جامعة قاصدي مرباح – ورقلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع والديموغرافيا

مذكرة مقدمة لاستكمال المتطلبات لنيل شهادة الماستر أكاديمي

الميدان: العلوم الإنسانية والاجتماعية

الشعبة: علم الاجتماع والديموغرافيا

التخصص: علم اجتماع الاتصال

إعداد الطالبة: يمينة مدقــن

عنوان المذكرة

انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري من وجهة نظر الأولياء

دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بحى المخادمة ورقلة

أعضاء لجنة المناقشة

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الصفة
رابح رياب	أستاذ التعليم العالي	رئيسا
عبد الرزاق عريف	أستاذ التعليم العالي	مناقشا
نجاة قريشي	أستاذ محاضر أ	مشرفا

السنة الجامعية: 2022 – 2023

جامعة قاصدي مرباح – ورقلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع والديموغرافيا

مذكرة مقدمة لاستكمال المتطلبات لنيل شهادة الماستر أكاديمي

الميدان: العلوم الإنسانية والاجتماعية

الشعبة: علم الاجتماع والديموغرافيا

التخصص: علم اجتماع الاتصال

إعداد الطالبة: يمينة مدقــن

عنوان المذكرة

انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري من وجهة نظر الأولياء

دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بحى المخادمة ورقلة

أعضاء لجنة المناقشة

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الصفة
رابح رياب	أستاذ التعليم العالي	رئيسا
عبد الرزاق عريف	أستاذ التعليم العالي	مناقشا
نجاة قريشي	أستاذ محاضر أ	مشرفا

السنة الجامعية: 2022 – 2023

شكرو تقدير

أتقدم بالشكر الجزيل

إلى الأستاذة المشرفة إذ تفضلت بالإشراف علي

إلى جميع الأساتذة الأفاضل من كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

بجامعة ورقلة

إلى جميع الزملاء والزميلات في الدراسة و في العمل

وإلى كل من ساهم من قريب أو بعيد في إنجاز هذه المذكّرة

أهدي لهم جميعا هذا العمل

يمينـة

إهـــــداء

أهدي ثمرة جهدي

إلى من غمرتني بالدعوات المباركة طول حياتي

أمي الغالية

إلى الذي كان مصدر العون ورمز العطاء والتشجيع

أبي الكريم

إلى من أشد بهم أزري إذا ثقلت أعبائي

أخوتي

وإلى أستاذتي المشرفة إذ تفضلت بالإشراف علي

إلى الأساتذة الكرام

أشكركم جزيل الشكر

إلى جميع الأصدقاء والزملاء

أهدي ثمرة هذا العمل

يمينـة

الملخص

لقد حاولنا من خلال هذه الدراسة التعرف على الألعاب الإلكترونية التي يقدم الأطفال على استخدامها بكثافة، وأثر ذلك على الاتصال الأسري. وكذا الوقوف على أهمية الاتصال الأسري في ظل انتشار التكنولوجيا بجميع صورها على المجتمعات بصفة عامة. وأن الآثار التي تخلفها الألعاب الإلكترونية على الطفل، يمكن أن يكون لها انعكاسات على المجتمع الذي يعيش فيه ويتفاعل معه. من خلال طرح التساؤلات التالية:

- كيف تنعكس ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري ؟
- ما مدى وعي الأولياء لمخاطر الألعاب الإلكترونية ؟

معتمدين على عينة قصدية والمتمثل عددها في 50 وليا من حي المخادمة ورقلة. وقد اعتمدنا على المنهج الوصفي كونه المنهج المناسب لدراسة موضوع البحث؛ ومن أجل جمع البيانات اعتمدنا أداة الاستبيان؛ وتم تحليل البيانات إحصائيا باستخدام برنامج العلوم الاجتماعية spss بالاستعانة بحساب التكرارات والنسب المئوية واختبار "ت" ومعامل الارتباط بيرسون.

وقد أسفرت نتائج الدراسة عن مايلي:

1. أن أغلب سن الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية هم دون السادسة من العمر، كما يرى أولياؤهم أن الألعاب الإلكترونية المفضلة هي القتالية، لاجتماع فئتين على الأقل حول هذه النوعية من الألعاب وهم الأطفال بين 12 سنة و15 سنة.
2. كما نجد أن أغلبية أفراد العينة من وجهة نظر أولياؤهم أن الجهاز الذي يفضله الطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية هو الهاتف الذكي، لسهولة حمله والتعامل معه.
3. ويرى أغلبية أفراد العينة أن الطفل يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية بمفرده، ويستخدمها يوميا، مستغرقا فيها أكثر من ساعتين.
4. ويرى الأولياء أيضا أن وقت لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية لا يفوق وقت الجلوس مع الأسرة، وأن تفاعلهم مع الأسرة وإن قل إلا أنه لا ينفي وجود تفاعل مستمر. وأنه أحيانا ما تعزل الألعاب الإلكترونية الأطفال عن من هم حولهم من أفراد الأسرة.
5. ورغم وجود تأثير على الاتصال الأسري لدى الأطفال بسبب الألعاب الالكترونية بنسبة معتبرة؛ إلا أننا أحيانا نجد أن الأبوين أو الإخوة يشاركون الطفل في الألعاب الالكترونية؛ حتى لا تتسع دائرة انعزال الطفل كليا عن الآخرين.
6. نستنتج أيضا أن أغلبية أفراد العينة يرون أن الأطفال يشاركون في استقبال الزوار والأقارب ولا يفضلون اللعب، كما أنهم يساعدون بالأعمال المنزلية، ويشاركون أحيانا في جلسات العائلة للنقاش والتشاور والتحاور.

7. كما نجد وحسب فئات عمرية معينة؛ أن الطفل يبدأ بالبكاء إذا منعت عنه الألعاب الإلكترونية، إلا أن الأولياء يمكنهم التحكم في الوقت الذي يلعب فيه الطفل؛ وبالرغم أيضا من وجود اختلاف معه بسبب كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية.

8. كما أنه لا توجد صعوبة في استجابة الأطفال عندما يُطلب منهم ترك الجهاز والتوقف عن اللعب.

9. إن نسبة المبالغة بممارسة الألعاب تجعل الطفل كثير الشجار مع إخوته، كما أن إهمال الواجبات المدرسية كان ملحوظا.

10. يرى الأولياء بوجوب معاقبة الطفل على إفراطه في استخدام الألعاب الإلكترونية، كحرمانه من استعمال الهاتف، أو منعه من الوصول إلى الانترنت، أو حرمانه من الأشياء التي يحبها.

11. يرى الأولياء أن الطفل يشعر بالحيوية والحماس، والفرح والسرور عند استخدام الإلكترونية كونها لهذا لا يبرح الأطفال عن اللعب بهذه الألعاب.

12. نجد أن الأولياء يضعون الأطفال تحت المراقبة والمتابعة والحرص على أن تكون هذه الألعاب تناسب سنهم.

Summary:

We have tried through this study to identify the electronic games that children use extensively, and its impact on family communication. As well as standing on the importance of family communication in light of the spread of technology in all its forms to societies in general. And that the effects of electronic games on the child will be reflected in the society in which he lives and interacts with him. By asking the following questions:

- How does children's practice of electronic games affect family communication?
- How aware are parents of the dangers of electronic games?

They depended on the snowball sample, which consisted of 50 guardians from Al-Makhdama district of Ouargla. We relied on the descriptive correlative approach, as it is the appropriate method for studying the subject of the research. In order to collect the data, we adopted the questionnaire tool. The data were analyzed statistically using the social sciences program spss, using the calculation of frequencies, percentages, the T test, and Pearson's correlation coefficient.

The results of the study revealed the following:

1. Most of the children who use electronic games are under six years of age, and their parents see that the preferred electronic games are combat, because

at least two categories of this type of games come together, and they are children between 12 and 15 years old.
2. We also find that the majority of the respondents, from the point of view of their parents, believe that the device that the child prefers to play electronic games is the smart phone, because it is easy to carry and handle.
3. The majority of respondents believe that the child downloads electronic games on his own and uses them daily, spending more than two hours on them.
4. Parents also believe that the time children play electronic games does not exceed the time they sit with the family, and that their interaction with the family, even if it is less, does not negate the existence of continuous interaction. And that electronic games sometimes isolate children from the family members around them.
5. Although there is a significant impact on family communication among children due to electronic games; However, sometimes we find that parents or brothers participate in electronic games with the child. So that the circle of isolation of the child does not expand completely from others.
6. We also conclude that the majority of respondents believe that children participate in receiving visitors and relatives and do not prefer to play. They also help with household chores, and sometimes participate in family sessions for discussion, consultation and dialogue.
7. As we find, according to certain age groups; The child starts crying if electronic games are prevented from him, but the parents can control the time the child plays; Although there is also a difference with him due to the large number of electronic games.
8. Also, there is no difficulty in children's response when asked to put the device down and stop playing.
9. The percentage of exaggeration in playing games causes the child to quarrel a lot with his brothers, and the neglect of homework was noticeable.
10. Parents believe that the child should be punished for excessive use of electronic games, such as depriving him of using the phone, preventing him from accessing the Internet, or depriving him of the things he loves.
11. Parents see that the child feels energetic, enthusiastic, joyful and happy when using electronic devices, as this is why children keep playing with these games.
12. We find that parents put children under observation and follow-up, and make sure that these games are appropriate for their age.

Keywords: electronic games; family communication; Child; reflections; family

فهرس الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	توزيع الفقرات على محوري الاستمارة	28
02	نتائج اختبار(ت) لدلالة الفروق بين متوسطي المجموعتين المتطرفتين على المحور الأول	29
03	نتائج التجزئة النصفية للمحور الأول انعكاس الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري	30
04	نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطي المجموعتين المتطرفتين على المحور الثاني	30
05	نتائج التجزئة النصفية للمحور الثاني مدى وعي الآباء بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء	31
06	يبين أي سن بدأ الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية	36
07	يبين طبيعة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الطفل من وجهة نظر الولي	37
08	يبين الجهاز الذي يفضله الطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية	38
09	يبين من يساعد الطفل بتحميل الألعاب الالكترونية	38
10	يبين الأوقات التي يستخدم فيها الطفل الألعاب الالكترونية	39
11	يبين كم يستغرق الطفل في استخدام الألعاب الالكترونية	40
12	يبين إذا كان وقت لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية يفوق وقت الجلوس مع الأسرة	41
13	يبين إذا بدأ تفاعل الطفل مع الأسرة يقل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية	41
14	يبين إذا ما عزلت الألعاب الإلكترونية الطفل عن أفراد الأسرة	42
15	يبين إذا ما أثرت الألعاب الإلكترونية في رأي الولي على الاتصال الأسري مع الأطفال	43
16	يبين إذا ما كان الأبوان أو الإخوة يشارك الطفل في الألعاب الالكترونية	43
17	يبين إذا ما كان الطفل يشارك في استقبال الزوار والأقارب أم يفضل اللعب	44
18	يبين إذا ما كان الطفل يساعد بالأعمال المنزلية أم يفضل الألعاب الالكترونية	45
19	يبين إذا ما كان الطفل يشارك في جلسات العائلة للنقاش والتشاور والتحاور	45
20	يبين إذا ما كان الطفل يبدأ بالبكاء إذا منعت عنه الألعاب الإلكترونية	46
21	يبين إمكانية التحكم في الوقت الذي يلعب فيه الطفل الألعاب الإلكترونية	47
22	يبين إذا ما تم الاختلاف مع الطفل بسبب كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية	47
23	يبين إذا ما كان الطفل يستجيب عندما يطلب منه ترك الجهاز والتوقف عن اللعب	48
24	يبين إذا ما كانت المبالغة بممارسة الألعاب يجعل الطفل كثير الشجار مع إخوته	49
25	يبين إلى ماذا يؤدي قضاء الطفل لوقت طويل في اللعب	49
26	يبين إذا عوقب الطفل يوما بسبب الإفراط بممارسة الألعاب الإلكترونية	50
27	يبين كيف يكون سلوك الطفل عندما يمارس اللعبة الإلكترونية	51

28	يبين إذا ما كان الأبوان يقومان بمراقبة الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل	52
29	يبين إذا ما كانت هذه الألعاب الإلكترونية تناسب سن الطفل	52

قائمة الملاحق

الرقم	عنوان الملحق	الصفحة
01	يوضح استمارة انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري	63

مقدمـــة

مقدمة

نحن نتعايش اليوم مع ثورة تقنية هائلة دخلت منازلنا وأصبحت جزءا لا يتجزأ من حياتنا؛ وشاركتنا في تربية أطفالنا وقد رسمت في بعض الأحيان ملامح ثقافتنا؛ وإن صح التعبير أنها تخدم أجندة فكرية أو دينية معينة؛ وبعد انتشار وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في شتى أرجاء الأرض وظهور القرية العالمية؛ أثار ذلك شكوكا ومخاوفا كثيرة بين شعوب العالم لاسيما شعوب المجتمعات النامية حول تأثير وسائل الإعلام والتكنولوجيات المستوردة والحديثة على ثقافتها الوطنية وتقاليدها وتراثها في تغيير التركيبة الاجتماعية في العالم.

وفي ظل هذه التغييرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية وتأثيرها على الفرد والمجتمع نجد أن الأفراد انفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات ويديرون مشكلات يومية معقدة ومتنوعة؛ وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير غير مسبقة الذكر وحلول إبداعية حديثة ومتطورة.

ولقد أدى هذا التطور والتقدم والثورة العملاقة في مجال التكنولوجيا إلى تغييرات جوهرية وأساسية في حياة الأسر حيث مست هذه التغييرات كل الفئات العمرية بما فيها الأطفال خاصة مع ظهور أنترنت اللعب؛ وبالتالي الألعاب الالكترونية باختلافها إلا أنه رغم ما لهذه الألعاب من إيجابيات وفوائد؛ إلا أنه في المقابل لها جوانب سلبية تظهر آثارها على المجتمع بصفة عامة وعلى الفرد بصفة خاصة لما تولده من أضرار اجتماعية ومخاطر صحية عند مستخدميها بطريقة غير عقلانية وخاصة فئة الأطفال الذين هم في حاجة إلى مرافقة وتوجيه ولا يمكن تحقيق ذلك إلا بمساهمة مؤسسات التنشئة الاجتماعية بما فيها الأسرة.

واخترنا لدراستنا خطة عمل تضمنت **الفصل الأول**؛ ويتضمن التعريف بموضوع الدراسة من حيث تحديد مشكلة الدراسة؛ وطرح تساؤلاتها؛ والأهداف والأسباب التي دفعتنا لاختيار هذه الدراسة؛ وتحددي المفاهيم الواردة في الدراسات السابقة والمشابهة لموضوع دراستنا؛ والمقاربة النظرية للدراسة. **والفصل الثاني:** ويتضمن الإجراءات المنهجية للدراسة من خلال تحديد مجالات الدراسة المكانية والزمانية والبشرية والمنهجية المتبعة في الدراسة بالإضافة إلى مجتمع البحث والعينة المختارة والأدوات المستخدمة في الدراسة والأساليب الإحصائية. أما **الفصل الثالث** فيتضمن الإطار التطبيقي للدراسة؛ حيث قدمنا فيه عرض وتحليل البيانات وتفسير نتائج الدراسة.

الجانب النظري

الفصل الأول:

الإطار النظري للدراسة

1. تحديد الإشكالية
2. فرضيات الدراسة
3. أهمية الدراسة
4. أسباب اختيار الموضوع
5. أهداف الدراسة
6. مفاهيم الدراسة
7. الدراسات السابقة
8. المقاربة النظرية

1. تحديد الإشكالية:

تعتبر الأسرة كيانا ذا أهمية بالغة في التنظيم الاجتماعي حيث تمثل الأسرة أولى أشكال الجماعات ذات التأثير المباشر في العلاقات الاجتماعية، وفي مفهوم العلاقات الأسرية نجد شبكة من العلاقات الاجتماعية بين أعضاء الأسرة الواحدة، وكلما كانت العلاقات ضمن هذه الخلية تسير في مسارها الطبيعي بشكل سوي ساد بذلك جو من الوفاق والترابط والتماسك بين أعضاء هذه الأسرة. متفادين بذلك جو التنافر والتناحر وعدم الرغبة في تحمل المسئولية من قبل الآباء والأبناء.

وتقوم الأسرة بتلبية الكثير من الدوافع وتستجيب للكثير من الميول والرغبات كالحاجات الأولية في الحصول على الغذاء والمأوى والرغبة الإنجاب وحضانة وتربية الأطفال. وكذا ضبط سلوك الأفراد والسيطرة عليهم وتعديل مواقفهم إزاء ميولهم واتجاه معاملاتهم، ويقع على عاتق الأسرة أيضا ضبط استعمال التكنولوجيا وتأطير مختلف الوسائط التكنولوجية التي من خلالها يلج أفراد الأسرة وبكل سهولة لعالم الأنترنت سواء من خلال التصفح اليومي أو من خلال تحميل التطبيقات وبرامج الألعاب الالكترونية المختلفة.

فقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها بحيث لقي هذا الانتشار طلبا متزايدا لدى الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب اللاعبين بالرسوم والألوان والمغامرة والخيال؛ لنجد أنفسنا بين تحديات فرضتها علينا التكنولوجيا وبالأخص مع أطفال اليوم؛ لقد اكتسبت هذه الألعاب مشروعية دخول المنزل وغرف الأطفال؛ فتحت رغبة الطفل وإصراره يرضخ الأب والأم لتلبية ذلك؛ فاستولت هذه الألعاب على معظم أوقاتهم وسرقتهم من الحياة الطبيعية حياة الحركة واللعب البريء وعزلتهم عن الاحتكاك الفعال مع المحيط الداخلي والخارجي للمنزل فسادت العزلة والصمت وأضحت معظم علاقاتهم مع العالم الافتراضي، بحيث تعتمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير وتُلعب في أي وقت ولا تحتاج

أحيانا لأكثر من شخص واحد وسهلة التحميل، وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهد أبنائهم من ألعاب وبرامج تروج لأفكار وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع.

وتمثلت إشكالية الحث فيمايلي: – **كيف يدرك الأولياء مخاطر تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الطفل على الاتصال داخل الأسرة؟**

كما تهدف هذه الدراسة للتعرف على الألعاب الإلكترونية، والاتصال الأسري؛ والعلاقة بينهما؛ حيث تمثلت مشكلة الدارسة في التساؤلين التاليين:

- **كيف تنعكس ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية على الاتصال داخل الأسرة ؟**
- **ما مدى وعي الأولياء لمخاطر الألعاب الإلكترونية ؟**

2. فرضيات الدراسة:

تتمثل فرضيات الدراسة فيمايلي:

- وجود انعكاسات لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية على الاتصال داخل الأسرة.
- وجود وعي للأولياء لمخاطر الألعاب الإلكترونية.

3. أهمية الموضوع:

تتمثل أهمية موضوع الدراسة في كون موضوع الألعاب الإلكترونية قد أصبح يشكل قلقا لدى الأولياء فيما يخص التوجيه هذه الأنشطة الترفيهية وتأثيرها على سلوكيات الأطفال والاتصال داخل الأسرة، كما أن معظم هذه الألعاب ليست عربية، فهي تعمل على صرف النظر على جملة النشاطات الأخرى كممارسة الرياضات والنشاطات البدنية حيث أن هذه الأخيرة مهمة في حياة الأفراد وخاصة الأطفال حتى لا ينعزلوا عن المحيط الخارجي.

4. أسباب اختيار الموضوع:

يشكل التقدم التكنولوجي المتسارع في عالم اليوم توجيها للمجتمعات نحو المادية حيث أصبح الاتصال داخل الأسرة أمام تحديات كبيرة قد تؤدي إلى إضعاف هذه الروابط الأسرية، مما يؤدي إلى تقليل فرص التواصل والتحاور بين أفراد الأسرة الواحدة. فقد شكلت

وسائل الاتصال الحديثة بصفة عامة وانتشار برامج وتطبيقات الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة نوعا من الانعزال عن الأسرة والاتصال مع العالم الخارجي، ما جعلنا نحاول معرفة أسباب انتشار الألعاب الالكترونية ومعرفة أثارها مستوى الاتصال لدى أفراد الأسرة الواحدة، بالإضافة إلى معرفة أسباب كثافة استخدام أفراد الأسرة للألعاب الالكترونية في ظل انتشار الهواتف الذكية والحواسيب.

5. أهداف الدراسة:

لا يخلو أي بحث أو دراسة أكاديمية من أهداف يسعى الباحث للوصول إليها، ومنه يمكن تلخيص أهداف الدراسة في النقاط التالية:

- معرفة كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية على الاتصال داخل الأسرة.
- معرفة مدى وعي الأولياء للجانب الخاص بمخاطر بعض الألعاب.
- معرفة إذا ما كانت الألعاب الإلكترونية تؤثر على سلوك الطفل داخل الأسرة.
- تبيان الجوانب السلبية والإيجابية للألعاب الإلكترونية في الأسرة.

6. مفاهيم الدراسة:

5-1. الألعاب الإلكترونية:

اصطلاحا:

تعرف اللعبة الالكترونية بأنها: برنامج حاسب ألي التي يكتب بإحدى لغات البرمجة (مثل لغة سي أو فيجوال بيسك)؛ وهذا البرنامج إما أن يعمل على الحاسب الشخصي العادي أو على جهاز ألعاب محدد مثل البلاي ستيشن أو إكس بوكس على سبيل المثال. (رافت، 2015، صفحة 34)

الألعاب الالكترونية: هي نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة؛ ألعاب الكمبيوتر؛ ألعاب الهواتف النقالة؛ بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية. (قويدر، 2012، صفحة 119)

التعريف الإجرائي: هي جميع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكترونية ويمارسها الأفراد باستخدام الهواتف النقالة أو على شاشة الكمبيوتر المحمول والثابت وألعاب الانترنت.

2-5. الاتصال:

لغة:

عرفها مختار الصحاح في القاموس: وصل الشيء بالشيء وصلا؛ بمعنى نقل المعلومات والمعاني والمشاعر بين شخص وآخر وبين مجموعة أشخاص لتحقيق هدف ما أو غرض معين. (مهدلي، 2005، صفحة 9)

وعرفها ابن منظور: بأنه وصل؛ أي وصلت الشيء وصلا وصلة والوصل ضد الهجران. (ابن منظور، 2010، صفحة 936)

اصطلاحا:

يعرفه **لند برج** بأنه عملية استخدام للإشارة والتفاعل بواسطة العلاقات والرموز؛ وقد يكون الرمز حركات أو صور أو لغة أو أي شيء آخر يعمل كمنبه للسلوك وعموما أن الاتصال نوع من التفاعل الذي يحدث بواسطة الرموز والعلاقات. (عبد الله محمود، 2014، صفحة 50)

ويعرفه **تشارلز كولي:** بأنه ذلك الميكانيزم الذي من خلاله توجد العلاقات الإنسانية؛ وتنمو وتتطور الرموز العقلية بواسطة وسائل نشر هذه الرموز عبر المكان واستمرارها عبر الزمان. (دليو، 2003، صفحة 15)

التعريف الاجرائي:

الاتصال: هو عملية تبادل معلومات، أو رسائل، من قبل طرف يكون هو المرسل، وآخر هو المستقبل من خلال عدة وسائل لهدف معين. فهو العملية التي يتم من خلالها تبادل الرسائل بين طرفين، أو أكثر، بحيث يتفاعلون بمقتضاها، فيما بينهم من خلال منبهات مختلفة يتم الرد عليها برموز متفق عليها سلفا، ويكون موضوع الاتصال قضية معينة، أو معنى مجرد أو واقعا معينا.

5-3. الأســـرة:

لغـة:

الأسرة: جمعها أسر وأسرات؛ أهل الرجل وعشيرته؛ جماعة يربطها أمر مشترك. (العايد و آخرون، 1989، صفحة 88)

اصطلاحا:

سناء الخولي: "الأسرة جماعة اجتماعية أساسية ودائمة، ونظام اجتماعي رئيسي، وهي ليست أساس وجود المجتمع فحسب، بل مصدر الأخلاق والدعامة الأولى لضبط السلوك، والإطار الذي يتلقى فيه الإنسان أول دروس الحياة الاجتماعية". (الخولي، 1984، صفحة 147)

ويعرفها **عاطف غيث:** "الأسرة بأنها جماعة اجتماعية بيولوجية نظامية تتكون من رجل وامرأة يقوم بينهما رابطة زوجية مقررة وأبناء". (زعيمي، 2006، صفحة 64)

ويعرف **أجبران:** الأسرة بأنها منظمة دائمة نسبيا مكونة من زوج وزوجة وأطفال أو بدونهم، ويرى بأن العلاقات الجنسية والوالدية هي المبرر الأساسي لوجود الأسرة وأنها من مميزات الأسرة في كافة المستويات الثقافية". (السيد، 2002، صفحة 8)

الأسرة: هي الخلية الأولى في جسم المجتمع وهي النقطة التي يبدأ منها التطور وتتكون من أشخاص؛ يجمع بينهم صلة زواجية وصلة القرابة وتعتمد في حياتها على الترابط والتكافل في حسن المعاشرة وحسن الخلق والتربية الحسنة ونبذ الآفات الاجتماعية.

الاتصال الأسري: تعتبر الأسرة أول مؤسسة ينشأ فيها الفرد فمنها يعرف كيان وتحدد شخصيته من خلال تفاعلاته مع أفراد أسرته ويعتبر التواصل جوهر هذا التفاعل في تخذ أشكالا عدة ويتغير بتغير الظروف المحيطة، فالتواصل في الأسر قبل التكنولوجيا ليس هو نفسه مما بعد التكنولوجيا، ولا يختلف اثنان في دور الاتصال الأسري في بناء الفرد، فضلا على أنه يحقق الأهداف الاتصالية، كما أن التواصل يساعد في بناء القناعات وزيادة المهارات التواصلية لدى الأفراد داخل الأسرة وخارجها، كل هذا يتوقف على أساليب التواصل التي تعتمدها الأسرة، فالتواصل التوافقي الذي يشجع على الحوار المحافظ ليس هو التواصل التعددي الذي يقبل الآراء الجديدة المختلفة.

7. الدراسات السابقة:

6-1. دراسة مريم قويدر، "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 أثر 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 12 عام. وكانت النتائج العامة كالتالي:

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

- هناك فروق بين ذكور وإناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب.
- تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والانترنت والأجهزة الإلكترونية كما أنها جعلته أكثر إصرار على تحقيق النجاح والفوز.

6-2. 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 باتنة 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 ابتدائيات بمدينة باتنة تكونت من 245 مفردة (ذكور وإناث). وكانت النتائج العامة كالتالي:

- تشكل الألعاب الالكترونية مصدرا هاما لتسلية والمتعة بالنسبة للطفل الجزائري ولا يمكن الاستغناء عنها ومع توفر هذه الألعاب بإعداد مذهلة.
- أكثر الألعاب تداولا وتفضيلا في اللعب لدى العينة هي: الدودة –سباق السيارات –لعبة الكنز الصياد – لعبة باربي.

6-3. 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 – جامعة طيبة – 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 بالمدينة المنورة التي تقتصر على ذكور وإناث. وكانت النتائج العامة كالتالي:

- كما أنها توصلت إلى أن الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الابتدائية كانت بدرجة كبيرة تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرا.
- تبين أنه ثمة اتفاق بين تصورات وأراء المعلمين وأولياء أمور الطلبة في جانب تفعيل الدور الرقابي الحكومي على الأقراص المشغلة للألعاب الإلكترونية.

8. المقاربة النظرية للدراسة:

يعتبر توظيف النظريات في موضوع الدراسة من المطالب الهامة، كونها تساعد على البناء المعرفي لمشكلة الدراسة؛ إضافة إلى توضيح المنهج الذي يتبعه الباحث وأدوات البحث التي يختارها ويجب عند اختيار نظرية لتطبيقها على دراسة ما أن تتناسب مع موضوع الدراسة حتى يستفاد منها بالشكل الصحيح، كما أن النظرية تسهل اختيار الجانب النظري حيث تجعل الباحث يختار ما ينصب في موضوع الدراسة فقط دون الخروج عنه. وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على نظرية التفاعلية الرمزية.

تعتبر التفاعلية الرمزية واحدة من المحاور الأساسية التي تعتمد عليها النظرية الاجتماعية في تحليل الأنساق الاجتماعية، حيث تبدأ بمستوى الوحدات الصغرى منطلقة منها لفهم الوحدات الكبرى، بمعنى أنها تبدأ بالأفراد وسلوكهم كمدخل لفهم النسق الاجتماعي. (بركات، 2016، صفحة 43)

ويرجع الفضل في بروزها وتطورها إلى إسهام العديد من علماء الاجتماع الأوائل أمثال: جورج زيمل George Simmel، وروبرت بارك Robert Park، وتشارلز كولي، وجورج ربرت ميد ...، حيث لا تزال أعمال هؤلاء المفكرين الركيزة الأساسية لمختلف اتجاهات التفاعلية الرمزية. (حامد، 2008، صفحة 121)

ومفهوم التفاعلية الرمزية يشير إلى عملية التفاعل الاجتماعي الذي يكون فيه الفرد على علاقة واتصال بعقول الآخرين وحاجاتهم ورغباتهم الكامنة ووسائلهم في تحقيق أهدافهم.

ويعرف "أنتوني غدنز" التفاعلية الرمزية بأنها: "تعنى بالقضايا المتصلة باللغة والمعنى لأنها كما يرى "ميد" تنتج لنا الفرصة لنصل مرحلة الوعي الذاتي وندرك ذاتنا ونحس بفرديتها، كما أنها تمكننا من أن نرى أنفسنا من الخارج مثلما يرانا الآخرون، وقد استخدم هذا المفهوم لتمييز نمط من العلاقات الاجتماعية ولتفسر بعض الملاحظات. (حامد، 2008، صفحة 122)

وهكذا تقدم لنا التفاعلية الرمزية إطارا نظريا عاما، وانطلاقا لما سبق يمكننا إسقاط هذه النظرية على دراستنا كونها تفسر لنا انعكاس الألعاب الإلكترونية على التفاعل والاتصال الأسري.

الجانب الميداني

الفصل الثاني:

البناء المنهجي للدراسة الميدانية

تمهيد

1- مجالات الدراسة

2- المنهج المستخدم في الدراسة

3- الدراسة الاستطلاعية

4- أدوات جمع البيانات

5- الأساليب الإحصائية المستخدمة

خلاصة الفصل

مقدمة الفصل

بعد تناولنا للجانب النظري لهذه الدراسة، سوف نتطرق للجانب الميداني، وفي هذا الفصل سنتطرق إلى الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية وذلك من خلال التعرف على المنهج المتبع والأدوات التي تم الاعتماد عليها في جمع المعلومات، بالإضافة إلى تحديد العينة ونوعها والخصائص السيكومترية لها، لنخلص في الأخير إلى الأساليب الإحصائية المستخدمة في حساب النتائج.

تمهيد

يسعى الباحث في العلوم الاجتماعية دوما للوصول إلى نتائج واضحة تتوافق منطلقاتها النظرية ومساره التطبيقي، لذلك يجب أن يتخذ إجراءات منهجية تلاءم مشكلة بحثه. وعليه لابد من اتباع إجراءات منهجية تلائم مشكلة بحثه حيث يظهر ذلك في الجانب الميداني من الدراسة.

1. مجالات الدراسة:

1.1 أداة جمع البيانات المستخدمة: اعتمدنا في الدراسة الحالية على **استمارة انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري؛** المصممة من طرف: الباحثة، حيث تم التأكد من صدقها وثباتها في الخصائص السيكومترية للدراسة الحالية، حيث تمتع المقياس بمؤشرات صدق وثبات عاليتين، مما حافظ على نفس العدد من المحاور والأسئلة، وعليه تم اتخاذها كصورة نهائية للكشف عن أهداف الدراسة الأساسية للدراسة الحالية.

2.1 إجراءات تطبيق الدراسة الأساسية:

1.2.1المجال الزمني للدراسة: أجريت الدراسة الأساسية من بداية إلى نهاية الموسم الجامعي 2023/2022 للسنة ثانية ماستر علم الاجتماع والديموغرافيا. وقد أجري بالخطوات التالية:

أ. **المرحلة الأولى:** وتمثل في مرحلة انطلاق الدراسة والاستقرار على الظاهرة المراد تبنيها بالدراسة؛ كما تم ضبط موضوع الدراسة وتحديد العينة المرجوة بالتحليل؛ وقد تم هذا في 23 أكتوبر 2022.

ب. **المرحلة الثانية:** قامت الباحثة بعد اختيار موضوع الدراسة باختيار الأستاذ المشرف على البحث حتى يتسنى للباحثة تجسيد رؤيتها البحثية؛ وبدأت هذه المرحلة انطلاقا من شهر نوفمبر 2022.

ت. **المرحلة الثالثة:** تمت موافقة الإدارة على موضوع المذكرة والموافقة على المشرف في مرافقته في هذه المسيرة البحثية؛ وكان ذلك بتاريخ: 13 نوفمبر 2022.

ث. **المرحلة الرابعة:** قامت الباحثة في هذه المرحلة بجمع المصادر والمراجع المتمثلة في الكتب والمجلات والمقالات والدراسات والرسائل الجامعية، وذلك بداية من فيفري 2023.

ج. **المرحلة الخامسة:** بعد جمع المصادر والمراجع؛ تم القيام بتحديد الإطار النظري الخاص بالدراسة مع تحديد الإشكالية؛ وأسباب؛ وأهمية؛ وأهداف الدراسة والتي تمت في أواخر شهر فيفري 2023.

ح. **المرحلة السادسة:** بعد ضبط وتحديد الجانب النظري للدراسة؛ قامت الباحثة بتحديد عناصر ومحتويات الاستبيان وعرضه على المشرف على الدراسة وهذا في 16 أفريل 2023.

خ. **المرحلة السابعة:** تم توزيع وتطبيق الاستبيان على عنة الدراسة بتاريخ 25 أفريل 2023.

د.**المرحلة الثامنة:** قامت الباحثة بإنجاز الجانب الميداني للدراسة في تفريغ ومعالجة وتحليل ومناقشة وتفسير النتائج؛ وصولا إلى النتائج العامة؛ وهذا بتاريخ: 10 ماي 2023.

ذ.**المرحلة التاسعة:** وفي هذه المرحلة قامت الباحثة بتقديم العمل بشكله النهائي بتاريخ: 14 جوان 2023.

2.2.1المجال المكاني للدراسة: أجريت هذه الدراسة بمدينة ورقلة. حيث تم تطبيق استمارة ومحوري الدراسة الحالية: (انعكاس الألعاب التربوية على الاتصال الأسري) على أفراد عينة الدراسة؛ –بحي المخادمة بمدينة ورقلة–.

3.2.1 **المجال البشري للدراسة:** ونعني بالمجال البشري مجتمع البحث والأفراد المكونين له، ويمثل هذا المجتمع (عينة الدراسة)؛ عينة من الأولياء؛ وعددهم 50 وليا. حيث الاتفاق معهم والحصول على موافقتهم، كما تم الحرص على إتباع مجموعة من التوجيهات والتعليمات للأولياء من أجل التحكم في سير تطبيق الدراسة الميدانية، ومن هذه الإجراءات: شرح طريقة الإجابة على استمارة الدراسية الحالية، والتأكد من عدم نسيانهم للإجابة عن أي سؤال لم يجيبوا عليه في: (الاستمارة)، والتأكد من تسجيل جميع البيانات الشخصية فيما يتعلق بـ: (جنس الولي، جنس الطفل الابن، المستوى التعليمي للأب، المستوى التعليمي للأم، مهنة الأب، مهنة الأم، المستوى المعيشي).

2. المنهج المستخدم في الدراسة:

يرجع استخدام المنهج المستخدم في أي بحث علمي إلى طبيعة المشكلة موضوع الدراسة، وبما أن هذه الدراسة تهدف إلى معرفة انعكاسات الألعاب الالكترونية على الاتصال الأسري ومدى وعي الآباء بمخاطرها، فإن أنسب منهج لهذا التناول هو المنهج الوصفي، إذ يعتبر هذا المنهج "طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كميا عن طريق جمع معلومات مقننة عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة". (بوحوش و الذنيبات، 2007، صفحة 130)

3. الدراسة الاستطلاعية:

يتم في الدراسة الاستطلاعية، التأكد من الخصائص السيكومترية لأدوات جمع البيانات: (للاستمارة)، ومدى ملاءمتها لعينة الدراسة.

2-1. أهداف الدراسة الاستطلاعية: تهدف الدراسة الاستطلاعية إلى:

2-1-1. التعرف على عينة وحجم المجتمع الأصلي للدراسة الحالية.

2-1-2. معرفة مدى وضوح البنود وملاءمتها للعينة الموجهة إليها وهم الآباء والأمهات.

2-1-3. التأكد من الخصائص السيكومترية لأدواتي القياس: (استمارة انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري).

2-1-4. التعرف على أهم الصعوبات التي من شأنها أن تعرقل مسار العمل.

2-2. وصف عينة الدراسة الاستطلاعية: أجريت الدراسة على عينة قوامها: (50) شخصا من الآباء والأمهات من حي المخادمة بمدينة ورقلة: (الجزائر)، من كلا الجنسين ذكور وإناث وباختلاف المستوى التعليمي للآباء والأمهات، وباختلاف مهنتهما: (الأب والأم)، والمستوى المعيشي.

4. أدوات جمع البيانات:

تم استخدام أدوات ووسائل تساعدنا في الحصول على المعلومات اللازمة لإتمام الدراسة، والتي من خلالها نقترب أكثر من موضوع البحث والإحاطة به في ميدانه وواقعه. حيث تناولنا في هذه الدراسة؛ الأدوات المنهجية التالية:

الاستمارة: من أدوات جمع البيانات المستخدمة في البحوث الإنسانية والاجتماعية، وهي مجموعة أسئلة مدونة في استمارة؛ تستدعي الإجابة عنها من طرف الأفراد الذين هم قيد البحث؛ والغرض

من الحصول على أجوبتهم هو الوصول إلى معلومات تكون بمثابة أراء ووجهات نظر حول موقف معين قد يتعرضون له في حياتهم. (شلبي، 1997، صفحة 242) كما أن الاستمارة قد احتوت قسمين من الأسئلة جاءت على النحو التالي:

- **القسم الأول من الاستبيان:** ويضم 14 سؤالا متنوعا حول انعكاس الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري.
- **القسم الثاني من الاستبيان:** ويضم 10 أسئلة متنوعة حول مدى وعي الآباء بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء.

أ. **استمارة انعكاسات الألعاب التربوية على الاتصال الأسري:**

تم الاعتماد في أداة جمع البيانات في الدراسة الحالية على استمارة انعكاسات الألعاب التربوية على الاتصال الأسري المصمم من طرف: "**الباحثة**"، في صورته الأولية والتي تحتوي على محورين رئيسيين هما: محور انعكاس الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري، ومحور مدى وعي الآباء بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء، والجدول الآتي يوضح توزيع الأسئلة على محوي الاستمارة كالآتي:

جدول رقم(01): يوضح توزيع الفقرات على محوري الاستمارة

الأبعاد	أرقام الفقرات	العدد
المحور(01):انعكاس الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري	**01-02-003-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14.**	**(14) سؤالا**
المحور(02):مدى وعي الآباء بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء	**01-02-03-04-05-06-07-08-09-10.**	**(10) سؤالا**

(أنظر الملحق رقم 01)

3-1. الخصائص السيكومترية لأدوات جمع البيانات المستخدمة:

3-1-1 محور انعكاس الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري:

أ. **الصدق:** من أجل التأكد من صدق المحور الأول من الاستمارة في الدراسة الحالية اعتمدنا على طريقة للصدق: طريقة صدق المقارنة الطرفية للدرجة الكلية: (الصدق التمييزي)، حيث نقوم بتحصيل مجموعة الإجابات التي يحصل عليها كل فرد في العينة على المحور الأول من الاستمارة، ثم نقوم بترتيبها ترتيبا تنازليا أي من أعلى قيمة إلى أدنى قيمة وبعدها نأخذ نسبة (27%) من كلتا الفئتين ثم نقوم لحساب الأسلوب الإحصائي t-test، والذي تم حسابه بالبرنامج الإحصائي spss نسخة 22 والنتائج المتحصل عليها مدونة في الجدول الآتي:

جدول رقم(02): يوضح نتائج إختبار(ت) لدلالة الفروق بين متوسطي المجموعتين المتطرفتين على مقياس المحور الأول.

الفئتين	العينة (ن)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	(ت) المحسوبة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	القرار الإحصائي
الفئة العليا	08	32.125	1.35	12.29	14	0.000	دالة
الفئة الدنيا	08	23.62	1.40				

من خلال الجدول رقم(02): نلاحظ أن عدد الفئة العليا لدى الآباء والأمهات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم بـ:(08) وليا، وقد المتوسط الحسابي لديهم بقيمة:(32.125) وتنحرف هذه القيمة عن المتوسط الحسابي بقيمة قدرت بـ: (1.35)، في حين بلغ عدد أفراد الفئة الدنيا بـ: (08) وليا وقدر المتوسط الحسابي لديهم بقيمة قدرت بـ:(23.62) وتنحرف هذه القيمة عن المتوسط الحسابي بقيمة قدرت بـ:(1.40)، وبلغت قيمة: (ت) المحسوبة بقيمة قدرت بـ: (12.29) عند درجة حرية:(14) ومستوى دلالة قدر بـ: (0.000)، وعليه فهي دالة ومنه يمكن القول أن المحور الأول للاستمارة على درجة عالية من الصدق ويتمتع بقدرة تمييزية يجيز لنا الاعتماد عليه. (أنظر الملحق رقم 02-03)

ب. **الثبات:** من أجل التأكد من ثبات المحور الأول من الاستمارة تم الاعتماد في الدراسة الحالية على طريقة واحدة للثبات وهي: طريقة الثبات بالتجزئة النصفية، **حيث** تم تقسيم أسئلة المحور الأول إلى جزءين، جزء علوي: يحتوي على البنود الفردية، وجزء سفلي: يحتوي على

البنود الزوجية، وبعد التطبيق تم حساب معامل الارتباط **بيرسون**، وتم التعديل بمعادلة **جثمان** والجدول الموالي يوضح النتائج المتوصل إليها.

جدول رقم (03): يوضح نتائج التجزئة النصفية للمحور الأول انعكاس الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري

المؤشرات الإحصائية	معامل الارتباط المحسوب	
	(ر) قبل التعديل	(ر) بعد التعديل
النصف الأول	−0.274	−0.737
النصف الثاني		

من خلال الجدول رقم:(03) نلاحظ أن قيمة "ر" المحسوبة قبل التعديل ذات القيمة (0.274−)، وبلغت قيمة "ر" بعد التعديل ب (0.737−)، ومنه يمكن القول أن المحور الأول للاستمارة، يتمتع بقدر من الثبات يجيز لنا الاعتماد عليه. (أنظر الملحق رقم 04)

3-1-2 محور مدى وعي الآباء بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء:

1. **الصدق:** من أجل التأكد من صدق المحور الثاني من الاستمارة في الدراسة الحالية اعتمدنا على طريقة هي: طريقة صدق المقارنة الطرفية للدرجة الكلية (الصدق التمييزي)، حيث نقوم بتحصيل مجموعة الإجابات التي يحصل عليها كل فرد في أفراد العينة على المحور الثاني من الاستمارة، ثم نقوم بترتيبها ترتيبا تنازليا أي من أعلى قيمة إلى أدنى قيمة وبعدها نأخذ نسبة (27%) من كلتا الفئتين ثم نقوم لحساب الأسلوب الإحصائي t-test، والذي تم حسابه بالبرنامج الإحصائي spss نسخة 22 والنتائج المتحصل عليها مدونة في الجدول الآتي:

جدول رقم (04): يوضح نتائج إختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطي المجموعتين المتطرفتين على المحور الثاني من الاستمارة.

الفئتين	العينة (ن)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	(ت) المحسوبة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	القرار الإحصائي
الفئة العليا	08	21.00	1.51				

الفئة الدنيا	08	13.75	1.58	9.37	14	0.000	دالة

من خلال الجدول رقم (04): نلاحظ أن عدد الفئة العليا لدى الآباء والأمهات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم بـ:(08) وليا، وقد المتوسط الحسابي لديهم بقيمة:(21.00) وتنحرف هذه القيمة عن المتوسط الحسابي بقيمة قدرت بـ: (1.51)، في حين بلغ عدد أفراد الفئة الدنيا بـ: (08) وليا، وقدر المتوسط الحسابي لديهم بقيمة قدرت بـ:(13.75) وتنحرف هذه القيمة عن المتوسط الحسابي بقيمة قدرت بـ:(1.58)، وبلغت قيمة: (ت) المحسوبة بقيمة قدرت بـ: (9.37) عند درجة حرية:(14) و مستوى دلالة قدر بـ: (0.000)، وعليه فهي دالة ومنه يمكن القول أن المحور الثاني للاستمارة على درجة عالية من الصدق ويتمتع بقدرة تمييزية يجيز لنا الاعتماد عليه. (أنظر الملحق رقم 05)

2. **الثبات:** من أجل التأكد من ثبات مقياس المحور الثاني من الاستمارة تم الاعتماد في الدراسة الحالية على طريقة واحدة للثبات وهي: طريقة الثبات بالتجزئة النصفية، **حيث** تم تقسيم أسئلة المحور الثاني إلى جزئين، جزء علوي، وجزء سفلي، وبعد التطبيق تم حساب معامل الارتباط **بيرسون**، وتم التعديل بمعادلة **جثمان**؛ والجدول الموالي يوضح النتائج المتوصل إليها.

جدول رقم (05): يوضح نتائج التجزئة النصفية للمحور الثاني مدى وعي الآباء بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء

المؤشرات الإحصائية	**معامل الارتباط المحسوب**	
	(ر) قبل التعديل	**(ر) بعد التعديل**
النصف الأول	0.296	0.454
النصف الثاني		

من خلال الجدول رقم:(05) نلاحظ أن قيمة "ر" المحسوبة قبل التعديل ذات القيمة (0.296) وبلغت قيمة "ر" بعد التعديل ب (0.454)، ومنه يمكن القول أن المحور الثاني للاستمارة، يتمتع بقدر من الثبات يجيز لنا الاعتماد عليه .(أنظر الملحق رقم 06)

5. الأساليب الإحصائية المستخدمة:

تمت معالجة بيانات الدراسة الحالية باستخدام الأساليب الإحصائية الآتية:

5-1 **اختبار (ت) لعينتين غير متجانستين مستقلتين:** لحساب صدق المقارنة الطرفية لمحوري الدراسة: (انعكاس الألعاب التربوية على الاتصال الأسري- وعي الآباء بمخاطر الألعاب التربوية الالكترونية على الأبناء).

5-2 **معامل الارتباط برسون:** وذلك للتأكد صدق ثبات التجزئة النصفية محوري استمارة الدراسة: (انعكاس الألعاب التربوية على الاتصال الأسري- وعي الآباء بمخاطر الألعاب التربوية الالكترونية على الأبناء).

5-3 **التكرارات والنسب المئوية:** للكشف عن كيفية انعكاس ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري في التساؤل الأول للدراسة الحالية، والكشف عن مدى وعي الأولياء لمخاطر الألعاب الإلكترونية في التساؤل الثاني للدراسة الحالية.

وتجدر الإشارة إلى أن المعالجة الإحصائية تمت باستخدام برنامج الرزم الإحصائية في العلوم الاجتماعية **(spss)** في نسخته الثانية والعشرون(22).

خلاصة الفصل

تطرقنا في هذا الفصل للإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية للدراسة الحالية، بدءا بالمنهج المتبع ومرورا بالدراسة الأساسية الاستطلاعية، التي هدفت إلى التأكد من صلاحية استمارة أداة جمع البيانات: (استمارة انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري) للاستخدام من خلال قياس الخصائص السيكومترية: (الصدق والثبات)، وانتهاء بالدراسة الأساسية، التي تعرجنا فيها لعينة الدراسة ومواصفاتها، إضافة إلى طريقة المعاينة في هذه الدراسة والصورة النهائية لأداة جمع البيانات: (الاستمارة)، كما أشرنا إلى إجراءات التطبيق بالمؤسسات الاجتماعية (الأسر) بمدينة ورقلة، بالنسبة للأولياء أفراد عينة الدراسة الحالية.

الفصل الثالث:

عرض وتحليل البيانات

وتفسير نتائج الدراسة

تمهيد

1. عرض وتحليل وتفسير بيانات المحور الأول
2. عرض وتحليل وتفسير بيانات المحور الثني

خلاصة الفصل

تمهيد

بعد أن تطرقنا في الفصل السابق إلى الإجراءات المنهجية للدراسة الحالية، سيتم في هذا الفصل بعرض وتحليل وتفسير نتائج الدراسة الحالية بعد المعالجة الإحصائية لتساؤلي الدراسة بالأساليب الإحصائية المناسبة.

1. عرض وتحليل وتفسير بيانات المحور الأول: انعكاس الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري

1-1. في أي سن بدأ ابنك يستخدم الألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم 06 : يبين أي سن بدأ الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
دون 6 سنة	22	% 44
دون 8 سنة	12	% 24
دون 10 سنة	6	% 12
دون 12 سنة	6	% 12
دون 15سنة	4	% 8
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (06) أعلاه المتعلق بسن بدأ الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية؛ أن غالبية أفراد العينة تشير إلى أن من هم دون 6 سنوات هم الأكثر استخداما للألعاب الإلكترونية بنسبة 44%؛ وفي المرتبة الثانية يأتي من هم دون 8 سنوات بنسبة 24 %؛ وفي المرتبة الثالثة يتساوى كل من هم دون 10 و12 سنة بنسبة 12 %؛ ويأتي من هم دون 15 سنة في آخر مرتبة بدرجة منعدمة بنسبة 8 %.

إن ارتفاع نسبة الأطفال من هم دون السادسة في استخدام الألعاب الإلكترونية يمكن إرجاعه كون هذه الفئة العمرية هي لم تدخل المرسة بعد، وأنها قد تشكل إرهاقا للأولياء بالمتابعة والانتباه لكثرة نشاطهم وفضولهم الحركي، لذا قد يقوم الولي بإلهائه عن الإزعاج أو الحركة المفرطة بمنحه الهاتف ليقضي وقته باللعب.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة ممن يستخدم الألعاب الإلكترونية هم من الأطفال دون السادسة وذلك بنسبة 44%.

2-1. ما هي طبيعة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها ابنك من وجهة نظرك؟

الجدول رقم 07: يبين طبيعة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الطفل من وجهة نظر الولي

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
القتالية	14	% 34
المغامرة	8	% 16
الرياضية	7	% 14
الألغاز	3	% 6
السباقات	9	% 18
أخرى	6	% 12
المجموع	50	% 100

تظهر نتائج الجدول رقم (07) أعلاه المتعلق بطبيعة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الطفل من وجهة نظر الولي؛ أن غالبية أفراد العينة تشير إلى أنهم يفضلون الألعاب القتالية بنسبة 34%؛ وفي المرتبة الثانية ألعاب السباقات بنسبة 18%؛ وفي المرتبة الثالثة ألعاب المغامرة بنسبة 16%؛ وفي المرتبة الرابعة الألعاب الرياضية بنسبة 14%؛ وفي المرتبة الخامسة ألعاب أخرى بنسبة 12%؛ ويأتي في آخر مرتبة الألغاز بدرجة منعدمة بنسبة 6%.

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يرى أولياؤهم أنهم يفضلون الألعاب الإلكترونية القتالية، يمكن إرجاعه للفئات العمرية بين 12 سنة و15 سنة؛ ذلك أنهم يفضلون ألعاب المغامرة والحركة والشعور بتحقيق البطولات، خاصة تلك الألعاب التي محتواها استعمال الأسلحة المتطورة ضمن ألعاب الغارات والحروب والهجوم.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرى أولياؤهم أنهم يفضلون الألعاب الإلكترونية القتالية، بنسبة 34%.

1-3. ما هو الجهاز الذي يفضله ابنك لممارسة الألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم 08: يبين الجهاز الذي يفضله الطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
الهاتف الذكي	45	% 90
الحاسوب	3	% 6
اللوحة الإلكترونية	2	% 4
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (08) أعلاه المتعلق بالجهاز الذي يفضله الطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية؛ أن غالبية أفراد العينة تشير إلى استخدام الهاتف الذكي بنسبة 90%؛ وفي المرتبة الثانية يأتي الحاسوب بنسبة 6% وبدرجة منعدمة؛ وفي آخر مرتبة اللوحة الإلكترونية بدرجة منعدمة أيضا بنسبة 4%.

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يرى أولياؤهم أن الجهاز الذي يفضله الطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية هو الهاتف الذكي، ويمكن إرجاع ذلك إلى سهولة التعامل مع الهاتف النقال لصغر حجمة وكونه متاحا ومتوفرا وسهل الاقتناء مقارنة باللوح الإلكتروني أو الحاسوب.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرى أولياؤهم أن الجهاز الذي يفضله الطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية هو الهاتف الذكي، وذلك بنسبة 90%.

1-4. من يساعد الطفل بتحميل الألعاب الالكترونية؟

الجدول رقم 09 : يبين من يساعد الطفل بتحميل الألعاب الالكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
بمفرده	33	% 66
الإخوة	11	% 22
الأبوان	4	% 8
الأصدقاء	2	% 4
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (09) أعلاه المتعلق بمن يساعد الطفل بتحميل الألعاب الالكترونية؛ أن غالبية أفراد العينة تقوم بتحميل الألعاب بمفردها بنسبة 66% وهي نسبة عالية؛ وفي المرتبة الثانية يأتي الإخوة بنسبة 22%؛ وفي المرتبة الثالثة يأتي الأبوان بنسبة 8%؛ ويأتي في آخر مرتبة الأصدقاء بدرجة منعدمة بنسبة 4%.

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يرى أولياؤهم أن الطفل يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية بمفرده، يمكن إرجاعه إلى رغبة الطفل بتصفح الألعاب بصورة فردية واختيار ما يروق له من متجر الألعاب وذلك ظنا منه أن الآخرين لا يلبون جميع رغباته، أو أنهم لا يهتمون كل الاهتمام لطلباته، فنجده يفضل الإبحار بمفرده في عالم الألعاب الإلكترونية.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرى أولياؤهم أن الطفل يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية بمفرده، بنسبة 66%.

1-5. ماهي الأيام التي يستخدم فيها ابنك الألعاب الالكترونية؟

الجدول رقم 10 : ما هي الأوقات التي يستخدم فيها الطفل الألعاب الالكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
يوميا	32	% 64
أسبوعيا	9	% 18
بالعطل	9	% 18
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (10) أعلاه المتعلق بالأوقات التي يستخدم فيها الطفل الألعاب الالكترونية؛ أن غالبية أفراد العينة تستخدم الألعاب الإلكترونية يوميا بنسبة 64%؛ وفي المرتبة الثانية يتساوى كل من هم الاستخدام الأسبوعي وبالعطل بنسبة لا بأس بها هي 18%.

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يرى أولياؤهم أنهم **يستخدمون الألعاب الالكترونية** بصورة يومية، يمكن إرجاعه لطبيعة الفئة العمرية دون السادسة والثامنة من الأطفال؛ ذلك أنهم كثيري الحركة ما يستدعي من الأولياء إشغالهم بالهواتف والألعاب الإلكترونية حتى لا يؤذوا أنفسهم أو يزعجوا الآخرين، أو

بعدم وجود بدائل أخرى ترفيهية ينشغل بها الأطفال تستوعب طاقاتهم الحركية وفضولهم المعرفي، وعدم انخراطهم في أندية وفرق رياضية بالمركبات والمراكز ودور الشباب المجاورة.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرى أولياؤهم أنهم يستخدمون الألعاب الالكترونية بصورة يومية، وذلك بنسبة 64%.

1-6. كم يستغرق الطفل في استخدام الألعاب الالكترونية؟

الجدول رقم 11 : يبين كم يستغرق الطفل في استخدام الألعاب الالكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
ساعة	19	% 38
ساعتين	11	% 22
أكثر	20	% 40
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (11) أعلاه المتعلق بكم يستغرق الطفل في استخدام الألعاب الالكترونية؛ أن غالبية أفراد العينة تستغرق أكثر من ساعة بنسبة 40%؛ تليها مباشرة بالمرتبة الثانية الاستغراق في اللعب لساعة بنسبة 38%؛ وفي آخر مرتبة يكون الاستغراق لساعتين بنسبة 22%.

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يرى أولياؤهم أنهم يستغرقون أكثر من ساعتين في استخدام الألعاب الالكترونية؛ يمكن إرجاعه إلى جاذبية هذه الألعاب وما تخلفه من سعادة واستمتاع حين يستخدمها الطفل، كما أن طبيعة هذه الألعاب تحتوي مستويات تصاعدية مغرية تدفع بالطفل إلى خوض غمار استكشافها تباعا؛ وهذا ما يجعله كثير الجلوس إليها ولوقت طويل.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرى أولياؤهم أنهم يستغرقون أكثر من ساعتين في استخدام الألعاب الالكترونية، وذلك بنسبة 40%.

1-7. هل وقت لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية يفوق وقت الجلوس مع الأسرة؟

الجدول رقم 12 : يبين إذا كان وقت لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية يفوق وقت الجلوس مع الأسرة

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	21	% 42
لا	29	% 58
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (12) أعلاه المتعلق بكون وقت لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية يفوق وقت الجلوس مع الأسرة؛ أن أفراد العينة أجابت بلا بنسبة 58%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة بنعم بنسبة 42%؛

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يرى أولياؤهم أن وقت لعبهم بالألعاب الإلكترونية لا يفوق وقت الجلوس مع الأسرة، يمكن إرجاعه إلى أن الأولياء يتحكمون في أوقات لعب الطفل، وأنهم يولون الاهتمام أكثر لاجتماع الأسرة ببعضها ومناقشة الأمور العائلية، كما أن قد يشعر أحيانا بالممل من اللعب المستمر وخاصة إذا كان نموذج اللعبة نفسه لا يتغير، فنجده يجلس طواعية إلى اجتماعات العائلة.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرى أولياؤهم أن وقت لعبهم بالألعاب الإلكترونية لا يفوق وقت الجلوس مع الأسرة، وذلك بنسبة 58%.

1-8. هل بدأ تفاعل ابنك مع الأسرة يقل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم 13 : يبين إذا بدأ تفاعل الطفل مع الأسرة يقل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	12	% 24
لا	11	% 22
أحيانا	27	% 54
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (13) أعلاه المتعلق بكون تفاعل الطفل مع الأسرة قد بدأ يقل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية؛ أن أفراد العينة أجابت أحيانا بنسبة 54%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة نعم بنسبة 24%؛ وأخيرا تأتي الإجابة لا بنسبة 22%.

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يرى أولياؤهم أنه تفاعلهم بدأ يقل مع الأسرة بعد استخدام الألعاب الإلكترونية، يمكن إرجاعه إلى مدى انغماس الطفل وانشغال انتباهه باللعب دون غيره فنجده يقضي معظم وقته في الانتقال بين الألعاب ولا يبالي للآخرين من حوله، وكما أنه لا يعير أي اهتمام لدعوات العائلة بأن يشاركهم التجمعات المختلفة.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرى أولياؤهم أن تفاعلهم بدأ يقل مع الأسرة بعد استخدام الألعاب الإلكترونية، وذلك بنسبة 54%.

1-9. هل عزلت الألعاب الإلكترونية الطفل عن أفراد الأسرة؟

الجدول رقم 14 : يبين إذا ما عزلت الألعاب الإلكترونية الطفل عن أفراد الأسرة

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	12	% 24
لا	8	% 36
أحيانا	20	% 40
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (14) أعلاه المتعلق إن كانت الألعاب الإلكترونية قد عزلت الطفل عن أفراد الأسرة؛ أن أفراد العينة أجابت أحيانا بنسبة 40%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة لا بنسبة 36%؛ وأخيرا تأتي الإجابة نعم بنسبة 24%.

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين تقوم الألعاب الإلكترونية أحيانا بعزلهم عن أفراد الأسرة، يمكن إرجاعه إلى كون بعض برامج الألعاب الموجهة للأطفال مصممة بطريقة تجذب الطفل كلية وتمده بشعور الحماس والمتعة والمرح لا يجدها في غير هذه الألعاب، ما يجعله قليلا ما يجلس مع بقية أفراد العائلة ويكون منشغلا دوما باللعب خاصة في أوقات الاجتماعات العائلية الأساسية كأوقات الوجبات الرئيسية من اليوم.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة ترى أنه أحيانا تقوم الألعاب الإلكترونية بعزل الأطفال عن أفراد الأسرة، وذلك بنسبة 40%.

1-10.هل أثرت في رأيك الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري مع الأطفال؟

الجدول رقم 15: يبين إذا ما أثرت الألعاب الإلكترونية في رأي الولي على الاتصال الأسري مع الأطفال

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	31	% 62
لا	17	% 34
أحيانا	2	% 4
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (15) أعلاه المتعلق بتأثير الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري مع الطفل؛ أن أفراد العينة أجابت بوجود بتأثير بنسبة 62%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة لا بنسبة 34%؛ وأخيرا تأتي الإجابة أحيانا بنسبة 4% وهي درجة منعدمة.

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يرى أولياؤهم أن الألعاب الإلكترونية قد أثرت على الاتصال الأسري لديهم، يمكن إرجاعه إلى كون هؤلاء الأطفال قد بدأوا يهملون دروسهم أو أنهم أصبحوا عنيفين مع الآخرين، أو أنهم أصبحوا قليلي التركيز والانتباه، أو أنهم لا يستجيبون بسرعة لأوامر الأولياء وأنهم يفضلون العزلة ولا ينشرحون لا عند اللعب بهذه الألعاب. فهناك سلوكيات عديدة تبين تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل وتواصله الأسري.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة ترى أن الألعاب الإلكترونية قد أثرت على الاتصال الأسري لدى الاطفال؛ وذلك بنسبة 62%.

1-11.هل يشارك الأبوان أو الإخوة الطفل في الألعاب الالكترونية؟

الجدول رقم 16 : يبين إذا ما كان الأبوان أو الإخوة يشارك الطفل في الألعاب الالكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
دائما	6	% 12
أحيانا	32	% 64
أبدا	12	% 24
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (16) أعلاه المتعلق بكون الأبوين أو الإخوة يشاركون الطفل في الألعاب الالكترونية؛ أن أفراد العينة أجابت أحيانا بنسبة 64%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة أبدا بنسبة 24%؛ وأخيرا تأتي الإجابة دائما بنسبة 12%.

إن ارتفاع نسبة العينة التي ترى أن الأبوين أو الإخوة أحيانا يشاركون الطفل في الألعاب الالكترونية؛ يمكن إرجاعه إلى كون الأولياء أو الإخوة الآخرين لا يملكون الوقت المناسب لمشاركة الأطفال في لعبهم بالألعاب الإلكترونية؛ أو أن بعض هذه الألعاب تصيبهم بالملل؛ وهي غير محفزة لهم أو أنهم يشعرون بالسذاجة تجاهها كونها موجهة لأطفال دون السادسة أو الثامنة؛ فهي غير جذابة أو ممتعة لديهم. كما قد يرجع السبب إلى أن الطفل نفسه لا يحب مشاركة لعبه مع الآخرين.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة ترى أن الأبوين أو الإخوة أحيانا يشاركون الطفل في الألعاب الالكترونية؛ وذلك بنسبة 64%.

12-1.هل يشارك الطفل في استقبال الزوار والأقارب أم يفضل اللعب؟

الجدول رقم 17 : يبين إذا ما كان الطفل يشارك في استقبال الزوار والأقارب أم يفضل اللعب

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	27	% 54
لا	3	% 6
أحيانا	20	% 40
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (17) أعلاه المتعلق بكون الطفل يشارك في استقبال الزوار والأقارب أم يفضل اللعب؛ أن أفراد العينة أجابت بنعم بنسبة 54%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة أحيانا بنسبة 40%؛ وأخيرا تأتي الإجابة بلا بنسبة 6%.

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يرى أولياؤهم أنهم يشاركون في استقبال الزوار والأقارب ولا يفضلون اللعب، يمكن إرجاعه إلى استمتاع الأطفال أكثر بأجواء الزيارات واستقبال الضيوف وارتداء ملابسهم المفضلة واستقبال الهدايا أحيانا، كلها أمور تجعل الطفل غير مبال باللعب على الهاتف حينها.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرون أن الأطفال يشاركون في استقبال الزوار والأقارب ولا يفضلون اللعب، وذلك بنسبة 54%.

1-13.هل يساعد الطفل بالأعمال المنزلية أم يفضل الألعاب الالكترونية؟

الجدول رقم 18 : يبين إذا ما كان الطفل يساعد بالأعمال المنزلية أم يفضل الألعاب الالكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	24	% 48
لا	8	% 16
أحيانا	18	% 36
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (18) أعلاه المتعلق بكون الطفل يساعد بالأعمال المنزلية أم يفضل الألعاب الالكترونية؛ أن أفراد العينة أجابت بنعم بنسبة 48%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة أحيانا بنسبة 36%؛ وأخيرا تأتي الإجابة بلا بنسبة 16%.

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يساعدون بالأعمال المنزلية ولا يفضلون الألعاب الالكترونية؛ يمكن إرجاعه إلى الإلزام الذي يفرضه الأولياء بمساعدتهم، أو أنهم يحبون أداء بعض الأشغال المنزلية كالطبخ أو ترتيب الغرفة، أو قد تكون مساعدتهم بالأعمال المنزلية مردها أنهم تلقوا وعودا باللعب على الألعاب الإلكترونية إذا ما قاموا بهذه المساعدة.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرون أن الأطفال يساعدون بالأعمال المنزلية ولا يفضلون الألعاب الالكترونية، وذلك بنسبة 48%.

1-14.هل يشارك الطفل في جلسات العائلة للنقاش والتشاور والتحاور؟

الجدول رقم 19 : يبين إذا ما كان الطفل يشارك في جلسات العائلة للنقاش والتشاور والتحاور

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	19	% 38
لا	9	% 18
أحيانا	22	% 44
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (19) أعلاه المتعلق بمشاركة الطفل في جلسات العائلة للنقاش والتشاور والتحاور؛ أن أفراد العينة أجابت أحيانا بنسبة 44%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة بنعم بنسبة 38%؛ وأخيرا تأتي الإجابة بلا بنسبة 18%.

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يرى أولياؤهم أنهم يشاركون أحيانا في جلسات العائلة للنقاش والتشاور والتحاور؛ يمكن إرجاعه إلى كون أغلب الأطفال تكون اهتماماتهم منصبة أكثر نحو اللعب والمرح إلا أنهم أحيانا يشاركون بالتحاور العائلي في بعض القضايا كالسفر والتسوق والرحلات التي تنظمها العائلة، ما يتيح لهم المشاركة وإبداء رأيهم وتطلعاتهم الشخصية تجاه هذه الاهتمامات.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة ترى أن الأطفال يشاركون أحيانا في جلسات العائلة للنقاش والتشاور والتحاور، وذلك بنسبة 44%.

2. عرض وتحليل وتفسير بيانات المحور الثاني: مدى وعي الآباء بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء

2-1. هل ترى أن ابنك يبدأ بالبكاء إذا منعت عنه الألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم 20: يبين إذا ما كان الطفل يبدأ بالبكاء إذا منعت عنه الألعاب الإلكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	23	% 46
لا	10	% 20
أحيانا	17	% 34
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (20) أعلاه المتعلق بقيام الطفل بالبكاء إذا منعت عنه الألعاب الإلكترونية؛ أن أفراد العينة أجابت بنعم بنسبة 46%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة أحيانا بنسبة 34%؛ وأخيرا تأتي الإجابة بلا بنسبة 20%؛

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يرى أولياؤهم أنهم يبدأون بالبكاء إذا منعت عنهم الألعاب الإلكترونية، يمكن إرجاعه إلى كون بعض الفئات العمرية للأطفال وخاصة من هم دون السادسة والثامنة يحصلون على أغلب طلباتهم بالبكاء بل ويبرعون فيه، وهم يعلمون أن البكاء هو سبيلهم الوحيد للتعبير

عن رغباتهم الممنوعة، كما أنهم لا يعترفون بالقوانين الأسرية إلا قليلا على حسب درجة تعلقهم وميلهم لهذه الألعاب وما توفره لهم من متعة وترفيه.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرون أن الطفل يبدأ بالبكاء إذا منعت عنه الألعاب الإلكترونية، وذلك بنسبة 46%.

2-2. هل تتحكم في الوقت الذي يلعب فيه ابنك الألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم 21: يبين إمكانية التحكم في الوقت الذي يلعب فيه الطفل الألعاب الإلكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	37	% 74
لا	13	% 26
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (21) أعلاه المتعلق بإمكانية التحكم في الوقت الذي يلعب فيه الطفل الألعاب الإلكترونية؛ أن أفراد العينة أجابت بنعم بنسبة 74%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة بلا بنسبة 26%.

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يمكن للأولياء التحكم في الوقت الذي يلعبون فيه الألعاب الإلكترونية؛ يمكن إرجاعه إلى صرامة الأولياء في تحديد أوقات اللعب المتاحة، كما أن الجهاز المخصص للعب قد لا يكون متاحا طوال الوقت فيسهل هنا التحكم في أوقات اللعب. أو أن الطفل يخشى العقاب بالمنع من اللعب مجددا إذا لم يستجب للأوقات المحددة من طرف الأولياء.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يمكنهم التحكم في الوقت الذي يلعب فيه الطفل الألعاب الإلكترونية؛ وذلك بنسبة 74%.

2-3. هل اختلفت مع ابنك بسبب كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم 22 : يبين إذا ما تم الاختلاف مع الطفل بسبب كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	31	% 62
لا	6	% 12

أحيانا	13	% 26
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (22) أعلاه المتعلق بوجود اختلاف مع الطفل بسبب كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ أن أفراد العينة أجابت بنعم بنسبة 62%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة أحيانا بنسبة 26%؛ وأخيرا تأتي الإجابة بلا بنسبة 12%؛

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يختلف معهم الآباء بسبب كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية، يمكن إرجاعه إلى كون هؤلاء الأولياء ينزعجون من أوقات اللعب الطويلة، وإهمال الواجبات المدرسية؛ أو أنهم يأمرون الطفل بترك اللعب إلا يستجيب بسهولة، فيقع في مشادة معه خاصة إذا كان الطفل عنيدا.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرون أنهم يختلفون مع أبنائهم بسبب كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك بنسبة 62%.

2-4. هل يستجيب ابنك عندما تطلب منه ترك الجهاز والتوقف عن اللعب؟

الجدول رقم 23: يبين إذا ما كان الطفل يستجيب عندما يطلب منه ترك الجهاز والتوقف عن اللعب

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	35	% 70
لا	15	% 30
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (23) أعلاه المتعلق بكون الطفل يستجيب عندما يطلب منه ترك الجهاز والتوقف عن اللعب؛ أن أفراد العينة أجابت بنعم بنسبة 70%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة بلا بنسبة 30%؛

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يستجيبون عندما يُطلب منهم ترك الجهاز والتوقف عن اللعب، يمكن إرجاعه إلى السلطة الوالدية على هؤلاء الأطفال تجعلهم يستجيبون بسهولة للأوامر والنواهي، كما أن الصرامة في المنح والمنع لهذه الأجهزة خاصة للأسر محدودي الدخل تجبر الأطفال على الانصياع للأوامر بسهولة كي لا يحرموا اللعب متى ما أرادوا وخاصة بعد تأدية الواجبات المدرسية التي هي على عاتقهم بأكمل وجه.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة ترى أن الأطفال يستجيبون عندما يُطلب منهم ترك الجهاز والتوقف عن اللعب؛ وذلك بنسبة 70%.

2-5. هل المبالغة بممارسة الألعاب يجعل الطفل كثير الشجار مع إخوته؟

الجدول رقم 24 : يبين إذا ما كانت المبالغة بممارسة الألعاب يجعل الطفل كثير الشجار مع إخوته

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	24	% 48
لا	6	% 12
أحيانا	20	% 40
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (24) أعلاه المتعلق بكون المبالغة بممارسة الألعاب يجعل الطفل كثير الشجار مع إخوته؛ أن أفراد العينة أجابت بنعم بنسبة 48%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة أحيانا نسبة 40%؛ وأخيرا تأتي الاجابة بلا بنسبة 12%؛

إن ارتفاع نسبة الأطفال الذين يتشاجرون مع إخوتهم بسبب **المبالغة بممارسة الألعاب وتجعلهم كثيري الشجار مع إخوته**؛ يمكن إرجاعه لكون الأطفال يستخدمون ألعابا تحتوي على أشكال وممارسات عنيفة؛ أو أن صور المغامرة بهذه الألعاب ترفع من نسبة القلق والتوتر لدى الطفل، أو أن الأطفال أنفسهم يتشاجرون لغرض الحصول على فرصة للعب بالجهاز، هذه الأسباب وغيرها تجعل الطفل يتعامل بغضب مع إخوته ما يؤدي إلى الشجار حتما.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرون أن المبالغة بممارسة الألعاب تجعل الطفل كثير الشجار مع إخوته وذلك بنسبة 48%.

2-6. إلى ماذا يؤدي قضاء الطفل وقت طويل في اللعب؟

الجدول رقم 25 : يبين إلى ماذا يؤدي قضاء الطفل لوقت طويل في اللعب

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
إهمال الواجبات المدرسية	25	% 50
السهر لوقت متأخر	7	% 14

إدمان اللعب	12	% 24
عدم التركيز بالدارسة	4	% 8
عدم النهوض باكرا	2	% 4
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (25) أعلاه المتعلق بنتائج قضاء الطفل لوقت طويل في اللعب؛ أن نصف أفراد العينة ترى في المرتبة الأول إهمالا للواجبات المدرسية بنسبة 50%؛ وفي المرتبة الثانية يأتي إدمان اللعب بنسبة 24%؛ وفي المرتبة الثالثة يأتي السهر لوقت متأخر بنسبة 14%؛ ويأتي عدم التركيز بالدارسة في المرتبة الرابعة بنسبة 8%؛ ويأتي في آخر مرتبة وبدرجة منعدمة عدم النهوض باكرا بنسبة 4%.

إن ارتفاع نسبة إهمال الواجبات المدرسية من طرف الأطفال بسبب استخدام الألعاب الإلكترونية يمكن إرجاعه إلى كون هذه الفئات العمرية (الأطفال) لا يمكنهم أداء واجباتهم المدرسية على أكمل وجه لأنهم قد بذلوا نسبة كبيرة من طاقتهم البدنية والعقلية في ممارسة هذه الألعاب التي تشغل جانبا كبيرا من التفكير لدى الطفل، فلا يجد بعدها التركيز لحل الواجبات المدرسية على أكمل وجه؛ هذا إن تذكرها أصلا خاصة في خضم اللعب وإهمال الوالدين وقلة المتابعة والإرشاد.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يرى أن الأطفال الذين يستخدم الألعاب الإلكترونية يهملون واجباتهم المدرسية، وذلك بنسبة 50%.

2-7. هل عاقبت ابنك يوما بسبب الإفراط بممارسة الألعاب الإلكترونية؟

الجدول رقم 26 : يبين إذا عوقب الطفل يوما بسبب الإفراط بممارسة الألعاب الإلكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	23	% 46
لا	12	% 24
أحيانا	15	% 30
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (26) أعلاه المتعلق بعقاب الطفل يوما بسبب الإفراط بممارسة الألعاب الإلكترونية؛ أن أفراد العينة أجابت بنعم بنسبة 46%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة أحيانا بنسبة 30%؛ وأخيرا الإجابة لا بنسبة 24%.

إن ارتفاع نسبة معاقبة الأولياء للأطفال الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية يمكن إرجاعه إلى وجود درجة انغماس ملحوظة لدى الطفل تجاه هذه الألعاب، كما تشير أيضا أن الأولياء يتابعون أبناءهم ويلاحظون توجهاتهم واهتماماتهم مع فرض الصرامة والجدية في توجيه وتأديب الطفل.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة وهم الأولياء يقومون بمعاقبة الطفل على إفراطه في استخدام الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 46%.

2-8. كيف يكون سلوك الطفل عندما يمارس اللعبة الإلكترونية ؟

الجدول رقم 27 : يبين كيف يكون سلوك الطفل عندما يمارس اللعبة الإلكترونية

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
الحماس والحيوية	18	% 36
القوة والشجاعة	7	% 14
الفرح والسرور	18	% 36
القلق والتوتر	5	% 10
العدوانية	2	% 4
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (27) أعلاه المتعلق بكيف يكون سلوك الطفل عندما يمارس اللعبة الإلكترونية؛ أنه يتساوى في المرتبة الأولى؛ كل من الشعور بالحيوية والحماس وكذا الفرح والسرور لدى أفراد العينة بنسبة 36%؛ تليها بالمرتبة الثانية الشعور بالقوة والشجاعة بنسبة 14%؛ وفي المرتبة الثالثة نجد شعور القلق والتوتر بنسبة 10%؛ ويأتي الشعور بالعدوانية في آخر مرتبة بدرجة منعدمة نسبتها 4%.

إن ارتفاع نسبة شعور الأطفال بالحيوية والحماس، والفرح والسرور عند استخدام الألعاب الإلكترونية يمكن إرجاعه لنوع الألعاب التي يلعبها الطفل، حيث تنقله إلى عالم الخيال والبطولات والمغامرة، وهذا راجع أيضا لتصميمات الألعاب والموسيقى الموجودة بها.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يشعر بالحيوية والحماس، والفرح والسرور عند استخدام الإلكترونية وذلك بنسبة 36%.

2-9. هل يقوم الأبوان بمراقبة الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل؟

الجدول رقم 28 : يبين إذا ما كان الأبوان يقومان بمراقبة الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	32	% 64
لا	3	% 6
أحيانا	15	% 30
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (28) أعلاه المتعلق بكون الأبوان يقومان بمراقبة الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل؛ أن أفراد العينة أجابت بنعم بنسبة 64%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة أحيانا بنسبة 30%؛ وأخيرا الذين أجابوا بلا فكانوا بنسبة 6% وهي درجة منعدمة.

إن ارتفاع نسبة الإجابة بنعم يمكن إرجاعه إلى أن الأبوين يقومان بمراقبة الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل ، وذلك كونهم لا يثقون في مجال الأنترنت الواسع والذي قد يصيب الطفل بأمراض عصبية وذهنية خاصة بسبب كثرة الألعاب الإلكترونية، بالإضافة لكيلا يغفل الطفل جوانب أخرى من الأنشطة الترفيهية المفيدة لصحته العقلية والجسدية.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة هي تحت المراقبة والمتابعة من طرق الأولياء بنسبة 64%.

2-10.هل تناسب هذه الألعاب الإلكترونية سن الطفل؟

الجدول رقم 29 : يبين إذا ما كانت هذه الألعاب الإلكترونية تناسب سن الطفل

التكرارات / الاحتمالات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	34	% 68
لا	16	% 32
المجموع	50	%100

تظهر نتائج الجدول رقم (29) أعلاه المتعلق بكون هذه الألعاب الإلكترونية تناسب سن الطفل؛ أن أفراد العينة أجابت بنعم بنسبة 68%؛ وفي المرتبة الثانية تأتي الإجابة بلا بنسبة 32%.

إن ارتفاع نسبة الإجابة بنعم يمكن إرجاعه إلى كون الأولياء يقومون بمتابعة نوعية الألعاب التي يستخدمها الأطفال من حين لآخر، وأنهم لا يغفلون عن اهتمامات الأطفال ولا يتركونهم بمفردهم في عالم الانترنت.

ومنه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة تستخدم الألعاب الإلكترونية التي تناسب سنها بنسبة 68%.

نتائج الدراسة

تم في هذا الفصل عرض وتحليل النتائج المتوصل إليها في تساؤلي الدراسة، في الكشف عن مستوى كل من متغيري الدراسة الحالية: انعكاس الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري، ومدى وعي الآباء بمخاطر الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة. وقد توصلنا إلى النتائج التالية:

1. غالبية الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية هم دون سن السادسة؛ ويفضلون الألعاب القتالية، عبر الهاتف الذكي.
2. ويرى الأولياء أن استغراق الأطفال في اللعب لا يفوق وقت الجلوس مع الأسرة، ولا ينعزلون كلية عن من هم حولهم.
3. يبدأ الطفل بالبكاء إذا منعت عنه الألعاب الإلكترونية، إلا أن الأولياء يتحكمون في الوقت الذي يلعبون فيه.
4. لا توجد صعوبة في استجابة الأطفال عندما يُطلب منهم ترك الجهاز والتوقف عن اللعب.
5. تعتبر مبالغة الطفل في ممارسة الألعاب تجعله كثير الشجار مع إخوته، وقد يهمل واجباته المدرسية.
6. ضرورة معاقبة الأولياء للطفل على إفراطه في استخدام الألعاب الإلكترونية، من خلال الحرمان من استعمال الهاتف، أو المنع من الوصول إلى الأنترنت، مثلا.
7. يرى الأولياء أن الطفل يشعر بالحيوية والحماس، والفرح والسرور عند استخدام الإلكترونية كونها لهذا لا يبرح الأطفال عن اللعب بهذه الألعاب الإلكترونية.
8. يقوم الأولياء بوضع الأطفال تحت المراقبة والمتابعة مع الحرص على تناسب الألعاب مع سن الطفل.

الخاتمة

الخاتمة

من خلال دراستنا لموضوع انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري، توصلنا إلى النتائج التالية:

1. أن أغلب سن الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية هم دون السادسة من العمر، كما يرى أولياؤهم أن الألعاب الإلكترونية المفضلة هي القتالية، لاجتماع فئتين على الأقل حول هذه النوعية من الألعاب وهم الأطفال بين 12 سنة و15 سنة.
2. كما نجد أن أغلبية أفراد العينة من وجهة نظر أولياؤهم أن الجهاز الذي يفضله الطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية هو الهاتف الذكي، لسهولة حمله والتعامل معه.
3. ويرى أغلبية أفراد العينة أن الطفل يقوم بتحميل الألعاب الالكترونية بمفرده، ويستخدمها يومية، مستغرقا فيها أكثر من ساعتين.
4. ويرى الأولياء أيضا أن وقت لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية لا يفوق وقت الجلوس مع الأسرة، وأن تفاعلهم مع الأسرة وإن قل إلا أنه لا ينفي وجود تفاعل مستمر. وأنه أحيانا ما تعزل الألعاب الإلكترونية الأطفال عن من حولهم من أفراد الأسرة.
5. ورغم وجود تأثير على الاتصال الأسري لدى الاطفال بسبب الألعاب الالكترونية بنسبة معتبرة؛ إلا أننا أحيانا نجد الأبوين أو الإخوة يشاركون الطفل في الألعاب الالكترونية؛ حتى لا تتسع دائرة انعزال الطفل كليا عن الآخرين.
6. نستنتج أيضا أن أغلبية أفراد العينة يرون أن الأطفال يشاركون في استقبال الزوار والأقارب ولا يفضلون اللعب، كما أنهم يساعدون بالأعمال المنزلية، ويشاركون أحيانا في جلسات العائلة للنقاش والتشاور والتحاور.

7. كما نجد وحسب فئات عمرية معينة؛ أن الطفل يبدأ بالبكاء إذا منعت عنه الألعاب الإلكترونية، إلا أن الأولياء يمكنهم التحكم في الوقت الذي يلعب فيه الطفل؛ وبالرغم أيضا من وجود اختلاف معه بسبب كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية.

8. كما أنه لا توجد صعوبة في استجابة الأطفال عندما يُطلب منهم ترك الجهاز والتوقف عن اللعب.

9. إن نسبة المبالغة بممارسة الألعاب تجعل الطفل كثير الشجار مع إخوته، كما أن إهمال الواجبات المدرسية كان ملحوظا.

10. يرى الأولياء بوجوب معاقبة الطفل على إفراطه في استخدام الألعاب الإلكترونية، كحرمانه من استعمال الهاتف، أو منعه من الوصول إلى الأنترنت، أو حرمانه من الأشياء التي يحبها.

11. يرى الأولياء أن الطفل يشعر بالحيوية والحماس، والفرح والسرور عند استخدام الإلكترونية كونها لهذا لا يبرح الأطفال عن اللعب بهذه الألعاب الإلكترونية.

12. نجد أن الأولياء يضعون الأطفال تحت المراقبة والمتابعة والحرص على أن تكون هذه الألعاب تناسب سنهم.

الاقتراحات والتوصيات:

من خلال دراستنا المتعلقة "بانعكاسات الألعاب الالكترونية الاتصال الأسري"، نقترح أهم التوصيات للتقليل من ظاهرة الانتشار الهائل لهذه الألعاب وأثرها على الأطفال وهي كالآتي:

- ضرورة مراقبة الأولياء لنوع الألعاب الالكترونية الموجودة في أجهزة أولادهم؛ وتقسيم الوقت بصفة منتظمة بين الدراسة والألعاب الالكترونية وذلك بتخصيص أيام العطل الأسبوعية والرسمية لهذه الألعاب مع مراعاة عدم تجاوز الساعة الواحدة في اليوم.

- ضرورة مصاحبة الأولياء لأبنائهم وتبني أسلوب الحوار الأسري والتحلي بروح المسؤولية اتجاههم
- إنشاء مركبات رياضية ومراكز ثقافية للأطفال والمراهقين لقضاء أوقات فراغهم ومحاولة دمجهم في النوادي.
- نشر التوعية والتحسيس في أوساط المدارس بخطورة الألعاب الالكترونية في حد ذاتها وما ينجم عنها من آثار سلبية على نتائجهم الدراسية صحتهم ونفسيتهم. وتوفير الدعم والتحفيز للأبناء من أجل تنمية هواياتهم وذلك بأن يقضوا أوقاتهم في القيام بما هو ممتع ومفيد، يؤهلهم لاكتشاف أنفسهم ومهنهم المستقبلية.
- مشاركة الأبناء في النشاطات المنزلية، كونه فرد من الأسرة وذلك لتهيئته لتحمل المسؤولية لاحقا وإحساسه بالأهمية والفاعلية داخل أسرته.
- اختيار وتوجيه الأطفال المتمدرسين نحو استخدام الألعاب الالكترونية التي تدعم المعارف وتنمي القدرات.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع

1. ابن منظور، م .(2010) .لسان العرب المحيط .بيروت ,لبنان :دار لسان العرب.
2. الخولي، س .(1984) .الأسرة والحياة العائلية .بيروت، لبنان: دار النهظة العربية.
3. السيد، ع .(2002) .الاسرة والمجتمع .القاهرة، مصر: دار المعرفة الجامعية.
4. العايد، أ، وآخرون(1989). المعجم العربي الاساسي لاروس. تونس، تونس: المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم.
5. بركات، ن .(2016) .انعكاسات استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على نمط العلاقات الاجتماعية دراسة ميدانية على عينة من المستخدمين الجزائريين .) –جامعة بسكرة (بسكرة، الجزائر: أطروحة دكتوراه علم الاجتماع الاتصال والعلاقات العامة.
6. بوحوش، ع، & الذنيبات ,م .(2007) .مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث .éd) .(4الجزائر، الجزائر :ديوان المطبوعات الجامعية.
7. حامد ,خ .(2008) .المدخل الى علم الاجتماع .الجزائر؟، الجزائر جسور للنشر والتوزيع.
8. دليو ,ف .(2003) .الاتصال مفهومه نظرياته وسائله .القاهرة، مصر: دار الفجر للنشر والتوزيع.
9. رافت ,ص .(2015) .الالعاب الالكترونية وأثارها على الاطفال .مركز ابواب الاعلام.
10. زعيمي ,م .(2006) .مؤسسات التنشئة الاجتماعية .عنابة، الجزائر: منشورات جامعة باجي مختار.
11. شلبي ,م .(1997) .المنهجية في التحليل السياسي؛ المفاهيم؛ المناهج؛ الاقترابات؛ والأدوات .الجزائر، الجزائر: كلية العلوم السياسية والعلاقات الدولية.
12. عبد الله محمود، ع .(2014) .سوسيولوجيا الاتصال والإعلام)ط3 .(الإسكندرية، مصر: مطبعة البحيرة.
13. قويدر ,م .(2012) .دراسة مريم قويدر، "أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل ."الجزائر: رسالة ماجستير بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر .3
14. مهدلي، م .(2005) .الاتصال الجماهيري في الخدمة الاجتماعية .د ط .(الاسكندرية، مصر: المكتب الجامعي الحديث الإسكندرية.

الملاحـــق

ملحق رقم (01): يوضح استمارة انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

جامعة قاصدي مرباح ورقلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع والديموغرافيا

مشروع مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع والديموغرافيا

تخصص: **علم اجتماع الاتصال**

استمارة الاستبيان

انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري

بصدد التحضير لمذكرة تدخل ضمن متطلبات الحصول على شهادة الماستر أكاديمي تخصص علم الاجتماع الاتصال، نرجو منكم الإجابة على أسئلة الاستبيان بوضع علامة (x) أمام الإجابة المناسبة، ونتعهد بالمحافظة على سرية للمعلومات المقدمة، واستعمالها لغرض البحث العلمي، كم أن الاستمارة لا تحوي أي معلومات شخصية، وأن جميع الأسئلة الموجودة فيها هدفها علمي وأكاديمي بحث، فنرجو منكم التعاون معنا لملء هذه الاستمارة.

إعداد الطالبة:

- يمينة مدقن

الأستاذ المشرف:

د. نجاة قريشي

السنة الجامعية: 2023/2022

البيانات الشخصية

1/ الولـي: أب ( ) أم ( ) **2/ جنس الطفل:** ذكر( ) أنثى ( )

3/ المستوى التعليمي للأب: غير متعلم ( ) ابتدائي ( ) متوسط ( ) ثانوي ( ) جامعي ( )

4/ المستوى التعليمي للأم: غير متعلمة ( ) ابتدائي( ) متوسط ( ) ثانوي ( ) جامعي ( )

5/ مهنة الأب:..... **6/ مهنة الأم:** .....

7/ المستوى المعيشي للعائلة: جيد ( ) حسن ( ) متوسط ( ) ضعيف ( )

المحور الأول: انعكاس الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري

1. في أي سن بدأ ابنك يستخدم الألعاب الإلكترونية؟

دون 6 سنة ( ) دون 8 سنة ( ) دون 10 سنة ( ) دون 12 سنة ( ) 15 سنة ( )

2. ما هي طبيعة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها ابنك من وجهة نظرك؟

القتالية ( ) المغامرة ( ) الرياضية ( ) الألغاز ( ) السباقات ( ) أخرى ( )

3. ما هو الجهاز الذي يفضله ابنك لممارسة الألعاب الإلكترونية؟

الهاتف الذكي ( ) الحاسوب ( ) اللوحة الإلكترونية ( )

4. من يساعد الطفل بتحميل الألعاب الالكترونية؟ بمفرده ( ) الإخوة ( ) الأبوان( ) الأصدقاء( )

5. **ماهي الأيام التي يستخدم فيها ابنك الألعاب الالكترونية؟** يوميا( ) أسبوعيا( ) بالعطل( )

6. كم يستغرق الطفل في استخدام الألعاب الالكترونية؟ ساعة( ) ساعتين( ) أكثر ( )

7. **هل وقت لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية يفوق وقت الجلوس مع الأسرة؟** نعم ( ) لا( )

8. **هل بدأ تفاعل ابنك مع الأسرة يقل بعد استخدام الألعاب الإلكترونية؟** نعم ( ) لا( ) أحيانا( )

9. **هل عزلت الألعاب الإلكترونية الطفل عن أفراد الأسرة؟** نعم ( ) لا( ) أحيانا( )

10. **هل أثرت في رأيك الألعاب الإلكترونية على الاتصال الأسري مع الأطفال؟** نعم ( ) لا ( )

11. **هل يشارك الأبوان أو الإخوة الطفل في الألعاب الالكترونية؟** دائما( ) أحيانا( ) أبدا( )

12. **هل يشارك الطفل في استقبال الزوار والأقارب أم يفضل اللعب؟** نعم ( ) لا( ) أحيانا( )

13. **هل يساعد الطفل بالأعمال المنزلية أم يفضل الألعاب الالكترونية؟** نعم ( ) لا( ) أحيانا( )

14. **هل يشارك الطفل في جلسات العائلة للنقاش والتشاور والتحاور؟** نعم ( ) لا( ) أحيانا( )

المحور الثاني: مدى وعي الآباء بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء

15. **هل ترى أن ابنك يبدأ بالبكاء إذا منعت عنه الألعاب الإلكترونية؟** نعم ( ) لا( ) أحيانا( )

16. **هل تتحكم في الوقت الذي يلعب فيه ابنك الألعاب الإلكترونية؟** نعم ( ) لا ( )

17. **هل اختلفت مع ابنك بسبب كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية؟** نعم ( ) لا ( ) أحيانا ( )

18. **هل يستجيب ابنك عندما تطلب منه ترك الجهاز والتوقف عن اللعب؟** نعم ( ) لا ( )

19. **هل المبالغة بممارسة الألعاب يجعل الطفل كثير الشجار مع إخوته؟** نعم( ) لا( ) أحيانا( )

20. **إلى ماذا يؤدي قضاء الطفل وقت طويل في اللعب؟** إهمال الواجبات المدرسية ( )

السهر لوقت متأخر( ) إدمان اللعب( ) عدم التركيز بالدارسة ( ) عدم النهوض باكرا ( )

21. **هل عاقبت ابنك يوما بسبب الإفراط بممارسة الألعاب الإلكترونية؟** نعم ( ) لا ( ) أحيانا( )

22. **كيف يكون سلوك الطفل عندما يمارس اللعبة الإلكترونية ؟**

الحماس والحيوية( ) القوة والشجاعة( ) الفرح والسرور( ) القلق والتوتر( ) العدوانية( )

23. **هل يقوم الأبوان بمراقبة الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل؟** نعم( ) لا ( ) أحيانا ( )

24. **هل تناسب هذه الألعاب الإلكترونية سن الطفل؟** نعم ( ) لا ( )

الفهـرس

فهـرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
الشكر	أ
إهداء	ب
الملخص بالعربية	ج
الملخص بالإنجليزية	د–هـ
فهرس الجداول والملاحق	و–ز
مقدمة	ح–ي
الجانب النظري	
الفصل الأول: تقديم مشكلة الدراسة	
1. تحديد الإشكالية	**13**
2. فرضيات الدراسة	**14**
3. أهمية الدراسة	**14**
4. أسباب اختيار الموضوع	**14**
5. أهداف الدراسة	**15**
6. مفاهيم الدراسة	**15**
7. الدراسات السابقة	**18**
8. المقاربة النظرية للدراسة	**20**
الجانب الميداني	
الفصل الثاني: البناء المنهجي للدراسة الميدانية	
مقدمة الفصل	**24**
1. مجالات الدراسة	**25**
2. المنهج المستخدم في الدراسة	**27**

3. الدراسة الاستطلاعية	**27**
4. أدوات جمع البيانات	**27**
5. الأساليب الإحصائية المستخدمة	**32**
خلاصة الفصل	**33**
الفصل الثالث: عرض وتحليل البيانات وتفسير نتائج الدراسة	
تمهيد	**35**
1. عرض وتحليل وتفسير نتيجة التساؤل الأول	**36**
2. عرض وتحليل وتفسير نتيجة التساؤل الثاني	**46**
نتائج الدراسة	**54**
الخاتمة	**56**
قائمة المراجع	**60**
الملاحق	**62**
الفهرس	**66**