جامعة قاصدي مرباح – ورقلة –
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علم الاجتماع الديمغرافيا

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة ماستر في علم الاجتماع

الميدان: العلوم الاجتماعية

الشعبة :علم الاجتماع و الديمغرافيا

تخصص: علم الاجتماع التربوي

بعنوان:

تأثير الألعاب الالكترونية على تفاعل الاجتماعي لطفل داخل الأسرة

دراسة ميدانية على عينة من الأسر–حي الأمير عبد القادر –تقرت

من إعداد الطالب:

فايزة شلالي

تحت إشراف الأستاذة: نجاة قريشي

أعضاء لجنة المناقشة

فرج الله صورية	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	رئيسا
نجاة قريشي	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	مشرفا ومقررا
رياب رابح	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	مناقشا

السنة الجامعية: 2020/2019

بسم الله الرحمن الرحيم

﴿ وما توفيقي إلا بالله عليه توكلت وإليه أنيب ﴾ سورة {هود، 88}

صدق الله العظيم

شكر و عرفان

بسم الله والصلاة والسلام على خير المرسلين سيدنا ونبينا محمد عليه الصلاة والسلام

أول الشكر لرب العالمين الذي أوهبنا العقل وحسن التدبير والتوكل

وثانيا نتوجه بالشكر الجزيل إلى كل من قدم لنا يد المساعدة سواء من قريب أو بعيد لإنجاز هذا العمل المتواضع ولو بكلمة تشجيع أو بابتسامة أو بكلمة طيبة.

ونخص بالذكر أستاذتنا الفاضلة أطال الله في عمرها وأمدها بالصحة والعافية،

الأستاذة: ***نجاة قريشي***

كما نتوجه بالشكر والامتنان إلى جميع الأساتذة وطلبة قسم علم الاجتماع .

كما نتقدم بأحر تشكراتنا إلى كل من جاهد من أجل رفع رايــة العلـم والمعرفة.

وفي الأخير نسأل المولى عز وجل أن يجعلنا ممن يكثر ذكره ويحفظ أمره وأن يغمر قلوبنا بمحبته ويرضى عنا.

الاهداء

قال عز وجل(*وَ قَضَى رَبُّكَ أَلا تَعْبُدُوْا إِلا إِيَاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِمَا يَبْلُغَن عِندَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلاَهُمَا فَلاَ تَقُل لَهُمَا أُفٍّ وَلاَ تَنْهَرْهُمَا وَقُل لَهُمَا قَوْلاً كَرِيمًا وَ اخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّل مِنَ الرَحْمَةِ وَقُل رَب ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَيَانِي صَغِيرًا*)

صدق الله العظيم.

إلى نور العيون... ورمش الجفون والسر المكنون والحب المحنون في القلب المفتون والعقل الموزون والصدر الحنون، إلى البلسم الشافي والقلب الدافئ والحنان الكافي، إلى التي حاطتني بسياج حبها إلى أروع أم في الوجود"***أمـــــــي الحبيبـــــة***" .

إلى الذي تاهت الكلمات في وصفه وعجز اللسان في ذكر مآثره إلى سندي وعوني وقدوتي إلى النور الوضاء مصدر فخري وذخري إلى ذلك الينبوع الذي اغترفت منه الحنان إلى الذي يعجز القلم واللسان على خطه في الكلمات إلى من جعل نفسه شمعة تعترق من أجل أن ينير دربي وإلى من تعب ويشقى من أجل راحتي وسعادتي

إليك يا" ***أبـــــــي الغالـــــــــــي***" .

إلى من دائما أجده سندا لي في كل وقت و حين و إلى النجوم والكواكب إلى الذين قاسموني حنان الوالدين إخواني أخواتي إلى رموز البراءة والصفاء وإلى جميع العائلة.

إلى الذين جعلوا من الضعف قوة أساتذتي الكرام.

إلى ظلالي التي لا تفارقني،"*أصدقائي الأعزاء*" *إلى خالتي وأخوالي و إلى أعمامي وعماتي والى كل من حمل اسم عائلتي*"***شلالي***" وإلى كل الزملاء في قسم ***علم الاجتماع*** وإلى كل من نسيهم قلمي ولم ينسهم قلبي، وإلى كل من ساهم من بعيد أو قريب في إنجاز هذا الجهد المتواضع وفقهم الله في مشوارهم وسدد خطاهم.

فايزة

فهرس المحتويات

العنوان	الصفحة
شكر و عرفان	/
الإهداء	/
فهرس المحتويات	/
مقدمة	أ
الجانب النظري	
الفصل الأول **الإطار التمهيدي للدراسة**	
الإشكالية	**3**
تساؤلات الدراسة	**4**
أسباب اختيار الموضوع	**4**
أهمية الدراسة	**4**
أهداف الدراسة	**5**
مفاهيم الدراسة	**5**
الدراسات السابقة	**8**
المدخل النظري للدراسة	**11**
صعوبات الدراسة	**13**
الجانب الميداني	
الفصل الثاني : الإجراءات المنهجية للدراسة	
المنهج المستخدم في الدراسة	**18**
مجالات الدراسة	**19**
أدوات جمع البيانات	**19**

الفصل الثالث : عرض و مناقشة و تحليل الدراسات السابقة	
عرض نتائج الدراسات السابقة	**24**
عرض تحليل نتائج الدراسات السابقة	**28**
عرض الإجابة على التساؤلات في ضوء نتائج الدراسات السابقة	**29**
خاتمة	**32**
قائمة المصادر و المراجع	**34**
الملاحق	/
ملخص الدراسة	/

قائمة الملاحق

01	**الاستمارة**

مقدمة

مقدمـــة

انتشرت الألعاب الالكترونية في الآونة الأخيرة كثيرا ,بحيث أصبحت حديث الساعة ولهذا تحاول البلدان المتطورة خلق حاجات ترفيهية يوم بعد يوم، وما على البلدان العربية إلا استهلاكها فهم وبشكل خاص يستهدفون فئة الأطفال لكونهم أكثر الفئات تأثرا بالمنتجات الثقافية، والترفيهية فهي من بين الوسائل الترفيهية ألحديثه التي لاقت رواجا في السنوات الأخيرة، مستندة إلى تكنولوجيا الهواتف الذكية بحيث نجحت صناعة الألعاب الالكترونية، في جذب الأطفال من الناحية الفنية للعبة حيث أضحى الأطفال يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام هذه الألعاب ,بحيث أصبح أطفال اليوم عرضة لايجابيات وسلبيات، هذه الألعاب وأضحوا أسرى للعالم الافتراضي وللخيال والابتعاد عن الواقع الأسري، نتيجة استخدامهم المفرط لهذه الألعاب.

ومن خلال موضوع دراستي وهو: تأثير الألعاب الالكترونية على تفاعل الاجتماعي لطفل داخل الأسرة قسمنا دراستنا إلي جانب منهجي وجانب تطبيقي الذي آخذنا فيه تحليل دراسات السابقة

حيث تناول الجانب المنهجي لدراسة تطرقنا فيه إلى الموضوع وطرح الإشكالية

بتساؤل الرئيسي وتساؤلاتها الفرعية، مرورا بأسباب وأهداف الدراسة لنتطرق إلى المصطلحات والمفاهيم المعتمدة، وكذلك أيضا إلى المنهج والأداة المستخدمة

أما الجانب التطبيقي، قمنا بعرض نتائج الدارسات السابقة وتحليلها ومن خلالها قمنا بالإجابة عن تساؤلات دراستنا وأخيرا خاتمه لهذا الموضوع.

الجانب النظري

الفصل الأول

الإطار التمهيدي للدراسة

1- إشكالية الدراســـة

2- تساؤلات الدراســـة

3- أسباب الدراســـة

4- أهمية الدراســـة

5- أهداف الدراســـة

6-مفاهيم الدراســـة

7-الدراسات السابقـة

8-المدخل النظري للدراسة

9-صـعوبات الدراســـة

1-إشكالية الدراسة.

المجتمع هو وحدة اجتماعية يتكون من مجموعة من الأفراد تربطهم آمال واحدة وتسودهم أنواع العلاقات الاجتماعية بحيث يكونون اسر وتعتبر الأسرة من أهم التنظيمات الاجتماعية في أي مجتمع فهي الخلية الاجتماعية الأولى التي تتفاعل معها بصورة مكثفة وتنظم فيها سلوكياتنا وهي النظام الإنساني الذي يزود المجتمع بالأفراد وشخصية الإنسان ينظم العلاقة التي يقوم بها كل فرد في الأسرة وفقا للمكانة الاجتماعية لكل عضو، فالأسرة هي المسؤولية على بناء شخصية الإنسان منذ طفولته وضبط سلوكه وتزويده بأهم القيم عن طريق التنشئة الاجتماعية التي يتم بمقتضاها نقل الأفكار والقيم والاتجاهات من جيل إلى جيل آخر، فا أفراد الأسرة يعيشون تحت سقف واحد يحدث بينهم تفاعل وتشارك في جميع الوظائف المنزلية، ومع التطور الذي شهده العصر في جميع مناحي الحياة والتطور السريع للعلم والتقنية وظهور أجهزة والعاب الكترونية مختلفة أصبحت في متناول الأوساط الاجتماعية العديدة والتي تعد الأسرة من بينها التي تقوم باستخدام تقنيات حديثة مثل: الهاتف النقال ؛الحاسوب، اللوحات الالكترونية.

لقد انتشرت الألعاب الالكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها بحيث لقي هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والمغامرة والخيال لنجد أنفسنا بين تحديات فرضتها علينا التكنولوجيا وبالأخص مع أطفال اليوم بالرغم من مشروعية دخولها للمنزل ولغرف الأطفال تحت رغبة الطفل وإصراره يرضخ الأب والأم لتلبية ذالك حيث استولت هذه الألعاب على معظم أوقاتهم وسرقتهم من الحياة الطبيعية حياة الحركة واللعب البريء وعزلتهم عن الاحتكاك الفعال مع المحيط داخلي وخارجي للمنزل حيث أصبحوا منعزلين صامتين وأضحت معظم علاقاتهم مع العالم الافتراضي، بحيث تعتمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير وهي تلعب في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب سهولة تحميلها ,وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهد أبنائهم من العاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وعليه تندرج دراستنا حول التساؤل الرئيسي التالي: كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي للطفل داخل الأسرة ؟

2-تساؤلات الدراسة.

❖ التساؤل الرئيسي.

❖ كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي للطفل داخل الأسرة ؟

❖ التساؤلات الفرعية.

❖ ما هي عادات و أنماط استخدام الطفل للألعاب الالكترونية ؟

❖ ما مدى وعي الأولياء لمخاطر هذه الألعاب ؟

3-أسباب اختيار الموضوع.

- معرفة أسباب انتشار الألعاب الالكترونية ومعرفة أثارها على الطفل واستخدامهم لهذه الألعاب.
- من خلال ملاحظتنا الميدانية واحتكاكنا بالظاهرة عبر الإخوة والأصدقاء.
- كثافة استخدام الأطفال لمثل هذه الألعاب في ظل انتشار الهواتف الذكية والحواسب.
- حساسية الفئة المدروسة وهي الأطفال.

4-أهمية الدراسة.

تطرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الالكترونية باعتبارها رياضة فكر تساعد على النمو ولكن طرحنا الموضوع يستهدف أساس خطورة التوجيه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال بحيث أن معظم هذه الألعاب ليست عربية ،فهي تعمل على صرف النظر على النشاطات الأخرى خاصة الممارسة الرياضية للنشاطات البدنية التي تلعب دورا كبير في حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية وتربوية كما تعمل هذه الألعاب الأجنبية عل تنميط سلوك وتغير مبادئ تربوية للأطفال وعزلهم عن المحيط الخارجي.

5- أهداف الدراسة.

- لا يخلو أي بحث أو دراسة أكاديمية من أهداف يسعى الباحث الوصول إليها وبالتالي فان دراستنا يمكن تلخيصها كالتالي

- معرفة كيف تأثر هذه الألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي للطفل داخل الأسرة.
- معرفة مدى وعي الأولياء بمخاطر هذه الألعاب.
- فتح أفاق جديد للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها.

6- مفاهيم الدراسة.

6-1 مفهوم الألعاب الالكترونية.

هو نشاط ترويجي ظهر أواخر الستينات وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: العاب الكمبيوتر العاب الهواتف النقالة بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية وهي برنامج معلوماتي للألعاب يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ونقصد بذالك الحواسيب المحمولة والثابتة الهواتف النقالة العاب الفيديو المتحركة والمحمولة التلفاز إلى غير ذالك من الوسائط وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنت أو بشكل فردي كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج بصفة عامة تتكون من العناصر التالية مدخلات لأوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السياق الفارة القناع إلى غير ذالك من الأدوات برامج اللعب المخرجات الشاشات الكبيرة شاشة الحاسب شاشة الهاتف النقال مكبرات الصوت النظارات الالكترونية واللاعب قد يكون وحده أو بالمشاركة. [1]

[1] بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، بالجزائر، قسم نظرية ومنهجية البدنية تخصص الإرشاد والتوجيه، الجزائر، 2008. ص 35.

- ✓ **تعرف أيضا:** هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز العاب الفيديو على شاشة الحاسوب(العاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين(التآزر البصري الحركي) أو تحدي الإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.[1]
- ✓ **التعريف الإجرائي:** هي جميع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكترونية ويمارسها الطفل باستخدام الهواتف النقالة أو على شاشة الكمبيوتر المحمول والثابت والعاب الانترانت.

6-2 مفهوم التفاعل الاجتماعي.

1- يعد التفاعل الاجتماعي بشكل عام نوعا من المؤثرات والاستجابات وفي العلوم الاجتماعية يشير إلى سلسلة من المؤثرات والاستجابات التي ينتج عنها تغير في الأطراف الداخلية فيما كانت عليه عند البداية والتفاعل الاجتماعي لا يؤثر في الفرد فحسب بل يؤثر كذلك في القائمين على البرامج أنفسهم بحيث يؤدي ذلك إلى تعديل طريقة عملهم مع تحسين سلوكهم تبعا الاستجابات التي يستجيب لها الأفراد.[2]

2- كما يعرفه أوتاواي (1970) بأنه الاسم الذي يطلق على أي علاقة تحدث بين الأشخاص في مجموعات أو بين المجموعات بعضها ببعض باعتبارها وحدات اجتماعية.[3]

3- تعرفه حلمي منيرة بأنه النقاء سلوك شخص مع شخص آخر يكون سلوك كل منهما استجابة لسلوك الآخر ومنبها لهذا السلوك في الوقت نفسه.[4]

4- ويعرفه عبد الرحيم بأنه يستخدم للإشارة إلى التأثير المتبادل بين طرفين فردين أو جماعتين صغيرتين أو فرد وجماعة صغيرة أو كبيرة يؤثر كل منهما في سلوك الآخر.[5]

- تعليق: اتفقت جميع التعاريف مع بعض على أن التفاعل الاجتماعي على انه العملية أو السلوك الذي يربط أعضاء جماعة مع بعضهم البعض.

---

[1] حسن الصحراوي مها، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وعليها، دار المسيرة، عمان، 2008.

[2] احمد الشناوي وآخرون، التنشئة الاجتماعية للطفل، دار الصفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2001، ص 65.

[3] اوتاواى، التربية والمجتمع، ترجمة وهيب سمعانا، مكتبه الانجلو المصرية، القاهرة، مصر 1976، ص 69.

[4] حلمي منيرة، التفاعل الاجتماعي، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة مصر، 1978، ص 230.

[5] عبد الرحيم طلعت حسن، علم النفس الاجتماعي، دار الثقافة لنشر، القاهرة، مصر، 1981، ص 16.

- ✓ **التعريف الإجرائي للتفاعل الاجتماعي :** هو تلك العلاقات التي تنشا بين أفراد الأسرة وتربطهم مع بعضهم البعض لان أهم صفات الكائن البشري وجود علاقات بينه وبين الآخرين بغض النظر عن كونها ايجابية أو سلبية.

6-3 مفهوم الأسرة.

- ✓ 1/ **لغة** :هي الذرع الحصينة وأهل الرجل وعشيرته وتطلق على الجماعة التي يربطها أمر مشترك وجمعها اسر.[1]
- ✓ **اصطلاحا:**

1- يعرفها اغيست كونت الأسرة على أنها الخلية الأولى في جسم المجتمع وهي النقطة التي يبدأ منها التطور وهي أول وسط طبيعي واجتماعي ينشا فيه الفرد ويتلقى المكونات الأولى لثقافته ولغته وتراثه الاجتماعي.[2]

2- عرفها علي اسعد وطفه على أنها " وحدة اجتماعية اقتصادية ثقافية بيولوجية تتكون من أفراد تربطهم علاقات الزواج والدم والتبني ويوجدون في إطار من التفاعل غبر سلسلة من المراكز والأدوار وتقوم بتأدية عدد من الوظائف التربوية والاجتماعية الثقافية والاقتصادية".[3]

3- تعرف الأسرة الجزائرية كما وردت ضمن أحكام قانون الأسرة الجزائري في المادتين 02 و03 " الأسرة هي الخلية الأساسية في المجتمع وتتكون من أشخاص يجمع بينهم صلة زواجيه وصلة القرابة وتعتمد في حيتها على الترابط والتكافل في حسن المعاشرة وحسن الخلق والتربية الحسنة ونبذ الآفات الاجتماعية ".[4]

- **تعليق:** اتفقت جميع التعريفات على أن الأسرة هي الخلية الأساسية في المجتمع والتي تتكون عن طريق الزواج بحيث يقوم كل فرد فيها بتأدية مجموعة من الوظائف والأدوار.

---

[1] احمد سالم الأحمر، علم اجتماع الأسرة، بين التنظير والواقع المتغير، دار المكتبة الجديد المتحدة بيروت، لبنان، 2004، ص 16.

[2] مصطفى الخشاب، دراسات في علم الاجتماع العائلي، دار النهضة العربية، بيروت، لبنان، 1985، ص 32.

[3] علي اسعد وطفه، علم اجتماع التربوي، جامعة دمشق لنشر وتوزيع، دمشق، سوريا، 1993، ص 73.

[4] مولود ديدات، قانون الأسرة الجزائري، دار النجاح، الجزائري، 2005، ص 64.

7- الدراسات السابقة.

7-1 الدراسة الأولى.

دراسة مريم قويدري، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل، رسالة ماجستير بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر3، أجريت في سنة 2011- 2012 بالجزائر.

التساؤل الرئيسي التالي:

- ما هو اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

المنهج المستعمل هو: المنهج الوصفي التحليلي.

الأدوات المستعملة في الدراسات هي: الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

العينة المستعملة في الدراسات هي: 200 مفردة من الأطفال الذين يتراوح أعمارهم مابين07 إلى 12عام.

النتائج العامة :

1- لقد احتلت الألعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون إلى شرائها واقتنائها.

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

3- تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والانترنت والأجهزة الالكترونية كما أنها جعلته أكثر إصرار على تحقيق النجاح والفوز.[1]

[1] مريم قويدري، تأثير الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، كلية العلوم والاتصال بالجزائر، 2011-2012.

7-2 الدراسة الثانية.

دراسة فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير قسم العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية بجامعه الحاج لخضر باتنه في سنة 2011-2012 بالجزائر.

التساؤل الرئيسي التالي:

- ما هو تأثير الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة على الطفل الجزائري ؟

المنهج المستعمل: المنهج المسحي الوصفي

الأدوات المستعملة في هذه الدراسة هي : المقابلة.

العينة هي: الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي حيث اختارت الباحثة ثلاث إبتدائيات بمدينة باتنة تكونت من 245 مفردة (ذكور وإناث).

نتائج الدراسة:

1- تشكل الألعاب الالكترونية مصدرا هاما لتسلية والمتعة بالنسبة للطفل الجزائري ولا يمكن الاستغناء عنها ومع توفر هذه الألعاب بإعداد مذهلة.

2- أكثر الألعاب تداولا وتفضيلا في اللعب لدى العينة هي : الدودة -سباق السيارات -لعبة الكنز الصياد - لعبة باربي.

3- تتعلق مفردات العينة بسرعة بالوسائط الإعلامية الجديدة وذلك ما يؤكد استخدام العينة للانترنيت المتوفرة بالبيئة بنسبه 65 وهو مؤشرا أخر على عمق العينة بالوسائط الإعلامية الجديدة.

4- يحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانه مهمة وأساسية في حياة الطفل الجزائري وهذا ما أكدته العينة المدروسة التي سجلت نسبه 26%- 51% لتخصيص أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت للأطفال.[1]

[1] فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، باتنة، 2011-2012.

7-3 الدراسة الثالثة.

دراسة ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، دراسة ماجستير قسم أصول التربية – جامعه طيبه –المملكة العربية السعودية.

التساؤل الرئيسي التالي:

– ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ؟

المنهج المستعمل: المنهج الوصفي المسحي.

الأدوات المستعملة الدراسة هي: الاستبيان.

*كما أن مجتمع الدراسة هو المعلمين وأولياء أمور الطلبة بالمدارس الابتدائية ب المدينة المنورة التي تقتصر على ذكور وإناث.

نتائج الدراسة:

1– كما أثبتت الدراسة أن موقف المعلمين واتجاهاتهم من هذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.

2– كما بينت أيضا موقف المعلمين من هذه القضية ,كما يمكن القول أن محتويات هذه الألعاب ثقافيه خطيرة للغاية ,كتدمير المساجد آو مطاردة الأشخاص ذوي الملامح الإسلامية.

3– كما أنها توصلت إلى أن الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها أولياء أمور ألطلبه في المدارس الابتدائية كانت بدرجه كبيرة تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرا.

4- تبين انه ثمة اتفاق بين تصورات وأراء المعلمين وأولياء أمور الطلبة في جانب تفعيل الدور الرقابي الحكومي على الأقراص المشغلة للألعاب الالكترونية.[1]

8-المدخل النظري للدراسة. تعددت النظريات واختلفت في تفسيرها لحوادث العمل نذكر منها:

❖ التفاعلية الرمزية:

- ✓ **تفاعل لغة:** من الفعل تفاعل تفاعلا الرجلان أو الشيئان أي بمعنى اثر كل واحد على الأخر والتفاعل هو تأثير المتبادل بين مادتين أو أكثر.[2]
- ✓ **مفهوم نظرية التفاعلية الرمزية:**

وتدور فكرة التفاعلية الرمزية حول مفهومين أساسيين هما:

الرموز والمعاني في ضوء صورة معينة للمجتمع المتفاعل وتشير التفاعلية الرمزية إلى معنى الرموز على اعتبارها أنها القدرة التي تمتلكها الإنسانية لتعبير عن الأفكار باستخدام الرموز في تعاملاتهم مع بعضهم البعض.

تنطلق التفاعلية الرمزية من عدة مرتكزات لتحليل عملية التفاعل الاجتماعي متمثلة في القواعد الاجتماعية وهي ما اعتاد المعدل العام من الناس على ممارسته من سلوك فالقواعد تعتبر احد منظمات السلوك الإنساني وهي احد الظواهر الاجتماعية التي تحدد سلوك الفرد وتوجهه في ارتباطه مع الآخرين ومع الجماعات الاجتماعية الأخرى وكذلك العامل الزمني حيث تقع عمليات التفاعل الاجتماعي ضمن التوقيت الزمني حيث تقع ومن خلاله يقاس مدى الفائدة أو الربح أو التوفير و التبذير للأشياء المادية والمعنوية للإفراد إي إن التفاعل يحدث في حيز المتفاعلين بمنطقة جغرافية معلومة الإبعاد وأيضا من أهم المرتكزات لتحليل التفاعل الاجتماعي هو طريقة جلوس الإفراد في عملية تفاعلهم كما يحدد حيز الأفراد وتفاعلهم مع بعضهم بعض والقيم الاجتماعية التي تعتبر احد عناصر الحضارة الإنسانية وتظهر من خلال التفاعل في المواقف.

---

[1] ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية، كما يراها معلم وأولياء الأمور،قسم أصول جامعة طيبه، المملكة العربية السعودية.

2 محمد أيقن، قاموس المريق، منشورات ثالثة، ط 2، 2007، ص 582.

وتتسم القيم التي تعتبر احد عناصر الحضارة الإنسانية وتظهر من خلال التفاعل في المواقف وتتسم القيم بالاستمرار والتغيير فيها يأخذ فترة زمنية طويلة وهو تأثير كبير وتوثر القيم على درجة فاعلية التفاعل الاجتماعي وتوجيهه الوجه التي تريدها.

- ومن أهم ممثلي النظرية التفاعلية الرمزية :

{ماكس فيبر، جورج ميد، وليام إسحاق توماس، هوفمان ايرفينج، هارولد جارف نكل، تشارلز كولي، جون ديوي}.

✓أهم مصطلحات :

- **التفاعلات الاجتماعية:** يرى أن هنالك نوعين من التفاعلات الاجتماعية في المجتمع التفاعلات العبارة أو الخطية أو المؤقتة وهي التي تحدث لفترة عابرة منظمة، مثل تجمع الطلاب في قاعة الدرس التفاعلات الدائمة والمستمرة وهي التي تتم بين مجموعات من الفرد يعرفون بعضهم البعض ويتفاعلون بشكل يومي مثل تفاعلات الأسرة والعمل و المدرسة.
- **التفاعل :** سلسلة مستمرة من الاتصالات بين فرد إفراد أو الجماعة.
- **المرونة :** القدرة على التصرف حسب الظروف.
- **الرموز:** إشارة مصطنعة لتسهيل التواصل.
- **الوعي الذاتي:** قدرة الإنسان على تمثل الأدوار.[1]

[1] عمر معن خليل، نظريات معاصرة في علم الاجتماع، دار الشروق، عمان، 1997.

9-صعوبات الدراسة.

- البحوث الميدانية تمر بمراحل صعبة فإن بحثنا لا يخلو أيضا من الصعوبات يمكن تقديمها في بعض النقاط:

- ✓ الوضع الصعب الذي تمر به البلاد مع تفشي جائحة كوفيد 19 الذي عرقل لنا القيام بالبحث.
- ✓ تعذر علينا انجاز الجانب التطبيقي نظرا للظروف الراهنة في تفشي وباء كوفيد 19.
- ✓ حساسية الموضوع و أهمية الطابع النفسي و الاجتماعي الذي يتميز به المجتمع الجزائري.
- ✓ نقص المصادر و المراجع و صعوبة الوصول إليها و غلق المكتبات في ضل انتشار فيروس كورونا.
- ✓ صعوبة التواصل مع الأساتذة و المشرفين.

خلاصة الفصل

تطرقنا في هذا الفصل إلى تحديد الإشكالية والتساؤلات المراد الإجابة عنها وأهمية وأهداف الدراسة مع ضبط المفاهيم الخاصة بالدراسة، وكذالك إلى نظرية من النظريات التي تبنت موضوع دراستنا وأهم الدراسات السابقة حيث تضمنت متغيرات الدراسة.

الجانب الميداني

الفصل الثاني

الإجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد

1-المنهج المستخدم في الدراسة.

2-مجالات الدراسة.

2-1 المجال المكاني.

2-2 المجال الزمني.

2-3 المجال البشري.

3-أدوات جمع البيانات.

خلاصة الفصل

تمهيد

وفقا لما تم التطرق له في الجزء النظري من مفاهيم أساسية لدراستنا من مفهوم الألعاب الالكترونية ومفهوم التفاعل الاجتماعي و مفهوم الأسرة وتكملة له، سنحاول في هذا الفصل التطرق إلى الجانب الميداني المتعلق بتأثير الألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي للطفل داخل الأسرة، ومن هنا سنتطرق في هذا الفصل إلى المنهج المعتمد في الدراسة و أدوات جمع البيانات و وصف عينة الدراسة.

1-المنهج المستخدم في الدراسة.

- ✓ عرف المنهج على انه خطوات منظمه يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يصل إلى نتيجة معينه وبهذا يكون في مأمن من يحسب صوب ما هو خطأ أو العكس، وعرفه آخر بقوله "أن منهج البحث يعنى مجوعة من القواعد العلمية التي تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته من أجل الوصول إلى نتيجة معلومات و بهذا يقوم على التأمل والشعور.[1]
- ✓ والمنهج هو جملة المبادئ والقواعد والإرشادات التي يجب على الباحث إتباعها.[2]
- ✓ كما يعرف بأنه مجموعة من القواعد و الإجراءات والأساليب التي تجعل العقل يصل إلى معرفة حقيقة بجميع الأشياء التي يستطيع الوصول إليها بدون أن يبدل مجهدات غير نافعة.[3]

❖ ولقد استخدمنا في دراستنا المنهج الوصفي الذي يهدف إلى دراسة ووصف الظاهرة حيث يتم من خلاله تجميع البيانات والمعلومات اللازمة وتحليلها للوصول إلى نتائج يمكن تعميمه مستقبلا.

أ- يقوم المنهج الوصفي التحليلي على وصف ظاهرة ما محل الدراسة للوصول إلى أسبابها والعوامل المتحكمة فيها واستخلاص النتائج لتعميمها وفق خطة بحثية محكمة من خلال تجميع البيانات وتنظيمها وتحليلها.[4]

ب- لا يقتصر المنهج الوصفي على جمع البيانات والحقائق وتصنيفها وتبويبها وتحليلها تخليلا دقيقا متعمقا بل يتضمن قدرا كافيا من التفسير للنتائج لذلك يقترن الوصف دائما بالمقارنة إضافة إلى استخدام أساليب القياس والتصنيف والتفسير قصد استخراج الاستنتاجات ذات الدلالة وصولا إلى التعميم.[5]

---

[1] عبد الباقي زيدان، قواعد البحث الاجتماعي، دار المعرفة، القاهرة، ط 2، 1974، ص 137.

2 بالقاسم سلطانيه، حسان الجيلالي، منهجية العلوم الاجتماعية، دار الهدى لطباعة، الجزائر، 2004، ص 27.

3 عبد المجيد مروان، أساس البحث العلمي في إعداد الرسائل الإعلامية، مؤسسة الوراق، عمان، ط 1، 2000، ص 2.

4 محمد الصاوي محمد مبارك، البحث العلمي أسسه وطريقة كتابته، مؤسسة الأهرام للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر، 1998، ص30.

5 فاطمة عوض صابر وميرفت على خفاجة، أسس ومبادئ البحث العلمي، مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية، الإسكندرية، مصر، ط 1، 2002، ص 87.

2- مجالات الدراسة.

2-1 المجال الجغرافي

يقصد به النطاق المكاني لإجراء الدراسة، بحيث كانت ستطبق الدراسة الميدانية على عينة من الأسر بحي الأمير عبد القادر- بتقرت-.

2-2 المجال الزمني:

كانت انطلاقتنا في الجانب المنهجي بعد الموافقة على الموضوع وذلك خلال شهر نوفمبر 2019، وانطلاق الدراسة بدأت منذ ضبط العينة ووضوح الاستبيان الذي تعذر علينا توزيعه، حينها قمنا بتحليل نتائج الدارسات السابقة واستخلاص النتائج فكانت من 23 أفريل إلى 31 أوت 2020.

2-3 المجال البشري.

لإجراء بحث حول موضوع اجتماعي، يتطلب منا تحديد وحدة معاينه وقد اخترنا مجموعة من الأسر الذين لديهم أولاد يمارسون الألعاب الالكترونية.

3-أدوات جمع البيانات

تعددت وسائل البحث واختلفت باختلاف البحوث والأهداف التي تصبوا إلى تحقيقها والمنهج المتبع لتحقيقها وحتى المجتمع الذي ستغنى بدراسته وحيث، أن هذه الدراسة اتبعت المنهج الوصول إلى نتائج علمية وموضوعية اعتمدنا في هذا البحث على أداة رئيسية وهي: الاستمارة.[1]

- **الاستمارة:** وقد تم اعتمادها كأداة رئيسية لأنها أداة تستخدم في جمع البيانات مباشرة من المبحوث، حيث تسمح بالحصول على معلومات دقيقة عن الظاهرة أو المشكلة المدروسة، بمعنى أن الاستمارة هي أسلوب الحصول على بيانات مفصلة عن أنماط السلوك الاجتماعي أو تفسيرات معينه لهذه الأنماط من السلوك.

[1] موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، تدريبات عملية، ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون، دار القصبة للنشر، الجزائر، ط1،2004، ص 19.

وتتمثل محاور الاستبيان فيما يلي:

- المحور الأول: خاص بالبيانات الشخصية.
- المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام الطفل الألعاب الالكترونية.
- المحور الثالث: مدى وعي الأولياء بمخاطر هذه الألعاب.[1]

❖ **العينة** : تعرف العينة الدراسة على أنها مجتمع البحث هؤلاء الأشخاص يكونون العينة التي يهتم الباحث بفحصها ودراستها والعينة المختارة من مجتمع البحث يجب أن تكون ممثلة له في مزايا الديمقراطية والاجتماعية والفكرية والحضارية.[2]

➢ مفهوم العينة القصدية:

تحت أسماء متعددة مثل العينة العرضية أو العينة النمطية أو العينة العمدية وهي أسماء تشير كلها إلى العينة التي يقوم الباحث باختيار مفرداتها بطريقة تحكميه لمجال فيها للصدفة.[3]

- وتعرف على أنها العينة التي تستخدم في الدراسات الاستطلاعية فإذا كان مجتمع البحث غير مضبوط الإبعاد وبالتالي لا يوجد إطار دقيق يمكن من اختيار العينة العشوائية، لأنها تعتبر أساس متين للتحليل العلمي ومصدر ثري للمعلومات التي تشكل قاعدة مناسبة للباحث حول موضوع الدراسة، واعتمدنا على هذا النوع من العينة راجع لطبيعة الموضوع لان المجتمع الكلي غير مضبوط الإبعاد وبالتالي لا يوجد إطار دقيق يمكن من اختيار العينة العشوائية ففي هذه الحالة يلجا الباحث إلى اختيار مجموعة من الوحدات التي تلاءم أغراض بحثه.[4]

[1] صلاح مصطفى الغول، منهجيه العلوم الاجتماعية، دار الهناء للطباعة، القاهرة، مصر، 1982، ص 60.

2 احمد بن مرسلي، مناهج البحث في الإعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، ط 2، الجزائر، 2005، ص 197.

3 محمد منير حجاب، أسس علميه لكتابة الرسائل الجامعية، دار الفجر والتوزيع، القاهرة، ط 3. 2000، ص 20.

4 فريدريك معتوق، منهجية عند العرب والغرب، المؤسسة الجامعية للدارسات والنشر والتوزيع، بيروت، لبنان، 1985، ص 5.

خلاصة الفصل

لقد حاولنا في هذا الفصل أن نبين الخطوات المنهجية التي تم استخدامها في الدراسة وذالك بتوضيح المنهج المستخدم في الدراسة وأدوات جمع البيانات والعينة المستخدمة في هذه الدراسة.

الفصل الثالث

عرض ومناقشة وتحليل الدراسات السابقة

تمـــهيد

1- عرض نتائج الدراسات السابقة.

2- عرض تحليل نتائج الدراسات السابقة.

3- عرض الإجابة على تساؤلات الدراسة في ضوء نتائج الدراسات السابقة.

خلاصـــة الفصـــل

تمهيد

في هذا الفصل و نظرا للظروف الحالية ومع الأزمة التي تمر بها البلاد وتفشي فيروس كورونا بحيث تعذر علينا إجراء تطبيق الاستمارة وبتالي سوف نكتفي بنتائج دراسات السابقة والتي من خلالها سوف نحاول الإجابة عن تساؤلات دراستنا.

عرض ومناقشة وتحليل الدراسات السابقة.

1- عرض نتائج الدراسات السابقة.

1-1 نتائج الدراسة الأولى التي بعنوان اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى لطفل من إعداد مريم قويدري.

1- يتمتع أغلبية أفراد العينة بقدر كبير من الحرية داخل البيت فهم يملكون حرية التصرف والدراسة واللعب والترفيه في أوساط عائلاتهم في حدود المعقول مع الانقياد لقوانين أسرتهم.

2- تشير معطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئة العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت وذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 11الى 12سنه فأغلبية مفرداتها يتمتعون بقدر متوسط من الحرية داخل البيت وتفسر هذا طبيعة نفسية الطفل الحساسة خاصة في فترة الطفولة المتأخر أو المراهقة المبكرة بحيث يصبح فيها الطفل أكثر انزعاجا من أوامر ومراقبة الوالدين له فهو يعتبر نفسه فرد ناضج قادر على تحمل المسؤولية وتسير شؤونه ومصالحه لذلك فهو يميل أكثر للاستقلالية والخصوصية في الكثير من الأمور بحيث يعتبر أوامر ونصائح وتوجيهات الوالدين تضيق على حرياتهم واستقلاليتهم مما يجعلهم يرون أن ممارستهم الألعاب الالكترونية واقتنائهم لأجهزة الألعاب يتخللها نوع من التقيد والتضييق على حريتهم فيها.

3- تظهر المعطيات أن الأغلبية من مفردات العينة أبدو رضاهم عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم سواء الوالدين أو الإخوة والأخوات ويعود ذلك إلي المعاملة الحسنة والطيبة التي يتلقونها من أفراد أسرهم والذين يوجهونهم لطريق الصواب ويوفرون لهم كل وسائل الراحة والترفيه.

4- يتمتع أفراد العينة بيئة ثرية بالتجهيزات والوسائل الرقمية والالكترونية المختلفة والتي تمنح لهم خيارات كثيرة لقضاء أوقات فراغهم والتعلم والتثقيف والترفيه وقضاء حاجاتهم اليومية المختلفة حيث يأتي التلفزيون في مقدمة هذه التكنولوجيا المنزلية الحديثة التي لها شعبية في الوسط العائلي، ويليه بقية التجهيزات والتكنولوجيات أخرى كجهاز البث الفضائي وجهاز النقال وجهاز الكمبيوتر تتمتع أغلبية أفراد العينة بنسب مرتفعة في امتلاك أجهزة الألعاب الالكترونية في البيت لدى جميع الفئات والمستويات المختلفة.

5- تأتي ممارسة الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة وهذا يعود لكونها وسيلة ترفيه حديثة وجديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة فهي تمتلك قدرت اجتذب كبيره لما تحتويه من تقنيات عالية الجودة.

6- يفضل ذكور العينة ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من إناث العينة وهذا يعود لطبيعة الجنسين فالذكور يفضلون أكثر ممارسة الألعاب الالكترونية والرياضية على خلاف إناث اللواتي يفضلن أكثر اللعب بالدمى فكما توضح المعطيات فإن ممارسة الألعاب الالكترونية هي النشاط الأول والوحيد الذي يحتل المركز الأول لدى الذكور.

7- يمتلك أغلبية افرد العينة على اختلاف جنسهم وفئاتهم ومستوياتهم أجهزة الألعاب الالكترونية في البيت وهذا يدل على أن أغلبية مفردات العينة يملكون الإمكانيات المادية لشراء أجهزة الألعاب الالكترونية على اختلاف أشكالها وأنواعها وأسعارها مما يجعلهم يتمتعون بالحرية في ممارسه الألعاب الالكترونية.

8- هناك فروق بين الذكور وإناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب بحيث أن اغلب الإناث يفضلن ممارسة الألعاب الالكترونية على الكمبيوتر للدراسة اللعب في نفس الوقت على اختلاف الذكور الذين يفضلن ممارسة على أجهزتها الخاصة بها لتوفرها على التقنيات الحديثة والإكسسوارات المتنوعة الخاصة باللعب والتي تجعلهم يمارسون الألعاب بكل متعه وواقعية من جهة وبكل حيوية وحركية من جهة آخرة.

9- هناك فروق بين ذكور وإناث العينة فيما يخص مدة ممارسة الألعاب فأغلبية ذكور العينة يمارسونها لأكثر من خمس ساعات في اليوم الواحد في حين أن أغلبية إناث العينة يمارسنها لمدة ساعة واحد في اليوم الوحدة وهذا يعود لكون الذكور يميلون بشكل كبير للممارسة الألعاب الالكترونية لدرجة الإدمان عليها لما فيها من ميزات حديثة تجعل الذكور ينجذبون لها على خلاف الإناث اللواتي يمارسنها أوقات الفراغ.

10- هناك فروق بين ذكور وإناث العينة فيما يخص نوعية الألعاب المفضلة لدى الجنسين فالذكور يميلون الألعاب الحربية والقتالية والألعاب الرياضية كلعبة السرقة الكبير للسيارات ولعبة كرة القدم الاحترافية في حين أن الإناث يملن أكثر الألعاب التعليمية والعاب الألغاز والألعاب البنات كلعبة باربي.

11- أبدى أغلبية أفراد العينة رغبتهم في تقليد أبطال الألعاب الالكترونية التي يمارسونها وهذا ما يثبت التفاعل الكبير لمفردات العينة مع الألعاب الالكترونية وشخصيات أبطالها.

2-1 نتائج الدراسة الثانية التي كانت تحت عنوان الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري من إعداد فاطمة همال.

1- اصطبغ تأثير الألعاب الالكترونية بصبغة السلبي أكثر من الايجابي في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري وتنشئته العقلية والنفسية حيث كان الميل إلى الألعاب القتالية والعاب الحروب والمغامرة أكثر من بقية الألعاب الرياضة والتعليمية.

- أضافه إلى تقليل الاتصال بالعالم الاجتماعي الحقيقي والتأثير على التحصيل الدراسي حيث أن قضاء مابين ساعة والثلاث ساعات ليس بالأمر الهين فهو يأخذ من وقت الدراسة ومن التواصل الأسري وممارسة النشاطات الاجتماعية كقضاء وقت مع الأصدقاء في ممارسة رياضة معينة.

2- إستهوته مضامين ميول الطفل الجزائري واهتماماته بحيث اطهرت النتائج تفضيل العينة لنوع معين من الألعاب القتالية الحروب المغامرة وهي تمثل للطفل مصدر القوة والفوز والغلبة والمكانة الاجتماعية بين الأصدقاء وكذالك التمكن من دخول معالم لم يزرها قبلا والتجوال فيها لتعويض عدم التمكن من زيارتها وتجريب موقف دون تحمل العواقب.

3- للتصميم الفني والشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها والاهتمام بها حيث أكدت العينة اهتمامها بالتصميم والألوان ولكن برتبة تلي مضمون وبطل اللعبة.

4- هناك فروق ذات دلاله إحصائية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية وفق متغيري الجنس والسن حيث أن متغير الجنس دور في اختيار اللعبة وأبطالها والوقت المخصص للعب بين الذكور والإناث من العينة بل يميل الذكور إلى الألعاب القتالية والحربية أكثر من الإناث اللواتي يفضلن العاب مخصصة للبنات فقط.

5- أن الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة وللضارة حيث أكدت عمل وارتباط وتعلق الطفل الجزائري بكل أنواع الوسائط وبناء علاقة تفاعلية معها من جهة ومع لعب الألعاب الالكترونية من جهة أخرى.

6- يعود عدم امتلاك بعض الأسر للوسائط الإعلامية الجديدة من ناحية الكم أو النوع إلى المستوى المعيشي بالمقام الأول وليس المستوى الثقافي.

7- يلعب الطفل الجزائري الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة دون استثناء.

8- جاء ترتيب العينة للوسائط الإعلامية الجديدة تبعا لتفضيل اللعب من خلالها بالشكل التالي:

الهاتف الخلوي – الانترانت – التلفزيون – الحاسوب وذلك وفقا لعامل الانجذاب وسهولة الاستخدام وكم ونوع الألعاب الالكترونية المتوفرة من خلال كل وسيط.

9- ارتياد صالات اللعب ومقاهي الانترانت هو التخلص من رقابة الأهل بالمقام الأول.

10- زادت ظاهرة العنف لدى الأطفال وفق أنواع الألعاب المفضلة واعتبار القوة ومظاهر القتال والضرب أساس البطولة والغلبة.

11- تصميم اللعبة وبطلها هما أكثر العوامل جذبا للطفل إلى الألعاب الالكترونية.

12- توثر هذه الألعاب على تكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل.

13- يقلد الأطفال أبطالهم المفضلين ويتقمصونهم في سلوكا تهم خاصة مظاهر القوة من عنف وضرب الآخرين وذلك مؤشر مهم لعمق التعلق بهذه الألعاب وسهولة وشدة التأثر بها كشكل ومضمون سلبا وإيجابا.

14- تشكل الألعاب الالكترونية مصدرا مهما للتسلية والمتعة بالنسبة للطفل الجزائري وليمكن استغناء عنها ومع توفر هذه الألعاب بأعداد وأنواع مذهلة فالطفل دائم البحث عن الأكثر متعة والجديد فيها.

3-1 نتائج الدراسة الثالثة التي بعنوان الانعكاسات التربوية الأطفال الألعاب الالكترونية كما يراها معلمون وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية من إعداد ماجد محمد الزيودي.

1- أثبتت الدراسة أن موقف المعلمين واتجاهاتهم من هذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المد راسي بأنواعه.

2- كما بينت أيضا موقف المعلمين واتجاهاتهم من هذه القضية كما يمكن القول أن محتويات هذه الألعاب ثقافية خطيرة للغاية كتدمير المساجد أو مطاردة الأشخاص ذوي الملامح الإسلامية.

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

4- تبين انه ثمة اتفاق بين تصورات وأراء المعلمين وأولياء أمور الطلبة في جانب ضرورة تفعيل الدور الرقابي الحكومي على الأقراص المشغلة للألعاب الالكتروني من خلال إلزام المحالات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها فضلا عن دور الرقابي للأسرة ودور المدرسة التوعية حرصا على حماية أطفالنا من المخاطر على دينهم وصحتهم وأخلاقهم.

2- عرض تحليل نتائج الدراسات السابقة.

يحظى الأطفال بحرية داخل البيت في حدود المعقولة بحيث يمارسون الألعاب الالكترونية التي هي مقدمة النشاطات الترفيهية المميزة والمفضلة عند الأطفال بحيث تمتلك هذه الألعاب قدرة جذب كبير لما تحتويه من تقنيات عالية الجودة، من خلال دراسة الأولى **(1)** و الثانية **(2)** لاحظنا أن هناك فروق بين ذكور وإناث بخصوص وسائل العب ونوع اللعب المفضل وفيما يخص مدة ممارسة الألعاب من نلاحظ أن الذكور هم أكثر فئة تنجذب لهذه الألعاب ويفضلون الألعاب الحربية والقتالية عكس الإناث.

ومنه لحظنا أنا أغلبية الأطفال يقلدون أبطال الألعاب الالكترونية بحكم الطبيعة النفسية للطفل، فهو يحب أن يقلد كل شي يعجب به ويتأثر به بحيث سوف تؤثر في أخلاقه وثقافته من خلال مضامين العنف والقتال والأضرار جسديا الناتجة من خلال تقليد الحركات طول وقت اللعب.

أضحت الوسائل التكنولوجيا الحديثة من ضرورات الأسرة بحيث أصبحت البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل بالألعاب الالكترونية وتبنيه لاستخدامها والأسرة في تبني لكل ما هو جديد وحديث حيث كما هو تسارع إلى إدخال شبكة الانترانت بشكل مذهل وفي نفس الوقت يعود عدم امتلاك بعض الأسر لهذه الوسائط الإعلامية الجديدة إلى المستوى المعيشي والدخل المنخفض وليس المستوى الثقافي كموقف رافض للانترانت أو خطورتها أو جهل لكيفية استعمالها، وأصبحت الألعاب الالكترونية مصدرا مهما لتسلية الطفل ولا يمكن الاستغناء عنها بحيث أثبتت الدارسات أنها هي المتسببة في حوادث العنف لما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد خطيرة وعنيفة كما أن لها انعكاسات على الأطفال بدرجة كبيرة وهذا السبب لعدم النوم والسهر لوقت متأخر وربما الجلوس لوقت طويل والانعزال عن الأسرة وعدم التفاعل مع الأصدقاء والإخوة وهذا قد يسبب أضرار جسمية ونفسية وخيمة على الطفل وعلى الأسرة والمجتمع.

3- الإجابة عن تساؤلات الدراسة في ضوء نتائج الدراسات السابقة.

- تؤثر الألعاب الالكترونية على تفاعل أللاجتماعي لطفل بحيث انقطعت علاقته بالعالم الخارجي الحقيقي فهو طوال الوقت مع العالم الافتراضي فأصبح يفضل العزلة والانفراد بهاته الألعاب عوض اللعب مع الأصدقاء أو تجمع مع العائلة.
- من خلال الدارسات السابقة أثبتت أن استخدام الطفل الألعاب الالكترونية بشكل مفرط وبشكل يومي لأنها في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال.
- من خلال دارسات السابقة تبين أن الأولياء ليسوا على دراية بمخاطر التي تسببها الألعاب الالكترونية للأطفال لو كانوا على علم بهاته المخاطر لمنعوا أطفالهم من اللعب بها.

خلاصة الفصل

تعرضنا في هذا الفصل إلي تحليل نتائج الدراسات السابقة التي تناولت مواضيعها الألعاب الالكترونية ومن خلالها تحليل نتائجها اجبنا على تساؤلات دارستنا، مما لاحظنا من خلال تحليل نتائج أن الألعاب الالكترونية تؤثر على تفاعل الطفل داخل لأسرة.

الخاتمة

الخـاتمــة

هدفت دراسة تأثير الألعاب الالكترونية على تفاعل الاجتماعي لطفل داخل الأسرة وبعد الدراسة النظرية ،وتحليل نتائج الدراسات السابقة قمنا بتوظيف المنهج الوصفي واستخدام الاستبيان ،والذي تعذر علينا تطبيقه على عينة المجتمع الأسر

بالبلدية تقرت في ظل هذه الظروف الاستثنائية ،التي تمر بها البلاد.

ومن خلال نتائج التساؤلات الفرعي أن الألعاب الالكترونية تأثير على تفاعل الاجتماعي لطفل داخل الأسرة، نتيجة الإفراط في استخدامها وإنها تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يفضلها الأبناء.

وفي نهاية وصلنا إلى حقيقة أن الأولياء ليسوا على دراية، بمخاطر التي تسببها الألعاب الالكترونية للأبناء نتيجة الاستعمال المفرط لها.

قائمة المصادر المراجع

قائمة المصادر والمراجع :

❖ الكتب.

1- عمر معن خليل، نظريات معاصرة في علم الاجتماع، دار الشروق، عمان، 1997.

2- احمد الشناوي وآخرون، التنشئة الاجتماعية للطفل، دار الصفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2001، ص 65.

3- احمد بن مرسلي، مناهج البحث في الإعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، ط 2، الجزائر، 2005، ص 197.

4- اوتاواى، التربية والمجتمع، ترجمة وهيب سمعانا، مكتبه الانجلو المصرية، القاهرة، مصر 1976، ص 69.

5- احمد سالم الأحمر، علم اجتماع الأسرة، بين التنظير والواقع المتغير، دار المكتبة الجديد المتحدة بيروت، لبنان، 2004، ص 16.

6- بالقاسم سلطانيه، حسان الجيلالي، منهجية العلوم الاجتماعية، دار الهدى لطباعة، الجزائر، 2004، ص 27.

7- حسن الصحراوي مها، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وعليها، دار المسيرة، عمان، 2008.

8- حلمي منيرة، التفاعل الاجتماعي، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة مصر، 1978، ص 230.

9- صلاح مصطفى الغول، منهجيه العلوم الاجتماعية، دار الهناء للطباعة، القاهرة، مصر، 1982، ص 60.

10- عبد الباقي زيدان، قواعد البحث الاجتماعي، دار المعرفة، القاهرة، ط 2، 1974، ص 137.

11- عبد المجيد مروان، أساس البحث العلمي في إعداد الرسائل الإعلامية، مؤسسة الوراق، عمان، ط 1، 2000، ص 2.

12- عبد الرحيم طلعت حسن، علم النفس الاجتماعي، دار الثقافة لنشر، القاهرة، مصر، 1981، ص 16.

13- علي اسعد وطفه، علم اجتماع التربوي، جامعة دمشق لنشر وتوزيع، دمشق، سوريا، 1993، ص 73.

14- فاطمة عوض صابر وميرفت على خفاجة، أسس ومبادئ البحث العلمي، مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية، الإسكندرية، مصر، ط 1، 2002، ص 87.

15- فريدريك معتوق، منهجية عند العرب والغرب، المؤسسة الجامعية للدارسات والنشر والتوزيع، بيروت، لبنان، 1985، ص 5.

16- موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، تدريبات عملية، ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون، دار القصبة للنشر، الجزائر، ط1،2004، ص 19.

17- محمد أيقن، قاموس المريق، منشورات ثالثة، ط 2، 2007، ص 582.

18- مصطفى الخشاب، دراسات في علم الاجتماع العائلي، دار النهضة العربية، بيروت، لبنان، 1985، ص 32.

19- مولود ديدات، قانون الأسرة الجزائري، دار النجاح، الجزائري، 2005، ص 64.

20- محمد الصاوي محمد مبارك، البحث العلمي أسسه وطريقة كتابته، مؤسسة الأهرام للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر، 1998، ص30.

21- محمد منير حجاب، أسس علميه لكتابة الرسائل الجامعية، دار الفجر والتوزيع، القاهرة، ط 3. 2000، ص 20.

مجلات و المقالات.

22- مجلة البحوث الإسلامية، العدد السادس والستون، صدرت في جمادي الثاني 1423هجري، ص 259.

❖ المذكرات و الأطروحات.

23- بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، بالجزائر، قسم نظرية ومنهجية البدنية تخصص الإرشاد والتوجيه، الجزائر، 2008. ص 35

24- فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، باتنة، 2011-2012.

25- مريم قويدري، تأثير الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، كلية العلوم والاتصال بالجزائر، 2011-2012.

26- ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية، كما يراها معلم وأولياء الأمور، قسم أصول جامعة طيبه، المملكة العربية السعودية.

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة قاصدي مرباح -ورقلة-

كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية التخصص :علم الاجتماع التربوي

قسم علم الاجتماع و الديمغرافيا المستوى : ماستر" 2 "

استبيان

الرجاء الإجابة على أسئلة هذا الاستبيان - التي تدخل في إطار إعداد مذكرة **مقدمة لاستكمال متطلبات** شهادة **الماستر** في علم الاجتماع تخصص علم الاجتماع التربوي والموسومة **بدراسة** تأثير الألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي للطفل داخل **الأسرة، مع وضع علامة (x)** أمام الخيار المناسب من الخيارات الموضوعة أمامكم وذلك بدقة وتركيز ، مع ضرورة الإجابة على جميع أسئلة الاستبيان ، وذلك لضمان دقة وموضوعية النتائج.

واعلموا أن إجابتكم المقدمة ستكون عونا لنا في انجاز هذا البحث
ولن تستغل إلا لأغراض علمية.

وشكرا مسبقا عن تعاونكم الصادق .

☑إعداد الطالبة : فايزة شلالي .

☑أشرف عليه الأستاذة . د : نجاة قريشي.

السنة الجامعية: 2019 - 2020

تأثير الألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي للطفل داخل الأسرة

* الملحق رقم 01: الاستمارة

❖ الاستمارة

أ- المحور الأول: البيانات الشخصية

1) الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2) السن: ☐

3) المهنة : موظف ☐ غير موظف ☐

4) الحالة الاجتماعية: متزوج (ة) ☐ مطلق(ة) ☐ أرمل (ة) ☐

5) المستوى التعليمي: بدون مستوى ☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

ب) المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام الطفل الألعاب الالكترونية

6) في أي سن بدأ يهتم بالألعاب الالكترونية ؟ ☐

7) ما نوع الجهاز الذي يستخدمه في اللعب ؟

الكمبيوتر ☐ الهواتف الذكية ☐ اللوحات الالكترونية ☐

8) ما هي المدة التي يستغرقها ابنك في اللعب ؟

ساعة ☐ ساعتين ☐ أكثر من ثلاث ساعات ☐

9) هل الجهاز الذي يستخدمه ؟

جهازه الخاص ☐ عبر جهاز احد الوالدين ☐ أجهزة أخرى ☐

10) ما هي الفترة التي يقوم فيها ابنك باللعب الكترونيا ؟ الصباح ☐ الظهيرة ☐

المساء ☐ الليل ☐ وقت ما يكون متاح ☐

11) ما السبب الذي يدفع طفلك للعب بهذه الألعاب ؟

الوحدة وغياب الإخوة والأصدقاء ☐ التسلية والترفيه ☐ الفراغ ☐

12) ما هو شعور طفلك أثناء اللعب ؟

الفرحة والسرور ☐ القوة والشجاعة ☐ القلق والتوتر ☐

13) هل يستطيع الاستغناء عنها ؟

نعم ☐ لا ☐

14) هل تقوم بنزع الجهاز الذي يستخدمه ابنك ؟

نعم ☐ لا ☐

-إذا كانت إجابتك بنعم لماذا ؟

.....

حـ) مدى وعي الأولياء بمخاطر هذه الألعاب:

15) هل تقوم بمراقبة ابنك عند استخدام هذه الألعاب ؟

نعم ☐ لا ☐

16) هل لديك دراية بالمخاطر التي تسببها هذه الألعاب ؟

نعم ☐ لا ☐

-إذا كانت إجابتك نعم فما هي هذه الأخطار؟.....

17) هل هناك تغيرات في سلوك ابنك عند استخدام هذه الألعاب ؟

نعم ☐ لا ☐

-إذا كانت إجابتك **نعم ما** هي هذه التغيرات
؟.....

18) هل يستجيب لك ابنك عندما تطلب منه ترك الجهاز ؟

نعم ☐ **لا** ☐

19) هل يشارك في التجمعات الأسرية ؟

نعم ☐ **لا** ☐

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن تأثير، الألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي للطفل داخل الأسرة، والتي انت تحت التساؤل الرئيسي التالي - كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على تفاعل الاجتماعي لطفل داخل الأسرة، ومنه تطرقنا إلى التساؤلات الفرعية التالية :

1\ماهية عادات وأنماط استخدام الطفل للألعاب الالكترونية؟

2\ما مدى وعي الأولياء بمخاطر هذه الألعاب ؟

فقد اعتمدنا في دارستنا هذه على جملة من الإجراءات للإجابة عليها وذلك باستخدام المنهج الوصفي ، والذي رأينه مناسب لهذه الدراسة مع اختيار العينة القصدية لأنها الأنسب لمجتمع البحث، أما بالنسبة لأدوات جمع البيانات فقد اعتمدنا على الاستمارة وبعد هذه الإجراءات، توصلنا إلى بعض النتائج :

1-أن للألعاب الالكترونية تأثير على تفاعل الاجتماعي لطفل داخل الأسرة .

2-إن أغلبية الأطفال يستخدمون الألعاب الالكترونية بشكل مفرط، لي أنها في مقدمة النشاطات الترفيهية.

3-أن الأولياء ليسوا على دراية بمخاطر التي تسببها الألعاب الالكترونية .

الكلمات المفتاحية : الألعاب الالكترونية، تفاعل الاجتماعي، الأسرة.

Résumé de l’étude:

Cette étude vise à montrer l’effet des jeux électroniques sur l’interaction sociale de l’enfant au sein de la famille, qui était sous la question principale suivante:

Comment les jeux électroniques affectent-ils l’interaction sociale d’un enfant au sein de la famille, et à partir de là, nous avons abordé les sous-questions suivantes:

1-Quelles sont les habitudes et les modes de l’utilisation des jeux électroniques.

2 - À quel point les parents sont conscients des dangers de ces jeux.

Dans notre étude, nous nous sommes appuyés sur un ensemble de procédures pour y répondre en utilisant l’approche descriptive, que nous jugeons adéquate pour cette étude avec la sélection de l’échantillon intentionnel car il est le plus adapté à la communauté de recherche. Quant aux outils de collecte de données, nous nous sommes penchés sur le formulaire questionnaire et après ces procédures, nous sommes arrivés à quelques résultats:

1 -Les jeux électroniques ont un effet sur l’interaction sociale d’un enfant au sein de la famille

2 -La majorité des enfants utilisent excessivement les jeux électroniques, car ils sont à la pointe des activités de divertissement.

3 -Les parents ne sont pas conscients des dangers posés par les jeux électroniques.

Les mots clés: Les jeux électroniques, l’interaction sociale, la famille.