الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال

دور الألعاب الإلكترونية على الفضاء السيبراني في عملية التنشئة الاجتماعية للتلاميذ

-دراسة ميدانية لعينة من تلاميذ متوسطة دشوشة عبد الرحمان بقرية أم الشواشي-

مذكرة مكملة لنيل شهادة الليسانس في علوم الإعلام والاتصال

تخصص: اتصال

إعداد الطالبتين:

- أشواق شادي
- أمال جعيجع

إشراف الدكتور:

- عبد الحميد بلعباس

السنة الجامعية: 2019-2020

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر

يقول الحق في كتابه العزيز:

﴿رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَى وَالِدَيَّ وَأَنْ أَعْمَلَ صَالِحًا تَرْضَاهُ وَأَدْخِلْنِي بِرَحْمَتِكَ فِي عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ﴾ سورة النمل، الآية 91.

ويقول المصطفى صلى الله عليه وسلم

«لم يشكر الله من لم يشكر الناس»

فالحمد لله الذي أعاننا على إتمام هذا البحث الذي عسى أن يمثل فائدة لغير في ولا يسعنا أن نشكره على توفيقه لنا وذكر أهل الفضل علينا بعد الله.

نتقدم بجزيل الشكر للأستاذ المشرف عبد الحميد بعباس الذي كان لنا خير مشرف وموجه ومنحنا، الكثير من وقته وجهده ولم يبخل علينا بعلمه وتوجيهه السديد.

كما لا يفوتنا في هذا الصدد أن نشكر كل من ساهم من قريب أو من بعيد في نصحنا وتوجيهنا وإرشادنا من خلال هذا العمل متمنين لهم الصحة والبركة في العمر ولا ننسى أساتذة قسم علوم الإعلام والاتصال.

إهداء

إلى رمز الوفاء ونبع الصفاء وجود العطاء عند البلاء من قال فيها الرسول صلى الله عليه وسلم الجنة تحت أقدام الأمهات، إلى من سهرت الليالي من أجلنا أضاءت لنا الدرب بالشموع إلى أول ما تلفظت به شفاهنا أمي ثم أمي ثم أمي حفظها الله وأطال في عمرها

إلى رجال لم نجد الكلمات المناسبة لوصفهم وشكرهم إلى الكلمة القوية التي شجعتنا على المضي قدما... أبي

على جميع الإخوة والأخوات الذين كانوا سندا وعونا لنا في مشوارنا الدراسي والبحثي

إلى كل الأصدقاء والصديقات العزيزات والزملاء والزميلات الذين تذوقنا معهم أجمل اللحظات

وإلى كل من جمعنا بهم القدر في الحياة وكل الأصدقاء والأهل والأقرباء وكل الأحبة حفظهم الله من كل سوء وبلاء

ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة للكشف عن دور الألعاب الإلكترونية على الفضاء السيبراني في عملية التنشئة الاجتماعية للتلاميذ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ بقرية أم الشواشي ومن خلال دراستنا حاولت الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في:

ما مدى مساهمة الألعاب الالكترونية في التنشئة الاجتماعية للتلاميذ؟.

وقد أدرجت مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

- ما مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما هي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابًا لاهتمام التلاميذ؟
- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي للتلاميذ المتمدرسين؟
- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على تنشئة التلميذ؟

بالإضافة إلى تحديد أهداف الدراسة من أهمها التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي للتلاميذ.

حيث اعتمدت على المنهج الوصفي التحليلي، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات في استمارة الاستبيان، وعليه فقد اختيرت 40 مفردة من التلاميذ بقرية أم الشواشي ذكور وإناث كعينة قصدية، وفي الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها:

-أغلب التلاميذ يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على الفضاء السيبراني باعتبارها أنها تعطي لهم الأريحية في اللعب وتوفر لهم كل شروط الربح من فرص ومواصلة اللعب.

-يستخدمون الألعاب الإلكترونية عبر التلفون (لوحة إلكترونية) باعتباره الوسيلة الأكثر انتشارا في الوقت الحالي.

-أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ يخضعون للمراقبة من قبل أوليائهم باعتبار أن أولياءهم يخصصون لهم أوقات لعبهم ونوع اللعب التي يمارسونها.

-أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ تساعدهم الألعاب الإلكترونية على تعزيز حب الانتصار والفوز باعتبارهم يحبون كل ما هو جديد من الألعاب الإلكترونية فهم يتأثرون في اللعبة ويندمجون فيها بغرض الفوز والانتصار.

-بينت الدراسة أن أغلب التلاميذ لا تساعدهم الألعاب الإلكترونية على استيعاب الدروس وذلك لعدم القدرة على التركيز في الدراسة ونقص وعيهم في ظل غياب المسؤولية جعل التأثير السلبي للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية.

قائمة المحتويات

قائمة المحتويات

المحتوى	الصفحة
شكر وعرافان	
إهداء	
ملخص الدراسة	
قائمة المحتويات	
قائمة الجداول والأشكال	
مقدمة	أ-ب
الفصل التمهيدي: الإطار المنهجي للدراسة	
1-الإشكالية	**4**
2-أهمية الدراسة	**5**
3-أهداف الدراسة	**5**
4-أسباب اختيار الموضوع	**6**
5-طبيعة الدراسة	**6**
6-المنهج المستعمل في الدراسة	**7**
7- الأدوات المنهجية المستعملة في الدراسة	**7**
8-عينة الدراسة	**8**
9-مجتمع البحث	**8**
10-مجالات البحث	**8**
11– تحديد المصطلحات	**10**
12-صعوبات الدراسة	**12**
الفصل الأول: الألعاب الالكترونية والفضاء السيبراني	
تمهيد	**14**
المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية	**15**
المطلب الأول: تعريف الألعاب الالكترونية	**15**

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الالكترونية	**15**
المطلب الثالث: تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع	**17**
المبحث الثاني: الفضاء السيبراني	**20**
المطلب الأول: تعريف الفضاء السيبراني	**20**
المطلب الثاني: نشأة وتطور الفضاء السيبراني	**20**
المطلب الثالث: بنية الفضاء الالكتروني	**21**
خلاصة الفصل	**22**
الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية ومساهمتها في التنشئة الاجتماعية	
تمهيد	**24**
المبحث الأول: ماهية التنشئة الاجتماعية	**25**
المطلب الأول: تعريف التنشئة الاجتماعية	**25**
المطلب الثاني: أطوار التنشئة الاجتماعية	**25**
المطلب الثالث: أهداف التنشئة الاجتماعية	**26**
المطلب الرابع: العوامل المؤثرة في التنشئة الاجتماعية (مؤسسات التنشئة الاجتماعية)	**27**
المبحث الثاني: التلميذ والألعاب الالكترونية	**29**
المطلب الأول: انتشار الألعاب الالكترونية	**29**
المطلب الثاني: استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية	**29**
المطلب الثالث: الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي	**31**
خلاصة الفصل	**33**
الفصل الثالث: الجانب التطبيقي للدراسة	
تمهيد	**35**
عرض وتحليل بيانات الاستبيان	**36**
نتائج الدراسة الميدانية	**55**
خاتمة	**58**

قائمة المراجع	**60**
الملاحق	**63**

قائمة الجداول والأشكال

قائمة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	36
02	يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير السن	37
03	يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للوالدين	38
04	يوضح نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضل ممارستها	39
05	يوضح كيفية ممارسة هذه الألعاب بصفة فردية أم جماعية	40
06	يوضح أنواع المنافسات في اللعبة الإلكترونية لتحديد	41
07	يوضح الجهاز الإلكتروني المستخدم أثناء ممارسة هذه الألعاب	42
08	يوضح كيفية ممارسة هذه الألعاب بشكل	43
09	يوضح أهم الألعاب التي تثير اهتمامك على صفحة الويب	44
10	يوضح تفضيل اللعب بالاشتراك مع مجموعة من الزملاء أو بصفة فردية إذا كانت الإجابة بصفة جماعية هل تختار	45
11	يوضح فترة الممارسة إذا كانت فردية	46
12	يوضح الخضوع للمراقبة أثناء اللعب من قبل الوالدين	47
13	يوضح إذا كانت الإجابة بنعم ما هي المراقبة التي تخضع إليها	48
14	يوضح ما تضيفه هذه الألعاب الإلكترونية من مهارات	49
15	يوضح ما إذا كانت هذه الألعاب الإلكترونية تساعدك في تحصيل معارف مختلفة	50
16	يوضح ما إذا كانت الألعاب تنمي قابليتك الذهنية مثل الخيال الواسع	51
17	يوضح ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تساعدك على تعزيز حب الانتصار والفوز	52
18	يوضح ما إذا وجد أن بعض الألعاب الإلكترونية تساعدك على استيعاب الدروس	53
19	يوضح مساهمة هذه الألعاب الإلكترونية في ابتعادك	54

قائمة الأشكال		
الرقم	**عنوان الشكل**	**الصفحة**
01	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	**36**
02	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير السن	**37**
03	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للوالدين	**38**
04	يمثل نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضل ممارستها	**39**
05	يمثل كيفية ممارسة هذه الألعاب بصفة فردية أم جماعية	**40**
06	يمثل أنواع المنافسات في اللعبة الإلكترونية لتحديد	**41**
07	يمثل الجهاز الإلكتروني المستخدم أثناء ممارسة هذه الألعاب	**42**
08	يمثل كيفية ممارسة هذه الألعاب بشكل	**43**
09	يمثل أهم الألعاب التي تثير اهتمامك على صفحة الويب	**44**
10	يمثل تفضيل اللعب بالاشتراك مع مجموعة من الزملاء أو بصفة فردية إذا كانت الإجابة بصفة جماعية هل تختار	**45**
11	يمثل فترة الممارسة إذا كانت فردية	**46**
12	يمثل الخضوع للمراقبة أثناء اللعب من قبل الوالدين	**47**
13	يمثل إذا كانت الإجابة بنعم ما هي المراقبة التي تخضع إليها	**48**
14	يمثل ما تضيفه هذه الألعاب الإلكترونية من مهارات	**49**
15	يمثل ما إذا كانت هذه الألعاب الإلكترونية تساعدك في تحصيل معارف مختلفة	**50**
16	يمثل ما إذا كانت الألعاب تنمي قابليتك الذهنية مثل الخيال الواسع	**51**
17	يمثل ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تساعدك على تعزيز حب الانتصار والفوز	**52**
18	يمثل ما إذا وجد أن بعض الألعاب الإلكترونية تساعدك على استيعاب الدروس	**53**
19	يمثل مساهمة هذه الألعاب الإلكترونية في ابتعادك	**54**

مقدمة

مقدمة:

انتشرت الألعاب الالكترونية في الكثير من المجتمعات العربية حيث تعرف هذه الألعاب الالكترونية بأنها نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) وهو نشاط ذهني، حيث تعد هذه الألعاب إحدى التطورات الاتصالية الكبرى، وهي حقيقة واقعية شديدة الانتشار وتعتبر أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم وخاصة فئة الشباب لأوقات طويلة دون ملل، حيث استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، وهذا الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية ومدى زيادة الساعات المصروفة من قبل التلاميذ (ذكور-إناث) قد يؤثر تأثيرًا إيجابيًا أو سلبيًا.

إنَّ استخدام التلاميذ للألعاب الالكترونية يمثل ظاهرة مهمة لأنها تشمل التفاعل مع التقدم التكنولوجي، لكن استغلال هذه الألعاب يتطلب الدراسة والفحص من أجل اختيار المواضيع التي تحقق تنمية الخصائص النفسية والسلوكية المرغوب فيها لدى التلميذ والابتعاد عن العنف والسلوكات العدوانية والاضطرابات الذهنية، بالإضافة إلى تلقي التنشئة الاجتماعية السليمة، وهنا تلعب الأسرة الدور الأساسي في انتقاء الألعاب المناسبة وفق المرحلة العمرية المناسبة، حيث تعتبر هذه اللعب تعبيرًا عن الحياة الاجتماعية للتلميذ وتعبيرًا عن ثقافته داخل مجتمعه، ولمرحلة الطفولة أهمية خاصة كونها تشكل الدعامة الأساسية التي يبنى عليها مستقبل الفرد من خلال إمكانية التنبؤ بخصائص شخصيته اعتمادًا على الخبرات المبتكرة في حياته، لأن الطفولة تمثل بنية شخصية الفرد وعلاقته الاجتماعية التي تتأثر بالبيئة ونمط التربية التي ينشأ عليها ويترعرع المراهق حتى يصبح فردًا له إمكانية في المجتمع.

إن الاهتمام الكبير والمتزايد للألعاب الالكترونية وارتباطها ارتباطًا كبيرًا بالأطفال والشباب دفع علماء النفس والتربية إلى دراسة هذه الألعاب وأثرها في العملية التعلمية.

حيث تظهر فائدة الألعاب الالكترونية وميزاتها في نواحي عديدة من حياة الفرد خاصة من الناحية التعلمية، حيث يكتسب الطفل من خلالها زيادة المفاهيم والمعلومات وتطوير المهارات فإنها تنمي الذكاء وسرعة التفكير لديه وكذلك تزيد من قدرته على

التخطيط والمبادرة وتشبع خيال الطفل بشكل لا مثيل له وتزيد من نشاطه وحيويته ويصبح ذا معرفة عالية.

ومن خلال موضوع دراستي وهو: مدى تأثير الألعاب الالكترونية في التنشئة الاجتماعية للتلميذ، عالجت الألعاب الالكترونية بصفة عامة وعبر الفضاء السيبراني بصفة خاصة لتبيين الأثر التي تخلفه هذه الألعاب الالكترونية على تنشئة التلميذ الاجتماعية حسب عينة الدراسة.

وقد تمَّ تقسيم الدراسة إلى إطار منهجي، إطار نظري وجانب ميداني، نلخص محتواه كالآتي:

- حيث يتناول الإطار المنهجي للدراسة: إشكالية الدراسة، تساؤلات الفرعية، أسباب اختيار الموضوع، أهداف الدراسة، أهمية الدراسة، نظرية الدراسة، تحديد المفاهيم والمصطلحات والدراسات السابقة.

أما الإطار النظري ضمَّ فصلين:

- **الفصل الأول**: خاص بالألعاب الالكترونية والفضاء السيبراني، حيث تناول المبحث الأول بعنوان ماهية الألعاب الالكترونية تحت مجموعة من المطالب: تعريف الألعاب الالكترونية، أنواع اللعب وتأثيرات الألعاب الإلكترونية، أمَّا فيما يخص المبحث الثاني بعنوان: الفضاء السيبراني، تحت مجموعة من المطالب: تعريف الفضاء السيبراني، نشأة وتطور الفضاء السيبراني، تواجد الألعاب الالكترونية في الفضاء السيبراني.

- **الفصل الثاني**: خاص بالتلميذ والألعاب الالكترونية والتنشئة الاجتماعية، حيث تناول في المبحث الأول بعنوان: الألعاب الالكترونية ومساهمتها في التنشئة الاجتماعية، تحت مجموعة من المطالب: تعريف التنشئة الاجتماعية، أطوار التنشئة الاجتماعية، أهداف التنشئة الاجتماعية والعوامل المؤثرة فيها، أما المبحث الثاني بعنوان: التلميذ والألعاب الالكترونية، تحت مجموعة من المطالب تناول فيما ما يلي: انتشار الألعاب الالكترونية، استخدام التلميذ للألعاب، الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي.

وأخيرًا الإطار التطبيقي للدراسة تناولنا فيه مجتمع البحث وعينة الدراسة، نوع الدراسة ومنهجها، أدوات جمع البيانات، مجالات الدراسة، تفريغ البيانات في جداول والتعليق عليها واستخلاص نتائج الدراسة العامة.

الفصل التمهيدي

الإطار المنهجي للدراسة

1- الإشكالية

2- أهمية الدراسة

3- أهداف الدراسة

4- أسباب اختيار الموضوع

5- طبيعة الدراسة

6- المنهج المستعمل في الدراسة

7- الأدوات المنهجية المستعملة في الدراسة

8- عينة الدراسة

9- مجتمع البحث

10- مجالات البحث

11– تحديد المصطلحات

12- صعوبات الدراسة

1- الإشكالية:

أكد فلاسفة التربية قديمًا وحديثًا أن اللعب قيمة علمية سلوكية لدى التلميذ، تكمن أهميته فيما له من فائدة على تكوين شخصيته وتنشئته الاجتماعية، ففي سياق اللعب يكون لدى التلميذ الفرصة للعب الأدوار، وفي اللعب يقوم التلميذ بأدوار التسلط والخضوع كدور الوالد والرضيع مثلاً، وهم في ذلك يتعلمون ويكتسبون أنواع السلوك الاجتماعي التي تلائم كل مجتمع...الخ، إلى أن ظهرت الألعاب الالكترونية باعتبارها نمط جديد من الألعاب، ظهرت حديثًا في القرن (20) العشرين، حيث تمارس هذه الألعاب بأجهزة معقدة، وقد أشارت بحوث عديدة أن هذه الألعاب تنمي التفكير وحل المشكلات عند كل تلميذ يمارس هذه الألعاب، وهذا ما يعلل تعلق الطفل بالألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو، ومن خلال ممارسة التلميذ لهذه الألعاب وما توفر له من عناصر الإبهار والتشويق فهي تستهدف هويته حيث تشعره بدخوله عالم الكبار والأبطال، كما تتوافق مضامينها مع الخصائص النفسية والاجتماعية للتلميذ.

ففي ضوء ما تقدم يمكن رصد اتجاهين بارزين نحو أثر الألعاب الالكترونية، فالاتجاه الأول يرى أن مثل هذه الألعاب تعرض التلميذ لأخطار جدية، هذه الأخطار تضمن العزلة الاجتماعية ويكتسب سلوكات جديدة لا تتوافق مع مجتمع مما تختل تنشئته ويتعرض للضغط النفسي وإجهاد البصر...الخ، أما الاتجاه الثاني فيرى أن الألعاب الالكترونية تؤثر بفعالية إيجابية في التعلم والتعليم فتساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور وتزيد من استخدام استراتيجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات، وهذا ما يبين فرضية الجدلية التي يطرحها العديد من الباحثين في علم النفس وعلم الاجتماع والعلوم التربوية القائمة حول أثر هذه الألعاب الالكترونية على تنشئة الاجتماعية للتلميذ.

فتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الالكترونية على التلميذ ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، من هنا الإشكالية المطروحة في بحثنا هذا تتمحور أساسًا حول الأثر الذي تحدثه الألعاب الالكترونية والألعاب المحسوبة على التنشئة الاجتماعية للتلاميذ المتمدرسين بمرحلة المتوسط والذين يتراوح أعمارهم ما بين 12-15 سنة، ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح

مشكلة بحثية مفادها: ما مدى مساهمة الألعاب الالكترونية في التنشئة الاجتماعية للتلاميذ؟.

ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيم الإشكالية إلى التساؤلات التالية:

- ما مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما هي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابًا لاهتمام التلاميذ؟
- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي للتلاميذ المتمدرسين؟
- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على تنشئة التلميذ؟

2- أهمية الدراسة:

أهمية الدراسة تكمن في أهمية الموضوع الذي هو دور الألعاب الالكترونية على الفضاء السيبراني في عملية التنشئة الاجتماعية للتلاميذ من خلال الإجابة عن التساؤلات المطروحة كدرجة إقبال التلميذ على هذه الألعاب الالكترونية وكذلك دوافع إقباله على استخدامها والتعرف على الألعاب التي يفضلها التلميذ من وجهة نظر الأولياء، باعتبارها ظاهرة جديدة كانت نتيجة التطور التكنولوجي في مجال الاتصال، حيث أصبحت تمارس من قبل كل فئات المجتمع أو شرائح المجتمع ولكن مع أكثر مستخدميها هو التلميذ الجزائري كأن تتميز بتقنيات عالية وتصميم رائع بشأن هذه الظاهرة التي تتعلق بهذا النشاط الترفيهي، كما يمكن أن هذه الدراسة كانطلاقة لدراسات جديدة حول موضوع دور الألعاب الالكترونية على الفضاء السيبراني في عملية التنشئة الاجتماعية للتلاميذ وكذا تقديم إضافة عملية في التخصص.

3- أهداف الدراسة:

يعد الهدف من الدراسة أو البحث هو الغرض الذي يود الباحث الوصول إليه والغاية التي يود تحقيقها ويمكن تلخيص هذه الدراسة في ما يلي:

- التعرف على الأثر الذي تخلقه الألعاب الالكترونية السيبراني في عملية التنشئة الاجتماعية للتلميذ.
- التعرف على درجة إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية عبر الفضاء السيبراني باعتباره ظاهرة جديدة الانتشار في المجتمع الجزائري.

- الكشف عن دوافع إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية على حساب الألعاب الأخرى، ومعرفة ما إذا كان السبب يعود إلى مضامينها وتقنياتها أو انخفاض أسعارها وسرعة الوصول إليها.

- التعرف على الألعاب الالكترونية التي يفضلها التلميذ والتي لها جاذبية من قبل هذه الفئة لما تقدمه من تنميط السلوك وتغيير مبادئ التربية من منظور الأولياء.

- كيفية أثر الألعاب على التلميذ من وجهة نظر الأولياء.

4-أسباب اختيار الموضوع:

*** الأسباب الذاتية:**

- تتمثل أساسًا معرفة أسباب انتشار الألعاب الالكترونية خصوصًا في الجزائر ومعرفة أثرها على سلوكيات التلاميذ.

- معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب الالكترونية والأفكار والتوجيه التي تروجها والمبادئ التي تحاول غرسها في هؤلاء التلاميذ.

- معرفة مدى ارتباط التلاميذ بالألعاب الالكترونية وتأثيرها في التنشئة الاجتماعية.

*** الأسباب الموضوعية:**

- السبب الأول والأساسي هو تنامي الظاهرة في المجتمع.

- قلة الدراسات والبحوث حول هذا الجانب وإن وجدت فهي قليلة وبعبارة أخرى غير أكاديمية بكونها ظاهرة حديثة ظهرت في الآونة الأخيرة.

- البحث عن أسباب انتشار هذه الألعاب الالكترونية وقاعات الألعاب الالكترونية في الجزائر.

- تقديم بعض الاقتراحات للجهات المعنية حول هذه الفئة الهامة من المجتمع.

5-طبيعة الدراسة:

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الواقع والظاهرة الاجتماعية من خلال توجهنا الميداني في دراسة دور الألعاب الالكترونية على الفضاء السيبراني في عملية التنشئة الاجتماعية للتلاميذ من طور المتوسط مستخدمًا في ذلك أسلوب البحث التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها كالملاحظة والاستبيان.

6- المنهج المستعمل في الدراسة:

عرف المنهج على أنه خطوات منظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يصل إلى نتيجة معينة وبهذا يكون في حاجة إن يحسب صوب ما هو خطأ أو العكس، وعرفه آخر بقوله: إن منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العلمية التي تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته من أجل الوصول إلى نتيجة معلومة هو بهذا يقوم على التأمل والشهور.

- المنهج الوصفي التحليلي:

يعد المنهج الوصفي التحليلي طريقة من طرق التحليل والتفسير بشكل علمي منظم من أجل الوصول إلى أغراض محددة لوضعية اجتماعية أو مشكلة اجتماعية أو سكان معنيين.

وتندرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير وتحليل وتقديم خصائص مجموعة التلاميذ أو موقفهم العدواني، ودراسة الحقائق الراهنة من تفشي الألعاب الالكترونية على الفضاء السيبراني ودورها في عملية التنشئة الاجتماعية للتلاميذ في الوسط المدرسي.

7- الأدوات المنهجية المستعملة في الدراسة:

- أدوات جمع البيانات:

تختلف أدوات ووسائل جمع المعطيات الميدانية باختلاف موضوع الدراسة، وفي دراستنا هذه استعملنا الأدوات التالية:

أ- الملاحظة المباشرة:

الملاحظة المباشرة هي توجيه الحواس لمشاهدة ومراقبة سلوك معين أو ظاهرة معينة وتسجيل ذلك السلوك وخصائصه.

ب- الاستمارة بالمقابلة:

هي أداة من أدوات جمع المعطيات والبيانات من ميدان الدراية عن طريق عينة البحث، إذ تعتبر الاستمارة مجموعة من الأسئلة المركبة حول موضوع معين يتم وضعها في استمارة ترسل للأشخاص المعنيين بالبريد أو يجرى تسليمها باليد تمهيدًا للحصول إلى أجوبة الأسئلة الواردة فيها.

تضمنت الاستمارة الخاصة بالتلاميذ على أسئلة:

- منها الأسئلة المغلقة ومنها المفتوحة، وقد تم صياغتها على النحو التالي: دور الألعاب الالكترونية على الفضاء السيبراني في عملية التنشئة الاجتماعية، ثم يتولى الباحث أو مندوبية جمع هذه الاستمارات بأية طريقة بعدما يكون المبحوث قد دوَّن إجابتها عليها، وتستخدم مع المقابلة ليكمل بعضها البعض، ويجب مراعاة أن تتناسب أسئلة المقابلة والاستبيان مع مستوى المبحوثين (وسوف يستخدم فريق العمل أداة الاستبيان بالمقابلة لجمع البيانات).

8-عينة الدراسة:

يقصد بالعينة أنها تمثل جزء من مجتمع الدراسة من حيث الخصائص والصفات ولهذا لابد من أن يلجأ الباحث إلى دراسة كل وحدات المجتمع وهي قد تكون كبيرة جدًا مما يصعب دراستها، فإنه يلجأ إلى دراسة عينة مصغرة للمجتمع تعينه دراسة كافة وحدات المجتمع وتكون ممثلة تمثيلاً حقيقيًا لمجتمع البحث.

9-مجتمع البحث:

وقد اعتمدنا أسلوب العينة طريقة لجمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانية بحكم أن مجتمع البحث هم تلاميذ متمدرسين جزائريين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين يتراوح سنهم ما بين 12 إلى 16 سنة عامة وبما أن مجتمع البحث كبير فلا يمكن تحديد حجمه بدقة لغياب إحصائيات دقيقة.

فقد ارتأينا اختيار العينة القصدية العمدية التي يقوم الباحث من خلالها باختيار المفردات بُحثت بطريقة تحكمية لا مجال فيها للصدفة، بحيث يقوم هو شخصيًا باقتناء مفردات العينة المتمثلة أكثر من غيرها، كما يبحث عنه من وتعاونات وبيانات وهذا لإدراكه المسبق ومعرفته الجيدة لمجتمع البحث ولعناصره الهامة التي تمثله تمثيلاً صحيحًا.

10-مجالات البحث:

إن لكل دراسة ميدانية ظاهرة ما لابد حيز مكانها يمثل المناطق التي أجريت بها، كما لها حيز زماني يحدد من خلاله الفترة التي تمت فيها هذه الدراسة ومجال يشري امتياز عينة البحث التي أجريت عليها الدراسة.

1- المجال البشري:

تلاميذ متمدرسين في سن ما بين 12 إلى 16 سنة يمارسون الألعاب الالكترونية وتظهر لديهم سلوكات لاحظناها من خلال زيارتنا الميدانية للمؤسسة التربوية تختلف في طريقة التعبير عنها وعن بقية زملائهم المتمدرسين الذين لا يتجاوبون مع الألعاب الالكترونية، فكنا نلتمس من تصرفاتهم تصنعًا وتقليدًا للشخصيات متأثرين بها ويحاولون تمثيلها على أرض الواقع على الرغم من أنها خيالية، وقد اعتدنا على استجواب كلا الجنسين ذكورًا وإناثًا.

2- المجال الزماني:

حدد المجال الزمني للبحث الميداني على مرحلتين:

أ- المرحلة الأولى (المرحلة الاستطلاعية): فطبيعة البحث كانت تستدعي من الباحث القيام بهذه الدراسة الاستطلاعية من أجل الكشف عن الظاهرة المراد دراستها في البحث لدى عينة الدراسة وجمع أكبر عدد ممكن وتحديد فرضيته تحديدًا دقيقًا وجمع البيانات ومعلومات نظرية التي تساعد على انجاز البحث، ومن أهم السبل المتبعة في ذلك شبكة الانترنيت وقراءة البعض من رسائل الماستر وأطروحة الدكتوراه ومواضيع ذات الصلة بموضوع البحث وبعدها أتت مرحلة الاتصال بالمبحوثين ذكورًا وإناثًا.

ب- المرحلة الثانية: هي مرحلة النزول إلى الميدان وكان ذلك شهر مارس 2020، حيث تمَّ التوجه إلى المؤسسة التربوية متوسطة "دشوشة عبد الرحمان" وذلك بجمع الأجوبة لملء الاستمارات وتحليلها سوسيولوجيًا.

3- المجال المكاني:

هو المجال أو المكان لإجراء الدراسة ولكي يكون الباحث ناجح بمهمته وجب معرفة المجتمع الذي سوف تجري فيه الدراسة حتى يصل إلى النتيجة التي هو بصدد تقديمها للمجتمع بالنسبة للظاهرة السوسيولوجية المتناولة.

11- تحديد المصطلحات:

تعريف التلميذ:

أ- لغة: جمع تلاميذ وتلامذة، طالب العلم وخصه أهل العصر بالطالب الصغير في المراحل الدراسية الأولى: تلميذ في مدرسة ابتدائية، التلميذ خادم الأستاذ من أهل العلم أو الفن أو الحرفة والتلميذ طالب العلم[1].

ب- اصطلاحا: إن مصطلح التلميذ يعني: «المزاول للتعليم الابتدائي أو المتوسط أو الثانوي»، ويعرف التلميذ كذلك بأنه المحور الأول والهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم، فهو الذي من أجله تنشأ المدرسة وتجهز بكافة الإمكانيات، فلابد أن كل هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ، لابد أن يكون لها هدف يتمثل في تكوين روحه، عقله، وجسمه ومعارفه واتجاهاته[2].

ج- إجرائيا: هو ذلك التلميذ الذي يزاول دراسته بالطور الابتدائي والمتوسط، والركن الأساسي في القيام بعملية التعليم والعملية التربوية.

* **الفضاء السيبراني:** الفضاء السيبراني مجال افتراضي من صنع الإنسان يعتمد على نظم الكمبيوتر وشبكات الانترنيت وكم هائل من البيانات والمعلومات والأجهزة، كما أن هناك من عرف الفضاء السيبراني بوصفه الذراع الرابعة للجيوش الحديثة، وهناك من يرى أنه البعد الخامس للحرب، وهذا التعريف يحصر الفضاء السيبراني في المجال العسكري فقط دون التطرق للمجالات الأخرى.

كما عرفته الوكالة الفرنسية (منها أنظمة الإعلام ANSS) على أنه فضاء التواصل المشكل من خلال الربط البيني العالمي لمعدات المعالجة الآلية للمعطيات الرقمية، وهذا التعريف يركز على الجانب التقني كما يغفل العامل البشري والذي يعد جزء أساسي في فهم الفضاء السيبراني.

[1] - إبراهيم مصطفى وآخرون، المعجم الوسيط، الجزء الأول، المكتبة الإسلامية، إسطنبول، تركيا، ص 87.

[2] - سوفي نعيمة، الإستراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل الصف ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية لدى مرحلة الطور المتوسط، مذكرة ماجستير، قسم علن النفس والعلوم التربوية والأرطفونيا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري، قسنطينة، 2010-2011، ص 55.

كما يمكن الاعتماد على تعريف الاتحاد الدولي للاتصالات الذي ينص على أن الفضاء السيبراني "المجال المادي وغير المادي الذي يتكون وينتج عن عناصر هي أجهزة الكمبيوتر، الشبكات، البرمجيات، حرسية المعلومات، المحتوى، معطيات النقل والتحكم ومستخدمو كل هذه العناصر".

وعليه يمكننا القول بأن الفضاء السيبراني هو بيئة تفاعلية حديثة تشمل عناصر مادية وغير مادية مكون من مجموعة من الأجهزة الرقمية وأنظمة الشبكات والبرمجيات والمستخدمين سواء مشغلين أو مستعملين، وتجدر الإشارة إلى أن مسألة تحديد مفهوم "الفضاء السيبراني" هي مسألة نسبية تتوقف على طبيعة إدراك وفهم كل من الدول والهيئات كل حسب رؤيته وإستراتيجية وقدرته على استغلال المزايا المتاحة ومواجهة المخاطر الكامنة في هذا الفضاء[1].

تعريف الألعاب الالكترونية:

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

«هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشتمل كل ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب المواقف النقالة ألعاب اللوحات الالكترونية بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة والهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنيت أو بشكل فردي»[2].

[1] - مجلة العلوم القانونية والسياسية، المجلد 10، العدد 81، ص ص 1016، 1031.

[2] - حريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل، رسالة ماجستير، كلية علوم السياسة والإعلام، جامعة الجزائر 3، 2011-2012، ص 34.

ب– إجرائيًا: هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب ألعاب الحواسيب أو الكمبيوتر (المحمول أو الثابت)، وألعاب الانترنيت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف الذكية (النقالة)[1].

12-صعوبات الدراسة:

البحوث الميدانية تمر بمراحل صعبة، فإن بحثنا لا يخلو أيضًا من صعوبات يمكن تقديمها مع بعض النقاط:

- حساسية الموضوع وأهميته والطابع النفسي الاجتماعي الذي يتميز به المجتمع.
- إطالة مدة جمع البيانات والمعلومات بسبب صغر سن المدروسين وإخفاء الحقائق أحيانًا.
- بعض السلوكيات المصطنعة للتلاميذ في وجودنا.
- قلة المصادر والمراجع في هذا المجال والتقيد بمدة زمنية محددة.

وأهم هذه الصعوبات فيروس كورونا الذي انقطع بسببه النقل والحركة وبعد المسافة وغلق المكاتب ومراكز الدراسة الميدانية.

[1] - ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور وطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد1، 2015، ص 21.

الفصل الأول

الألعاب الالكترونية والفضاء السيبراني

تمهيد:

المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية

المطلب الأول: تعريف الألعاب الالكترونية

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الالكترونية

المطلب الثالث: تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع

المبحث الثاني: الفضاء السيبراني

المطلب الأول: تعريف الفضاء السيبراني

المطلب الثاني: نشأة وتطور الفضاء السيبراني

المطلب الثالث: بنية الفضاء الالكتروني

خلاصة الفصل

تمهيد:

يعد اللعب نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، فهو سلوك فطري له أهمية بالغة في تربية الطفل، فهو من الأشياء الضرورية والمهمة في حياة الطفل لأنه يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصيته وتنميتها، لكن اللعب لم يبقى بالمفهوم البسيط كما كان في السابق بل تبلور وتطور في ظل التطور التكنولوجي الذي يشهده العالم، وبرز هناك شكل من أشكال الألعاب لم تكن معروفة من قبل والتي ما تعرف بالألعاب الالكترونية (Electronic Games)، حيث أن هذه الألعاب لا تشبه الألعاب التقليدية التي تلعب على أرض الواقع لأن هذه الألعاب تكون عبر وسائط تكنولوجية يتم اللعب من خلالها كشاشة التلفيزيون وشاشة الحاسوب، حيث أن الألعاب الالكترونية تتصدر الأولى على حساب الألعاب التقليدية الأخرى.

في هذا الفصل سيتم تسليط الضوء على الألعاب الالكترونية في الفضاء السيبراني، حيث نسلط فيه الضوء على اللعب وأهميته في حياة الطفل والألعاب الالكترونية والفضاء السيبراني.

المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية

المطلب الأول: تعريف الألعاب الالكترونية

– اصطلاحا:

هو نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) وتحد الإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية[1].

«هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة وألعاب اللوحات الالكترونية بصفة عامة يضم كل من الألعاب ذات الصيغة الالكترونية، وهي برنامج معلوماتي حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنيت أو بشكل فردي»[2].

*** التعريف الإجرائي:**

«هي مجموعة أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية وتشمل هذه الألعاب ألعاب الحواسيب (المحمول أو الثابت) وألعاب الانترنيت وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف الذكية (النقالة)»[3].

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الالكترونية

1– ألعاب الحركة:

يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات (Plate) التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم فلعبة يونغ (Yong) التي اخترت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب لتتوالى بعدها عناوين عرفت

[1]- مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ط1، دار المسيرة، عمان، 2008، ص 31.

[2]- مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 34.

[3]- محمد الزيودي، مرجع سبق ذكره، ص 21.

كلها نجاحًا باهرًا مثل أركانويد التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط القرميد من خلال التصويب عبر مضرب، وجاءت بعدها لعبة تيتريس (Tutriss)، وحديثًا سلسلة باكمان وسلسلة ماريو، وتركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة وتتميز بتزايد السرعة والمهارة[1].

2- ألعاب الإستراتيجية:

حيث تقسم الألعاب الإستراتيجية إلى أربع أنواع:

أ- **ألعاب المقامرة والتفكير**: وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المقامرة والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أولاً في شاشة كذلك يتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب.

ب- **ألعاب الإستراتيجية**: وهي قريبة من التقمص طالما أنها تفيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب.

ج- **ألعاب الإستراتيجية العسكرية**: وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ لكن موجهة نحو موضوع مختلف فهذه الألعاب تجعل اللاعب وريثًا لقائد عسكري حقيقي فمن أجل النجاح يجب عليه بناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة.

د- **الألعاب التقليدية**: ويقصد بها ألعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام ويندوز وهي تمس بذلك جمهور عريض من النادر أن يصف نفسه اللاعب[2].

---

[1]- بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرين (ذكور) من 12-15 سنة، القطاع العام، رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر، 2008م، ص 84.

[2]- أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر3، 2008-2009م، ص 107-108.

المطلب الثالث: تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع:

إن بنية الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل سياق اجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع ولهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة: حاسوب، انترنيت، الهاتف المحمول باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت، ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية والفكرية، بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي والإيجابي على الأطفال منها بحث دوجلاس.

كما أن هناك أبحاثًا عديدة تناولت هذا الموضع يمكن أن نستخلص منها ما يلي:

الآثار الإيجابية:

- أثبتت هذه الألعاب أنها تنمي قدراتهم المعرفية والإدراكية.
- تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة[1].

الآثار السلبية:

- إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام.
- تسبب مشكلات أسرية.
- التأثير في الذاكرة اللفظية[2].

لقد كان هذا الاختلاف مصدر الحيرة: هل يلعب الأطفال أم يمنعون من اللعب؟ هل على الدول أن توقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب على الرغم أنها تشكل مصدرًا ضخمًا للاستثمار؟ وسنتناول فيما يلي تأثير تلك الألعاب الالكترونية على التلاميذ بصفة خاصة وعلى المجتمع بصفة عامة والذي يتمثل فيما يلي:

[1] - مها حسني الشحروري، مرجع سبق ذكره، ص 67.

[2] - فاطمة المعدول، 2010م، ص 13.

- **التأثير الصحي**:

كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الالكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلاً ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس هو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم من أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الالكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل استنفاذ طاقات الأطفال والمراهقين، تدمع العينين، ضعف الصر، تقوس العمود الفقري، الصداع والدوار.

- **التأثير النفسي والسلوكي**:

يتأثر التلميذ سلبًا بما يشاهده من الألعاب الالكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الالكترونية فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل وقادهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة[1].

- **التأثير العلمي والتعليمي**:

في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الالكترونية بإضافة إلى الحاسبات المنزلية والانترنيت بيئة هامة في حياة الأطفال، وتسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم هذه التغييرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التي تعلم بها الآباء والأجداد وتلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعلومات والمعارف ومع ذلك فإن الوسائل التعلمية الجديدة مازالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب والانترنيت، والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهيئ تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا إن بيئات التعلم الافتراضي تقدم الكثير من الفوائد منها المرونة والانتشار[2].

---

[1] - بشير نمرود، مرجع سبق ذكره، ص 90.

[2] - موقع موسوعة دهشة.

- **التأثير الأخلاقي التربوي:**

من بين المظاهر اللأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم كما قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: «إِنَّ المُؤمِنَ لَيْسَ بِاللَّعَّانِ ولاَ الطَّعَّانِ ولاَ الفَاحِشَ ولاَ البَذِيء».

ومن بين هذه المظاهر اللأخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية سواء في ألعاب الكومبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم وتجعله مذبذبًا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية والصور العارية والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى على عقلية الطفل وطريقة تفكيره وتجعله يستخدم ذكاءه في الأمور الضارة به وبمن حوله[1].

[1] - إسماعيل حسين أبو عنزة، 2002م، ص 29.

المبحث الثاني: الفضاء السيبراني

المطلب الأول: تعريف الفضاء السيبراني

الفضاء السيبراني هو بيئة تفاعلية حديثة تشمل عناصر مادية وغير مادية مكون من مجموعة من الأجهزة الرقمية وأنظمة الشبكات والبرمجيات والمستخدمين سواء مشغلين أو مستعملين وتجدر الإشارة إلى أن مسألة تحديد مفهوم الفضاء السيبراني هي مسألة نسبية تتوقف على طبيعة الإدراك والفهم كل الدول والبيئات كل حسب رؤية وإستراتيجية وقدرته على استغلال المزايا المتاحة ومواجهة المخاطر الكامنة في هذا الفضاء[1].

المطلب الثاني: نشأة وتطور الفضاء السيبراني:

الفضاء السيبراني أو الفضاء الالكتروني هو الوسيط الذي تتواجد فيه شبكات الحاسوب ويحصل من خلالها التواصل الالكتروني وبمفهوم أشمل يعرف بأنه مجال مركب مادي وغير مادي يشمل مجموعة من العناصر هي: أجهزة الكمبيوتر، أنظمة الشبكات والبرمجيات، حوسبة المعلومات، نقل وتخزين البيانات، ومستخدمي كل هذه العناصر.

يأتي أصل الكلمة انشقاقًا من اللغة اليونانية القديمة (Kybernètes) والتي تعني "مساعد التوجيه" أو "الحاكم" أو "الرائد" أو "الدقة".

استخدم مصطلح الفضاء الالكتروني للمرة الأولى ويليام جيبسون (William Gibson) وهو كاتب في الخيال العلمي وبالأخص في نوع الأدب الذي يعرف باسم النشر الالكتروني إلاَّ أن المفهوم كان قد تم شرحه سابقًا، مثلاً في رواية جون فوردز (John M.Fords) بين الملائكة العنكبوتي (Web of Angels) ولكن يتم استخدامه الآن من قبل استراتيجي التكنولوجيا وخبراء الأمن والقادة العسكريين وقادة الصناعة ورجال الأعمال لوصف مجال بيئة التكنولوجيا العالمية.

[1] - مجلة العلوم القانونية والسياسية، المجلد 10، العدد 01، أفريل 2019م، ص 1016.

اشتهر المصطلح في التسعينات بعدما أصبحت استخدامات الانترنيت والشبكات والاتصال الرقمي تنمو بشكل كبير وأصبح مصطلح الفضاء الالكتروني قدرًا على تمثيل العديد من الأفكار والظواهر الجديدة التي ظهرت[1].

المطلب الثالث: بنية الفضاء الالكتروني

يمكن اعتبار للفضاء الالكتروني بنية ذي ثلاث طبقات وهي:

1- الطبقة المادية:

تشمل معدات الحواسيب والبرمجيات والمعدات الضرورية لعملية الربط البيني.

2- الطبقة المنطقية:

تشمل مجموعة البرامج المترجمة للمعلومة على شكل معطيات رقمية، حيث يتم الانتقال من لغة الإنسان إلى لغة الآلة في شكل خوارزمية ومنها إلى برامج مطورة بلغة البرمجة.

3- الطبقة الإعلامية:

وتتمثل هذه الطبقة في البعد الاجتماعي الذي يضاف إلى الطبقتين السابقتين، حيث أنه في الفضاء الرقمي يمكن أن يكون لكل إنسان عدة هويات رقمية (عنوان بريده الالكتروني، رقم هاتفه النقال، صور رمزية على مواقع التواصل الاجتماعي...)[2].

[1]- إسماعيل قادير، إدارة الحرب النفسية ي الفضاء الإلكتروني، جامعة الجزائر، مؤرشف من الأصل، 28 أكتوبر 2019، ص 84.

[2]- بلقرد لطفي لمين، الفضاء السيبراني الهندية والقواعد، المجلة الجزائرية للدراسات السياسية، الجزائر، مؤرشف من الأصل، 28 أكتوبر 2019، ص 116.

خلاصة الفصل:

مما سبق نستنتج أن الألعاب الالكترونية من أهم الألعاب المحببة لدى الطفل في الوقت الحاضر، حيث نجدها متاحة عبر عدة وسائط وأجهزة الكترونية مختلفة، فهي ألعاب تجذب مستخدمها من خلال مميزاتها الجذابة كالصور والألوان والموسيقى وغير ذلك، حيث أصبحت ظاهرة اجتماعية نظرًا لتشعبها وتغلغلها في أوساط المجتمع خاصة لدى فئة الأطفال.

الفصل الثاني

الألعاب الالكترونية ومساهمتها في التنشئة الاجتماعية

تمهيد:

المبحث الأول: ماهية التنشئة الاجتماعية

المطلب الأول: تعريف التنشئة الاجتماعية

المطلب الثاني: أطوار التنشئة الاجتماعية

المطلب الثالث: أهداف التنشئة الاجتماعية

المطلب الرابع: العوامل المؤثرة في التنشئة الاجتماعية (مؤسسات التنشئة الاجتماعية)

المبحث الثاني: التلميذ والألعاب الالكترونية

المطلب الأول: انتشار الألعاب الالكترونية

المطلب الثاني: استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية

المطلب الثالث: الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي

خلاصة الفصل

تمهيد:

أصبح التطور التكنولوجي مجال اهتمام الباحثين في العلوم الإنسانية والاجتماعية لأنه شمل كل الفئات العمرية حتى التلاميذ وكل الثقافات والمستويات وأيضًا كل مجالات الحياة بما في ذلك مجال التسلية والترفيه فقد أصبحت هذه الألعاب تستقطب بالخصوص فئة التلاميذ بما فيها من إثارة ومتعة وتشويق بالإضافة إلى استخدام الألوان والصور المثيرة التي تستهوي الطفل وتؤثر عليه وعلى تحصيله الدراسي وانتشارها ومشاركتها مع زملائه وهذا ما يجعل التلميذ متعلق بها إلى أن تصله إلى مرحلة الإدمان ومن ثم يفقد التلميذ الكثير من أساسيات الطفولة والخصائص الاجتماعية وبالتالي ما ينعكس على تنشئته الاجتماعية فإذا أحسن المجتمع بتوجيه مختلف محددات التنشئة الاجتماعية ومؤسساتها بدءًا من الأسرة ثم المدرسة وكذا جماعة الرفاق ووسائل الإعلام، وهذا ما سنتطرق إليه من خلال هذا الفصل.

المبحث الأول: ماهية التنشئة الاجتماعية

المطلب الأول: تعريف التنشئة الاجتماعية

لقد تعددت التعريفات حول مفهوم التنشئة الاجتماعية، ومن بين التعريفات نجد:

– عبد الباسط محمد الحسن:

يرى أن التنشئة الاجتماعية هي عملية تشكيل السلوك الإنساني للفرد وأنها عملية تحويل الكائن البيولوجي إلى كائن حي اجتماعي، وأنها العملية التي تتعلق بتعليم أفراد المجتمع من الجيل الجديد كيف يسلكون من المواقف الاجتماعية المختلفة على أساس ما يتوقعه منهم المجتمع الذي ينشئون فيه، كما أنها عملية اكتساب الفرد ثقافة المجتمع[1].

– مختار حمزة:

التنشئة الاجتماعية هي عملية تعلم وتعليم وتربية تقوم على التفاعل الاجتماعي وتهدف إلى اكتساب الفرد سلوك ومعايير واتجاهات مناسبة لأدوار اجتماعية معينة وتيسر له الاندماج في الحياة الاجتماعية، وهي عملية دينامية تتضمن التفاعل والتغير إن الفرد في تفاعله مع أفراد الجماعة يأخذ ويعطي فيما يختص بالمعايير والأدوار الاجتماعية والاتجاهات النفسية والشخصية الناتجة في النهاية نتيجة هذا التفاعل[2].

– قي روشي G. Rocher:

التنشئة الاجتماعية بكونها الصيرورة التي يكتسبها الشخص عن طريقها ويبطن طوال حياته العناصر الاجتماعية الثقافية Socioculturel السائدة في مجتمعه ويدخلها في بناء شخصيته وذلك بتأثير من التجارب والعوامل الاجتماعية ذات الدلالة، ومن هنا يستطيع أن يتكيف من التنشئة الاجتماعية حيث ينبغي عليه أن يعيش[3].

المطلب الثاني: أطوار التنشئة الاجتماعية

ومن خلال هذه الشروط فقد قسم العالم بارسونز عملية التنشئة الاجتماعية إلى أربعة أطوار وهي:

---

[1]- عبد الخالق العفيفي، بناء الأسرة ومشكلات الأسرة المعاصرة، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 2011، ص 98.

[2]- عزوز بركو، التنشئة الاجتماعية في الأسرة الجزائرية، مجلة شبكة العلوم النفسية العربية، إصدار سيون كومبيوتر، تونس، ع21-22، 2009م، ص 43.

[3]- المرجع نفسه، ص 43.

1- الطور الأول: يبدأ هذا الطور داخل الأسرة حيث يتعلم الطفل مهارة الاتصال بالآخرين باستخدام بعض الكلمات كما توجهه الأسرة إلى بعض السلوكيات الواجب الالتزام بها.

2- الطور الثاني: يتم هذا الطور في المدرسة إذ يتابع المعلم دور البيت ويتعلم الطفل أدوار جديدة تساهم في التنشئة الاجتماعية.

3- الطور الثالث: يبدأ هذا الطور في العمل ويستمر حتى يكتسب الفرد قدرة التكيف ومتابعة التغير الاجتماعي.

4- الطور الرابع: يبدأ بتكوين الأسرة والاستقلال من الوالدين ويتداخل هذا الطور مع الطور السابق[1].

المطلب الثالث: أهداف التنشئة الاجتماعية

تهدف التنشئة الاجتماعية إلى تحقيق أهداف متعددة ويمكننا أن نقف على مجموعة من الأهداف التي تسعى لتحقيقها ومن بينها:

1- تكوين الشخصية الإنسانية وتكوين ذات الطفل وذلك من خلال تحويله من كائن بيولوجي متركز حول ذاته ومعتمد على غيره في إشباع حاجاته الأولية إلى فرد ناضج يتحمل المسؤولية الاجتماعية ويدركها ويلتزم بالقيم والمعايير الاجتماعية السائدة فيضبط انفعالاته ويتحكم في إشباع حاجاته وينشئ علاقات مسلية مع غيره، ويعد هذا الهدف الأساسي من عملية التنشئة الاجتماعية.

2- تكوين الطفل القادر مستقبلاً على الاعتماد على نفسه وحل المشكلات التي تواجهه في مواقف الحياة المختلفة خاصة مع إشراق الوالدين عليه في البدايات الأولى من حياته.

3- تعلم الأدوار الاجتماعية والقيام بها، لذا فإن لكل مجتمع نظامه الخاص للمراكز والأدوار الاجتماعية التي يشغلها ويمارسها الأفراد والجماعات، وتختلف هذه المراكز والأدوار باختلاف السن والجنس والمهم وثقافة المجتمع، فقد يرضى مجتمع أن تشتغل الأنثى مركزًا أو أن تقوم بدور معين لابد يشجعه بينما يتحفظ عليه مجتمع آخر ويرجع سبب ذلك على نحو رئيسي للنظام الثقافي السائد.

[1]- رانيا عدنان، التنشئة الاجتماعية، دار البداية، عمان، الأردن، ص 13.

4- اكتساب التلميذ للمهارات الأساسية من خلال اتصال الطفل بالآخرين والتفاعل معهم والاشتراك في النشاط الجماعي يتعلم المهارات الأساسية الضرورية لإثبات وجوده وتحقيق أهداف المجتمع.

5- تحقيق الأمن الصحي والنفسي للطفل إذ أن التنشئة الاجتماعية السوية تساعد الطفل على أن يعيش قدر الإمكان في بيئة خالية من المشكلات النفسية والاضطرابات والمشكلات الأسرية كما تعمل من خلال الرعاية كالأسرة على تكوين الفرد والمجتمع على حد سواء[1].

المطلب الرابع: العوامل المؤثرة في التنشئة الاجتماعية (مؤسسات التنشئة الاجتماعية)

باعتبار أن العائلة أول عالم اجتماعي يواجهه الطفل وأفراد الأسرة هم مرآة لكل طفل لكي يرى نفسه والأسرة بالتأكيد لها دور كبير في التنشئة الاجتماعية ولكنها ليست الوحيدة في لعب هذا الدور ولكن هناك الحضانة والمدرسة ووسائل الإعلام والمؤسسات المختلفة التي أخذت هذه الوظيفة من الأسرة، لذلك فقد تعددت العوامل التي كان لها دور كبير في التنشئة الاجتماعية سواء كانت عوامل داخلية أم خارجية.

1- العوامل الداخلية:

أ- الدين: يؤثر الدين بصورة كبيرة في عملية التنشئة الاجتماعية وذلك بسبب اختلاف الأديان والطباع التي تنبع من كل دين، كذلك يحرص كل دين على تنشئة أفراده حسب المبادئ والأفكار التي يؤمن بها[2].

ب- الأسرة: هي الوحدة الاجتماعية التي تهدف إلى المحافظة على النوع الإنساني، فهي أول ما يقابل الإنسان، وهي التي تساهم بشكل أساسي في تكوين شخصية الطفل من خلال التفاعل والعلاقات بين الأفراد، لذلك فهي أولى العوامل المؤثرة في التنشئة الاجتماعية ويؤثر حجم الأسرة في عملية التنشئة الاجتماعية وخاصة في أساليب

[1]- صالح محمد علي أبو جادو، سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط6، 2007م، ص 217.

[2]- شبكة النبأ المعلوماتية، www.annaba.net

ممارستها حيث أن تناقص حجم الأسرة يعتبر عاملا من عوامل زيادة الرعاية المبذولة للطفل.

ج- المستوى التعليمي والثقافي: يؤثر ذلك من حيث مدى إدراك الأسرة لحاجات الطفل وكيفية إشباعها والأساليب التربوية المناسبة للتعامل مع الطفل.

د- نوع الطفل (ذكر أو أنثى): حيث أن أدوار الذكر تختلف عن أدوار الأنثى فالطفل الذكر ينهي في داخله المسؤولية والقيادة والاعتماد على النفس، في حين أن الأنثى في المجتمعات الشرقية خاصة لا تنتمي فيها هذه الأدوار كما أن ترتيب الطفل في الأسرة كأول الأطفال أو الأخير أو الوسط له علاقة بعملية التنشئة الاجتماعية سواء بالتدليل أو عدم خبرة الأسرة بالتنشئة وخير ذلك من العوامل[1].

2- العوامل الخارجية: ومنها:

أ- المؤسسات التعليمية: وتتمثل في دور الحضانة والمدارس والجامعات ومراكز التأهيل المختلفة.

ب- جماعة الرفاق: يث الأصدقاء من المدرسة أو الجامعة أو النادي أو الجيران وقاطني نفس المكان وجماعات الفكر والعقيدة والتنظيمات المختلفة.

ت- دور العبادة: مثل المساجد والكنائس وأماكن العبادة المختلفة.

ث- ثقافة المجتمع: لكل مجتمع ثقافته الخاصة المميزة له والتي تكون لها صلة وثيقة بشخصيات من يحتضنه من الأفراد لذلك فثقافة المجتمع تؤثر بشكل أساسي في التنشئة وفي صنع الشخصية القومية.

ج- وسائل الإعلام: لعل أخطر ما يهدد التنشئة الاجتماعية الآن هو الغزو الثقافي الذي يتعرض له الأطفال من خلال وسائل الإعلام المختلفة وخاصة التلفزيون، حيث يقوم بتشويه العديد من القيم الأخرى الدخيلة على الثقافة العربية وانتهاء عصر جدات زمان وحكاياتهن إلى عصر الحكاوي عن طريق الرسوم المتحركة[2].

---

[1] - صالح محمد علي أبو جادو، مرجع سبق ذكره، ص 237.

[2] - الشبكة العنكبوتية: http://www.swrura.com/modules:php?name=Nass8sid=1949

المبحث الثاني: التلميذ والألعاب الالكترونية

المطلب الأول: انتشار الألعاب الالكترونية

مما لاشك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جهل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية وارتكزت وتعددت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لها قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم أكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكًا بالالكترونيات المصورة والطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابًا من سواء نحو ممارسة تلك الألعاب خاصة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عالي جدًا[1].

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر في العالم هذا النوع من التجهيزات الالكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين ما هو أصلي من ما هو مصنع.

إن الحديث عن الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية ليس جديدًا في نظر المختصين في تكنولوجيا الإعلام والاتصال كون الظاهرة سبق وانتشر صيتها في العديد من الدول وأطلق عليها التقنيون على ترويجها فإنهم وحوش الكترونية يتمتعون بدقة في اختيار مضامين هذا اللعب عن طريق الشبكة العنكبوتية ويعرفون جيدًا اصطياد ضحاياهم البشرية، وتدخل الظاهرة ضمن فئة الحرب الالكترونية.

المطلب الثاني: استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية

إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص اللانهائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسة السمع ودقة وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتذكر والانتباه وفهم وإدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها، فهو يعيش في جو من المرح والحب

[1] - مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 152.

والشعور بالمسؤولية شيئًا فشيئًا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها.

الألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري لذلك فمعالجتنا لتأثير التلميذ بالألعاب الالكترونية تشتمل شكل الألعاب ومضمونها لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب على التلميذ، فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الالكترونية يرسم للطفل واقعًا افتراضيا لا يمد بصلة للواقع الحقيقي مما يجعله المفضل لديه انطلاقًا بانبهاره بالتصاميم بحيث يعرض من خلال عالم الألعاب الالكترونية ما تناقض عالمه الحقيقي.

وما يجذب المزيد من المتلقين الأطفال وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم مستقلة مواضع الضعف والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم وذلك من خلال صناعة مشهدية تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتشويق والإغراء والفهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغرابة والخيال اللامحدود.

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و85% من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والتلميذ الجزائري لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة الذي أصبحت سطوة التملك فيه في يد التحكم الذكي من تقنيات الصورة.

حيث أن ما يقدم على الشاشة الهاتف الذكي من صور رموز علامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة بل أنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام في ظل الوسائط الإعلامية الجديدة كاللوحات الالكترونية والهواتف الذكية التي تنظم شاشات جذابة تكرس سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الالكترونية حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية والواقعية للتلميذ الجزائري خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدأ من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المهنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب، فالمجال الحسي للطفل يكون قويًا من الناحية البصرية مما يجعل استقباله

لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد غير المكتوبة بحيث ينشط في مرحلة الطفولة الجزء الأيمن للدماغ بشكل أكبر من الأيسر وذلك نتيجة لاختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضًا يعطينا تفسير تفضيل الأطفال من هذه المرحلة لتعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها[1].

وتصميم الشكل للألعاب الالكترونية هو البوابة كنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري لأن الصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة فانحلال حدود الصورة بحلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيحاءات وتعبيرات لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها فالمخزون الدلالي للصورة بجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسط حواري ممتد محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورًا كثيفًا في المشهد الثقافي والمعرفي[2].

حيث أن المضامين التي ثبت من الألعاب الالكترونية إلى التلميذ هي مضامين ذات مرجعية غربية تنطلق ضمن مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي ومفعول المكنات حيث تجر الطفل بجاهزية تامة نفسيًا وعقليًا لاستقبال مضامينها بحيث ساعد افتقاره للخبرة التحليلية ولأبعاد معرفية إلى زيادة فرص تبقى تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبها[3].

المطلب الثالث: الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي

من بين الانتقادات الأكثر شيوعًا من استخدام التلاميذ للألعاب الالكترونية أنها خريج الأنشطة الأخرى التي يعتقد أنها تكون أكثر فائدة مثل اللعب في الهواء الطلق وأداء الواجبات المدرسية والقراءة والترفيه كما أكدت مجموعة من الدراسات أن هناك علاقة ذان دلالة إحصائية ما بين استخدام الطفل لألعاب الالكترونية وتدني مستوى

[1]- حسن الأنصاري، مرجع سبق ذكره، ص 131.

[2]- المرجع نفسه، ص 130.

[3]- فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة ماجستير (غير منشورة)، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2011، ص 137.

التحصيل الدراسي حيث يرى الأستاذ يعقوب البلوشي أن مثل هذه الألعاب تشكل خطورة كبيرة على الأطفال، في حالة عدم مراقبة الآباء والأمهات لهم لأن أكثر هذه الألعاب دعوية لذلك فهي تشجع على نمو سلوك العنف في الشخصية لدى من يمارسها من الأطفال وحتى المراهقين نظرًا لوجود الكثير من هذه الألعاب التي تتميز بالعنف ورغبة من يمارسها في محاولة تطبيق ما يشاهده في اللعبة على أرض الواقع، كذلك من بين سلبيات هذه الألعاب الالكترونية أنها تؤدي إلى ضعف المستوى التحصيلي الأكاديمي عند الأطفال والمراهقين الذي يمارسونها بشكل مستمد لأنهم يسهرون لساعات طويلة في الليل وبالتالي يستيقظون متأخرين عن الدوام الدراسي وحتى إن ذهبوا إلى المدرسة يكونون غير قادرين على الإصغاء الجيد للمعلم فيحدث لهم اضطراب في القدرة على الفهم والتحصيل الأكاديمي الجيد، بل يصل بهم الأمر إلى النوم في الصف[1].

[1] - موقع الألعاب الالكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الأطفال.

خلاصة الفصل:

مما سبق نستنتج أن الألعاب الالكترونية من أهم الألعاب المحببة لدى الطفل في الوقت الحاضر، حيث نجدها متاحة عبر عدة وسائط وأجهزة الكترونية مختلفة، فهي ألعاب تجذب مستخدميها من خلال مميزاتها الجذابة كالصور والموسيقى وغير ذلك، حيث أصبحت ظاهرة اجتماعية نظرًا لتشبعها وتغلغلها في أوساط المجتمع خاصة لدى التلاميذ كما أن هذه الأخيرة تساهم في التنشئة الاجتماعية للتلميذ وتطوير معارفه في مجال الاتصال والمعلوماتية والفضاء الافتراضي.

الفصل الثالث

الجانب التطبيقي للدراسة

تمهيد

عرض وتحليل بيانات الاستبيان

نتائج الدراسة الميدانية

تمهيد:

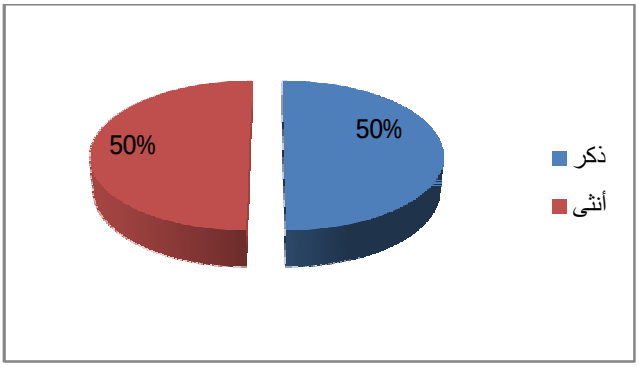
يتناول هذا الفصل تفريغ بيانات الدراسة الميدانية، اعتمادا على المعطيات المتحصل عليها من خلال استمارة الاستبيان التي تم توزيعها على المبحوثين، حيث تم الاعتماد في ذلك على التفريغ اليدوي للبيانات ومن ثم تبويب الإجابات في شكل جداول بسيطة ومركبة تحتوي على فئات وتكرارات ونسب مئوية لإيجاد تفسيرات لأجوبة المبحوثين.

محور البيانات الشخصية:

الجدول رقم (1): يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرارات	النسبة
ذكر	20	%50
أنثى	20	%50
المجموع	40	%100

من خلال الجدول يتضح لنا أن توزيع أفراد العينة لفئة الذكور والإناث كانت بنسبة 50%، وعليه نلاحظ أن نسبة كل من الفئتين متساوية في مجتمع البحث ويرجع سبب هذا الاختيار للتعرف على رأي التلاميذ فيما يخص دور الألعاب الإلكترونية على الفضاء السيبراني في عملية التنشئة الاجتماعية لديهم.

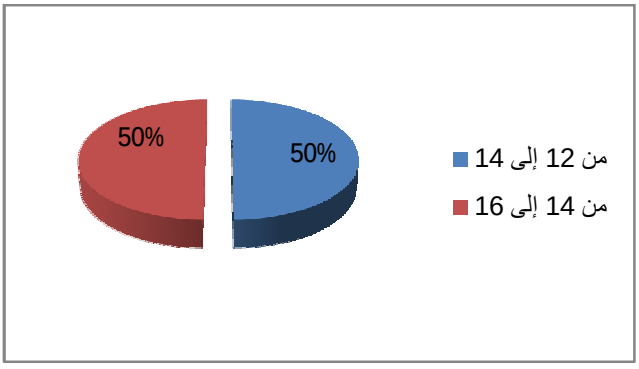


الشكل رقم (1): يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

الجدول رقم (2): يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير السن

السن	التكرارات	النسبة
من 12 إلى 14	20	%50
من 14 إلى 16	20	%50
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب متغير السن حيث يوضح أن سن التلاميذ للفئة المحصورة بين 12 إلى 14 سنة قدرت بنسبة 50%، وعليه نلاحظ أن نسبة كل من الفئتين متساوية في مجتمع البحث ويمكن تفسير ذالك بالتوزيع القصدي للاستمارات على عينة الدراسة.

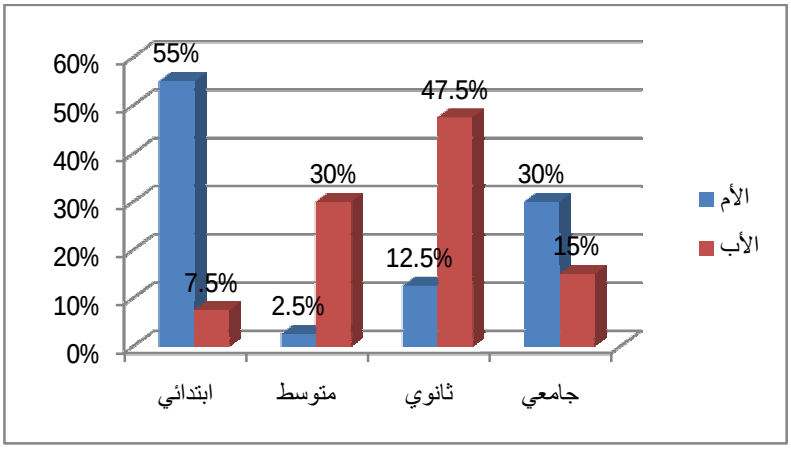


الشكل رقم (2): يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير السن

الجدول رقم (3): يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للوالدين

المستوى التعليمي للوالدين	الأم		الأب	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
ابتدائي	22	%55	3	%7.5
متوسط	1	%2.5	12	%30
ثانوي	5	%12.5	19	%47.5
جامعي	12	%30	6	%15
المجموع	40	%100	40	%100

يوضح الجدول أعلاه أن توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للوالدين حيث نلاحظ أن المستوى الثانوي للأب يمثل 47.5%، أما المستوى الابتدائي يمثل 15%، وعليه نلاحظ أن المستوى الثاني احتل المرتبة الأولى ويرجع بسبب ذلك إلى تدهور الحالة الاجتماعية وضعف المستوى المعيشي، وأن المستوى الابتدائي قدر بنسبة 7.5% وهي نسبة ضئيلة مقارنة بالسنوات السابقة ويرجع ذلك إلى انخفاض مستوى الأمية في المجتمع، في حين نجد أن المستوى الابتدائي للأم قدر ب55% ويمكن تفسير ذلك بتوقيف الفتيات من الدراسة في سن مبكرة نتيجة الزواج المبكر ورغبة الأولياء في عد التحاق الفتيات بالدراسة في الأطوار المتقدمة.



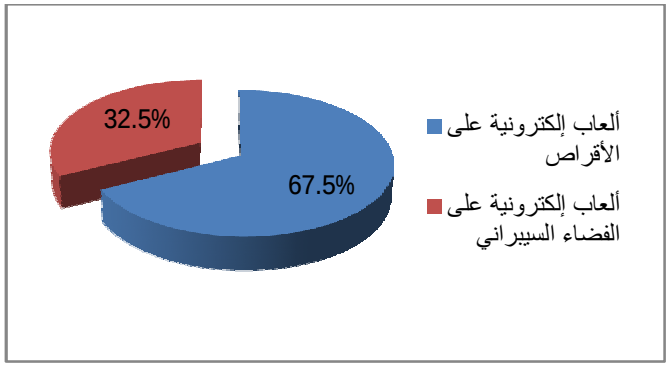
الشكل رقم (3): يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للوالدين

المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية

الجدول رقم (4): يوضح نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضل ممارستها

	التكرارات	النسبة
ألعاب إلكترونية على الأقراص	13	%32.5
ألعاب إلكترونية على الفضاء السيبراني	27	%67.5
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضل التلميذ ممارستها حيث نلاحظ أن نسبة 67.5% يمارسون الألعاب الإلكترونية على الفضاء السيبراني ويمكن تفسير ذلك أنها تعطي التلميذ الأريحية في اللعب وتوفر لهم كل شروط الربح من فرص وحواصلة اللعب في حين نجد أن نسبة 32.5% يمارسون الألعاب الإلكترونية على الأقراص وهي نسبة ضئيلة ويرجع ذلك إلى صعوبة استعمال هذا النوع من الألعاب وأن مجالها محدود في المنطقة وكذلك توفر فرص اللعب محدودة وبالتالي يصعب على التلميذ ممارستها.

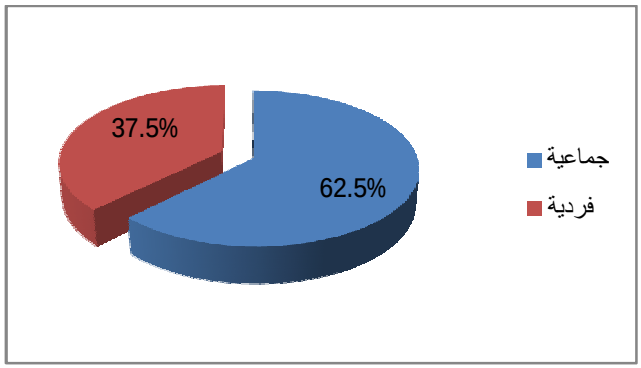


الشكل رقم (4): يمثل نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضل ممارستها

الجدول رقم (5): يوضح كيفية ممارسة هذه الألعاب بصفة فردية أم جماعية

	التكرارات	النسبة
جماعية	25	%62.5
فردية	15	%37.5
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه كيفية ممارسة هذه الألعاب بصفة فردية أم جماعية حيث نلاحظ أن ممارسة الألعاب بصفة جماعية تمثل النسبة الأكبر تقدر بـــ 62.5% وذلك راجع أن التلميذ يجد المتعة مع الجماعة وروح المنافسة لكي يستمر في اللعب في حين نجد أن نسبة 37.5% يمارسون الألعاب الإلكترونية بصفة فردية وهي نسبة أقل وهذا راجع إلى عدم التحفيز في اللعبة وقلة المنافسة والشعور بالملل وغياب الاستمتاع الجماعي.

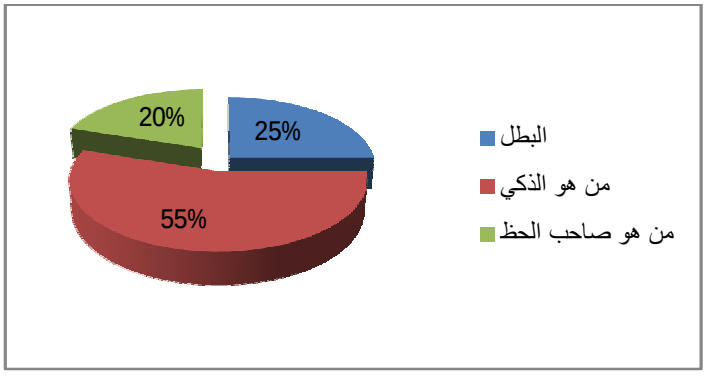


الشكل رقم (5): يمثل كيفية ممارسة هذه الألعاب بصفة فردية أم جماعية

الجدول رقم (6): يوضح أنواع المنافسات في اللعبة الإلكترونية لتحديد

	التكرارات	النسبة
البطل	10	%25
من هو الذكي	22	%55
من هو صاحب الحظ	8	%20
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه أنواع المنافسات في اللعبة الإلكترونية حيث نلاحظ أن نسبة 55% يمارسون الألعاب الإلكترونية التي تحدد من هو الذكي وهي نسبة كبيرة ويرجع ذلك لمعرفة نسبة الذكاء والتوقف ومعرفة القدرات الذهنية في حين نجد نسبة 25% يمارسون الألعاب الإلكترونية التي تحدد من هو البطل ويرجع ذلك لتحديد القوة البدنية للتلميذ أما بنسبة 20% يمارسون الألعاب الإلكترونية التي تحدد من هو صاحب الحظ فهي نسبة ضئيلة وذلك راجع لمعرفة من حالفه الحظ بالربح أو الخسارة.

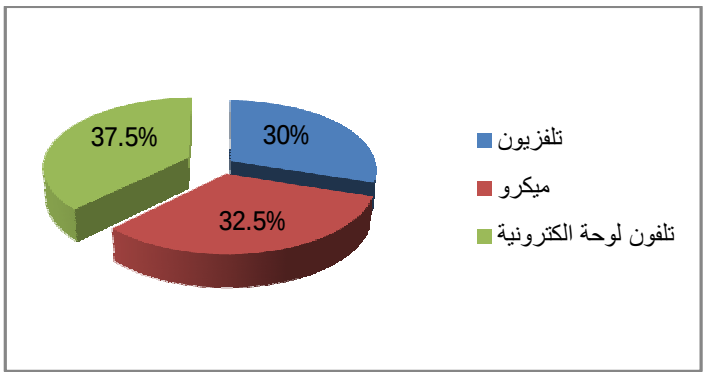


الشكل رقم (6): يمثل أنواع المنافسات في اللعبة الإلكترونية لتحديد

الجدول رقم (7): يوضح الجهاز الإلكتروني المستخدم أثناء ممارسة هذه الألعاب

	التكرارات	النسبة
تلفزيون	12	%30
ميكرو	13	%32.5
تلفون لوحة الكترونية	15	%37.5
المجموع	40	%100

يبين الجدول أعلاه نوع الجهاز الإلكتروني المستخدم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث يتضح أن نسبة 37.5% من التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية عبر التلفون (لوحة إلكترونية) ويمكن تفسير ذلك إلى سهولة استخدام هذا النوع من الجهاز نظرا للمميزات الجذابة الموجودة فيه وتقنياته التكنولوجية العالية الجودة، كما يعتبر أيضا الوسيلة الأكثر شعبية على خلاف الوسائل الإخرى خاصة في الوقت الحاضر كما تمكن التلميذ من الوصول إلى الألعاب بسهولة وفي أقل وقت وجهد، حيث أن هناك دراسات تقول أن اللعب بالهواتف الذكية (تلفون، لوحة إلكترونية) تتيح فرص التعلم واللهو كما تساعده على نمو الشخصية وباختصار هو مخرج لعلاج مواقف الإحباط الموجودة في الحياة وفي حين نجد أن 30% يستخدمونها عن طريق التلفزيون جاءت بنسبة أقل من جهة ويرجع ذلك إلى أن هناك تكنولوجيا متعددة تتيح له استخدام هذه الألعاب بكل أريحية وكذلك يمكن القول أن جهاز التلفزيون يتعب مستخدمه عند اللعب.

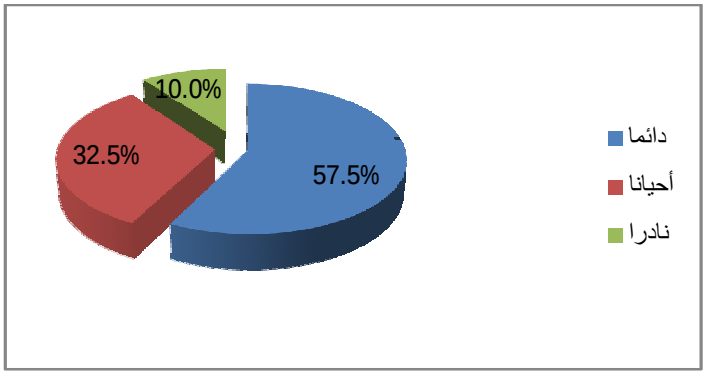


الشكل رقم (7): يمثل الجهاز الإلكتروني المستخدم أثناء ممارسة هذه الألعاب

الجدول رقم (8): يوضح كيفية ممارسة هذه الألعاب بشكل

	التكرارات	النسبة
دائما	23	%57.5
أحيانا	13	%32.5
نادرا	4	%10
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه كيفية ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث نجد أن أكبر نسبة من التلاميذ والتي قدرت بـــ 57.5% يمارسون الألعاب الإلكترونية دائما ويمكن تفسير تقارب استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية أحيانا مع نسبة الذي يستخدمونها دائما باعتبارها وسيلة للترفيه في ظل غياب مرافق التسلية الخاصة بالتلاميذ في المدينة وذلك عدم ترك التلميذ يلعب في الشارع لتفادي ظاهرة اختطاف الأطفال في الجزائر وغياب الأمن فيه حيث نجد أن نسبة 10% يستخدمونها نادرا وانجذابه للألعاب الإلكترونية أو نزع الأجهزة الإلكترونية للتلميذ ومنعه من اللعب في أوقات الدراسة.



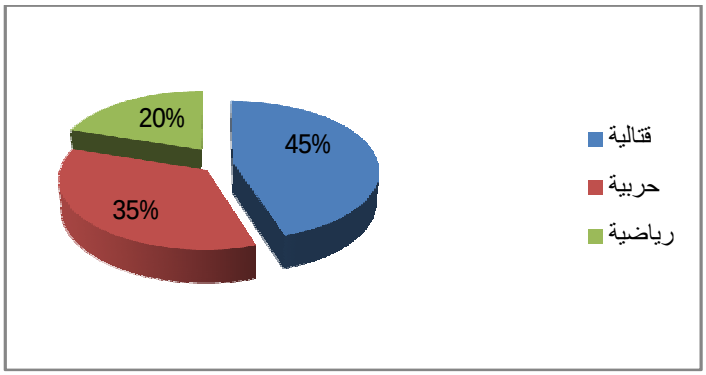
الشكل رقم (8): يمثل كيفية ممارسة هذه الألعاب بشكل

المحور الثالث: الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت

الجدول رقم (9): يوضح أهم الألعاب التي تثير اهتمامك على صفحة الويب

	التكرارات	النسبة
قتالية	18	%45
حربية	14	%35
رياضية	8	%20
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه أهم الألعاب التي تثير اهتمام التلميذ على صفحة الويب حيث نلاحظ أن نسبة التلاميذ التي يستخدمون الألعاب القتالية قدرت بـــ 45% ويرجع ذلك إلى الشهرة التي تتميز بها هذه الألعاب التي تخلق له الجو في العالم الافتراضي وتضفي عليه نوع من الحماس لاكتشاف أشياء جديدة ونوعية صورتها وصوتها حيث تليها نسبة التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية الحربية قدرت بنسبة 35% وهذا راجع إلى الفضول الذي ينتاب التلاميذ لمعرفة الحروب والأزمات التي وقعت في العالم ما يمكنهم من معرفة خطط وإستراتيجيات حربية في حين أن الألعاب الرياضية تشكل نسبة 20% وهي نسبة قليلة وهذا راجع إلى شعور التلاميذ بالملل اتجاه هذه الرياضات نتيجة ممارستهم لها يوميا فلا يوجد فيها جديد.

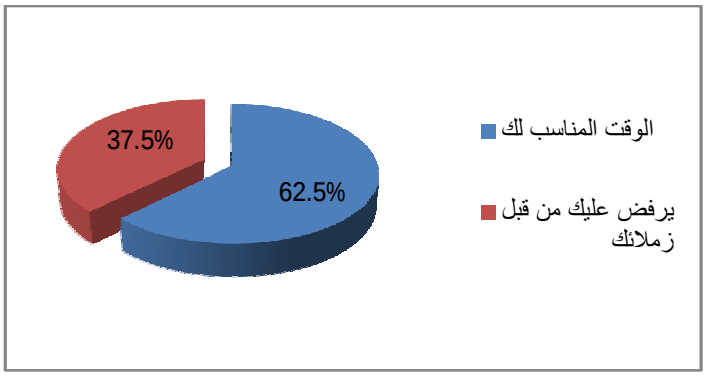


الشكل رقم (9): يمثل أهم الألعاب التي تثير اهتمامك على صفحة الويب

الجدول رقم (10): يوضح تفضيل اللعب بالاشتراك مع مجموعة من الزملاء أو بصفة فردية إذا كانت الإجابة بصفة جماعية هل تختار

	التكرارات	النسبة
الوقت المناسب لك	25	%62.5
يرفض عليك من قبل زملائك	15	%37.5
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه تفضيل اللعب بالاشتراك مع مجموعة من الزملاء أو بصفة فردية حيث نلاحظ أن التلاميذ الذين يفضلون اللعب في الوقت المناسب لهم يشكلون نسبة 62.5% وهذا راجع إلى رغبتهم الشخصية وتخوفهم من تضييع أوقاتهم فيمارسون الألعاب الإلكترونية في أوقات فراغهم مثلا، في حين الآخر يفرض عليهم وقت اللعب من قبل زملائهم ويشكلون نسبة 37.5% وهي نسبة ضئيلة جدا نظرا لاعتقادهم أن رأي زملائهم صائب والرغبة في منافستهم والفوز عليهم.

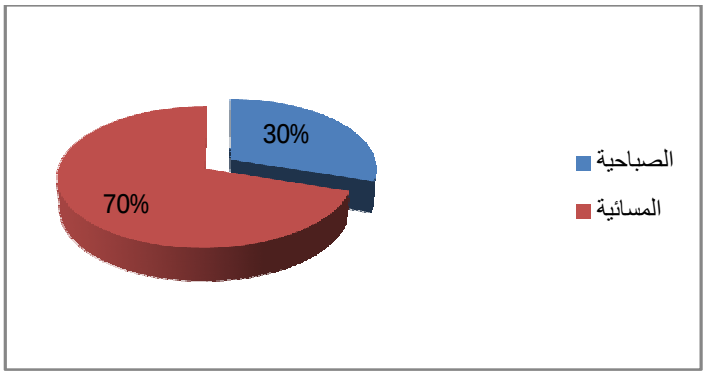


الشكل رقم (10): يمثل تفضيل اللعب بالاشتراك مع مجموعة من الزملاء أو بصفة فردية إذا كانت الإجابة بصفة جماعية هل تختار

الجدول رقم (11): يوضح فترة الممارسة إذا كانت فردية

	التكرارات	النسبة
الصباحية	12	%30
المسائية	28	%70
المجموع	40	%100

يبين الجدول أعلاه فترة ممارسة التلاميذ للألعاب الإلكترونية إذا كانت فردية حيث نلاحظ أن التلاميذ يفضلون اللعب في الفترة المسائية بنسبة 70% أكثر من الفترة الصباحية قدرت بنسبة 30% وهذا راجع إلى رغبتهم الشخصية وتخوفهم من تضييع أوقاتهم فيمارسون الألعاب في أوقات فراغهم.

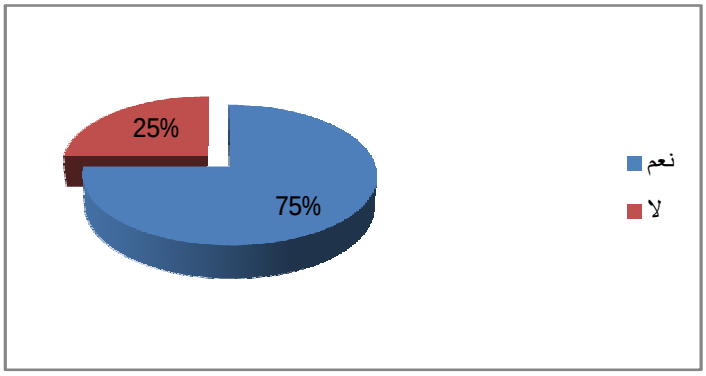


الشكل رقم (11): يمثل فترة الممارسة إذا كانت فردية

الجدول رقم (12): يوضح الخضوع للمراقبة أثناء اللعب من قبل الوالدين

	التكرارات	النسبة
نعم	30	%75
لا	10	%25
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه الخضوع للمراقبة من قبل الوالدين وذلك من خلال خضوع التلاميذ للمراقبة من قبل الأولياء بالنسبة للألعاب التي يمارسونها فكانت الإجابة بنعم بنسبة 75% من أصل 30 تلميذ أما التلاميذ الذين لا يخضعون للمراقبة من قبل الوالدين فكانت الإجابة بـــ لا بنسبة 25% من أصل 10 تلاميذ وهذا راجع إلى اهتمام الأولياء بأبنائهم وتخصيص لهم أوقات لعبهم ونوع من اللعب التي يمارسونها.

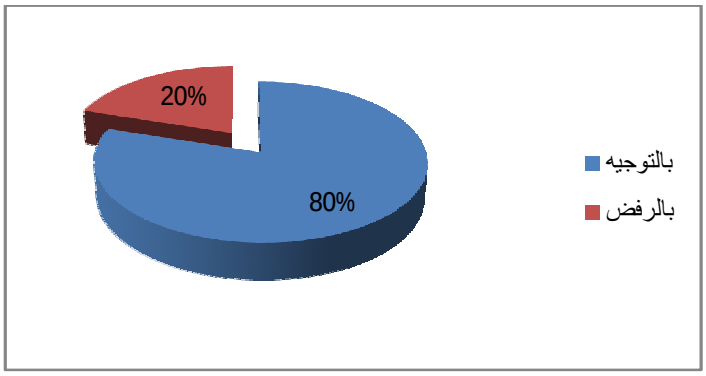


الشكل رقم (12): يمثل الخضوع للمراقبة أثناء اللعب من قبل الوالدين

الجدول رقم (13): يوضح إذا كانت الإجابة بنعم ما هي المراقبة التي تخضع إليها

	التكرارات	النسبة
بالتوجيه	24	%80
بالرفض	6	%20
المجموع	30	%100

يوضح الجدول أعلاه نوع المراقبة التي يخضع لها التلاميذ حيث نلاحظ أن أعلى نسبة كانت بالتوجيه والتي قدرت بنسبة 80% من أصل 24 تلميذ أي أن الآباء كانوا يوجهون أبناءهم باختيارهم الألعاب المناسبة لأعمارهم مع هذه اللعب أما بالنسبة للإجابة بالرفض كانت بنسبة 20% من أصل 16 تلميذ أي أن بعض الأولياء غير مهتمين بأبنائهم حيث أن أبناءهم لا يخضعون للمراقبة م قبل الوالدين.

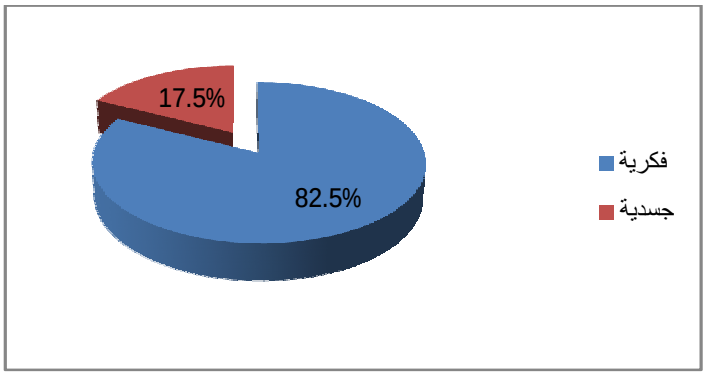


الشكل رقم (13): يمثل إذا كانت الإجابة بنعم ما هي المراقبة التي تخضع إليها

الجدول رقم (14): يوضح ما تضيفه هذه الألعاب الإلكترونية من مهارات

	التكرارات	النسبة
فكرية	33	%82.5
جسدية	7	%17.5
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه ما تضيفه الألعاب الإلكترونية من مهارات حيث تشير النتائج أن معظم التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية من أجل تنمية قدراتهم الفكرية حيث أن التنمية الفكرية هي أعلى نسبة كانت تقدر بـــ 82.5% ويرجع ذلك إلى أن التلميذ يبحث عن اكتساب معارف جديدة في حين نجد أن المهارات الجسدية بنسبة أقل تقدر بـــ 17.5% حيث أن كثرة هذه الألعاب تتعب الجسد.



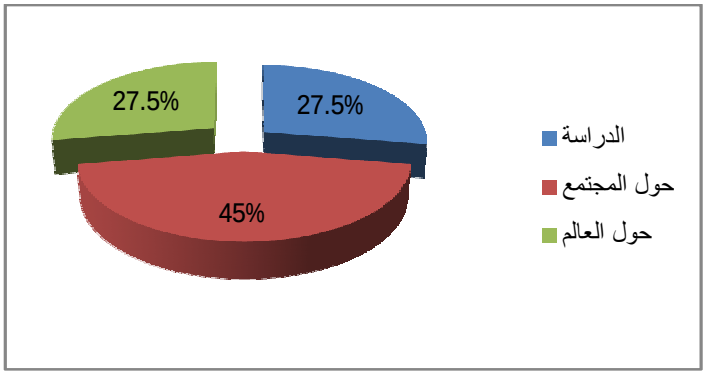
الشكل رقم (14): يمثل ما تضيفه هذه الألعاب الإلكترونية من مهارات

المحور الرابع: الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية

الجدول رقم (15): يوضح ما إذا كانت هذه الألعاب الإلكترونية تساعدك في تحصيل معارف مختلفة

	التكرارات	النسبة
الدراسة	11	%27.5
حول المجتمع	18	%45
حول العالم	11	%27.5
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه ما إذا كانت هذه الألعاب الإلكترونية تساعد التلميذ في تحصيل معارف مختلفة حيث نلاحظ أن إجابة تحصيل معارف مختلفة حول المجتمع الأعلى نسبة والتي قدرت بـــ 45% ويرجع ذلك إلى أن التلميذ يكتسب معارف من المجتمع الذي يعيش فيه عادات وتقاليد مجتمعه وغير ذلك في حين نجد الدراسة وحول العالم بنسبة متساوية حيث تقدر بـــ 27.5% وما نستخلصه من هذه النتيجة هو أن الدراسة اكتساب معارف وحول العالم تعلم لغات ومهارات تكنولوجية وإلى غير ذلك.

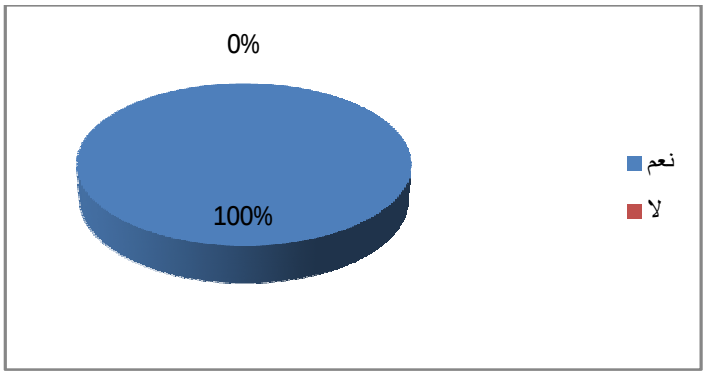


الشكل رقم (15): يمثل ما إذا كانت هذه الألعاب الإلكترونية تساعدك في تحصيل معارف مختلفة

الجدول رقم (16): يوضح ما إذا كانت الألعاب تنمي قابليتك الذهنية مثل الخيال الواسع

	التكرارات	النسبة
نعم	40	%100
لا	0	%0
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه ما إذا كانت الألعاب تنمي قابليتك الذهنية مثل الخيال الواسع حيث نجد أن نسبة 100% من المبحوثين اختاروا الإجابة بنعم بدافع اكتساب قدرات جديدة وتوسيع خيالهم حيث أنه بإمكان الشخص من اختلاف أفكار وصور من عقله وهو مرتبط بالإبداع.

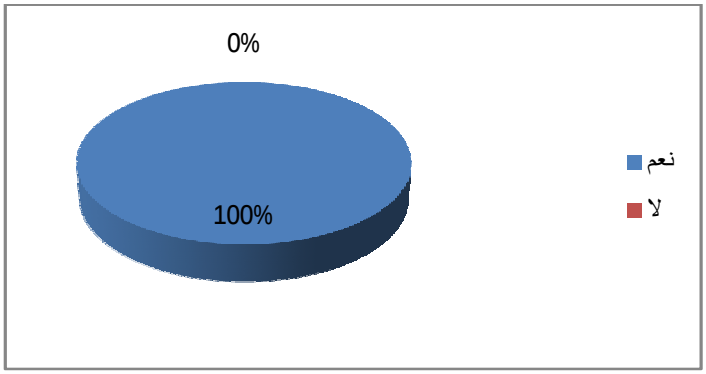


الشكل رقم (16): يمثل ما إذا كانت الألعاب تنمي قابليتك الذهنية مثل الخيال الواسع

الجدول رقم (17): يوضح ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تساعدك على تعزيز حب الانتصار والفوز

	التكرارات	النسبة
نعم	40	%100
لا	0	%0
المجموع	40	%100

يبين الجدول أعلاه ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تساعدك على تعزيز حب الانتصار والفوز حيث نجد أن 100% من المبحوثين أجابوا "بنعم" ويرجع ذلك إلى طبيعة مرحلة الطفولة وخصائصها فالأطفال بالأحرى التلاميذ يحبون كل ما هو جديد في الألعاب الإلكترونية فهم يتأثرون باللعبة ويندمجون فيها بغرض الانتصار واجتياز كل مراحلها فالبطل هو الذي يصنع الإثارة والحماس.

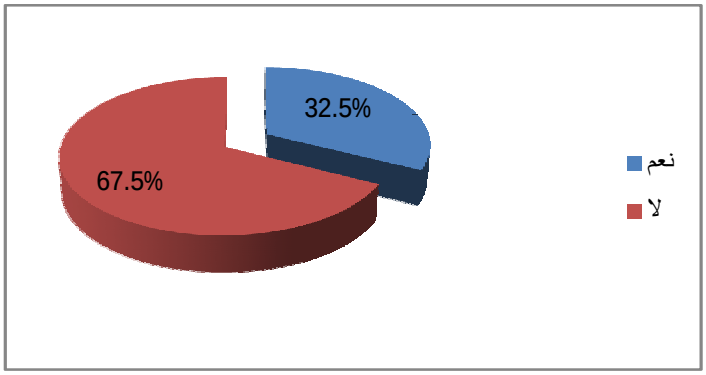


الشكل رقم (17): يمثل ما إذا كانت الألعاب الإلكترونية تساعدك على تعزيز حب الانتصار والفوز

الجدول رقم (18): يوضح ما إذا وجد أن بعض الألعاب الإلكترونية تساعدك على استيعاب الدروس

	التكرارات	النسبة
نعم	13	%32.5
لا	27	%67.5
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه الألعاب الإلكترونية تساعدك على استيعاب الدروس حيث نلاحظ أن نسبة 67.5% من المبحوثين أجابوا بـــ "لا" ويرجع سبب ذلك أن الألعاب الإلكترونية لا تساعد التلاميذ على استيعاب دروسهم وذلك لعدم القدرة على التركيز في الدراسة ونقص وعيهم في ظل غياب المسؤولية حول التأثير السلبي للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، حيث أن بعض التلاميذ أجابوا بـــ"نعم" بنسبة تقدر بـــ 32.5% ويمكن تفسير ذلك أن بعض التلاميذ وجدوا أن الألعاب الإلكترونية تساعدهم على استيعاب دروسهم.

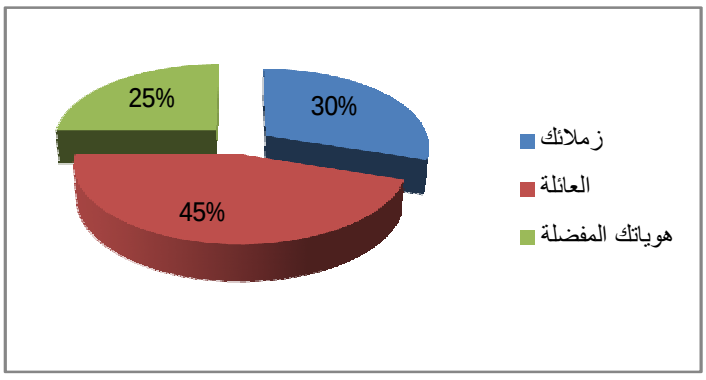


الشكل رقم (18): يمثل ما إذا وجد أن بعض الألعاب الإلكترونية تساعدك على استيعاب الدروس

الجدول رقم (19): يوضح مساهمة هذه الألعاب الإلكترونية في ابتعادك

	التكرارات	النسبة
زملائك	12	%30
العائلة	18	%45
هوياتك المفضلة	10	%25
المجموع	40	%100

يوضح الجدول أعلاه مساهمة هذه الألعاب الإلكترونية في ابتعاد التلميذ عن العائلة حيث أن نسبة 45% من التلاميذ تبعدهم الألعاب الإلكترونية عن العائلة وذلك نتيجة عدم مشاركتهم في الجلسات العائلية بسبب إلهاء هذه الألعاب وتشريدها لأفكارهم وجذبها الكبير لهم وبالتالي يلتهون عن مشاركة عائلاتهم في مختلف نشاطاتهم في حين نجد أن نسبة 30% من التلاميذ يبتعدون عن زملائهم حيث نسبة قليلة مقارنة بالتلاميذ الذين تبعدهم الألعاب على عائلاتهم وذلك لوجود بعض الألعاب الجماعية التي يشاركون فيها زملاءهم كما تمثل نسبة 25% بنسبة التلاميذ الذين تبعدهم الألعاب الإلكترونية عن هواياتهم المفضلة نتيجة أنهم يشعرون بالملل بسبب ممارستهم لهواياتهم المفضلة باستمرار.



الشكل رقم (19): يمثل مساهمة هذه الألعاب الإلكترونية في ابتعادك

نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

نتائج متعلقة بالتساؤل الأول: عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية

-أغلب التلاميذ يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على الفضاء السيبراني باعتبارها أنها تعطي لهم الأريحية في اللعب وتوفر لهم كل شروط الربح من فرص ومواصلة اللعب.

-أغلب التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية الجماعية وذلك لأنه يجد المتعة مع الجماعة وروح المنافسة.

-أغلب التلاميذ يمارسون أنواع المنافسات في اللعبة الإلكترونية لتحديد من هو الذكي باعتبارهم معرفة القدرات لبعضهم البعض.

-أن أغلب التلاميذ حسب أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية عبر التلفون (لوحة إلكترونية) باعتباره الوسيلة الأكثر انتشارا في الوقت الحالي نظرا لسهولة استخدامها وانجذابا لتقنياتها العالية الجودة.

-أغلب التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل دائم باعتبارهم وسيلة للترفيه في ظل غياب مرافق التسلية.

نتائج متعلقة بالتساؤل الثاني: الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت

-أهم الألعاب الإلكترونية التي تثير التلاميذ على صفحة الويب هي الألعاب القتالية باعتبارها تتميز بالشهرة وتخلق له الجو في العالم الافتراضي.

أن أغلب التلاميذ يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية في الوقت المناسب لهم باعتبارهم متخوفون من تضييع وقتهم وإتباع رغباتهم الشخصية.

-أن أغلب التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية في الفترة المسائية وذلك حسب رغباتهم الشخصية وتوفهم من تضييع أوقاتهم فيمارسون الألعاب الإلكترونية في أقات فراغهم.

-أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ يخضعون للمراقبة من قبل أوليائهم باعتبار أن أولياءهم يخصصون لهم أوقات لعبهم ونوع اللعب التي يمارسونها.

-أغلب التلاميذ يخضعون للمراقبة من قبل أوليائهم بالتوجيه باعتبار أن أبائهم يوجهونهم باختيار الألعاب المناسبة لأعمارهم.

-بينت الدراسة أن أغلب الألعاب الإلكترونية تضمنت مهارات فكرية للتلاميذ باعتبارهم يبحثون عن اكتساب معارف جديدة.

نتائج متعلقة بالتساؤل الثالث: الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية

-أكدت الدراسة أن أغلب الألعاب الإلكترونية تساعد في تحصيل معارف مختلفة حول المجتمع باعتبارهم لا يكتسبون معارف من المجتمع الذي يعيشون فيه من عادات وتقاليد وغير ذلك.

-بينت الدراسة أن أغلب الألعاب الإلكترونية تنمي القابلية الذهنية للتلميذ مثل الخيال الواسع باعتبارهم يكتسبون قدرات جديدة وتوسيع خيالهم وإمكانياتهم من مختلف أفكار وصر من عقله.

-أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ تساعدهم الألعاب الإلكترونية على تعزيز حب الانتصار والفوز باعتبارهم يحبون كل ما هو جديد من الألعاب الإلكترونية فهم يتأثرون في اللعبة ويندمجون فيها بغرض الفوز والانتصار.

-بينت الدراسة أن أغلب التلاميذ لا تساعدهم الألعاب الإلكترونية على استيعاب الدروس وذلك لعدم القدرة على التركيز في الدراسة ونقص وعيهم في ظل غياب المسؤولية جعل التأثير السلبي للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية.

-أغلب التلاميذ تساعدهم الألعاب الإلكترونية في ابتعادهم وعائلاتهم باعتبار أنهم لا يشاركون في الجلسات العائلية بسبب إلهاء هذه الألعاب وتشريدها لأفكارهم وجذبها الكبير لهم.

خاتمة

خاتمة:

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثلة في الألعاب الالكترونية على التنشئة الاجتماعية للتلميذ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ بقرية أم الشواشي، حيث يمكن القول أن الألعاب الالكترونية وسبة جديدة وحديثة للعب حيث أصبحت تتيح للتلميذ فرصة للتعلم والاكتشاف والمغامرة لها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، كما تمكنت هذه الألعاب أيضًا من السيطرة على عقول الأطفال وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها لأن اللعب عند الأطفال كان مقتصرًا فقط على الألعاب التقليدية التي تمارس في الشارع أو المنزل أو المدرسة مع الأصدقاء.

لكن اليوم وفي ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية التي يشهدها العالم أتاح للطفل وسائط تكنولوجية متعددة تمكنه من خلالها الاستخدام والانجذاب نحو ألعاب جديدة تسمى بالألعاب الالكترونية وتخليه عن الألعاب التقليدية لكن من جانب آخر لها تأثيرات جانبية خاصة على التحصيل الدراسي للطفل بسبب الإفراط في استخدامها، حيث حاولت الباحثة أن تلم بالموضوع من عدة جوانب باعتبار الألعاب الالكترونية عبر الفضاء السيبراني الأكثر استخدامًا من طرف التلميذ.

حيث يعتبره أغلب أفراد العينة أن الألعاب الالكترونية هي وسيلة للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى كونها وسيلة حديثة للعب، ومن خلال إجراء الدراسة الميدانية للعينة المختارة من تلاميذ قرية "أم الشواشي" استطعنا أن نخلص إلى أن الألعاب الالكترونية عبر الفضاء السيبراني تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ وتنشئته الاجتماعية من خلال النتائج العامة للتساؤلات، لأن الألعاب الالكترونية أصبحت الوسيلة المفضلة لدى التلميذ لملئ أوقات فراغه باعتبارها مصدر للتسلية والترفيه، لكن الاستخدام المفرط لها والإدمان عليها يردي إلى آثار سلبية خاصة في ظل غياب الرقابة الأسرية وانعدام الوعي بالأضرار الناجمة عن الإفراط في استخدامها.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

1. إبراهيم مصطفى وآخرون، المعجم الوسيط، الجزء الأول، المكتبة الإسلامية، إسطنبول، تركيا.

2. أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر3، 2008-2009م.

3. إسماعيل قادير، إدارة الحرب النفسية ي الفضاء الإلكتروني، جامعة الجزائر، مؤرشف من الأصل، 28 أكتوبر 2019.

4. رانيا عدنان، التنشئة الاجتماعية، دار البداية، عمان، الأردن.

5. صالح محمد علي أبو جادو، سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط6، 2007م.

6. عبد الخالق محمد عفيفي، بناء الأسرة ومشكلات الأسرة المعاصرة، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 2011.

7. بركو مزوز، التنشئة الاجتماعية في الأسرة الجزائرية، مجلة شبكة العلوم النفسية العربية، إصدار سيون كومبيوتر، تونس، ع21-22، 2009م.

8. مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ط1، دار المسيرة، عمان، 2008.

الرسائل الجامعية:

9. بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرين (ذكور) من 12-15 سنة، القطاع العام، رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر، 2008م.

10. حريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل، رسالة ماجستير، كلية علوم السياسة والإعلام، جامعة الجزائر 3، 2011-2012، ص 34.

11. سوفي نعيمة، الإستراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل الصف ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية لدى مرحلة الطور المتوسط، مذكرة ماجستير، قسم علن النفس والعلوم التربوية والأرطفونيا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري، قسنطينة، 2010-2011.

12. فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة ماجستير (غير منشورة)، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2011.

المجلات:

13. بلقرد لطفي لمين، الفضاء السيبراني الهندية والقواعد، المجلة الجزائرية للدراسات السياسية، الجزائر، مؤرشف من الأصل، 28 أكتوبر 2019.

14. ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور وطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد1، 2015.

15. مجلة العلوم القانونية والسياسية، المجلد 10، العدد 01، أفريل 2019م.

المواقع الإلكترونية:

16. الموقع الإلكتروني:

http://www.swrura.com/modules:php?name=Nass8sid=1949

17. شبكة النبأ المعلوماتية، www.annaba.net

18. موقع الألعاب الالكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الأطفال.

19. موقع موسوعة دهشة.

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف المسيلة

كلية: العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم: علوم الإعلام والاتصال

استمارة استبيان حول:

دور الألعاب الالكترونية على الفضاء السيراني في علية التنشئة الاجتماعية للتلاميذ

- دراسة ميدانية لعينة من تلاميذ متوسطة دشوشة عبد الرحمان بقرية أم الشواشي-

مذكرة مكملة لنيل شهادة ليسانس في علوم الإعلام و الاتصال تخصص: اتصال

إعداد الطالبتان:

- **شادي أشواق**
- **جعيجع أمال**

إشراف الأستاذ:

بلعباس عبد الحميد

في إطار إنجاز مذكرة لنيل شهادة ليسانس تخصص اتصال، قمنا بإنجاز موضوع حول دور الألعاب الالكترونية على الفضاء السيبراني في عملية التنشئة الاجتماعية للتلاميذ، نرجو منكم الإجابة على الأسئلة الاستمارة، ونخبركم علما أنها لا تخص إلا لغرض البحث العلمي. نشكر كم على تفهمكم.

السنة الجامعية: 2019-2020

المحور الأول: المعلومات الشخصية:

1-الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2-السن: من 12 إلى 14 ☐ من 14 إلى 16 ☐

3-المستوى التعليمي للوالدين:

ابتدائي أب ☐ ابتدائي أم ☐

متوسط أب ☐ متوسط أم ☐

ثانوي أب ☐ متوسط أم ☐

جامعي أب ☐ جامعي أم ☐

المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية

1-ما نوع الألعاب الإلكترونية التي تفضل ممارستها؟

-ألعاب إلكترونية على الأقراص المضغوطة ☐

-ألعاب إلكترونية على الفضاء السيبراني ☐

2-هل تمارس هذه الألعاب بصفة فردية أم جماعية؟

جماعية ☐ فردية ☐

3-ما هي أنواع المنافسات في اللعبة الإلكترونية لتحديد؟

البطل ☐ من هو الذكي ☐ من هو صاحب الحظ ☐

4-ما الجهاز الإلكتروني الذي تستخدمه أثناء ممارسة هذه الألعاب؟

تلفزيون ☐ ميكرو ☐ تلفون (لوحة إلكترونية) ☐

5-كيف تمارس هذه الألعاب بشكل؟

دائم ☐ أحيانا ☐ نادر ☐

المحور الثالث: الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت

1-ما هي أهم الألعاب التي تثير اهتمامك على صفحة الويب؟

قتالية ☐ حربية ☐ رياضية ☐

2-هل تفضل اللعب بالاشتراك مع مجموعة من الزملاء أو بصفة فردية إذا كانت الإجابة بصفة جماعية هل تختار؟

الوقت المناسب لك ☐ يفرض عليك من قبل زملائك ☐

- إذا كانت الممارسة بصفة فردية هل تمارسها في الفترة:

الصباحية ☐ المسائية ☐

3-هل تخضع للمراقبة أثناء اللعب من قبل الوالدين؟

نعم ☐ لا ☐

4-إذا كانت الإجابة بنعم ما هي المراقبة التي تخضع إليها؟

بالتوجيه ☐ بالرفض ☐

5-هل ترى أن هذه الألعاب الإلكترونية تضيف لك مهارات؟

فكرية ☐ جسدية ☐

المحور الرابع: الألعاب الإلكترونية والتنشئة الاجتماعية

1- هل ترى أن هذه الألعاب الإلكترونية تساعدك في تحصيل معارف مختلفة؟

دراسة ☐ حول المجتمع ☐ حول العالم ☐

2-هل تنمي قابليتك الذهنية مثل الخيال الواسع؟

نعم ☐ لا ☐

3-هل تساعدك الألعاب الإلكترونية على تعزيز حب الانتصار والفوز؟

نعم ☐ لا ☐

4-هل تجد أن بعض الألعاب الإلكترونية تساعدك على استيعاب الدروس؟

نعم ☐ لا ☐

5-هل ساهمت هذه الألعاب الإلكترونية في ابتعادك ؟

زملائك ☐ العائلة ☐ هوياتك المفضلة ☐

تم بحمد الله