعدم مواجهته لمشكلات أسرية بسبب البقاء في البيت ، و إن نسبة (9،44/) قد أشاروا لتعرضهم لمشكلات أسرية و كان أكثرها مشكلات يتعرض لها الأبناء مع

آبائهم و أن كل المبحوثين قد عانوا أضرارا و تكاليف مالية و اجتماعية نتيجة بقائهم في البيوت للوقاية من فيروس كورونا سواء من خلال القلق و الخوف أو ترك العمل و التعرض للبطالة و الفقر .

ويبين(الأسمري 2020) أنه في ظل أزمة كورونا ، أصبح عمل رب الأسرة من المنزل ، و دروس الأطفال جميعها عبر شبكة الانترنت ، و استمر كل فرد في الأسرة بالقيام بجميع نشاطاته دون الخروج من المنزل ، ما أدى إلى زيادة التعامل و الاحتكاك مع أفراد الأسرة ، الذي يعد من الأمور الإيجابية بوجه عام إلا أنه مع طول مدة الحجر و تزايد أوقات الفراغ ، إلى جانب عدم استقرار الوضع المادي و القلق بشأن الإصابة بالمرض . ازداد الضغط النفسي و التوتر الذي سبب بعض المشكلات الأسرية.

(الأسمرى ، 2020،ص269)

كما يرى برقوق و بورزق،2020 أن فقدان السلوكيات اليومية المعتادة و تقليل الاتصال البشري إلى الشعور بالملل و الإحباط و القلق ، لذلك من المهم الحفاظ على إيقاع يومي على الرغم من كل شيء لتنظيم روتين جديد في المنزل.

(بورزق،2020،ص217)

الاطـــار النظـــري

الفصل الثاني

الطفولة

تمهيد

1_ تعريف الطفولة

2_مراحل الطفولة

3_مظاهر النمو للطفل

4_خصائص المستويات العمرية للطفل

5_مشكلات الطفولة

6_حاجات الطفل الأساسية

7_أهمية اللعب عند الطفل

خلاصة الفصل

تمهيد :

تعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل في حياة كل إنسان فهي الركيزة الأساسية التي ترتكز عليها شخصية الفرد فيما بعد إلى أن يكبر و يصبح كهلا ولهذا أصبحت لزاما على الكل أن يهتم بهذه المرحلة العمرية من حياة الصغير وإعدادا تربويا ونفسيا واجتماعيا وعقليا فان هذا لا يتحقق إلا من خلال الأولياء في تحقيق النمو المتكامل للطفل و من حيث الوظائف المختلفة التي يقوم بها.

1- تعريف الطفولة:

لغة: ورد في معجم اللغة العربية أن الطفولة هي فترة ما بين الميلاد و البلوغ .

(أحمد مختار 2008 ص 1405)

اصطلاحا: يعرف حامد الزهران(1982) الطفولة على أنها الفترة التي يقضيها الإنسان في النمو و ا لترق حتى يبلغ مبلغ الراشدين و يعتمد على نفسه في تدبير شؤونه ،و تأمين حاجاته الجسدية و النفسية، و يعتمد فيها الصغار على ذويهم في تأمين بقائهم و تغذيتهم وحماية هذا البقاء فهي فترة قصور وضعف وتكوين و تكامل في آن واحد.

(كركوش فتيحة،2008،ص16)

ذكر الشاعر الإنجليزي (ورد رورث) في إحدى مقطوعاته الشعرية أن الطفل هو أبو الرجل، من الناحية السيكولوجية ومعناها أن خبرات سنين الأولى لها أبلغ الأثر في حياته اللاحقة كلها. و تشبه هذه العبارة المفهوم الذي نادى به بعض العلماء الأقدمين من العالمين في ميدان التربية، من أن الطفل هو عبارة عن "رجل مصغر" مع ما يقوله بعض علماء علم النفس التكويني ، من أن الطفل هو رجل مقبل ، رجل في حالة النمو . و لأن الطفولة هي صانعة المستقبل ، كان يجب إلقاء الضوء على الطفولة من الجانب الشامل من أحاسيس و مشاعر و عندئذ يتم إهمال كل التعاريف الفسيولوجية ، حتى يتم تعريف يمكن به وصف سلوك الطفل و أحاسيسه و ميوله و اتجاهاته و ألعابه... آلخ.

(مروى شاكر،2006،ص 59،60)

و يمكن تعريف الطفولة على أنها تلك الفترة التي يقضيها صغار الكائنات الحية في النمو و الارتقاء ، حتى يحققوا مجموعة المهام و الواجبات التي تميز هذه المرحلة العمرية و يصبحوا أكثر اعتمادا على أنفسهم في تدبير شئون حياتهم وتأمين إشباعا تهم بعد أن كانوا يعتمدون على الكبار بصفة عامة و على الوالدين بصفة خاصة .

(محمد بن محمود،2016)

2- **مراحل الطفولة:**

1/ مرحلة الطفولة الأولى: من الميلاد إلى ثلاث سنوات وتمتد هذه المرحلة من عملية الولادة و بعدها أي انتقال الجنين من الاعتماد الكلي على الأم عن طريق الحبل السري إي الاستقلال النسبي و نجد أن نسيج المعي يتعلقان بمحيط الأم إذ ينظر الطفل من الأم حضورا وحنانا وتتميز هذه المرحلة بسرعة متناهية في النمو و النضج، ومن أهم خصائص هذه المرحلة ظهور الأسنان المؤقتة في الشهر السادس تنمو العضلات في الحجم وتزداد القدرة على التحكم في العضلات الكبيرة و يزداد الوزن من 3 كيلوغرامات إلى 9 كيلوغرامات نهاية السنة الأولى ،يتعلم الرضيع بواسطة النشاط والممارسة والتدريب و التقليد ويخضع تعلمه إلى قوانين التعلم الشرطي،ويبدأ فهم الصور خلال العام الثاني ويكون الذكاء حسي حركي .

(مريم سليم،2006،ص131)

2/ مرحلة الطفولة المبكرة من3 سنوات إلى 6 سنوات: وتسمى هذه المرحلة بمرحلة ما قبل المدرسة و تمتد من بداية السنة الثالثة من عمر الطفل إلى سن 6 سنوات و أطلق فرويد على هذه المرحلة اسم المرحلة القضيبية و سماها إيكسون مرحلة المبادرة مقابل الشعور بالذنب كما سماها بياجيه ما قبل العمليات وتبعا للنمو الأخلاقي يصطلح عليها كوليرج مصطلح الولد الطيب مقابل البنت الطيبة ،و

انطلاقا من الأساس البيولوجي النمائي سميت هذه المرحلة بمرحلة ما قبل التمدرس ومن الأساسي التربوي يمكن تسمية طفل هذه المرحلة الطفل ما قبل التمدرس .

ومن خصائص هذه المرحلة : سرعة النمو الجسمي ، استمرار النمو اللغوي، التحول من مرحلة الاعتماد على ذاته ، التحول من الرضاعة إلى تناول الأطعمة الصلبة ، الميل إلى الحركة ،نمو المهارات العضلية الحركية ، السيطرة على أعضاء الجهاز الإخراجي وتنظيم عمليات قضاء الحاجة.

(الهنداوي،2002،ص193)

وتتميز هذه المرحلة بمجموعة من مطالب النمو وهي مبدأ تحقيق الفرد لحاجاته وإشباعها، تتميز انفعالات الطفل في

هذه المرحلة بالحدة وتعرف بمرحلة عدم التوازن حيث يكون الطفل سهل الاستثارة وينشأ عند الطفل في هذه الفترة مفهوم ذاته وكذلك الإحساس بالذات و إدراكها.

(محمد مصطفى،1972،ص117)

3/ مرحلة الطفولة المتوسطة (الثانية) من6 إلى 9 سنوات :في هذه المرحلة يبطئ النمو الجسمي مقارنة بالمعدلات السابقة و اللاحقة أيضا مع العلم أنه توجد فروق فردية ملحوظة لبين الذكور والإناث في مجالات الوزن الطول، القوة ،يستمر نمو العضلات مع زيادة سيطرة العضلات الكبيرة بينما لا تتم السيطرة على العضلات الصغيرة إلا في سن8 كما لوحظ في هذه المرحلة نمو المهارات الأساسية التي تساعد على القراءة و الكتابة و التركيز و الانتباه و التذكر أما التفكير يكون محسوسا.

(محمد القدافي ،2000،ص 292)

4/مرحلة الطفولة المتأخرة من9 إلى 12:و ينظر إليها الكثير من العلماء على أنها الفترة المكملة لفترة الطفولة الوسطى ويصطلح على هذه المرحلة أيضا ما قبل المراهقة لأن ما تحمله هذه المرحلة من تغيرات ماهو إلا استعداد للوصول إلى البلوغ و تمهيدا للوصول إلى المراهقة و البعض الآخر يطلق عليها اسم مرحلة الاستعداد للمراهقة و تتميز هذه المرحلة بخصائص يمكن حصرها كالآتي: الهدوء الملاحظ ،التوازن في الانفعالات ،تعلم المهارات الأزمة بشؤون الحياة ، تظهر على الطفل نشاطات حركية معقدة وتزداد عند الطفل في هذه المرحلة رغبة الاحتكاك بالأكبر منه سنا لاكتساب الخبرات و ظهور الضمير الاجتماعي و الضبط الداخلي.

(الهنداوي ،2002،ص296)

3- مظاهر النمو للطفل:

1 / الجانب الجسمي

يكون النمو عن طريق التربية الرياضية و الأنشطة المتنوعة كتنمية العضلات الكبيرة و العضلات الدقيقة ، و كذلك نجد "نسب الجسم المختلفة الرأس أكبر بالنسبة للجسم حجم العين نصف حجم عين البالغ الطول 50 سم . وزن الجسم 2,1".

(www.kemanaonline.com/10/02/2017)

وبالتالي فيها يتم المحافظة على صحة الطفل ، و نجد أن النمو الجسمي في الطفولة المبكرة سريع جدا ، وذلك من خلال تعويد الطفل على العادات السليمة كالانتظام في مواعيد الغذاء و النمو ، و ممارسة التمرينات الرياضية و أيضا توفير الخبرات و الأنشطة و الهوايات للطفل ، بما يساير مظاهر نموه.

(عدلي فهمي ،2013،ص199)

2/ الجانب العقلي:

وذلك تنمية قدرة الطفل على التفكير العلمي ليصبح قادرا على الربط بين الظواهر عند الطفل يعتمد على عمليتي الاستقرار و الاستنباط و القدرات العقلية عند الطفل هي محصلة الاستعدادات الموروثة ، و البيئة المثيرة لها، و الأطفال مختلفون في قدراتهم العقلية ، لذا لابد من تنوع الخيرات و الأنشطة داخل الروضة ، وقد لوحظ أن النمو العقلي يؤثر في النمو اللغوي للطفل .

و عملية النمو في هذا الجانب تظهر في مجالات الانتقال من الاعتماد الكلي على الإحساس و الإدراك ، ومن التجريد فالتعميم و الاستدلال وبين الحفظ الميكانيكي إلى الفهم ومن الإنظمام مع الخيال إلى الالتصاق بالواقع .

(عدلي فهمي،2013،ص200)

3/ الجانب الانفعالي :

يعيش الطفل في وسط اجتماعي يؤثر و يتأثر بما هو سائد في مجتمعه حيث يكتسب مجموعة من السلوكات التي سرعان ما يلجأ إليها عندما يريد تحقيق حاجاته ليجعل الكبار يحققون.

مطالبة مثل البكاء و الصراخ ، وفي هذه المرحلة عادة ما يعبر الأطفال عن انفعالاتهم بطريقة صريحة.

(محمد محمود،2005،ص13)

4/ الجانب الاجتماعي:

ب الاجتماعي: يتأثر الطفل في النمو الاجتماعي بعلاقته بأمه و بأبيه و إخوته وأقرانه و البيئة و المجتمع و الثقافة و أسرته ، و العلاقات الاجتماعية هي الدعامة الأولى للحياة الاجتماعية للطفل، ونموه

الاجتماعي يتأثر بالحالة الصحية و بالذكاء و بعلاقاته بأسرته و بالمعايير و المؤسسات السائدة في مجتمعه و بجنسه و بالمستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة.

(علاء الدين كفافي،2009،ص210)

5/ الجانب الفيسيولوجي:

و تظهر عملية النمو في هذا الجانب في صور عديدة من بينها : التناقص التدريجي في ضربات القلب وتحول من الاعتماد الكلي على الغذاء السائل إلى الغذاء الصلب والتحكم التدريجي بعملية التبول و الإخراج....آ لخ.

(أحمد همشري،2013،ص96)

6/ الجانب اللغوي:

وتظهر عملية النمو هنا في سلامة النطق و التركيب ،و طول الجملة و الزيادة في مفردات القاموس اللغوي.

(عودة الريماوي،2008،ص246)

4- خصائص المستويات العمرية للطفل:

من خلال الاطلاع على الخصائص التي ذكرتها(فتيحة كركوش،135.121.2008) و(إبراهيم عثمان ،145.2006،97) ثم تلخيصها كالآتي:

1/مرحلة الطفولة المبكرة : من 3 إلى 6 سنوات:

أولا / الخصائص الجسمية:

يتميز الأطفال في هذا السن بنشاط فائق، العضلات الكبيرة لهم تكون أكثر نموا من عضلاته الدقيقة التي تسيطر على أصابعه و يديه و من هنا فإن الأطفال قد يتعثرون و حتى يعجزون عن القيام بمهارات مثل ربط الأحذية و تزرير القمصان .... آلخ.

يجيد الطفل في هذه المرحلة الحركات التي تحتاج إلى قوة كالجري على عكس الحركات العملية الدقيقة كالأشغال اليدوية الصعبة عليه يرى الكلمات الكبيرة و تصعب عليه رؤية الكلمات الصغيرة

ثانيا/ الخصائص الاجتماعية:

-لا يمثل الأقران له دورا مهما إلا لا يمثل الأقران له دورا مهما إلا بعد السنة الثالثة.

-المرونة اجتماعيا و الاتصال مع الآخرين والقدرة على اللعب مع الجنسين .

-كثرة المشاجرات بين الأطفال و لكنها تستمر مدة قليلة.

-الميل إلى تمثيل القصص التي يرونها على التلفزيون.

ثالثا/ الخصائص الانفعالية :

كثرة نوبات الغضب و التعبير عن انفعالاتهم بصراحة .

يزداد الانفعال هدوءا بنمو اللغة.

حدة الانفعالات و شدتها.

رابعا/ الخصائص العقلية.

ظهور الكلمة الأولى غالبا في الشهر العاشر.

نمو لغوي بطئ في السنة الأولى و الثانية ، استخدام الكلمة للتعبير عن الجملة و يبدأ نمو المفردات بالزيادة ابتداء من السنة الثانية

التخيل: اللعب الإيهامي و أحلام اليقظة.

2/مرحلة الطفولة: من 6 إلى 9 سنوات.

أولا/ الخصائص الجسمية : يتميز فيها الأطفال بالنشاط و لا تزال العضلات الكبيرة أفضل من التآزر الحركي.

ينمون ثقة بمهاراتهم لهذا تكثر حوادثهم.

ثانيا/ الخصائص الاجتماعية: التحيز و اختيار صديق معين ، الاهتمام بالألعاب المنظمة في جماعات صغيرة و الاهتمام بقواعدها .

التنافس و التباهي و التفاخر بين الأطفال.

ثالث/ الخصائص الانفعالية: التعبير عن المشاعر بالمظاهر السلوكية بالسخرية و الهجوم، الحساسية الشديدة للنقد و صعوبة التوافق مع الإخفاق.

رابعا/الخصائص العقلية : الدافعية للتعلم، الرغبة في الكلام و التعبير تكون مفاهيم الخطأ و الصواب.

3/مرحلة الطفولة المتأخرة : من 9 إلى 12 سنة .

أولا/ الخصائص الجسمية : زيادة مفاجئة في النمو من ناحية الطول و الوزن و يصل البعض إلى البلوغ.

نمو المهارات العضلية و السيطرة على الحركات الدقيقة ، تزداد قوة العظام بعد كل سنة وتصير أقوى مع السن الثانية عشر.

ثانيا/ الخصائص الاجتماعية: التأثر والتطبع على جماعة الأقران التي تنتمي إليها الاستقلالية وتناقض الاعتماد على الوالدين.

الإعجاب بالأبطال و اتخاذه لشخصيات خارج الأسرة قدوة له.

ثالثا/ الخصائص الانفعالية: الصراع بين معايير الجماعة لقواعد الراشدين مما يسبب الجنوح ، يتخذ نظاما من المعتقدات، وينمو تقديره لاتجاهات الآخرين من خلال تفاعله معهم.

رابعا/ الخصائص العقلية: الاتجاه إلى الإتقان و الوصول إلى الكمال و يؤدي العجز إلى شعورهم بالإحباط و الفشل.

القدرة على الابتكار و الانتقال من التفكير الحسي إلى التفكير المجرد المنطقي .

5- مشكلات الطفولة:

هي مشكلات موجودة عند جميع الأطفال. لا تدل على اضطراب الطفل أو فساد طبعه . تزول دون أن تترك اثر إذا تم علاجها بحكمه وتزداد ثباتا إذا أسيء علاجها.

و يقصد بها المشكلات السلوكية والتربوية التي يشعر بها جميع من حول الطفل و مسئول عن تربيته مثل الوالدان ، المعلمون ومن أمثلها : الكذب ، الغيرة ، الخوف ، السلوك العدواني ، التأخر الدراسي ، اضطرابات الكلام ، التخريب، اضطرابات الانتباه.

(سامي محسن،2013،ص21)

تنقسم *مشكلات الطفولة إلى:*

1/ المشكلات الذاتية :

وهي مشكلات مرتبطة بالجوانب الجسمية ، و النفسية ، و العقلية ،و الاجتماعية وهي : 1. مشكلات الجوانب الجسمية : تظهر في صورة الأمراض المزمنة ، و الإصابة بالعاهات ، النحافة ، والبدانة الزائدة ، و عيوب النطق.

2. مشكلات الجوانب النفسية: تتمثل في التبول لاإرادي ، و الكذب ، الخوف ، الانطواء ، العدوان ، مص الأصابع ، قضم الأظافر... الخ.

3. مشكلات الجوانب العقلية:

تتمثل في مشكلات الضعف العقلي ، و المشاكل المرتبطة باضطراب التحليل ، و التفكير ، و الحكم على الأمور ، و أحلام اليقظة .

4. مشكلات الجوانب الاجتماعية :

تتمثل في مشكلات التخلف العقلي ، و التأخر الدراسي ، و تكرار الهروب من المدرسة ، و مشكلات الانحراف ، و الغش.

2/مشكلات البيئية.

هي تلك المشكلات التي يعاني منها الطفل ، و التي ترجع إلى بيئة التي نشأ فيها فقد تكون بيئة داخلية متمثلة في الأسرة ، أو بيئة خارجية تتمثل في المدرسة أو الجيران ، و تتمثل هذه المشكلات فيما يلي :

1. مشكلة التفكك الأسري :

كموت أحد الوالدين ، أو كلاهما ، أو دخوله السجن ، أو المرض الشديد ، و نتائجها سيئة على الأطفال.

2. أساليب المعاملة الوالدية:

كالإهمال ، التفرقة في المعاملة ، الحماية المفرطة ، و الخضوع لكل مطالب الطفل ، التدليل الزائد ... ، و قد يترتب على ذلك اضطرابات سلوكية مثل : السرقة ، السلوك العدواني ، التأخر الدراسي .

3. سوء العلاقات الأسرية :

سواء كانت بين الأب و الأم ، أو بين لأب و الأبناء أو الأم و الأبناء ، أو بين الأبناء بعضهم البعض.

4. المشكلات المدرسية :

تتمثل في عدم الرغبة في عدم الرغبة في الاستمرار في الدراسة ، و سوء معاملة المدرسين ، أو اضطهادهم للطفل أو كراهية بعض المواد ، و الهروب المتكرر من المدرسة ، وعدم وجود دافعية للطفل نحو التعلم .

(محمد عبد الفتاح ،2009،ص154)

6- حاجات الطفل الأساسية:

ذكر حاتم محمد ادم أن الحاجات الأساسية للطفل تتمثل في :

1/ الحاجة إلى الحب و القبول: تقديم الحب للطفا ينمي ثقته بنفسه و يجعله يحس بالاطمئنان، ولا نقصد بذلك الحب المبالغ الذي يجعله يرى العالم مصدر خطر و إنما الحب المبالغ الذي يجعله يرى العالم مصدر خطر وإنما الحب الناضج الذي ينمي قدراته .

2/ الحاجة للحب الغير المشروط : أي حبه لشخصه و ليس لما يفعله و لأن هذا الحب لا يكون إلا من الأم.

3/ الحاجة للانتماء : أي يحس بانضمامه للأسرة و المجتمع .

4/ الحاجة للتقدير : معاملته كفرد له أهمية و مدحه و الإنصات له .

5 / الحاجة للاستقرار: من خلال اطمئنانه على مصدر غذائه (ثدي الأم) وطمأنه والديه له عند خوفه أو شعوره بالخطر.

6/ الحاجة للحرية: حرية الحركة و التعبير.

7/ الحاجة للتوجيه والضبط : تعليمه أنواع السلوك التي يثاب عليها و التي يعاقب عليها و الإجابة عن تساؤلاته لتنمية الضمير لديه .

8/ الحاجة للمعرفة: تفحص و استكشاف كل ما تراه عينه.

9/ الحاجة لتأكيد الذات.

(محمد ادم، 2003،ص196)

7- أهمية اللعب عند الأطفال:

يجمع التربويون بأن اللعب النشاط الحر الذي يمارس لذاته ،و اللعب هو حب الطفل لعالمه و لذاته ،و أن أسعد لحظات لآي طفل هي التي يقضيها باللعب.

إن اللعب للطفل له أهدافا عديدة ، فهو وسيلة لتنمية قدرات وذكاء الطفل ،و يهيأ للطفل فرصة فريدة للتحرر من الواقع المليء بالالتزامات، و القيود و الإحباطات، و الأوامر ،و النواهي.

و اللعب كنشاط حر يكسب الطفل المهارات الحركية المتعددة ، و يظهر مهاراته ، و مواهبه ،و قدراته الكامنة، ليكشف الحياة بجوانبها المختلفة، ويساعده على اكتساب الخبرة و النمو الاجتماعي.

(تهاني حشين،2011،ص125)

و أن هذا اللعب الذي يعده بعضنا نوعا من اللهو ، و ينظر إليه البعض الأخر على أنه مجرد عبث لا جدوى منه، هو في حقيقته عمل هام جدا وجدي بالنسبة للطفل ، و يعود بالنفع عليه في جميع مناحي حياته و مراحل نموه ، "إنه من خلال انغماسه في اللعب يطور الطفل كلا من عقله و جسده و يحقق التكامل بين وظائفه الاجتماعية و الانفعالية و العقلية التي تتضمن التفكير و المحاكمات العقلية وحل المشكلات و سرعة التخلي ، كما تلعب البيئة الطبيعية و توجيه الآباء أدوارا حاسمة في توظيف قدرات الطفل و تنمية ذكائه من خلال اللعب.

(سعيد مرسي، 2020،ص177)

خلاصة الفصل :

من خلال هذا الفصل نصل إلى أن مرحلة الطفولة تعتبر من أهم مراحل و التي هي الأساس الذي ترتكز عليه حياة الإنسان ، نظرا لأهميتها الكبيرة حيث أن الطفل في هذه الفترة لديه القابلية للتعلم و الاكتساب و التطور ضمن خصائص نموه وحاجاته ،حيث يجب على الأولياء أن يتعاملون مع الأطفال وفق الأسس الصحيحة ، وذلك من أجل تربيتهم ، حتى يكون فردا صانعا للحياة ، و أن يكون فاعلا مؤثرا في مجتمعه و متأثرا به .

الفصل الثالث

الألعاب الالكترونية

- تمهيد

1/ مفهوم الألعاب الإلكترونية

2/ نشأت و تاريخ الألعاب الإلكترونية

3/ أنواع الألعاب الإلكترونية

4/ أثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع

5/ تصنيفات الألعاب الإلكترونية

6/ الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية

7/ انتشار الألعاب الإلكترونية

8/ التأثيرات الإيجابية و السلبية للألعاب الإلكترونية

- خلاصة الفصل

تمهيد:

يتناول هذا الفصل الألعاب الإلكترونية التي تعتبر ظاهرة منتشرة في أنحاء العالم، كما أصبحت تثير الانتباه و تستحق البحث و الدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها و دلالتها التربوية ، و تأثيرها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص و الكبار بشكل عام ، و بهذا سنتطرق في هذا الفصل إلى تعريف و أنواع الألعاب الإلكترونية ، كما سنعطي كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع و لننتقل بعد ذلك لتقديم تصنيفات الألعاب الإلكترونية ، إضافة إلى الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية وفي الأخير نوضح إيجابيات و سلبيات هذه الألعاب الإلكترونية.

1- تعريف الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم و التي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو " أو على "شاشة الحاسوب " والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها ، في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها ، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي " أو تحد لإمكانات العقلية ، و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج ، إلى شبكة الانترنت ، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب بشكل فردي اللعب ضد الحاسوب أو ضد الأشخاص آخرين موجودين على الانترنت.

(الشحروري ،2008،ص46)

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

(أحمد جبر ،2010، بدون صفحة)

و يعرفها الزيودي بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل ، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ، و يطلق على لعبة إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية و يتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب و الانترنت و التلفاز والفيديو ، و الهواتف النقالة.

(الزيودي ،2015،ص21)

2- نشأت و تاريخ الألعاب الإلكترونية:

و يرى ألان لودبيباردار بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003 ، فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب و حتى على التلفزيون و الهاتف النقال و غيرها ، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور و نشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة و بصعود قوي للقطاع و بمظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها و بدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في السنة التي تلت صدور كتاب " لودبيباردار"

. المرحلة الأولى :انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر و التي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا ، و تعد ألعاب " يونغ و حرب الفضاء التي اخترعها فيزيائي و مهندس الكرونيك ثمار هذه الفترة ،

ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعه

- صناعة ألعاب قوية.

- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.

- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية و ألعاب الأقواس في القاعات .

– تطور القدرة الشرائية للأطفال و المراهقين منذ سنوات الخمسينات.

– تطور استعمالات الإعلام الآلي ، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية .

processeur micro . ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة

Nolan Bushnell المسوقة من مؤسسة " اينتال"عام 1971، و في العام الموالي 1972 أسس نولان بوشنال – .

أول مؤسسة الألعاب الالكترونية أتاري و أدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ" ، وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 ألاف آلة .

وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ ، لتشتري مؤسسة " وارتر " في ذات أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار و قد أدى النجاح الفوري و المعتبر إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة ، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "ابل" تستعد لإطلاق أجهزة تجدد نفسها ، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، وسيبقى "بوشنال" و " اتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية .

(أحمد فلاق ،2008،ص113)

. المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي 2600 من أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب ، بأهداف و قواعد جديدة و بالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب و تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة " باك مان " التي اخترعت في اليابان " توروايا يواتاني لمؤسسة " نامكو ، و اشترت أتاري أجهزة التي ستبيع لا حقا 22 مليون دولار ، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضاربين ، أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب ، و معظمها وصف بالرديء.

و أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر و ضعف الإبداع ، عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن ، و انهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 ، و أمام هذه الخسائر التي صارت مهولة ، باعت مؤسسة " وارنر" نشاط عارضة التحكم "أتاري " لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر " كومودور" و فرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو" في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو ، لكن في نفس الفترة أعلنت " نينتاندو" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصالات ، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس" مدللة اليابانيين ، و يعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية:

– ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

– تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم و بالتالي ضمان النوعية و أسلوب يتلاءم مع فئة 10.8 سنوات .

– البطل المميز " دونكي كونغ ، و يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية ، شجيروميامونو وجها رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو .

– **المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية " كومودور و سينكلير و أمستراد ، وفي عام 1986 " أتاري أس تي الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية(البيانية) و الصوتية فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشرط السمعي لم يتم بلوغه من قبل .

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط ، فالكثير من المصممين البيانيين المستقبليين و الموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل أميغا أو " أتاري أس تي

(أحمد فلاق ، 2008،ص114)

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب و خصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) ، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل " بي سي"أو "ابل" وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم و تعرض معظمهم للإفلاس ، لكن في اليابان بقيت" نينتاندو" في أفضل حالاتها و احتكرت تقريبا السوق.

. المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني المحض الذي تجسده" نينتاندو" عبر " سوبرنيس " و كذا المؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي " سيغا"، من خلال لعبة" ميغادرايفر" وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي ، و ظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل "ميست" أو " سيفن كويست، وكذا ألعاب الأدوار مثل " فاينل فانتيلزي"، و مع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغاتفوق على ماريو.

. المرحلة الخامسة: و تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف :

معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي ، الحساب المتوازي مع " المعالجات الخصوصية و استعمال القرص الضوئي المضغوط و الألعاب على الشبكات المحلية وعلى الانترنت كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو سوني بلعبته " بلايستايشن" و احتدم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و نينتاندو" مما أزال "سيغا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم ، كما ستعرف هذه ظهور بطلة ألعاب الفيديو " لاراكروفت التي حققت أرقاما قياسية ، وظهور ألعاب بعوالم بيانية (إيفركوست و أولتيما أونلاين ، و ألعاب أف بي أس" المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة ، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها

اللاعب ، ومن أمثلتها "دوم " ثم هالف لايف ، وتبقى نينتاندو الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل " البوكيمونات " التي أبدعتها تجسيد العالم الطفولي الجديد، و تجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما ، و في ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عاليا.

(أحمد فلاق ،2008،ص115)

وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنت بالانسحاب ، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الالكترونية و ألعاب الفيديو.

. المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت" و الصراع الشرس بين عارضات التحكم : بي أس 2و غايم كوب و إيكس بوكس.

. المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة ، و بدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل و الذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز "سوني" "بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية ، و عرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز "بلايستايشن 3.3 الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت ما يكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد"إيكس بوكس360.

و قد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها ، و قد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطور المقدمة من

قبل صانعي عارضات التحكم ، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج غير أن الدعم التكنولوجي و تأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطور و الألعاب الالكترونية فاللغة الالكترونية قطاع يعرف موسيمة كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة ، و هذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا ، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم و بشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.

إن دورة حياة عارضة تحكم يقدر ما بين 5 و6 سنوات ، و تحاول مؤسسة "سوني" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير " بلايستايشن " إلى بلايستايشن وان وبلايستايشن تو إلى بلايستايشن إكس ، و تسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع آخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة كما تعمل مؤسسة " ميكروسوفت" على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها ، لكن قد لا يكون ذلك كافيا لفرض نفسها ، خاصة و أن " سيغا" اعتمدت هذه الإستراتيجية و أطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم.

إن تصنيع أي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الألعاب ، فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي لآلات ، وعند إطلاق عارضة تحكم ، جديدة يجب توفر من 20إلى 40عنوانا، و العرض يزداد تدريجيا ولا يمكن اعتبار أن تشكيلة ما ثرية إلا بعد 18 شهرا من تسويق عارضة التحكم ، و بمجرد بلوغ الآلة سنتها الخامسة من الاستغلال يتراجع مستوى مبيعات البرامج طالما أن اللاعبين يتوقعون إطلاق عارضات تحكم جديدة,

إن تطور سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق 6 إلى 12 شهرا من وضع الآلات في الأسواق ، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات.

(أحمد فلاق ، 2008،ص127)

ويتحمل الناشرون و المطورون طور الآلات لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى الإبداع و النشر نوعية المنتوجات و آجال التسليم و تكلفة المنتوج و تفوق الإجازات و تصاعد ميزانيات التسويق...إلخ إن القفزات التكنولوجية تتطلب من الفاعلين في سلسلة القيمة تكييف أدواتهم في الإنتاج و هيكل التوزيع عندهم، وقد فشل الكثير من الفاعلين في التكيف مما أدى إلى إفلاسهم، أو شرائهم من طرف الناجحين في المجال ، وكانت سنة 2002 هي الأكثر سوء في المجال فقد سجلت 52حركة ، توقف أكثر من نصفها عن النشاط.

ويعرف سوق برنامج اللعبة الالكترونية على أجهزة الكمبيوتر نموا ضئيلا و منتظما ، و سيواصل نموه في السنوات المقبلة لأن جهاز الكمبيوتر الشخصي يبقى حاملا ضروريا لممارسة بعض أنواع ألعاب الفيديو على غرار الألعاب المتعددة اللاعبين بشكل كثيف (حتى و إن تم إيجاد عارضات تحكم تتيحها) ، و ألعاب الإستراتيجية في الزمن الحقيقي التي تتطلب لوحة رقن إلى آخره من الألعاب.

غير أن عارضات التحكم تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت، بما في ذلك عند اللاعبين الذين يملكون أجهزة الكمبيوتر ومن ثم يمكن توقع ارتفاع مبيعات عارضات التحكم و احتلالها جزء معتبرا من ميزانيات التسلية لدى العائلات في أكبر الأسواق العالمية للألعاب الفيديو (الولايات المتحدة الأمريكية و اليابان و أوروبا) على حساب ا لتسليات الأخرى أو الألعاب الالكترونية على أجهزة الكمبيوتر.

(أحمد فلاق،2008،ص128)

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام ، وقد أدى ذلك الرواج بدورة إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك" آرتس المنتجة للعبة الشهيرة لكرة القدم و التي تبلغ عوائدها 2,5مليار دولار سنويا ، و لقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة و تصميم الألعاب بحيث تحظى

بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة ولقد تطورت الألعاب الالكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال و الحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة ، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب و كرة القدم ، حتى أنه تم إنشاء منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم و نزول المنحدرات الأكثر روعة ، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا ، وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف و الخيول.

(بشير نمرود،2008،ص84)

3/أنواع الألعاب الالكترونية:

1.3 . ألعاب الذكاء:

و تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار و تتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أجهزة الالكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين.

(فاطمة همال،2012،ص43)

2.3 . ألعاب المغامرات:

هذه النوعية هي أكثر نوعية تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه فاللاعب يرسل في رحلة بحث و تصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها و مواقف عليه أن يختار فيها أي المسارات سيسلك ، و

تتمتع هذه النوعية ببيئة قد تكون مختلفة تماما كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء أو أجواء تاريخية لم تعد موجودة كالعصور الوسطى.

(www.pensand . com /27.03.2017.11 :45)

3.3 . ألعاب المحاكاة:

تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج صور لنشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير بالجزيئات ، و تستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع ، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع و لكن أيضا على المكانة التي تعطي اللاعب نفسه، ففي اللعب محاكاة الطيران مثل " فلا يت سيمولانور" من ميكروسوفت".

(مريم قويدر،2013،ص138)

4.3. ألعاب الكرة و الدبابيس:

ألعاب الكرة و الدبابيس وتسمى أيضا الفليبر أو البينبول هي ألعاب الفيديو المقلدة لماكينات الكرة و الدبابيس المعروفة في الكثير من الأحيان تحتوي على أمور خيالية غير موجودة في لماكينات الحقيقية ، بوكيمون بينبول هي إحدى الألعاب المشهورة بهذا النوع.

(عادل سلطاني ،2011،ص 56)

5.3. الألعاب التقليدية: jex traditionnels

و المقصودة بها ألعاب الورق ، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية ، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام " ويندوز" وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

(أحمد فلاق،2008،ص107)

6.3. الألعاب الرياضية : sport

هي الألعاب التي تعتمد على رياضة من الرياضيات البدنية و لكن بطريقة حديثة على جهاز الكمبيوتر أو الفيديو من أشهر هذه الألعاب كرة القدم تلعب بالصورة التقليدية بفريق كرة القدم الفوز بالمباراة لكن أصبحت ألعاب كرة القدم تحمل تنوعا فأصبحت بعض الألعاب تتيح لك إدارة فريق كرة القدم كمدرب أو أن تلعب بلاعب واحد ضمن فريق و تعمل على تحسينه و تطوير مستواه الفردي ، من أمثله هذه اللعبة، فيفا ومادن إن أف آل وهي لعبة كرة قدم أمريكية.

(أحمد عطا الله ،1997،ص80)

4/تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع:

إن بيئة الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح و لهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة " الفيديو، الحاسوب الانترنت الهاتف المحمول" باهتمام الباحثين و ذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال و نموهم الذهني الاجتماعي و الحركي و التربوي على حد سواء.

1.4. التأثير الصحي:

كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الالكترونية يستعملون وسائل ترفيه فليلة كمشاهدة التلفاز و قليلا ما يطلعون الكتب، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الالكترونية و الإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية و التربوية بين أطفالهم مثل : تدمع العينين ، ضعف البصر ، رعشة تصيب أصابع اليدين ، الصداع ، الدوار إلى ضعف التحصيل في النتائج الدراسية.

(مها شحروري،2008،ص71)

2.4. التأثير النفسي و السلوكي:

يتأثر الطفل المراهق سلبا بما يشاهده من الألعاب الالكترونية و الأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون و الكمبيوتر و قاعات اللعب الالكترونية فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال و تقوي إرادتهم لتوليد العنف و العدوانية و التقليد و الكسل و الخمول

(مريم قويدر،2012،ص114)

و من بين الألعاب العنف و العدوان الالكترونية منها:

- لعبة جندي المرتزق.
- لعبة الظلام المطبق.
- لعبة مخلوقات الرعب.
- لعبة ديكاتانا.

3.4. التأثير العلمي و التعليمي:

إن الوسائل التعليمية الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة و يقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم و التعليم والتي من بينها الحاسوب و الانترنت و التي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية و تهيئ تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا.

مها شحروري،2008،ص73)

4.4. التأثير الأخلاقي التربوي:

من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية هي السب و الشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب و عناد أثناء اللعب، و هذا ليس من صفات المسلم كما قال رسول الله صلى الله عليه وسلم " إن المؤمنين ليس باللعان ولا الطعان ولا الفاحش ولا البذيء "ومن بين هذه المظاهر اللاأخلاقية و المسيئة للتربية الإسلامية كذلك هناك العاب تحمل في مضامينها صور عارية و فاضحة وغير أخلاقية سواء في العاب الكمبيوتر أو في العاب البلاي ستيشن.

(مريم قويدر،2012،ص147)

5/ تصنيفات الألعاب الالكترونية:

انتشرت الألعاب الالكترونية بشكل كبير في الأسواق ، نتيجة العمل الدؤوب من قبل شركات صناعة الألعاب الالكترونية لاستقطاب أكبر عدد من المستهلكين فتنوعت طبيعة الألعاب و أسعارها و الأهداف المنشودة منها فأوضح الهدلق2013 فيوجد عدة تصنيفات للألعاب الالكترونية، وفقا لطبيعتها ، نذكر منها الآتي:

النوع الأول: الغازي(المقاتل ،المحارب):

قوم فكرة هذا النوع على أن اللاعب يجب أن يفوز مهما كانت الخسائر التي سوف يتكبدها ، يتنافس اللاعبون هنا لتحقيق أهداف محددة من قبل، حيث يظهر المتعة التي يحس بها اللاعب عندما يشعر بأنه مسيطر على مجرى سير اللعبة.

النوع الثاني: المدير

يطمح هذا الصنف للحصول على التطور لبعض المهارات إلى درجة عالية تصل إلى حد الإتقان و يعمل أيضا على تطوير طرق العمليات لتمكنهم من اجتياز العقبات التي تواجههم في اللعبة و تدربهم على أنواع أخرى من المهارات التي تفيدهم خلال اللعب.

النوع الثالث: المتعجب (المستغرب)

في هذا النوع تقوم اللعبة على عرض تجارب و خبرات ممتعة و جديدة ، يعد مستوى التحدي هنا أقل من الصنفين الأول و الثاني ، ويكون الاسترخاء و المتعة هما غاية اللاعب.

النوع الرابع: المشارك

يقوم هذا النوع على قدرة اللاعبين على مشاركة اللعبة مع لاعبين آخرين في عوالم افتراضية، وهي أماكن ليس لها وجود على أرض الواقع و لكن يقدر اللاعبون أن يجتمعوا هناك بأرواحهم بعيدا عن حياتهم و ظروفهم ، ليلعبوا لعبة واحدة بوقت واحد.

(الهدلق، 2013 ، ص50)

6/ الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية:

أولا : الألعاب الالكترونية عبر التلفزيون

يعتبر التلفزيون من وسائل الاتصال التقليدية و الوسائط الإعلامية الحديثة ، و يتميز عن غيره بعدة مميزات جعلته في مقدمة وسائل الاتصال ، حيث قام بهذا الاختراع المعسكرين الأمريكي و السوفيتي في سياقها نحو غزو الفضاء ، و جاء اختراع العشرينات و أوائل الثلاثينات من القرن العشرين بعد اختراع التلغراف و التلفون في أواخر القرن التاسع عشر و لقد مر التلفزيون بعدة مراحل تتمثل في

. المرحلة الأولى 1884.1925: تلك التي شهدت البحوث الأساسية في نظريات الالكترومغناطيسية وما تلاها من تجارب علمية على موجات الراديو ثم بعد ذلك إشارات التلفزيون.

المرحلة الثانية1948.1952: وشهدت تجارب الإرسال التلفزيون وقد بدأ التلفزيون عمله في عام 1940 لكن الحرب العالمية الثانية أخرت نموه.

. المرحلة الثالثة 1948. 1952: تطورت فيها صناعة التلفزيون و كانت الأعوام 1952.1960 المرحلة الذهنية للتلفزيون ، ليصبح وسيلة جماهيرية خاصة مع ظهور التلفزيون الملون ، ومع بداية الستينات بدا التلفزيون يتبو أمكانته في المجتمع ليقوم بدوره الكبير الذي استمر مع بداية الثمانينات بشكل مكثف ، ساعده في ذلك التطورات التكنولوجية و استغلال الأقمار الصناعية و الكابل ،لقد زادت من قوة تجذ رها في الحياة المجتمعية للأفراد و كذا اليومية ، وهي القفزات التي سمحت له بأن يكون فردا من كل أسرة حول العالم.

(فاطمة همال، 2012،ص75)

فالتلفزيون وسيلة إعلامية مميزة تسارعت فيها التطورات و يرجع ذلك لمجموع من المميزات أو الخصائص التي يتميز بها التلفزيون من بينها :

- يعتمد على السمع و البصر لذا يؤثر على الناس.

- هو وسيلة سهلة توصل الصوت و الصورة دون بذل جهد.

- يعتمد على الحركة المرافقة لعرض الصورة المرافقة أيضا بالصوت .

- له قدرة على جدب الناس و انتباههم.

(سليم عبد النبي، 2009،ص27)

ثانيا: الألعاب الالكترونية عبر الحواسيب و الانترنت

أ/ مدخل إلى الحواسيب و الانترنت

على مدار عقود من الزمن خلال القرن العشرين ، كانت حياة البشر مذهولة بصندوق سحري واحد جاء بمجيء سنوات العشرينات، إلا وهو التلفزيون لكن يبدو أن القرن العشرين كان يأبى الرحيل دون إضافة صندوق عجيب آخر إلى البشرية وهو الكمبيوتر أو الحاسوب الذي نافس وربما تفوق وفق تطورات عالية وصل إليها على التلفزيون في عصر أصبحت الأمية فيه "أمية الحواسيب " لا حروفا و لغة.

(فاطمة همال ،سنة2012، ص93)

ب/ الانترنت:

مرت الانترنت في تطورها بثلاثة مراحل أساسية وهي:

المرحلة الأولى: في الستينات كانت في بدايتها تحت إشراف وزارة الدفاع الأمريكية ، تربط بين مجموعة صغيرة من الحاسبات في مناطق مختلفة بالولايات المتحدة وقد تميزت هذه المرحلة بالتطوير و التعاون بين المؤسسات.

المرحلة الثانية: في منتصف الثمانينات حدثت بعض التطورات الأساسية و التكنولوجية .

1/ وسطاء مشروع تطور سوق الشبكة .

2/ المؤسسة الوطنية للعلوم ، ناسا، وزارة الطاقة و نظيراتها في دول أخرى حيث اعتبرت الشبكة دعاة للأنظمة الأكاديمية ، و البحثية العالمية.

3/ الرواد الأوائل في قطاع الأعمال الذين بد أو بتقديم خدمات إتاحة و استخدام الإمكانات التكنولوجية.

المرحلة الثالثة:

في ابريل 1995 وحل محلها شركات الاتصالات وغيرها ،وأصبح في إمكان أي واحدnsfnet تسعينات توقف

أن يقدم و يستخدم و يطوره و يمول نظم معلومات مشتركا فيه تنمية و استخدام الانترنت و تكنولوجياتها و تطبيقاتها نحو الطريق السريع للمعلومات.

(غالب غوص، 2012،ص30)

7/انتشار الألعاب الالكترونية:

مما لا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصور الغرافيكي أكثر حقيقة واقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية و ارتكزت و تمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة ، و للأسف فان الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب و أكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة ، و الطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه ، بقي أكثر إنجذابا من سواء نحو ممارسة تلك الألعاب خاصة في

البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة ، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير و ربما لان الضغط عليه من طرف الوالدين عالي جدا.

(مريم قويدر، 2012،ص152)

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر في العالم هذا النوع من التجهيزات الالكترونية للجزائر ، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر زمن مصنع ، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، و بهذا فإن أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة و سعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية ، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام كما أنها كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما و شكلا و تحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلايستيشن.

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى و تصدر الجزائر عبر موانئ أخرى ، فمثلا هناك ألعاب تأتينا من تايلاندا و هونغ كونغ و ماليزيا إلى الدول الأسيوية و فرنسا و اسبانيا بالنسبة الدول أروبية والجدير بالذكر إن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة سوني ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية.

(أمين علام، 2006،ص13)

إن الحديث عن الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية ليس جديدا، في نظر المختصين في التكنولوجيا الإعلام و الاتصال ، كون الظاهرة سبق وانتشر صيتها في العديد من الدول ، و أطلق التقنيون على

مروجيها بأنهم وحوش الكترونية يتمتعون بدقة في اختيار مضامين هذا اللعب عن طريق الشبكة العنكبوتية و يعرفون جيدا اصطياد ضحاياهم البشرية ، و تدخل الظاهرة ضمن فئة الحرب الالكترونية التي يبشرها قراصنة و هواة التقنية على شبكة الانترنت و يضيف ذات المتحدث أنها تحمل في برامجها و خططها ما يسمى بالترويج التكنولوجي للحرب الافتراضية عن طريق شبكات مختصة في صناعة البرامج وهي صناعة مقننة و مدمرة لحياة الإنسان و الفئة المستهدفة المراهقين و يضيف قرار بأن الترويج لمثل هذا النوع من الألعاب فقد انتقل من الترويج التجاري عبر الانترنت إلى الترويج الإشهاري عبر مواقع خاصة ، بالإضافة إلى تلقي روابط الكترونية أو تسجيلات على موقع اليوتيوب لاستخدام المجاني، فالجزائر ليست بمنأى عن الظاهرة وقد تنتشر إذا تم غض النظر على محاربتها أو إيجاد حلول لمنع انتشارها و هو دور السلطة و المصالح الأمنية و المجتمع الأمني و المجتمع الأمني و المجتمع المدني و العائلة.

(alseyassi_dz com 2017)

8 / التأثيرات الإيجابية و السلبية للألعاب الالكترونية:

لقد أصبحت صالات الألعاب الالكترونية جزءا مندمجا في ثقافة مجتمعنا الجزائري منذ سنوات ، و تحولت العديد من مقاهي الانترنت إلى شبه صالات لعب هي الأخرى ، حيث تم استقطاب المراهقين بشكل هادئ نحو ميدان الألعاب الالكترونية ، فما أن يمر شخص بجانبها ، إلا و تلتقط مسامعه الهتافات بالنصر المحقق في اللعبة أو صراخ عال نتيجة تفاعل مع اللعبة أو الأصدقاء ، الذين جاؤوا مجتمعين إلى تلك الصالة أو المقهى خصيصا للعب الجماعي بمجموع الألعاب الالكترونية المتوفرة هناك.

ولا نعجب حين نمشي و نسمع حديث المراهقين الذي ما عاد يحمل تحضرات للدراسة بل تطلعات لمعرفة كل جديد عن الألعاب الالكترونية و مواكبتها بأي طريقة و تمثلها بمختلف الطرق.

لقد صبغت التفاعلية . كأهم سمة لتكنولوجيا الاتصال الحديثة والوسائط الإعلامية الجديدة . علاقة مراهق مراهق بالألعاب الالكترونية عبر الانترنت ، مما ترك داخله وفي تكوين شخصيته العديد من الآثار التي أضافت إلى مخابر أبحاث المختصين موضوعا خطير استوجب البحث فيه، فقد تحولت العديد من اهتمامات باحثين و مختصين في دراسة آثار الألعاب الالكترونية في المراهق بين آثار إيجابية و أخرى سلبية ، وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على المكانة الهامة التي أصبحت تتمتع بها الألعاب الالكترونية في حياة المراهق بحيث تدخلت في تنشئته الاجتماعية و تكوينه النفسي و المعرفي و الذهني و الأخلاقي .

" فالألعاب بالأساس تشكل وسيلة تربوية مهمة،من أهم خصائصها المشاركة و التفاعل ، كونها توفر لخبرة غنية، ينغمس فيها بعقله و عواطفه و يستخدم لممارستها كل حواسه" .

(نجلاء بشور،2004،ص5)

1.8. سلبيات الألعاب الالكترونية:

لقد أشارت العديد من الدراسات الخاصة بالألعاب الالكترونية مجموعة من الآثار السلبية التي لها انعكاساتها على الجوانب الصحية و النفسية و الاجتماعية و الثقافية للطفل، وهي كالتالي:

1.الأضرار الصحية و البدنية:

وفيها الأضرار الصحية البدنية فقد أشارت منسي(2012) أن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها:

زيادة الوزن، و هشاشة العظام ، و تشوهات بالعمود الفقري للطفل ، وآلام باليدين،وأضرار بالعين ، فضلا عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل.

(ماجد الزيودي،2015،ص17)

ووفقا للدراسة التي أجراها مركز مكافحة الأمراض و الوقاية بالولايات المتحدة الأمريكية في عام 2004 ، وجد أن 16/ من الأطفال (أكثر من 9 ملايين نسمة بالولايات المتحدة الأمريكية)الذين تتراوح أعمارهم بين 6.19 عاما ، يعانون من زيادة الوزن أو السمنة ، وقد بلغ هذا المعدل ثلاثة أضعاف مند عام 1980 (غالبا بسبب استخدام الالكترونيات) ويتسبب الوزن الزائد في مشاكل صحية كبيرة ،وقد يكون الكثير من هؤلاء الأطفال أكثر عرضة للإصابة بالدرجة الثانية من مرض السكري، و الربو ، وضيق التنفس أثناء النوم وارتفاع كلا من الكولسترول وضغط الدم ، بالإضافة إلى معاملتهم معاملة خاصة.

(نحو مجتمع المعرفة،2012،ص32)

2/ الأضرار الأسرية:

ذكرت قويدر عددا من السلبيات التي تترافق مع ممارسة الألعاب الالكترونية ومن أهمها قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة ،يقلل من معرفة الآباء و الأمهات لطبيعة الأبناء و احتياجاتهم ، مما يخلف مشاكل أسرية كان من الممكن تفاديها.

(سارة حمدان ،2016،ص35)

و تضر أيضا التكنولوجيا الحديثة بالأسرة . فقد سئل مجموعة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4.6 سنوات أن يختاروا بين مشاهدة التلفاز أو الجلوس مع آبائهم، وكانت النتيجة أن حوالي54 / فضلوا مشاهدة التلفاز ووفقا لإحصائية شركة نيلسين وجد أن الآباء يقضون حوالي ثلاث دقائق و نصف أسبوعيا في محادثات مجزية مع أطفالهم . وهذا يرجع لوجود التكنولوجيا الحديثة التي بدورها أدت إلى خلق فجوة كبيرة جعلت الآباء يشعرون بصعوبة في التواصل مع أطفالهم.

(نحو مجتمع أفضل ، 2012، ص35)

3/ الأضرار النفسية و الاجتماعية:

كما تؤكد السعد(2005) أنه وفقا للعديد من الدراسات و الأبحاث فإن ممارسة الألعاب الالكترونية كانت السبب في بعض المآسي ، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة و الثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف ، وارتفاع معدل جرائم القتل ، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات ، و القاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام ، و الألعاب الالكترونية ، ويتم تقديمه للأطفال و المراهقين بصفته نوعا من أنواع التسلية و المتعة ... فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة لعبة الكترونية تبين أن (222) لعبة تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة ارتكاب الجريمة و القتل.

(ماجد الزيودي، 2015،ص17)

و لعلى هذا ما تم ملاحظته في الآونة الأخيرة حيث كشفت الإحصائيات الأخيرة ظاهرة الكترونية تحمل في ظاهرها لعبة بريئة للأطفال لكن في محتواها أفكار ورسائل سلبية تنتهي بارتكاب جريمة الانتحار لدى لاعبها وفي الأخير الضحية هو الطفل الذي لا يدرك مدة خطورة هذه اللعبة التي عرفت بلعبة " الحوت الأزرق".

كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال ، بإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين إخوة و الأخوات فيما بينهم

(مريم قويدر،2012،ص149)

4/ الأضرار التربوية:

قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية ، لا سيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة ، و بالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين ، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابا أقل عنفا ، أولا يمارسون الألعاب أو لا يمارسون الألعاب.

وهذا ما يتفق مع ما توصلت إليه الدراسة (حسن 2002) من أن كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل ، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة و التحصيل.

(ماجد محمد،2012،ص149)

5/ الأضرار الثقافية:

ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الالكترونية الكثير من العادات و الثقافات الغربية و الحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية كأنواع السب و الشتم و لعب القمار و الميسر ،كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة و سيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب ، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الالكترونية الموسيقى و الأغاني الغربية خاصة، و منها من يدرج فيها الموسيقى العالمية ، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب و التسلية بالاستماع للموسيقى و الأغاني ،مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى و الاستماع للأغاني المحرمة و الفيديوهات الأخلاقية.

(مريم قويدر،2012،ص149)

لقد زاد اهتمام الباحثين في مجال الآثار و الانعكاسات الناجمة عن التكنولوجيا المعاصرة على ثقافة المجتمعات .

و منظوماتها القيمية، إذ يذكر (الوارد في الريماوي،2010) أن مما زاد من هذا الاهتمام ملاحظات لا تخطئها عين مراقب ، ومنها تزايد طول الفترة التي يقضيها الطفل في مشاهدة برامج التلفاز الموجهة للأطفال و للراشدين (ومنها الألعاب الالكترونية)، و تعرضهم لأفلام حاملة لثقافات الأمم الأخرى تهاجم ثقافة أطفالنا و تدفعهم إلى تذوق ثقافات غريبة عنا.

(ماجد الزيودي،2015،ص18)

2.8. إيجابيات الألعاب الالكترونية

وفيها يتعلق بإيجابيات هذه الألعاب على الأطفال ، كما تناولته بعض الأبحاث المتخصصة في هذا المجال ،فيمكن استعراض أهمها فيما يلي:

1/ من الناحية الصحية:

بالنسبة للجوانب الإيجابية لهذه الألعاب الالكترونية على صحة الفرد، فقد عملت الكثير من الأجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير لصحة الكثير من اللاعبين ، و ذلك بفعل أن هذه الألعاب تلعب عن طريق حركات افتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد ،وقد أظهرت دراسة حديثة أجرتها كلية الطب بجامعة "إنديانا" بولاية" بنسلفانيا" الأمريكية أن إدماج ألعاب الكمبيوتر و الفيديو ربما يمثل شكلا أكثر إمتاعا و ألفة للعلاج الطبيعي في أمراض مستعصية مثل: حالات الشلل الدماغي و التصلب العصبي المتعدد و المصابين بالجلطات التي تحتاج إلى كثير من جلسات العلاج لتحسين حالاتهم الصحية.

(مريم قويدر، 2012،ص143)

ومن ناحية أخرى أكدت الدراسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة "روشيستر" أن الأطفال الذين مارسوا هذه الألعاب لساعات قليلة يوميا على مدار شهر كامل، ظهرت لديهم بوادر تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20 لكونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية، و أفادت أستاذة الدماغ و العلوم المعرفية بالجامعة الدكتورة دافين بافيلير أن الأطفال الذين تم إجراء الدراسة عليهم أظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الألعاب ، حيث تمكنوا من تعريف الرموز و الحروف في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة.

(ماجد محمد،2012،ص16)

2/ من الناحية الاجتماعية:

ومن النواحي الاجتماعية، فقد أكدت بعض الدراسات أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء و الأبناء ، و تقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة . و كشف البحث الذي أجرته" جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية أن 35/ من الذين شملهم البحث، أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور ، لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب ، و أن 80/ منهم يشاطرون الأبناء اللعب ، و يعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت أوامر العلاقة بين أفراد العائلة.

(ماجد محمد،2015،ص16)

3/ من الناحية التعليمية:

لقد وضع علماء التربية أساليب حديثة في تدريس المواد المختلفة ، ومن هذه الأساليب أسلوب ألعاب الكمبيوتر التعليمية، و برامج ألعاب الكمبيوتر التعليمية بوصفها إحدى مستحدثات تكنولوجيا التعليم يمكن أن

تسهم في التغلب على بعض الصعوبات التي تواجه تدريس المقررات الدراسية وحل بعض المشكلات التي تعاني منها في الواقع التعليمي.

(عبد العالي،2014،ص640)

و من أهم إيجابيات الألعاب الالكترونية قيام التربويين بإدراج الألعاب الالكترونية في مجال التعليم لتحل الألعاب التقليدية و الشعبية ، و أصبح مصطلح الألعاب التعليمية المحسوبة مصطلحا شائعا في مؤسساتنا التعليمية ، لما لها من أثر إيجابي في إثراء البيئة التعليمية التعلمية... ومن أهم ميزات الألعاب التعليمية الالكترونية ، إثارة دافعية المتعلم للدراسة و تزيد من استيعابه للمادة الدراسية ومن ناحية أخرى ، تعمل على جذب المتعلم لما لها من مؤثرات صوتية و بصرية متنوعة ، كفيلة بإبعاد الملل و الرتابة عن الدروس اليومية.

(سارة حمدان،2016،ص3)

وحول العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و المخرجات المعرفية و التعليمية، أسفرت الدراسات عن نتائج متباينة و متفاوتة ، حيث أشار "بيو" 2006 إلى بعض النتائج الإيجابية ، منها أن ممارسة الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تحسن المهارات المعرفية ، و بالذات مهارات القراءة على وجه التحديد و ذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط.

(الزيودي، 2015،ص16)

و تركز العديد من الدراسات حول تأثير استخدام التكنولوجيا في التعليم على تنمية الجوانب المنطقية ، و الرياضية ، و تنمية الجوانب الاجتماعية و اللغوية للأطفال و يتاح للأطفال استخدام العديد من برمجيات اللعب الإبداعي ، والتي تساعد على إتقان التعلم ، و تحسين قدراتهم على حل المشكلات و المحادثة ، و

يقوم الأطفال بالتحكم في سرعة و طريقة الأداء في استخدام هذه البرمجيات ، و القدرة على تكرار الأنشطة التي يقومون بها لأي عدد من المرات حسب رغبتهم، كما يمكن للأطفال التعاون و المشاركة مع الآخرين في تبادل المعلومات ، و الاكتشافات، و اتخاذ القرارات من خلال هذه التطبيقات.

(نحو مجتمع المعرفة، 2012،ص35)

خلاصة الفصل:

لقد سمح لنا هذا الفصل بمعرفة تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد بصفة خاصة، سواء كان طفلا أو مراهقا أو شابا و على المجتمع بصفة عامة ، إضافة إلى ايجابيات و سلبيات التي يتعرض إليها الطفل مما جعلته لا يرى إلا الآلات القتالية ، و كذلك معرفة أهم الألعاب المنتشرة بين أوساط الشباب و الأطفال.

الفصل الرابع

الحجر الصحي

- تمهيد

1/ تعريف الحجر الصحي

2/ تاريخ الحجر الصحي

3/ ثقافة الحجر الصحي عالميا

4/ تأثيرات إجراءات الحجر الصحي و العزل على الأطفال و أسرهم

5/ العوامل المؤدية لتطبيق الحجر الصحي

6/ الإجراءات المتخذة في الحجر الصحي ظل جائحة كورونا

7 / الآثار النفسية الناتجة عن الحجر الصحي في ظل تفشي وباء كورونا

- خاتمة الفصل

.

تمهيد:

في ظل انتشار أزمة كورونا أصبحت تعيش أغلب المجتمعات العربية و الغربية حالة من التوتر في مجالات اجتماعية متعددة ، ما جعلها تهدف إلى فرض و توسيع نطاق الحجر الصحي و المنزلي على أفراد المجتمع، كأحد عوامل سيطرة على انتشار هذا الوباء ، لذا وجب على الفرد التحلي بروح المسؤولية و الالتزام بها و هذا لا يأتي إلا من خلال الوعي الاجتماعي الذي يولد بدوره ثقافة الحجر الصحي لدى الأفراد كونه من أهم متطلبات المحافظة على استقرار البناء الاجتماعي .

1/تعريف الحجر الصحي:

هو عبارة عن إجراء يقيد من حركة الأشخاص في الوقت الذي لم يقم فيه الدليل على إصابة المحجور عليهم بهذا المرض و إنما قامت ظروف من حيث المكان أو الزمان توحي بإمكانية إصابتهم به أو حضانتهم له فالغاية من الحجر التأكد من قيام الإصابة من عدمها.

(العبيدان، 2020،ص105)

ويختلف العزل الصحي عن الحجر الصحي في كون العزل الصحي يكون للأشخاص المصابين فعلا بالمرض و قد ظهرت عليهم الأعراض و العلامات، لوقف انتشار المسبب وقد يتلقون العلاج و الرعاية الخاصة في منازلهم أو المستشفيات أو منشآت خاصة و يطلق على المكان الذي يتم فيه عزل الأشخاص أو الأماكن أو التي تحمل خطر العدوى بالمحجر الصحي.

(العيادي،2020،ص 150)

2/ تاريخ الحجر الصحي:

يرجع تاريخ الحجر الصحي إلى آلاف السنين، فقد تم العثور على ذكر للعزل، في سفر" الاوين" وهو الكتاب الثالث من التوارة، الذي يعود تاريخ كتابته إلى القرن الخامس أو الثامن قبل الميلاد، وعند الصينيون ظهر أول محجر صحي في عهد أسرة شانغ التي حكمت في وادي النهر الأصفر خلال الأعوام (1766 ق م1122 ق م) و منذ ذلك الحين أدرك الناس أن عزل المصابين يساعد في الحد من انتشار العدوى.

(مؤرشف من الأصل 7 أبريل 2029)

فيما ذكر العزل في تاريخ الإسلام عند النبي محمد في حديث ذكر فيه إذا سمعتم بالوباء بأرض فلا تقدموا عليه، و إذا وقع بأرض و أنتم بها فلا تخرجوا فرارا منه" وفي حديث آخر له قال" لا يورد ممرض على مصح".

(مؤرشف من الأصل 10 يوليو2020)

وفي عهد الخلفية الوليد بن عبد الملك بني أول مستشفى للحجر الصحي في التاريخ الإسلامي ، بسبب انتشار مرض الجذام (هانسن).

(مؤرشف من الأصل 2 يونيو 2020)

3/ثقافة الحجر الصحي عالميا:

تزامنا مع فرض إجراءات تقييد حركة المواطنين و إلزامهم بالبقاء في منازلهم للحد من انتشار الفيروس 19، انتشرت ظواهر لافتة ، أبرزها الطرق المبتكرة و الملهمة و العجيبة التي تعاملت بها المدن و البلدان المختلفة مع الوباء ، و أدت إلى ظهور " ثقافة الحجر الصحي" التي تميز طرق تعامل الشعوب المختلفة مع وباء كورونا المستجد.

فقد انتشرت مقاطع فيديو لسكان في إيطاليا يصدحون بالغناء الأوبرالي من شرفاتهم أثناء العزل الذاتي و لم تتوقف مطاعم البطاطس في بلجيكا عن تقديم البطاطس المقلية الفرنسية للزبائن ، في حين أن البعض في الدول الإسكندنافية لم يثنهم الوباء عن الذهاب لأعمالهم بالدرجات.

وكشفت هذا الوباء عن سمات ثقافية يمتاز بها كل بلد عن غيره ، و أعاد إلى الواجهة أهمية الثراء و التنوع الثقافي في العالم ، وفي السطور التالية يستعرض بعض الكتاب الأساليب و الطرق التي ابتكرها سكان البلدان التي يعيشون فيها للتعامل مع العزل المنزلي فيما بات يعرف باسم ثقافة الحجر الصحي .

نجد في فرنسا مثلا كتبت " كاسيادايتز" تقول إن المخابز هي إحدى السمات الأساسية لفرنسا ، و لا يمكن للفرنسيين الاستغناء عن الخبز الفرنسي.

وقد سارت الحكومة الفرنسية على خطى نظيرتها الإيطالية، و فرضت إجراءات صارمة لتقييد حركة المواطنين، و منعت الخروج إلا للضرورة القصوى و أغلقت جميع المتاجر التي لا تندرج ضمن قائمة الاستثناءات التي وصفها قرار وزارة الصحة الفرنسية بأنها " ضرورية لتسيير الحياة" مثل المخابز و متاجر الجزارة و الخمور و الجبن ، والمتاجر الصغيرة لبيع المستلزمات الأساسية و السجائر.

(ww.bbc.com/Arabic/vert-cul-52 119 10)

أما كوريا كتبت" ها هنا يون" تقول إنه قد يبدو غريبا أن تكون مدينة سيول بأسواقها التي تغص بالزوار آناء الليل و أطراف النهار و موظفيها الذين لا يتوقفون عن العمل على مدار الساعة، هي عاصمة بلد يعرف الآن بأنه " أرض هدوء الصباح"

لكن إجراءات التباعد الاجتماعي الصارمة التي طبقت في كوريا الجنونية منذ أسابيع ، أطلقت العنان لمواهب و إبداعات الكوريين الذين تنافسوا في نشر مقاطع فيديو ملهمة عن طرق تحضير قهوة "دالغونا" الكورية و تمثل المقاهي أهمية كبيرة في الحياة الاجتماعية الكورية .و بحسب رويترز، تضم كوريا الجنوبية أكبر عدد من المقاهي في العالم قياسا بعدد السكان لكن بعد أن أغلقت المقاهي أبوابها ، نفنن

الكوريون في تحضير القهوة المحلية في منازلهم و نشروا فيديوهات تعليمية لطرق تحضيرها بخلط القهوة الفورية مع السكر و الحليب و الثلج لتصبح كثيفة القوام.

ولاقت هذه المقاطع صدى عالميا ، و حاول الكثيرون حول العالم تحضير القهوة الكورية بأنفسهم في العزل المنزلي، و حصدت بعض المقاطع 5،3 مليون مشاهدة ، و حققت مقاطع تحضير قهوة داللغونا64مليون مشاهدة على موقع " تيك توك"

وانتشرت ظاهرة أخرى في كوريا الجنوبية تزامنا مع بداية الحجر الصحي، تتمثل في ترك رسالة شكر مصحوبة أحيانا بهدايا صغيرة لعمال توصيل الطرود للمنازل إذ تعد رسائل الشكر المكتوبة بخط اليد في كوريا الجنوبية أكثر تعبيرا عن الامتنان من نظيرتها الشفوية أو المرسلة عبر البريد الالكتروني.

وكانت أكثر العبارات شيوعا في رسائل الشكر و الدعوات التي تركها الكوريون لعمال التوصيل نقول :"تأمل ألا يحصد وباء كورونا المزيد من الضحايا"

(ww.bbc.com/Arabic/vert_cul_52 119 10)

يمكن القول أن ثقافة الحجر الصحي عالميا أخذت أبعادا ثقافية تعكس طبيعة ثقافة كل مجتمع كنوع من التسارع في احترام معايير الحجر الصحي و التنوع الثقافي.

4/ تأثيرات إجراءات الحجر الصحي و العزل على الأطفال و أسرهم:

قد تؤدي إجراءات الحجر الصحي و العزل إلى فصل أفراد الأسرة عندما يوضع مقدم الرعاية أو الطفل في مرفق بينما يظل الآخر في المنزل ، أو عندما يوضعان خارج المنزل في مرافق مختلفة، أو عندما تفرض إجراءات من قبيل حظر السفر التي تمنع لم شمل أفراد الأسرة حتى رفع القيود. وقد يترك الأطفال

وحدهم أو دون رعاية حانية و أشراف كافيين في المنزل بسبب مرض مقدم الرعاية الرئيسي أو قد يفرض عليهم حجر صحي أو عزل في مرفق ، و بالتالي فإنهم يواجهون خطرا أكبرا بالتعرض للعنف، و الاستغلال الجنسي، و الإساءات ، و الإهمال ، و هذا ينطبق بصفة خاصة على الأطفال الصغار و الأطفال من ذوى الاحتياجات الخاصة.

(see,eg_bick,j,zhu,t,stamoulis,c,fox,n,a,zeanch,c,nelson,c,a2015)

كما يمكن لإجراءات الصحة العامة هذه الرامية إلى احتواء انتشار المرض أن تقيد إمكانية الأسر المستضعفة في الوصول إلى الخدمات الاجتماعية الضرورية.

قد لا تكون المرافق المكرسة للحجر الصحي و العزل قد أخذت بالاعتبار نقاط الضعف و الأخطار و الاحتياجات الخاصة غير الصحية للأفراد ، أو لم تعمل على الحد منها أو الاستجابة إليها بما يكفي ، بما في ذلك الشواغل المرتبطة بالحماية التي قد تنشأ لدى الأسرة داخل المرافق و خارجها.

وتفرض بلدان عديدة متطلبات على مزودي الرعاية الصحية ليتقصوا حدوث العنف المنزلي أو أخطاء أخرى متعلقة بالرعاية و أن يبلغوا عن ذلك و أن ينفذوا الإحالات الملائمة للتدخلات الصحية و الاجتماعية وتستمر هذه الالتزامات المهنية و القانونية أثناء الجائحة إضافة إلى ذلك من الممكن ألا توجد ضمانات كافية و أن يكون العاملون الصحبون غير مدربين أو مجهزين بما يكفي للتعامل مع القضايا الاجتماعية و قضايا الحماية أو توفير رعاية حانية و حامية للأطفال ملائمة لمرحلة نمائهم أثناء وجودهم في الحجر الصحي ، مما قد يزيد خطر الاستغلال الجنسي و الإساءات للأطفال أثناء وجودهم في مرفق ، و هناك أيضا خطر انفصال الأسرة لمدة طويلة (أو حتى الانفصال الدائم) إذا وضع مقدم الرعاية في

مرفق للحجر الصحي أو مرفق عزل غير المرفق الذي يوجد فيه الأطفال ، أو إذا تم نقل الأطفال من الحجر الصحي دون توثيق ملائم و تواصل منتظم.

5/ العوامل المؤدية لتطبيق الحجر الصحي:

- انتشار أمراض معدية.

- الحفاظ على استقرار المجتمع.

- غياب الوعي الكافي و ثقافة الحجر الصحي لدى أغلب الأفراد.

(أمال كزيز،2020،ص372،373)

6/ الإجراءات المتخذة في الحجر الصحي في ظل جائحة كورونا:

هناك العديد من إستراتيجيات المكافحة التي يمكن استخدامها و تشتمل هذه الاستراتيجيات على :

- الحجر قصير مدى ، وهو البقاء في المنزل طواعية.

- المنع من السفر بالنسبة للأشخاص الذين قد يحتمل إصابتهم (العزل و الحجر الصحي)

- المنع من التحرك داخل و خارج المنطقة.

وقد تشمل الإجراءات الأخرى لمكافحة انتشار المرض على:

- تعليق التجمعات العامة و غلق الأماكن العامة (مثل المسارح ،الملاعب و الصالات الرياضية)

- إغلاق أنظمة النقل الكبيرة أو عمل تقييد في السفر بالجو أو السكك الحديدية أو البحر.

هناك إجراءات أخرى التي يمكن أن تتخذها إدارة الصحة العامة لمنع انتشار الأمراض شديدة العدوى ، و هناك أدوات أخرى بالإضافة إلى العزل و الحجر الصحي يمكن لإدارات الصحة العامة أن تلجأ إليها لمنع انتشار الأمراض شديدة العدوى و تشمل على تحسين رصد الأمراض و متابعة الأعراض التشخيص و العلاج السريع لمن أصيبوا بالمرض، العلاج الوقائي للأشخاص المحجور عليهم مثل اللقاحات أو الأدوية اعتمادا على نوع المرض.

(https://www.michign.gov facts__4281)

7/ الآثار النفسية الناتجة عن الحجر الصحي في ظل تفشي وباء كورونا:

1.7/ عوامل الإجهاد المرتبطة بالحجر الصحي و آثارها نفسية:

– تضم عوامل الإجهاد في فترة الحجر الصحي ما يلي:

– الإحباط و الضجر المرتبطان بالعزل خلال الحجر الصحي، و يترافق معها التخلي عن الروتين اليومي (مثل شراء السلع الضرورية و القيام بالنشاطات المنتظمة في المنزل أو في العمل) و الحد من التفاعل الاجتماعي و الجسدي مع الآخرين.

– محدودية الرعاية و المستلزمات ، بما فيها الطعام و الماء و الملابس بالإضافة إلى الكمامات و الأدوية و أجهزة قياس الحرارة.

– معلومات غير كافية ، مثل غياب المعلومات الصادرة عن سلطات الصحة العامة أو تأخر نشرها و ذلك بسبب سوء التنسيق بين المسؤولين عن الصحة و الحكومة ، أو إعطاء توصيات غير واضحة ، أو التباس حول أسباب وضع الفرد في الحجر الصحي، أو غياب ملحوظ للشفافية.

– حجر صحي طويل الأمد (10 أيام أو أكثر)و تمديد الفترة المخصصة للحجر الصحي.

– التخوف من الإصابة بالمرض أو نقله إلى الآخرين، ما قد يظهر من خلال زيادة القلق حول الصحة و الأعراض الجسدية.

– ويعتبر أهالي الأطفال و النساء الحوامل الأكثر تخوفا من هذه الناحية.

2.7عوامل الإجهاد في فترات ما بعد الحجر الصحي:

– الخسارة المالية: إن التوقف عن العمل، و ظهور تكاليف الرعاية الصحية و أعباء مالية أخرى غير متوقعة يمكن أن تسبب ضيقة اقتصادية اجتماعية عند ذوي الدخل المنخفض على وجه الخصوص.

– وصمة العار الاجتماعية: يترجم رفض الجيران و الزملاء و الأصدقاء و بعض أفراد العائلة للمريض بمعاملة غير اعتيادية ، و بإظهارهم مشاعر خوف أو ريبة تجاهه، و تجنب مشاركته الترفيه أو عمل أو النشاطات المدرسية بالإضافة إلى انتقاده بطريقة تشعره بالعار . و يكون الوضع أكثر تفاقما بالنسبة إلى الأشخاص الذين ينتمون إلى جماعة عرفية أو دينية معينة.

العودة إلى العمل و إلى النمط الاجتماعي الطبيعي مدة تتراوح بين بضعة أيام إلى بضعة أسابيع ، حتى إنها قد تمتد إلى أشهر.

وتتطلب العودة إلى الروتين الاعتيادي وقتا لبأس به و إعلام المريض بذلك يسهل عليه الأمور إذ يحد من قلقه ومن حالة الاضطراب و الإحباط التي يعيشها.

3/ تعزيز رفاه النفسي أثناء الحجر الصحي:

. تواصلوا مع المريض : يمكن للتواصل الواضح و المتفهم أن يحد من رضات الفعل النفسية غير المرغوبة كما أنه يزيد من اتزان المرضى بإرشادات الصحة العامة.

اعتمدوا تواصلا موجزا حول طبيعة المرض مع الأخذ بعين الاعتبار مدى إدراك المريض و ثقافته كذلك زودوه بأي معلومة أخرى قد تبدو ضرورية.

. شجعوا المريض على التواصل مع أقربائه: ينعكس وضع الأقارب النفسي على حالة المريض إذ أنه ذو تأثير كبير على توازنه العاطفي و يزيد من التزامه في الحجر الصحي، فأكثر ما يريح المريض هو معرفة أن أقاربه بخير و أنهم يتلقون العناية الصحية الجيدة، و أكثر ما يزيد من توتره و قلقه هو سماع أخبار غير مطمئنة حول صحتهم قبل الحجر الصحي ، و امنحوا المرضى وقتا كافيا لكي يتخذوا التدابير المناسبة و ليطمئنوا أقاربهم على صحتهم وليودعوهم و خلال فترة الحجر الصحي ، سهلوا عليهم استخدام التكنولوجيا (إجراء الاتصالات و زيارة مواقع التواصل الاجتماعي)لكي يبقى على اتصال بالعالم الخارجي.

. هيئوا أنفسكم للحجر الصحي: خلال الحجر الصحي ستحتاج العائلات و المؤسسات إلى الطعام ، و الأدوات المنزلية و الأدوية الملائمة ، فعند فرض الحجر الصحي ستكون القدرة و الاعتيادية على التنقل و التبضع محدودة ، لذلك يفضل الحصول على الموارد الضرورية قبل بدء الحجر الصحي إذا أمكن.

اعملوا على الحد من الحجر و الانعزال: أن تنظيم النشاطات خلال الحجر الصحي يقلل من الضجر و من التذمر حول الأعراض الصحية و الشعور بالعزلة و كما ذكر سابقا، من المهم الحصول على شبكة انترنت وأدوات الاتصال السلكي وللاسلكي من أجل الحفاظ على الروابط الاجتماعية و على التواصل عن

بعد في فترت الحجر الصحي غير أن التحكم بالوقت المخصص لوسائل التواصل الاجتماعي ضروري لأن الاطلاع عليها لوقت طويل و زيادة مصادر معلومات غير موثوقة قد تزيد من حدة التوتر.

اعتنوا بأنفسكم: أن المختصين في الرعاية الصحية معرضون أيضا للآثار النفسية الناتجة عن الحجر الصحي، بل و قد يتفاقم وضعهم أذانهم قد يتأثرون بوضع مرضاهم النفسي، تأكدوا من تلبية حالتكم الأساسية أولا لاسيما النوم و الراحة أبقوا على تواصل مع الزملاء و الأقارب.

. عملوا على تقليص مدة الحجر الصحي: عندما تعملون المرضى عن مدة الحجر الصحي حدد فترة معقولة من الناحية العلمية و احرصوا على عدم إتباع نهج حذر للغاية ، كما أنه من المحبذ عدم تمديد فترة الحجر الصحي إلا في حالات الضرورة القصوى.

(**traduction de la langue francais a larabe par mesdanes gealle aboud**)

خلاصة الفصل:

من خلال هذا الفصل استنتجنا أن الحجر الصحي له إيجابيات وسلبيات على الشخص المريض و هناك عوامل تؤدي إلى القيام بالحجر الصحي و قد يؤثر الحجر الصحي نفسيا ولابد من عناية بالمريض و تهيئته من كل الجوانب حتى لا يتأثر بالمرض .

الإطار التطبيقي للدراسة

الفصل الخامس

- تمهيد

1. الهدف من الدراسة

2. مجتمع الدراسة

3. عينة الدراسة

4. منهج الدراسة

5. مجالات الدراسة

6. أدوات جمع البيانات

7. الأساليب الإحصائية المستخدمة

8. تفريغ و تحليل البيانات

9. عرض و مناقشة الفرضيات

- التوصيات

تمهيد:

يعتبر الجانب العملي من أهم الجوانب المستعملة في البحوث ، و التي لا يمكن للباحث الاستغناء عنه، إذ بواسطته يتمكن من التحقيق من فرضياته التي قام بوضعها في الجانب النظري، وسنقوم في هذا الفصل في عرض أهم الإجراءات التي اتبعناها و المتمثلة في الهدف من الدراسة، عينة الدراسة، مجتمع الدراسة، منهج الدراسة، أدوات جمع البيانات، الأساليب الإحصائية ، مجالات الدراسة.و تحليل ومناقشة الفرضيات و تفريغ بيانات الدراسة الميدانية، اعتمادا على المعطيات المتحصل عليها من خلال استمارة الاستبيان التي تم توزيعها على المبحوثين حيث تم الاعتماد في ذلك على التفريغ اليدوي للبيانات و من ثم تبويب الإجابات في شكل جداول بسيطة وتحتوي على الإجابات و تكرارات و نسب المئوية لإيجاد تفسيرات لأجوبة المبحوثين، وتحليل النتائج ومناقشة الفرضيات.

1/ الهدف من الدراسة:

تهدف الدراسة الميدانية إلى التحقيق من مدى صحة الفرضيات أو خطئها و دراستنا هذه تهدف إلى تأكد من مدى تأثير إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية.

2/ مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من 567 تلميذ من الطور المتوسط بمتوسطة 19 مارس دائرة بوتليليس ولاية وهران للعام الدراسي2022/2021و أخذنا منه 50 تلميذ و تلميذة من مستوى الأولى و الثانية و الثالثة و الرابعة متوسط.

3/ عينة الدراسة:

تعرف العينة على أنها: هي الجزء الذي يختاره الباحث وفق طرق محددة حث تمثيلا علميا و تستخدم طريقة العينة في البحث في حالات المجتمعات الكبيرة التي تعد مفرداتها بالآلاف .

وعليه فأن عينة الدراسة هي الجزء الذي يمثل المجتمع ، لأن الباحث لا يستطيع أن يأخذ كل الأفراد لدراسته لأنه يتطلب جهدا كبيرا لهذا الباحث يختار عينة لدراسته ، و لهذا اخترنا العينة القصدية لمجتمع دراستي.

وعليه فقد اخترت كعينة لهذه الدراسة 50 مفردة من تلاميذ الطور المتوسط الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية من أجل معرفة أثر إدمان عليها.

4/منهج الدراسة:

يرتبط نوع المنهج بطبيعة الدراسة، و قد تم الاعتماد في دراستنا هذه على المنهج الوصفي لأنه يساعدنا على جمع المعلومات الدقيقة العينة، كونه يهدف إلى توفير بيانات و حقائق موضوع البحث و التأكد من صحتها.

أما المنهج الوصفي فهو عبارة عن طريقة توصف من خلالها الظاهرة وصفا موضوعيا من خلال البيانات التي عليها باستخدام أدوات و تقنيات البحث العلمي.

(حامد خالد،2008،ص43)

5/ مجالات الدراسة:

و تشمل المجالات التالية : المجال المكاني و الزمني.

1/ المجال المكاني: أجريت الدراسة الميدانية بمتوسطة "19 مارس" التي تقع في بلدية بوتليليس ولاية وهران

2/ المجال الزمني: يقصد بالمجال الزمني الوقت الذي استغرقته الدراسة ، فقد استغرقت الدراسة من حيث المجال النظري ثلاثة أشهر بدءا من شهرا نوفمبر، أما من حيث الإطار الميداني فقد دام 15 يوما .

6/أدوات جمع البيانات:

تعتبر أدوات جمع البيانات جحر الزاوية في نجاح البحث العلمي و تحقيق أهدافه على حسن اختيار الأدوات الأساسية المناسبة، حيث يستخدمها في جمع البيانات و المعلومات في ميدان الدراسة حيث اعتمدنا في دراستنا على الاستمارة فهي الوسيلة العلمية التي تساعد الباحث على جمع الحقائق و البيانات حول موضوع الدراسة، و تعرف بأنها مجموعة من الأسئلة المكتوبة يتم إعدادها للحصول على المعلومات أو آراء المبحوثين حول ظاهرة ما، و تعد من أكثر الأدوات استخداما لجمع البيانات حيث أنها توفر من الجهد و الوقت على الباحث.

(عبد الوهاب ،1988،ص45)

7/ الأساليب الإحصائية المستخدمة:

لمعالجة المعلومات المتحصل عليها من الاستبيان المسترجعة استخدامنا العديد من الأساليب الإحصائية و من بين هذه الأساليب :

. النسبة المئوية : وذلك لإعطائنا صورة أوضح لوصف المعطيات فهي تساعدنا في إظهار نسبة الإجابات لكل مفردة.

التكرارات المطلقة: وهي عدد الإجابات في كل من الاقتراحات الموضوعية و التي تساعد في حساب النسبة المئوية.

8- تفريغ و تحليل النتائج:

جدول رقم (01) :يمثل متغير الجنس لأفراد العينة .

الجنس	التكرار	% النسبة المئوية
ذكر	25	50
أنثى	25	50
المجموع	50	100

من خلال الجدول يتضح أن نسبة أفراد العينة لفئة الذكور تمثل50 **%** كما تمثل نسبة الإناث كذلك50 **%**و عليه نلاحظ أن نسبة كل من الفئتين متساوية في مجتمع البحث، و يرجع سبب هذا الاختيار المقصود التعرف على الأطفال أكثر إدمان على الألعاب الالكترونية.

الجدول رقم(02): يمثل المستوى التعليمي لأفراد العينة.

المستوى التعليمي	التكرار	%النسبة المئوية
السنة الأولى	12	24
السنة الثانية	13	26
السنة الثالثة	13	26
السنة الرابعة	12	24
المجموع	50	100

من خلال الجدول يتضح أن نسبة تلاميذ السنة أولى و تلاميذ السنة الرابعة قدرت نسبتهما ب 24**%** والسنة الثانية و السنة الثالثة نسبتهما قدرت ب 26 **%**وكان كل مستويين متساويين.

الجدول رقم (03): يمثل سن أفراد العينة .

السن	*التكرار*	% النسبة المئوية
من 11إلى13	*27*	54
من 14إلى15	*15*	30
فوق15	*08*	16
المجموع	*50*	100

يوضح الجدول سن التلاميذ حيث قدرت نسبة السن من 11 إلى 13 بنسبة 54 **%**و من 14 إلى 15 ب30 و فوق 15 قدرت ب 16**%**.

الجدول رقم (04) يمثل ماذا يملك أفراد العينة من أجهزة.

الأجهزة	التكرار	%النسبة المئوية
حاسوب	7	14
هاتف ذكي	25	50
كلاهما	18	36
المجموع	50	100

يوضح الجدول ما يملك أفراد العينة من أجهزة بحيث قدرت نسبة التلاميذ الذين يملكون الحاسوب حيث قدرت نسبته ب 14**%** و الهاتف الذكي قدرت نسبته ب 50 **%**و التلاميذ الذين يملكوهم كلاهما قدرت نسبتهم ب 36**%**.

الجدول رقم (05): يمثل الفترة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب

الفترة	التكرار	%النسبة المئوية
مرة في الأسبوع	06	12
مرتين في الأسبوع	06	12
عطلة الأسبوع	18	36
كل يوم	20	40
المجموع	50	100

يوضح الجدول فترة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بحيث قدرة نسبة مرة في اليوم بنسبة 12**%** و نسبة مرتين في الأسبوع قدرت نسبته ب 12**%** و عطلة الأسبوع قدرت نسبته ب 36و كل يوم قدرت نسبته ب 40 **%.**

الجدول رقم(06): يمثل المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب.

المدة	التكرارات	%النسبة المئوية
ساعة	03	06
ساعتين	45	90
نصف ساعة	02	04
المجموع	50	100

يوضح الجدول المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الالكترونية فلقد قدرا نسبة مدة ساعة بنسبة06 **%**و مدة ساعتين بنسبة 90**%** و نصف ساعة ب04 **%.**

الجدول رقم(07) يمثل اللعبة المفضلة لدي أفراد العينة.

اللعبة	التكرار	%النسبة المئوية
فريفاير	**14**	**28**
بابيجي	**16**	**32**
كرة القدم	**12**	**24**
8 بول بال	**2**	**4**
الألعاب الحربية	**1**	**2**
لعبة كراش	**1**	**2**
المشاهدة على اليوتيوب	**3**	**6**
سيكلة	**1**	**2**
مجموع	**50**	**100**

يوضح الجدول أن نسبة لعبة فريفاير قدرت نسبتها ب 28 **%**و لعبة بابجي ب 24 **%**و لعبة 8 بول بال قدرت ب 4 **%**و الألعاب الحربية ب 2 **%**و لعبة كراش ب 2 **%**و المشاهدة على اليوتيوب ب 6 **%**و سيكلة ب 2 **%.**

الجدول رقم (08) : يمثل معظم أوقات الفراغ يقضونها في ممارسة الألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرارات	%النسبة المئوية
دائما	15	30
غالبا	21	42
أحيانا	09	18
نادرا	05	10
أبدا	0	0
المجموع	50	100

يوضح الجدول معظم أوقات فراغ لأفراد العينة التي يقضونها في ممارسة الألعاب الالكترونية بحيث قدرت نسبة دائما ب 30 **%**و غالبا ب 42 **%**و أحيانا ب 18 **%**و نادرا ب 10**%** ثم تليها نسبة أبدا ب 0 **%.**

الجدول رقم(09):يمثل أن عندما يبدأ أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية لا يستطيعوا التوقف.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	11	12
غالبا	12	24
أحيانا	16	32
نادرا	7	14
أبدا	4	8
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن عدم توقف أفراد العينة عند بدأهم في ممارسة الألعاب الالكترونية حيث قدرت نسبة دائما ب 12 **%**و غالبا ب 24 **%**و أحيانا ب32 **%** ونادرا ب 14 **%**و أبدا ب 8**%**.

الجدول رقم(10):يمثل ممارسة الألعاب الالكترونية لأفراد العينة لكي يتجنبوا ما يحصل لهم في الحياة.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	08	16
غالبا	05	10
أحيانا	10	20
نادرا	07	14
أبدا	20	40
المجموع	50	100

يوضح الجدول نسبة أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية لكي يتجنبوا ما يحصل لهم في الحياة حيث قدرت نسبة دائما ب 16**%** و غالبا ب 10**%** وأحينا ب 20**%** نادرا ب 14**%** و أبدا ب قدرت نسبتها ب 40 **%**.

الجدول رقم (11) :يبين صعوبة تقليص عدد الساعات التي يمارسون فيها الألعاب الالكترونية لأفراد العينة.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	**6**	**12**
غالبا	**6**	**12**
أحيانا	**19**	**38**
نادرا	**6**	**12**
ابدا	**12**	**24**
المجموع	**50**	**100**

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت نسبتها ب 12 **%**و غالبا ب 12 **%**و أحيانا ب 38 **%**و نادرا ب 12 **%**و أبدا ب 24**%**.

الجدول رقم(12):يمثل غضب أفراد العينة عندما لم يكونوا قادرون على ممارسة الألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	13	26
غالبا	7	14
أحيانا	9	18
نادرا	10	20
أبدا	11	22
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 26 **%**و نسبة غالبا ب 14**%** و أحيانا ب 18 **%**و نادرا ب 20 **%**و تليها نسبة أبدا ب 22**%**.

الجدول رقم(13):يمثل مداخلة أفراد العينة في شجار مع أفراد أسرتهم أو أحد أقاربهم إذا حاولوا منعهم من ممارسة الألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	11	22
غالبا	4	8
أحيانا	5	10
نادرا	8	16
أبدا	22	44
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 22**%** و نسبة غالبا قدرت ب 8 **%**و نسبة أحيانا قدرت ب 10**%** و نادرا ب 16**%** و أبدا ب44**%** .

جدول رقم (14): يمثل تجاهل أصدقائهم و أفراد أسرتهم عند ممارستهم للألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	14	28
غالبا	8	16
أحيانا	5	10
نادرا	5	10
أبدا	18	36
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 28 **%**و نسبة غالبا ب 16 **%**و أحيانا قدرت نسبتها ب 10 **%**و نادرا ب**%**10 و أبدا ب 36**%.**

الجدول رقم(15): يمثل صعوبة إجابة أفراد العينة على الوقت الذي يقضونه في ممارسة الألعاب الالكترونية

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	9	18
غالبا	10	20
أحيانا	15	30
نادرا	7	14
أبدا	9	18
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 18**%**و نسبة غالبا ب 20**%**و نسبة أحيانا قدرت ب 30 **%**و نادرا ب 14 **%**و أبدا ب 18**%.**

الجدول رقم (16): يمثل أن ممارسة الألعاب الالكترونية لأفراد العينة يحرمهم من النوم.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	14	28
غالبا	11	22
أحيانا	12	24
نادرا	03	06
أبدا	10	20
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 28 **%**و غالبا ب 22 **%**و أحيانا ب 24 **%**و نادرا ب 06 **%**و أبدا ب 20**%.**

الجدول رقم(17): يمثل أن أفراد العينة عند ممارستهم للألعاب الالكترونية يتركون مهامهم الحياتية.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	10	20
غالبا	9	18
أحيانا	8	16
نادرا	5	10
أبدا	18	36
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت نسبتها ب 20 **%**و غالبا ب 18 **%**و أحيانا ب 16 **%**و نادرا قدرت نسبتها ب 10**%**و أبدا ب 36**%.**

الجدول رقم (18): يمثل أن أفراد العينة حتى لو لم يكونوا قريبون من الكمبيوتر أو الهاتف الذكي يفكرون بممارسة الألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	16	32
غالبا	13	26
أحيانا	08	16
نادرا	05	10
أبدا	08	16
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 32 **%**و نسبة غالبا ب 26 **%**و أحيانا ب 16 **%**و نادرا ب10 **%**و أبدا ب 16**%.**

الجدول رقم (19): يمثل أن أفراد العينة محتاجين إلى المزيد من الوقت في ممارسة الألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	13	26
غالبا	17	34
أحيانا	06	12
نادرا	04	08
أبدا	10	20
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت بنسبة 26 **%**و غالبا ب 34 **%**و أحيانا ب 12 **%**و نادرا ب 08 **%**و أبدا ب 20**%**.

الجدول رقم(20): يبين أن أفراد العينة حاولوا الابتعاد عن ممارسة الألعاب الالكترونية دون جدوى.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	11	22
غالبا	09	18
أحيانا	08	16
نادرا	02	04
أبدا	20	40
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت نسبتها ب 22 **%**و غالبا ب 18 **%**و أحيانا ب 16 **%**و نادرا ب 04 **%**و أبدا 40**%**.

الجدول رقم (21): يبين أن أفراد العينة يشعرون بالقلق عند توقفهم عن ممارسة الألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	13	26
غالبا	12	24
أحيانا	10	20
نادرا	02	04
أبدا	13	26
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 26 **%**و غالبا ب 24 **%**و أحيانا ب 20 **%**و نادرا قدرت ب 04 **%**و أبدا ب 26**%**.

الجدول(22): يبين أن أفراد العينة أن أفضل الأوقات عندهم هو الوقت الذي يمارسون فيه الألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	11	12
غالبا	09	18
أحيانا	08	16
نادرا	02	04
أبدا	20	40
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 12 **%**و نسبة غالبا قدرت ب 18 **%**و أحيانا قدرت ب 16 **%**و نادرا ب 04 **%**و تليها نسبة أبدا ب 40**%**.

الجدول (23): يمثل أن أفراد العينة يعتقدون أن أفضل الانجازات الالكترونية هي الألعاب الالكترونية.

الإجابات	تكرار	%النسبة المئوية
دائما	13	26
غالبا	12	24
أحيانا	10	20
نادرا	02	04
أبدا	13	26
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت نسبتها ب 26 **%**و غالبا ب 24 **%**و أحيانا ب 20 **%**و نادرا ب 04 **%**و أبدا ب 26**%**.

الجدول رقم (24): يبين أن أفراد العينة يضحون بنشاطات اجتماعية و أكاديمية من أجل ممارسة الألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	06	12
غالبا	08	16
أحيانا	09	18
نادرا	07	14
أبدا	20	40
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 12 **%**و غالبا قدرت ب 16 **%**و أحيانا قدرت نسبتها ب 18 **%**و نادرا ب 14 **%**و أبدا ب 40**%**.

الجدول (25): يبين أن أفراد العينة يمارسوا الألعاب الالكترونية من أجل المرور بمشاكل الحياة.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	09	18
غالبا	06	12
أحيانا	11	22
نادرا	06	12
أبدا	18	36
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 18 **%**و غالبا ب 12 **%**و أحيانا ب 22 **%**و نادرا ب 12 **%**و أبدا قدرت ب 36**%.**

الجدول (26): يبين أن أفراد العينة يتغلبوا على مشاعر الحجز التي تنتابني بممارسة الألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	10	20
غالبا	08	16
أحيانا	11	22
نادرا	12	24
أبدا	09	18
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب دائما 20 **%**و غالبا ب 16 **%**و أحيانا ب 22 **%**و نادرا ب 24 **%**و قدرت نسبة أبدا ب18**%.**

الجدول رقم (27): يبين أن أفراد العينة يشعرون بأفضل عند ممارستهم للألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	14	28
غالبا	11	22
أحيانا	11	22
نادرا	07	14
أبدا	07	14
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 28 **%**و غالبا ب 22 **%**و أحيانا كذلك ب 22 **%**و نادرا ب 14 **%**و أبدا كذلك قدرت ب 14**%**.

الجدول رقم (28) :يبين أن أفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية على الألعاب الأخرى.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	16	32
غالبا	12	24
أحيانا	09	18
نادرا	07	14
أبدا	06	12
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 32 **%**و غالبا ب 24 **%**و أحيانا ب 18 **%**و نادرا ب 14 **%**و أبدا ب 12**%**.

الجدول رقم(29) : يبين أن أفراد العينة يشعرون بالتعاسة عندما تمنعهم الظروف من ممارسة الألعاب الالكترونية.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	12	24
غالبا	07	14
أحيانا	07	14
نادرا	09	18
أبدا	15	30
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 24%و غالبا ب 14 %و أحيانا ب 14 %و نادرا ب 18 %و أبدا ب 30%.

المحور الثاني: الانعكاسات الايجابية للحجر الصحي.

الجدول رقم (30): يبين أن أفراد العينة أصبحوا يقضون الكثير من أوقاتهم مع أسرتهم و الاطمئنان على أقاربهم.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	21	42
غالبا	10	20
أحيانا	13	26
ناذرا	4	8
أبدا	2	4
المجموع	50	100

يوضح الجدول :أن نسبة دائما قدرت ب42 %غالبا ب20 %أحيانا ب26 % نادرا ب8 %وأبدا 4%.

الجدول رقم(31): يبين أن أفراد العينة تمكنوا من إتمام الكثير من الأمور العالقة.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	11	22
غالبا	12	24
أحيانا	10	20
نادرا	7	14
أبدا	9	18
المجموع	50	100

يوضح الجدول: أن نسبة دائما قدرت ب 22%،غالبا ب 24%،أحيانا ب 20%،نادرا ب 14%وأبدا18%.

الجدول رقم (32): يبين أن أفراد العينة توقفوا عن الدراسة في ظل جائحة كورونا

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	17	21
غالبا	7	14
أحيانا	9	18
نادرا	7	14
أبدا	10	20
المجموع	50	100

يوضح الجدول: أن نسبة دائما قدرت ب21%، غالبا ب14 %،أحيانا ب18%،نادراب14 %أبدا ب20% .

الجدول رقم (33): يبين أن أفراد العينة من خلال فترة الحجر الصحي تمكنوا من اكتشاف مواهبهم و قدراتهم.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	17	34
غالبا	8	16
أحيانا	12	24
نادرا	5	10
أبدا	7	14
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 34**%**و غالبا ب 16 **%**و أحيانا ب 24 **%**و نادرا ب 10 **%**و أبدا ب14**%.**

الجدول رقم(34): يبين أن أفراد العينة في ظل الجائحة كورونا نصحهم الأطباء بتقوية المناعة من أجل مواجهة خطر الفيروس.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	24	48
غالبا	11	22
أحيانا	7	14
نادرا	6	12
أبدا	2	4
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت نسبتها ب 48 **%**و نسبة غالبا قدرت بنسبة 22 **%**و أحيانا قدرت ب 14 **%**و نادرا ب 12 **%**و أبدا ب 4**%.**

الجدول رقم (35): يبين أن أفراد العينة هل استفادوا من التعليم عن بعد.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	**16**	**32**
غالبا	**4**	**8**
أحيانا	**11**	**22**
نادرا	**7**	**14**
أبدا	**12**	**24**
المجموع	**50**	**100**

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب 32**%**وغالبا ب 8 **%**و أحيانا قدرت ب 22 **%**و نادرا ب 14 **%**و أبدا ب 24**%.**

الجدول رقم(36): يبين أن أفراد العينة أصبحوا يصلوا الصلوات الخمس في أوقاتها في ظل الحجر الصحي.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	**26**	**52**
غالبا	**9**	**18**
أحيانا	**6**	**12**
نادرا	**7**	**14**
أبدا	**2**	**4**
المجموع	**50**	**100**

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت بنسبة 52 **%**و غالبا ب 18 **%**و أحيانا قدرت ب 12 **%**و نادرا قدرت ب 14**%** و أبدا ب 4**%.**

الجدول رقم (37): يبين أن أفراد العينة أصبحوا يروا أن مبادرات النظافة و التشجير أصبحت منتشرة.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	**24**	**48**
غالبا	**11**	**22**
أحيانا	**8**	**16**
نادرا	**4**	**8**
أبدا	**3**	**6**
المجموع	**50**	**100**

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب48 **%**و نسبة غالبا قدرت ب 22 **%**و نسبة أحيانا قدرت ب 16 **%**و نادرا قدرت ب 8 **%**و أبدا قدرت ب 6**%**.

الجدول رقم (38): يبين أن أفراد العينة تعلموا ضرورة التعقيم و التباعد في حياتهم اليومية من أجل الحماية من أي عدوى.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	29	58
غالبا	9	18
أحيانا	4	8
نادرا	6	12
أبدا	2	4
المجموع	50	100

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت ب58 **%**و غالبا ب 18 **%**و أحيانا ب 8 **%**ونادرا ب 12 **%**و أبدا ب 4**%**.

جدول رقم(39):يبين أن فراد العينة قاموا بعدة دورات تكوينية عن بعد.

الإجابات	التكرار	%النسبة المئوية
دائما	**10**	**20**
غالبا	**6**	**12**
أحيانا	**11**	**22**
نادرا	**7**	**14**
أبدا	**16**	**32**
المجموع	**50**	**100**

يوضح الجدول أن نسبة دائما قدرت بنسبة 20 **%**و نسبة غالبا قدرت ب 12**%** و نسبة أحيانا بنسبة 22 **%**و نسبة نادرا قدرت ب 14 **%**و نسبة أبدا قدرت ب 32**%**.

9- عرض و مناقشة الفرضيات:

في إطار موضوع بحثنا و الذي يتطرق إلى دراسة أثر إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي و من خلال توزيع استبيان و جمع البيانات توصلنا إلى النتائج التي سبق عرضها و سنقوم بمناقشتها في ضوء الفرضيات المطروحة و التحليل الإحصائي .

مناقشة الفرضية الأولى: انتشرت ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي.

بغرض التعرف عما إذا انتشرت ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي قمنا بجمع بيانات الاستبيان لجميع أفراد العينة المتمثلة في 50 فرد وباستعمال النسبة المئوية.

من خلال الأسئلة توصلنا إلى أن أهم وسيلة يملكها الطفل لاستخدام الألعاب الالكترونية هو الهاتف الذكي بحيث قدرت نسبته ب50 **%**وأصبح الطفل يقضي مدة أطول في ممارسة الألعاب الالكترونية تتمثل في ساعتين في كل يوم بحيث كانت نسبتها 90 **%**و أصبحوا يفضلون كل اليوم يقضونه في اللعب بحيث نسبته 40 **%**و اللعبة التي أصبحوا مدمنين عليها هي لعبة بابجي فكانت نسبتها 24 **%**من بين الألعاب الأخرى ومن كثرة استخدامها أصبح الطفل يضحي بنشاطاته من أجل ممارسة الألعاب الالكترونية حيث قدرت نسبتها ب 40 **%**و دائما أصبح يشعر بأنه محتاج إلى المزيد من الوقت ب 34 **%**و هذا ما أكد من حيث دراسات السابقة تحت دراسة التي قامت بها نسرين مراد حول دلالات في الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على المراهقين ، و كذلك دراسة مريم قويدر حول أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال و دراسة فاطمة همال في تأثير الألعاب الالكترونية التي تلعب على الانترنت على الطفل الجزائري ودراسة أميرة مشري حول أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية و توصلت إلى أن أغلبية التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية و هنا نثبت صحة تحقق الفرضية.

مناقشة الفرضية الثانية: تأثر الألعاب الالكترونية على الأطفال.

من خلال النتائج توصلنا إلى أن الألعاب الالكترونية تأثر على الأطفال و من خلال النتائج نلاحظ كذلك:

أن الألعاب الالكترونية تحرم الطفل من النوم حيث قدرت نسبتها ب 28 **%**و تجعله يتشاجر مع أفراد أسرته من خلال منعه من ممارسة الألعاب الالكترونية قدرت نسبتها ب 44**%**وخاصة عند ابتعاده عن الهاتف الذكي يبقى دائما في التفكير لممارسة الألعاب الالكترونية حيث قدرت نسبتها ب 32 **%**و أصبح يتجاهل أصدقائه عند لعبه قدرت نسبتها ب 36 **%**و عدم توقفه من ممارسة الألعاب الالكترونية و أصبح عندما يكون غير قادرا على اللعب يغضب قدرت بنسبة 26 **%**ونظرته للألعاب الالكترونية أصبح يراها أنها أفضل الانجازات بحيث قدرت نسبتها ب 26**%** و يشعر بالتعاسة عندما تمنعه الظروف من اللعب قدرت نسبتها ب 30 **%**مخ خلال تأثره بالألعاب الالكترونية أصبح يشعر بأنه أفضل عند ممارسته للألعاب الالكترونية قدرت بنسبة 28 **%**و هذا ما أكدت عليه بعض الباحثتان من خلال الدراسات السابقة منها نورة السعدي التي أكدت في مقالة لها على أن ممارسة الألعاب الالكترونية كانت السبب في بعض المآسي و دراسة نسيمة بلغزالي بعنوان تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع بحيث رأت أن الألعاب الالكترونية تأثيرا سلبيا على صحة اللاعبين، ودراسة نداء إبراهيم تحت عنوان إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الأطفال فقد حدد ت النتائج في إدمان الأطفال على هذا النوع من الألعاب إضافة إلى تأثيرها السلبي على اللقاءات و الجلسات العائلية, فلقد تحققت صحة هذه الفرضية .

مناقشة الفرضية الثالثة : ساهم الحجر الصحي في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية.

من خلال الأسئلة توصلنا إلى أن الحجر الصحي لا يساهم في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية لأن أغلبية أفراد العينة كانوا يستخدمون الألعاب الالكترونية و في نفس الوقت قاموا بعدة أمور إيجابية مثل قيام الطفل بعدة دورات تكوينية قدرت نسبتها ب 32 **%**أصبحوا يصلوا معظم صلاتهم في أوقاتها حيث قدرت توقفهم عن الدراسة قدرت بنسبة 34 **%**و استفادته من التعليم عن بعد 32 **%**و نصحهم الأطباء بتقوية مناعتهم قدرت بنسبة 32 **%**و قضوا الكثير من الأمور صعبة كانت لديهم قدرت بنسبة 26 **%**و ما جاء في الدراسات السابقة عكس ما توصلنا إليه من خلال النتائج ، المتوصل إليها بحيث قامت أمال كزيز بدراسة تحت عنوان ثقافة الحجر الصحي في ظل وباء كورونا على عينة خاضعين للحجر الصحي فلقد توصلت إلى نتائج دراسة ، الاستهزاء بتطبيق معايير الحجر الصحي دليل على غياب الوعي بخطورة الأوبئة و عدم استيعاب فكرة التباعد الاجتماعي و تطبيقها و دراسة العربي الجديد في الآثار النفسية للحجر الصحي و بين الأسمري أنه في ظل أزمة كورونا، أصبح عمل رب الأسرة و يرى برقوق أن تقليل الاتصال البشري يؤدي إلى الشعور بالملل و الإحباط و القلق وهنا ومن خلال النتائج ننفي صحة الفرضية.

10- التوصيات:

- انتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من ألعاب الكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية.
- تقديم النصائح و التوجيهات المناسبة و الأنفع مثل الألعاب الالكترونية التعليمية.
- تخصيص الوقت المناسب للعب بهذه الألعاب الالكترونية.
- توفير جو من التسلية و الترفيه لابتعاد أطفالهم عن الألعاب الالكترونية و ذلك من خلال الخروج في نزهة.
- قيام بأفعال أخرى بدل لعب الألعاب الالكترونية مثل حفظ القرآن.
- المشاركة في النشاطات الثقافية.

خاتمة:

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في أثر إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من أطفال متمدرسين ، حيث يمكن القول أن الألعاب الالكترونية وسيلة جديدة و حديثة للعب حيث أصبحت تتيح للطفل فرص للتعلم و الاكتشاف و المغامرة ، كما تمكنت هذه الألعاب أيضا من السيطرة على عقول الأطفال وجدبهم لاستخدامها و الإدمان عليها، و استغلال معظم أوقاتهم في اللعب ، لكن اليوم وفي ظل التطور التكنولوجي الثورة المعلوماتية التي يشهدها العالم أتاح للطفل وسائط تكنولوجية متعددة تمكنه من خلالها الاستخدام و الانجذاب نحو العاب جديدة تسمى بالألعاب الالكترونية و تخليه عن الألعاب التقليدية، حيث حاولت الباحثة أن تلم بالموضوع من عدة جوانب باعتبار الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية هي وسيلة بالدرجة الأولى الأسهل في ممارسة الألعاب الالكترونية خاصة في ظل الحجر الصحي تمكنوا باكتساب عدة مواهب و الحرص على تطوير القدرات و الاستفادة منه، ومن خلال إجراء الدراسة للعينة المختارة من أطفال متمدرسين بالمتوسط من جميع المستويات استطعت أن أستخلص أن الألعاب الالكترونية مؤثرة بشكل كبير عليهم حتى أصبحوا إلى درجة الإدمان لأن الألعاب الالكترونية أصبحت الوسيلة المفضلة لدى الطفل لملئ أوقات فراغه باعتبارها مصدر التسلية، لكن الاستخدام المفرط لها يؤدي إلى الإدمان عليها.

قائمة المراجع

1. الكتب

1 شحروري مها حسني، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ، عمان ، دار المسيرة ،2008، ص46.

2. محمد عودة الريماوي، علم النفس النمو الطفولة و المراهقة، الطبعة الأولى ، دار الفكر ناشرون و موزعون ، عمان ، 2012، ص 45.

3. محمد عودة سعيد مرسي، فن التربية الأولاد في الإسلام، دار الطباعة و النشر الإسلامية ، طبعة2 ، القاهرة ، 2004، ص 171.

4. عاطف عدلي فهمي، معلمة الروضة، طبعة الأولى ، دار المسيرة ، عمان ، 2013،ص200،199.

5. محمد محمود بني يونس، السيكولوجية الطفل المبكرة ، دار الثقافة عمان، 2005،ص13.

6. محمد عودة الريماوي، علم النفس النمو الطفولة والمراهقة، طبعة الثانية، دار المسيرة وللنشر، عمان ، 2008،ص246.

7. محمد أحمد همشري، النشأة الاجتماعية للطفل، دار الصفاء، عمان ، طبعة الثانية، 2013، ص 96.

8. علاء الدين كفافي، علم النفس لارتقائي(سيكولوجية الطفولة و المراهقة) ، دار الفكر ، عمان ، 2009،ص210.

9. محمد عبد الفتاح محمد، ظواهر و مشكلات الأسرة و الطفولة المعاصرة من منظور الخدمة الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية ، طبعة الأولى، 2009، ص 154.

10. حاتم محمد آدم ، الصحة النفسية للطفل من الميلاد حتى 12 سنة، الطبعة الأولى ، مؤسسة اقرأ ، مصر ، 2003، ص195، 196.

11. أحمد مختار عمر، اللغة العربية المعاصرة ، الطبعة الأولى ، عالم الكتب القاهرة، 2008، ص1405.

12. فتيحة كركوش،علم النفس الطفل ، ديوان المطبوعات الجامعية الجزائر، 2008، ص16.

13. محمد مصطفي زيدان، النمو النفسي للطفل و المراهق، الطبعة الأولى، المنشورات الجامعية الليبية، 1972، ص117.

14علي فاتح الهنداوي، علم النفس النمو ا لطفولة و المراهقة، الطبعة الثانية، دار الكتب الجامعية ، الإمارات العربية المتحدة، 2002.

15. رمضان محمد القدافي، علم النفس النمو الطفولة و المراهقة، بدون طبعة، المكتبة الجامعية، الإسكندرية، 2000، ص292.

16. مريم سليم، علم النفس النمو الطفولة و المراهقة، دار النهضة العربية بيروت، الطبعة الأولى، 2006، ص292.

17. غالب عوض النوايسة، الانترنت و النشر الالكتروني، دار صفاء للنشر عمان ، الطبعة الأولى، 2011،ص30.

.18. سليم عبد النبي، الإعلام التلفزيوني، دار أسامة للنشر ، الأردن ، 2009، ص27، 149.

19. تهاني حسين ، طفل ما قبل المدرسة ، عمان ، دار الأعصار العلمي للنشر و التوزيع ، الطبعة الأولى، 2011، ص126.

20. سامي محسن الختاتنة ، مشكلات طفل الروضة ، عمان ، دار و مكتبة الحامد للنشر و التوزيع، طبعة الأولى، 2013،ص21.

21. مروة شاكر الشربيني، المراهقة و أسباب الانحراف، دار الكتاب الحديث، القاهرة، 2006،ص59،60.

22. حامد خالد، منهجية البحث في العلوم الاجتماعية، جسور للنشر و التوزيع، الجزائر،2008، ص43.

23. عبد الوهاب إبراهيم، أساس البحث العلمي، مكتبة النهضة العلمية مصر، 1988، ص45.

24. محمد بن محمود آل عبد الله، سيكولوجية الطفولة و الأمومة مشكلات و حلول، دار الوفاء لدنيا الطباعة و النشر، 2016،ص58.

2/ المذكرات و الرسائل الجامعية:

1. أميرة مشري، أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائر، رسالة ماجستير(منشورة عبر الشبكة الدولية للمعلومات) جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، قسم العلوم الإنسانية ، الجزائر ،2017.

2. نسيمة بلغزالي ، تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع دراسة ميدانية حول الطفل المراهق ، رسالة ماجستير (منشورة إلكترونيا) كلية العلوم الاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس ، الجزائر ، 2016.

3. هناء سعادو و نوال بن مرزوق، الألعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، رسالة ماجستير (منشورة إلكترونيا على الشبكة الدولية للمعلومات) جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر، 2016.

4. نسرين محمد إسماعيل مراد، الدلالات في الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيراتها على المراهقين ، دراسة في إطار نظرية المسؤولية الاجتماعية، رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة ألمانيا، كلية التربية النوعية قسم الإعلام التربوي،2018.

5. سميحة برتيمة ، الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر ، رسالة ماجستير (منشورة على شبكة المعلومات الدولية) جامعة محمد خيضر . بسكرة ، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر، 2017.

6. عادل سلطاني ، الألعاب الالكترونية و تأثيرها في إعادة تشكيل الثقافة و تأثيرها في إعادة تشكيل للثقافة الشباب في عصر العولمة جامعة محمد خضير، بسكرة رسالة ماجستير، قسم علوم اجتماعية تخصص علم الاجتماع اتصال و علاقات عامة،2012/2011، ص 5.

7. سارة محمود عبد الرحمان حمدان ، إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم ، رسالة قدمت لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية تخصص المناهج و طرق التدريس كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط ، 2016، ص3 ،35.

8. أحمد فلاق ، الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو، دراسة في القيم و التغيرات ، أطروحة دكتوراه ، جامعة الجزائر ، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، الجزائر ، 2009،2008،ص113.

9. فاطمة همال : الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير تخصص الإعلام و تكنولوجيا الاتصال الحديثة قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية و العلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2012، ص43.

10. مريم قويدر: أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص مجتمع المعلومات ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر 3، 2013، ص138 ، 147، 143، 149.

11. بشير نمرود، ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12. 15 سنة) القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس . الجزائر ، رسالة ماجستير ، جامعة الجزائر ، معهد التربية البدنية و الرياضية نظرية و منهجية التربية البدنية و الرياضية ، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر ، 2008، ص84.

12. عبيد الحربي، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي و بقاء أثر التعلم في الرياضيات ، رسالة دكتوراه (منشورة) جامعة أم البواقي، المملكة العربية السعودية، 2002.

13. حكيم عقون ، و عبد القادر بكة، ألعاب الفيديو و انعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي و بعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (18.15) ، رسالة ماجستير (منشورة على شبكة المعلومات الدولية)، جامعة قاصدي مرياح . ورقلة ، معهد علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية ، الجزائر، 2015.

14. نداء سليم إبراهيم ، إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (6.3 سنوات) و سلبيات من وجهة نظر الأمهات و معلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير ، (منشورة على شبكة الانترنت) جامعة الشرق الأوسط ، كلية العلوم التربوية، الأردن.

15. نحو مجتمع المعرفة ، أثر معطيات و مظاهر مجتمع المعرفة على الطفل صحيا و اجتماعيا و نفسيا ، جامعة الملك عبد العزيز، سلسلة دراسات يصدرها مركز الدراسات الإستراتيجية ، الإصدار 44 ، ص32،35.

3/ المجلات:

1. أماني عبد النواص صالح حسن، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي و الذكاء الاجتماعي لدى الأطفال ، دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، مجلة العلوم التربوية و النفسية، الجامعة الإسلامية بغزة ، مجلد 25، العدد3، 2016، ص230.252.

2. نورة السعد، الخطر في العاب الفيديو للأطفال ، جريدة الرياض، العدد 13406، الثلاثاء 27 محرم 1426هـ .8مارس، 2005.

3. مرح مؤيد حسن، ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل و تأثيرها على الفرد ، مجلة إضاءات موصلية، العراق، العدد 75، 2013.

4. عاطف محمود عبد العالي، محمد السيد النجار ، فعالية برنامج ألعاب تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض مجلة العوم التربوية ، العدد الثالث ، الجزء الثاني، جويلية،2014،ص640.

5. على سليمان الصوالحة، يسرى راشد العويمر و على مصطفى العليمات علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني و السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة ، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث و الدراسات التربوية و النفسية ، مجلد4، عدد16، فلسطين، 2016.

6. يحي القبالي، فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات و الدافعية للإنجاز لدى الطلبة المتفوقين في السعودية ، المجلة العربية لتطوير التفوق ، المجلد 3 ، 2012،ص85 ، 93.

7. مها شحروري و محمد الريماوي، أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر و حل المشكلات و اتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن ، مجلة دراسات العلوم التربوية ، المجلد38، العدد 2 ،2013،ص 637. 649.

8. نجلاء نصير بشور، الألعاب الالكترونية، إيجابيات و سلبيات ، المجلة التربوية ، العدد 31، نشرين الثاني، 2004، ص5.

9. أمين علام: الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة و جزر الهلوسة، البلايستيشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة إعلام الأسبوعية العدد 05 ، من 22 أكتوبر إلى 29 أكتوبر 2006، ص13.

10. الزيودي ماجد محمد، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، مجلة التربوية ، جامعة طيبة للعلوم ، السعودية،2015، ص5. 21. 16 . 17 . 18.

11. أمال كزيز ، مجلة أكاديمية للبحوث في العلوم الاجتماعية، المجلد 1، العدد2، 2020 ، ص372، 373.

12. يمين برقوق ، كمال بورزق، تداعيات الحجر الصحي على الصحة النفسية ، مجلة التمكين الاجتماعي ، المجلد 02، العدد02، جوان 2020، ص 217، 226.

13. سعيد سالم الأسمري، مهددات الصحة النفسية المرتبطة بالحجر المنزلي إثر فيروس كورونا ، المجلة العربية للدراسات الأمنية ، المجلد 36، العدد 2 عدد خاص بجائحة 19 ،2020 ،ص278،265.

14. خالد بن ناهس الرقاص ، التعلم الموجه ذاتيا كمدخل للتعليم في ظل أزمة فيروس كورونا المستجد: تصور مقترح ، المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية ، المجلد3، العدد 4،2020، ص357.

15. حسين إبراهيم حمادي، الكلفة الاجتماعية لأزمة جائحة كورونا، دراسة ميدانية في ناحية العبارة(محافظة ديالي) ، مجلة كلية التربية، العدد 39، ج2 جامعة واسط ، العراق، 2020.

16. ميلود رحالي ، إبراهيم بولوح، جائحة كوفيد19 و إرهاصات تحول ثلاثي المجال، و الرابط الاجتماعي و السلطة، مجلة الأكاديمية للبحوث في العلوم الاجتماعية ، المجلد 1 ، العدد 2، 2020، ص30.

4/ المواقع الالكترونية:

1/علاء أبو العينين(2010). حياة أفضل بلا " بلايستيشن" رسالة الإسلام .

http://woman.islammessage./com/article.aspx?id=3502

2/باسم الانباري2010 نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الالكترونية.

. Com/t 150_ topic.Http://alexmedia.forumsmotions

3/حسين الجارودي(2011) أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال

http://waelaraabie.in_goo.com/t596_topic

www.kemanaonline.com/10/0 2/2017

4/أحمد جبر الألعاب الالكترونية، نظرة أكثر جدية من

http://ww.swalif.not

5/الهدلق ، عبد الله، إيجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض

.2013متاح

www alukah.net.

6/العربي الجديد الحجر المنزلي يضع العالم أمام أكبر تحد نفسي، نشرت في17/ 04/ 2020

https://www.alarabt.couk

7/ www. Pensand books. Com/ 2 7/03.2017.p 11. 45

8/ fang_ yiflora and hendrix,2009,p34.

9/ wakil karzan, omer shano and omer bayan, “impact of computer games on students games on students gpa European journal www. Oapud. Org/ edu. Of education studies, volum3.issue.availableon. available on .lineon.line at, 2017.

الملاحـــق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
كلية العلوم الإجتماعية
Faculté des sciences sociales

قسم علوم التربية
ميدان العلوم الإنسانية والاجتماعية – ماستر
تخصص: الإرشاد والتوجيه

إلى السيد (ة): مديرة متوسطة .....
..... 19 مارس بوتليليس .....

تحية طيبة:

في إطار تحضير مذكرة التخرج إنهاء الدراسة في ماستر إرشاد وتوجيه، فإنّ الطلبة مطالبون بتربصات ميدانية تتناسب مع موضوع مذكراتهم.

لهذا نرجوا منك السماح بقبول الطالب (ة): عيمان شهيناز .....
في مصلحتكم وذلك لتأدية تربص مدته: ..... أسبوعين (15 يوم) .....
تحت إشراف الأستاذ (ة): عادت حماة .....

تقبلوا سيدي فائق التحية والاحترام.

رئيس قسم علوم التربية

جامعة وهران 2 محمد بن أحمد
قسم علوم التربية
كلية العلوم الاجتماعية

جامعة وهران 2 محمد بن أحمد
كلية العلوم الاجتماعية
قسم علوم التربية
شعبة علوم اجتماعية – علوم التربية

استمارة بحث بعنوان

أثر إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي دراسة ميدانية بمدينة وهران

نضع بين أيديكم استمارة وهذا في إطار إنجاز بحث لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية علوم التربية – تخصص ارشاد وتوجيه ارجو منكم الإجابة عليها بكل اهتمام وحدق مع التأكيد على أن هذه المعلومات لا تستغل إلا لغرض البحث العلمي.

تقبلوا مني فائق الاحترام والتقدير.

ملاحظة: الرجاء وضع علامة x في مكان الإجابة المناسبة.

إعداد الطالبة:
- عصمان شهيناز

إشراف الأستاذة:
غيات حياة

السنة الجامعية: 2022/2021

البيانـات الشخصيـــــة

الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

المستوى التعليمي:

السنة الأولى ☐

السنة الثانية ☐

السنة الثالثة ☐

السنة الرابعة ☐

السن:

13-11 ☐

15-14 ☐

فوق 15 ☐

1. هل تملك حاسوب ☐ هاتف ذكي ☐ كلاهما ☐

2. كم المدة التي قضيتها في اللعب؟

مرة في الأسبوع ☐ مرتين في الأسبوع ☐ عطلة الأسبوع ☐ كل يوم ☐

ساعة ساعتين .....

3. ما هي اللعبة المفضلة لديك؟

المحور الأول: مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية

الرقم	مضمون الفقـــرة	مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية				
		دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا
01	أقضي معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الإلكترونية					
02	عندما أبدا بممارسة الألعاب الالكترونية فلا أستطيع التوقف عن اللعب					
03	أمارس الألعاب الالكترونية لأتجنب ما يحصل لي في الحياة					
04	من الصعب علي تقليص عدد الساعات التي امارس فيها الألعاب الإلكترونية					
05	أغضب إذا لم أكن قادرا على ممارسة الألعاب الإلكترونية					
06	أدخل في شجار مع أفراد أسرتي وأحد أقاربي إذا حاولوا منعي من ممارسة الألعاب الإلكترونية					
07	أتجاهل أصدقائي وأفراد أسرتي عند ممارستي الألعاب الإلكترونية					
08	من الصعب علي إجابة الآخرين عن الوقت الذي					

	أقضيه في ممارسة الألعاب الإلكترونية					
09	أشعر ان ممارستي للألعاب الإلكترونية يحرمني من النوم					
10	أترك مهامي الحياتية عند ممارسة الألعاب الإلكترونية					
11	أفكر بممارسة الألعاب الإلكترونية حتى لو لم أكن قريبا من كمبيوتر أو هاتف ذكي					
12	أشعر أنني أحتاج إلى المزيد من الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية					
13	حاولت الابتعاد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية دون جدوى					
14	أشعر بالقلق عند توقفي عن ممارسة الألعاب الالكترونية					
15	أفضل الأوقات عندي هو الوقت الذي امارس فيه الألعاب الإلكترونية					
16	أعتقد ان أفضل الانجازات الإلكترونية هي الألعاب الإلكترونية					
17	اضحي بنشاطات اجتماعية وأكاديمية من اجل ممارسة					

	الألعاب الإلكترونية							
18	أمارس الألعاب الالكترونية من أجل المرور بمشاكل الحياة							
19	أستطيع أن أتغلب على مشاعر الحجز التي تنتابني بممارسة الألعاب الإلكترونية							
20	أشعر بانني أفضل عند ممارستي الألعاب الإلكترونية							
21	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على الألعاب الأخرى							
22	أشعر بالتعاسة عندما تمنعني الظروف من ممارسة الألعاب الإلكترونية							

المحور الثاني: الانعكاسات الايجابية للحجر الصحي:

الرقم	الفقـــرة	مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية				
		دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا
01	في ظل جائحة كورونا أصبحت أقضي الكثير من الوقت مع أسرتي وأصبحت أتصل بأقاربي للاطمئنان على صحتهم					
02	في فترة الحجر الصحي تمكنت من إتمام الكثير من الأمور العالقة					

03	في ظل جائحة كورونا توقفت على الدراسة					
04	في ظل جائحة كورونا قمت بعدة دورات تكوينية عن بعد (كتعلم الطبخ، الحلويات) أو تكوينات أخرى					
05	خلال فترة الحجر الصحي تمكنت من اكتشاف مواهبي وقدراتي، بحيث تمكنت من تنميتها وتطويرها					
06	في ظل الجائحة نصحنا الأطباء بتقوية المناعة من اجل مواجهة خطر الفيروس لهذا أصبحت آكل أكلا صحيا ومتوازنا					
07	هل استفدت من التعليم عن بعد؟ وهل تراه الحل المناسب في ظل هذه الظروف					
08	في ظل الحجر الحصي أصبحت أصلي الصلوات الخمس في أوقاتها					
09	انتشار مبادرات النظافة والتشجير التي أصبحت منتشرة بكثرة في العديد من الولايات جعلتني أتيقن بأن المجتمع الجزائري اكتسب سلوكيات إيجابية جديدة					
10	في ظل الجائحة تعلمت ضرورة التعقيم والتباعد في حياتنا اليومية من أجل الحماية من أي عدوى أو فيروس					

على مستواك الشخصي ماذا استفدت في ظل هذه الجائحة؟