جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة

كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية

قسم: العلوم الإنسانية

شعبة: علوم الإعلام و الاتصال

أثر الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال

دراسة ميدانية على عينة من أطفال إبتدائيتي :

الإخوة باجي بعين الدفلى و البشير الإبراهيمي ببومدفع

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الإنسانية

تخصص: اتصال و علاقات عامة

إعداد الطالبتين :

- وردة بوقادوم

- فايزة بركة

تحت إشراف الأستاذ:

- أ. شريف كريدر

السنة الجامعية: 2018 / 2019

شكر و تقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد والشكر لله الذي وفقنا لإتمام هذا العمل وما توفيقنا إلا بالله.

نتقدم بالشكر الجزيل لأستاذ المشرف شريف كريدر لقبوله الإشراف على هذه المذكرة وعلى تواضعه الكبير ورحابة صدره و إصراره على التدقيق في كل كبيرة وصغيرة من المذكرة، وعلى النصائح السديدة والمعلومات القيمة التي لم يبخل بها علينا.

كما نتقدم بالشكر الجزيل أيضا إلى كل من ساعدنا في انجاز هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد.

وردة و فايزة

اهـــداء

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على خاتم الأنبياء والمرسلين.

أهدي هذا العمل إلى:

من ربتني وأنارت دربي وأعانتني بالصلوات والدعوات، إلى أغلى إنسان في هذا الوجود

أمي الحبيبة.

إلى من عمل بكد في سبيلي وعلمني معنى الكفاح وأوصلني إلى ما أنا عليه أبي الكريم

أدامه الله لي.

إلى إخوتي وأخواتي: ياسين، عماد، نوال، فيروز، فدوى إلى من عملت معي بكد بغية

إتمام هذا العمل، إلى صديقتي ورفيقة دربي فايزة.

إلى صديقاتي: وفاء، خلود، زينة.

إلى جميع أساتذة قسم العلوم الإنسانية، إلى كل طلبة ماستر دفعة 2019.

وردة بوقادوم

اهـــداء

إليك يا خالقنا... نتوجه بالشكر على نعمة العقل والعلم التي أنعمت علينا.

إلى الحبيب المصطفى... صاحب هدانا الأول ونبراس مسيرتنا على الأرض.

إلى من رباني صغيرة، وأحسن تعليمي كبيرة إلى من لم يبخل علي يوما بنصحه وحبه وعطفه، إلى من زرع في حب العلم... إلى روح أبي الزكية الطاهرة.

إلى منبع الحب والحنان، إلى رمز الكفاح والنضال، إلى من أضاءت لي طريقي بدعائها أمي.

إلى من غرسوا في نفسي الحافز والإصرار للسير قدما نحو الانجاز إخوتي حفظهم الله والأقارب.

إلى صديقاتي: نسيمة، سليمة، لبنى، فضيلة، وبالأخص إلى من قاسمتني عناء هذا المشروع وردة.

إلى كل من حملتهم ذاكرتي ولم تسعهم مذكرتي، الذين عرفتهم وأحببتهم وأحبوني.

فايزة بركة

ملخص الدراسة:

تناولت هذه الدراسة موضوع آثار الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى الأطفال من خلال الهاتف النقال ،وذلك من خلال دراسة ميدانية قمنا فيها بتوزيع استمارة بحثية على عينة من الأطفال المتمدرسين في الطور الابتدائي في بلدية عين الدفلى و بومدفع بولاية عين الدفلى في الفترة من أفريل إلى شهر ماي 2019.

حيث مزجنا أداة المقابلة والاستمارة والتي تم إعدادها لقياس درجة تأثير الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة المتكونة من 80 طفل يدرس في الطور الابتدائي في أقسام السنوات الخمس ،وقمنا بالمعالجة الإحصائية لبيانات الدراسة الميدانية ،والتي كانت مرتبطة أساسا مع خمسة متغيرات والتي تمثلت فيما يلي:

الجنس والمستوى التعليمي للطفل والمستوى التعليمي للأب و الأم والمستوى المعيشي للعائلة من أجل معرفة مختلف الفروقات في مستوى ودرجة التأثير ،كما استندنا إلى المقابلة مع نفس الأطفال في المدرستين الابتدائيتين وهذا ما ساعدنا في تدعيم النتائج التي توصلنا إليها.

RESUME DE L'ETUDE

Cette étude a abordé le sujet de l'influence des jeux électroniques à travers le téléphone portable par l'incidence sur le comportement des enfants par le repli sur soi et l'isolement.

Ceci à travers une étude sur le terrain réalisée par la distribution de questionnaire d'étude sur un échantillon d'enfants scolarisés en cycle primaire au niveau des commune de Ain defla et de Boumedfaa (wilaya de Ain defla) durant la période allant d'avril à mai 2019 .

Ainsi, il a été combiné durant cette étude entre le questionnaire et l'entretien conçus pour mesurer le degré d'influence des jeux électroniques des individus de l'échantillon composé de 80 enfants scolarisés dans les cinq paliers du niveau primaire .

Nous avons procédé au traitement statistique de données de l'étude de terrain ,qui était relié au essentiellement par cinq variable qui se résument : sexe , au

niveau d'éducation de l'enfant , au niveau d'éducation du père et de la mère ,au niveau de vie de la famille .

Et ceci pour connaitre les différents écarts dans le niveau et le degré d'influence .aussi nous avons compté sur l'entretien avec les même élèves des deux écoles, ce qui nous a aidé dans la consolidation de résultats obtenus .

خطة الدراسة

- مقدمة.

- الإطار المنهجي للدراسة.

1- إشكالية الدراسة

2- تساؤل الدراسة

3- أسباب اختيار الموضوع

4- أهداف الدراسة

5- أهمية الدراسة

6- منهج الدراسة وأدواته

7- مجتمع وعينة البحث

8- تحديد المصطلحات

9- حدود الدراسة

10- الدراسات السابقة

- الإطار النظري للدراسة:

- الفصل الأول: الألعاب الالكترونية وتطبيقها على الهاتف النقال.

- تمهيد:

- المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية
  - المطلب الأول: تعريف الألعاب الالكترونية
  - المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الالكترونية
  - المطلب الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية
  - المطلب الرابع: ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية
- المبحث الثاني: ماهية الهاتف النقال
  - المطلب الأول: تعريف الهاتف النقال
  - المطلب الثاني: نشأة وتطور الهاتف النقال
  - المطلب الثالث: ايجابيات وسلبيات الهاتف النقال

– الفصل الثاني: الطفل والعزلة الاجتماعية

- تمهيد

- المبحث الأول: ماهية الطفل في مرحلة الطفولة الوسطى
  - المطلب الأول: تعريف الطفل
  - المطلب الثاني: تعريف الطفل في مرحلة الطفولة الوسطى
  - المطلب الثالث: خصائص الطفولة في المرحلة المتوسطة (الوسطى)
  - المطلب الرابع: مظاهر نمو الطفل في المرحلة المتوسطة (الوسطى)
- المبحث الثاني: العزلة الاجتماعية
  - المطلب الأول: تعريف العزلة الاجتماعية
  - المطلب الثاني: العزلة الاجتماعية ومفاهيم أخرى
  - المطلب الثالث: أسباب العزلة الاجتماعية ومؤشراتها ومظاهرها
  - المطلب الرابع: النظريات المفسرة للعزلة الاجتماعية

– خلاصة الفصل

– الإطار التطبيقي للدراسة:

– الدراسة الميدانية

– تحليل بيانات الدراسة

– عرض نتائج الدراسة

– خاتمة

– قائمة المراجع

– الملاحق

مقدمة

مقدمـــة

شهد العالم في الآونة الأخيرة تطورا كبيرا وملحوظا في مجال ونشاط التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال، وهذا ما أدى إلى تطوير مختلف استخداماتها، نذكر أهمها الألعاب الإلكترونية التي عرفت انتشارا واسعا ورهيبا حيث أصبحت بمثابة ملازم رئيسي وضروري نفسها نفس الحاجات البيولوجية مثل الأكل والشرب وهذا اختص به الأطفال خاصة، حيث غزت هذه الأخيرة الأسواق والمتاجر والمحلات لتغزو كذلك عقول الأطفال الذين هم بمثابة الجيل الواعد لما لها من جاذبية وشد انتباه وهذا برسومها وألوانها ومغامراتها وموسيقاتها.يزيد شغف الأطفال وحبهم لها كلما زاد تطورها وتنوعها مما يزيد من حبهم لتجريبها.من خلال ممارستها عبر وسائط جديدة وتخص بالذكر ممارستها عبر الهاتف النقال بمختلف أنواعه وماركاته فللألعاب الإلكترونية جوانب عدة فقد تساعد من يعرف كيف وأين ومتى يستخدمها ويمارسها فتعود عليه بالنفع من خلال تنمية ذكائه ومهارته،وتعود بالضرر والسلب على من لا يعرف استخدامها وبالتالي تدفعه للإدمان عليها وعدم الاستغناء عنها كذلك ما يجعل منه طفلا غير اجتماعي وغير منفرد مع أقرانه وأفراد مجتمعه المحيطين به سواء داخل الأسرة أو في الخارج وهذا ما يؤدي إلى انعزاله وانطوائه وبالتالي انفراده ونفره من الكل.

وقد تم تقسيم الدراسة إلى إطار منهجي ،إطار نظري وإطار تطبيقي نلخص محتواه في الآتي:حيث يتناول الإطار المنهجي للدراسة:إشكالية الدراسة، تساؤلات الدراسة، أسباب اختيار الموضوع (الأسباب الذاتية والأسباب الموضوعية)، أهداف الدراسة، أهمية الدراسة، منهج الدراسة وأدواته، مجتمع البحث وعينته، تحديد المفاهيم والمصطلحات، حدود الدراسة والدراسات السابقة.

أما فيما يخص الإطار النظري فقد ضم فصلين :

الفصل الأول: خاص بالألعاب الإلكترونية وتطبيقها عبر الهاتف النقال حيث تناول المبحث نشأة الألعاب الإلكترونية ومراحل تطورها وكذا إيجابياتها وسلبياتها، أما المبحث الثاني فتناول نشأة الهاتف النقال وتطور أجياله وكذا إيجابياته وسلبياته.

الفصل الثاني:خاص بالطفل والعزلة الاجتماعية ،حيث تناول المبحث الأول تعريف الطفل والطفولة في المرحلة الوسطى أو المتوسطة ومختلف خصائص ومظاهر نمو الطفل فيها ،أما المبحث الثاني فكان تحت عنوان العزلة الاجتماعية وتم فيه عرض تعريف العزلة الاجتماعية وما يشبهها من مفاهيم أخرى وعرض أسباب حدوثها ومؤشراتها ومظاهرها وأهم النظريات المفسرة لها، وأخيرا الإطار التطبيقي للدراسة والذي تناولنا فيه عرض وتوزيع الاستمارات وإجراء المقابلة ثم النتيجة العامة بعده وصولا إلى خاتمة المذكرة ثم قائمة المراجع والملاحق

الإطار المنهجي للدراسة

01 إشكالية الدراسة :

طغى التطور التكنولوجي الحاصل أو بالأحرى الطاغي على كافة مجالات الحياة الإنسانية سواءً كانت اجتماعية ،سياسية ،فكرية ،ثقافية و هذا ما جعل من العالم بمثابة القرية الصغيرة لكسر كل العراقيل و المسافات و الحواجز و هذا ما ميز وواكب هذا الوقت الذي نعيشه ،كما نتج أو تولد عن هذا التطور العديد من الوسائل التكنولوجية المعاصرة التي كنا نجهلها سابقاً غير أنها في الآونة الأخيرة عرفت انتشارا واسعاً ليس له مثيل ،فهناك تطور واضح في وسائل الاتصالات و كذا ظهرت تقنيات جديدة و هذا التطور لا ينحصر فقط على الوسائل و إنما تعدى حتى وصل إلى تطور الاستخدامات سواء في المكالمات و إرسال الرسائل و كذا في البحث عن كل ما يجول بخاطر الفرد دون أن ننسى دورها في ممارسة الألعاب الالكترونية و التي أضحت ظاهرة لا يمكن الاستغناء عنها . تعرضنا في موضوعنا هذا إلى الألعاب الالكترونية و التي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء و لكن هذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية و مدى تأثيرها الكبير على الأطفال في جميع البلدان العربية عامة و الجزائر خاصة .و من أبرز التأثيرات السلبية لهذه الألعاب العزلة، فهي تقتل الذكاء عند الطفل كما أنها تتسبب في حصول نزيف في الدماغ لشدة التركيز أو باستطاعتنا أن نقول الإدمان و هذا ما يؤدي بالطفل إلى تراجع في النطق ما يؤدي به إلى فقدان بعض المهارات عندما يكبر .فضلا عما من الممكن أن تسبب للطفل من ضعف في تحصيله الدراسي أو العلمي نتيجة الانشغال و الانغماس الدائم بالتفكير بها و هوسه بها كونه تستهويه و تجذبه لما فيها من إثارة و شغف و خيال واسع و حتى المجازفة و المخاطرة و التحدي ,فهو يرى نفسه فيها ما يجعله يغوص و يستغرق وقتاً أطول دون الشعور بذلك إذ يصبح يعشقها لحد تقليدها ،فاللعب عند الأطفال بمثابة الفطرة و الحاجة الأساسية أو نقول حاجة بيولوجية

و لدراسة هذا الموضوع الذي يتمحور حول أثر الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى تلاميذ الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال تطرقنا إلى القيام بتطبيق و إجراء دراسة ميدانية على عينة من أطفال ولاية عين الدفلى على مستوى ابتدائية الاخوة باجي ببلدية عين الدفلى و البشير الإبراهيمي ببلدية بومدفع ،و على هذا الأساس قمنا بطرح الإشكالية التالية:

* ما هو أثر الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال ؟

02 تساؤلات الدراسة:

* ما هي عادات و أنماط استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية من خلال الهاتف النقال ؟

* ما هي الدوافع من وراء استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية من خلال الهاتف النقال ؟

* ما هي الرغبات و الإشباعات المراد تحقيقها من خلال استخدام الأطفال و ممارستهم للألعاب الالكترونية من خلال الهاتف النقال ؟

* ما هي محتويات الألعاب الالكترونية الممارسة من قبل الأطفال من خلال الهاتف النقال ؟

* فيما تتمثل مظاهر العزلة لدى الأطفال الممارسين للألعاب الالكترونية من خلال الهاتف النقال ؟

* ما هي درجة العزلة التي تتركها ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية من خلال الهاتف النقال ؟

* هل تترك الألعاب الالكترونية آثاراً للعزلة لدى الأطفال من خلال الهاتف النقال ؟

03 أسباب اختيار الموضوع :

هناك عدة عوامل تجعل من الباحثتين تختاران موضوعاً لبحثهما و يفضلانه عن سائر و باقي البحوث و هذه العوامل إمّا تكون ذاتية أو موضوعية:

– الأسباب الذاتية :

– رغبتنا في محاولة معرفة أسباب تفشي و انتشار الألعاب الإلكترونية بشكل واسع و كبير و معرفة دورها في خلق العزلة لدى الأطفال

– محاولة معرفة الأسباب و الأمور المثيرة و أهم ما تحتويه من مبادئ و أفكار تسعى إلى نشرها هذه الألعاب الالكترونية وسط الأطفال

– الأسباب الموضوعية

– أهمية هذا الموضوع و انتشاره و تفشيه في جل أقطار العالم العربي و ليس اقتصاره فقط على الطفل الجزائري

– محاولة حصر أسباب خلق العزلة عند الأطفال أثناء استخدامهم و ممارستهم للألعاب الالكترونية عن طريق الهاتف النقال

04: أهداف الدراسة :

– الكشف عن عادات و أنماط ممارسة و استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية و مدى علاقة ذلك بمشكل العزلة لديهم

– محاولة معرفة الدوافع التي تؤدي بالطفل إلى الإقبال على ممارسة الألعاب الالكترونية و مدى علاقة ذلك بالعزلة لديهم

– الوقوف على الاشباعات المراد تحقيقها من وراء استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية من خلال الهاتف النقال و علاقة ذلك بالعزلة لديهم

– معرفة محتوى الألعاب الالكترونية الممارسة من طرف الأطفال عبر الهاتف النقال و علاقة ذلك بالعزلة.

05: أهمية الدراسة:

تبرز و تظهر في أهمية و قيمة الموضوع المتمثل في أثر الألعاب الالكترونية من خلال الهاتف النقال في خلق العزلة لدى الأطفال حيث تعد فئة الأطفال من أهم و أبرز الفئات في مجتمعنا ،كما تعد بمثابة الحيز أو الإطار أو المؤسسة التي تعمل على نجاح مستقبل مجتمعنا بأكمله ،و في ظل تطور و ظهور عدد أكبر من الوسائط الإعلامية الجديدة و المعاصرة التي أصبحت أكثر تداولا حيث باتت هذه الفئة تبدي اهتماما و تأثرا كبيرين بها حتى و إن كانت تفوق و تتعدى مستواها و سنها الصغيرين ،و هذا عند استخدامها لها في ممارسة الألعاب الالكترونية ما جعلت منهم منعزلين تماما ،و حتى أصبحوا لا يبدون اهتماماً بالألعاب التقليدية القديمة و لم تعد تستهويهم أبداً و باتت بمثابة ماضي قديم يستحيل الرجوع إليه بوجود هذه التطورات الحاصلة

06 : منهج الدراسة و أدواته :

أ- طبيعة الدراسة: في هذه الدراسة ،نسعى إلى جمع أكبر قدر ممكن من المعلومات و البيانات من أجل التوصل إلى وصف ظاهرة العزلة لدى الأطفال جراء استخدامهم للألعاب الالكترونية من خلال الهاتف النقال.

ب- منهج الدراسة :

المنهج في البحث العلمي هو العمود الفقري لكل دراسة فهو الضابط و الموجب الأساسي ،الضروري و الرئيسي لكل باحث يتحدد استعماله حسب هدف الدراسة و الإشكالية العلمية المعالجة و نظراً للتعدد الكبير لمعنى هذا المصطلح إلا انه يمكن أن نورد بعضاً منها : فالمنهج في البحوث العلمية هو الطريقة و الأسلوب الذي ينتهجه العالم في بحثه أو دراسته مشكلة وصولا إلى بعض النتائج [1].

المنهج الوصفي

المنهج الوصفي هو جمع لبيانات كافية و دقيقة عن ظاهرة أو موضوع اجتماعي و تحليل ما تم جمعه من بيانات بطريقة موضوعية كخطوة ثانية تؤدي إلى التعرف على العوامل المكونة و المؤثرة على الظاهرة كخطوة ثالثة[2].

ج- أدوات جمع البيانات :

هناك طرق عديدة و مختلفة تستخدم لجمع البيانات و المعلومات ، يمكن الاعتماد عليها في مجال البحث العلمي و هي المقابلة و الاستبيان.

1- الاستمارة أو الاستبيان :

تعد أداة أساسية من أدوات جمع بيانات البحث الميداني في العلوم الاجتماعية و الإعلامية[3].

[1] عبد الرحمان العيساوي.مناهج البحث العلمي في الفكر الإسلامي و الفكر الحديث.لبنان.دار الراتب الجامعية،د.ت، ص 13

[2] محمد عبيدات و آخرون .منهجية البحث العلمي القواعد و المراحل و التطبيقات.عمان .دار وائل للطباعة و النشر .كلية الاقتصاد و العلوم الإدارية .الجامعة الأردنية.ط1999،2ص.ص.36.37

[3] الأستاذ الدكتور عامر قندلجي و الدكتورة إيمان السامرائي. البحث العلمي الكمي و النوعي ص 288

وهي تلك الأسئلة المعدة ترسل إلى عدد كبير من أفراد المجتمع الذين يكونِون العينة الخاصة بالبحث و هي مجموعة من العبارات أو الجمل التي تمثل قيماً أو سلوكاً أو مفاهيم أو عناصر أو مجالات حياتية تعطي لأفراد البحث لاستقراء ميولهم أو أفكارهم أو مشاعرهم حولها[1].

قمنا بتوزيعها على أطفال ابتدائيتي الاخوة باجي ببلدية عين الدفلى و البشير الابراهيمي ببلدية بومدفع،

و لقد اعتمدنا في دراستنا على الاستمارة المتضمنة لثلاثة محاور :

المحور الأول: و يتضمن أربعة أسئلة، المحور الثاني: و يتضمن ستة أسئلة، المحور الثالث: و يتضمن خمسة أسئلة.

2- المقابلة :

تعد إحدى الأدوات المعتمد عليها في الدراسات الميدانية في استبانه شفوية يقوم من خلالها الباحث باكتساب معلومات بطريقة شفوية مباشرة مع المفحوص أي محادثة موجهة بين الباحث و الشخص أو أشخاص آخرين بهدف الوصول إلى الحقيقة ، أو موقف معين يسعى الباحث للتعرف عليه من أجل تحقيق أهداف الدراسة فهي تختلف عن الحديث العادي الذي قد يهدف إلى تحديد غرض معين باعتبارها أكثر الوسائل استخداما في جمع البيانات في كثير من العلوم الإنسانية نظرا لمميزاتها و مرونتها. كما أنها احتكاك مباشر بين الباحث و محادثيه[2].

07 : مجتمع و عينة الدراسة :

أ- مجتمع الدراسة : لقد اعتمدنا أسلوب العينة لجمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانية بحكم أن مجتمع البحث هم أطفال الابتدائيات الجزائرية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية. و لأن مجتمع البحث كبير فلا يمكن تحديد حجمه بدقة لغياب إحصائيات دقيقة.

ب- عينة الدراسة : ارتأينا اختيار العينة القصدية الحصصية التي قمنا من خلالها باختيار موضوع بحثنا بطريقة تحكمية لا مجال فيها للصدفة ، بحيث قمنا شخصيا بانتقاء مفردات العينة الممثلة أكثر من غيرها. و لقد وقع اختيارنا على ابتدائيتي الإخوة باجي ببلدية عين الدفلى و البشير الإبراهيمي ببلدية بومدفع المتواجدتان على مستوى قطب حضاري، و قد وقفنا على اختيار مجموعات من كل مستويات الطور الابتدائي .

[1] محمد زيدان حمدان. البحث العلمي كنظام .عمان.دار التربية الحديثة.1989م.ص 94

[2] محمد در، أهم مناهج وعينات أدوات البحث العلمي، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية ، العدد 09 سنة 2017 الجزائر ص 319

08: تحديد المصطلحات:

1/ تعريف الأثر:

- لغة:

أثر تأثيرا : ترك فيه أثراً، فعل فعله و أعطى نتيجة

تأثر به: حصل فيه أثر و ظهر فيه الأثر[1].

- اصطلاحا :

بعض التغيير الذي يطرأ على مستقبل الرسالة كفرد ، فقد تلفت الرسالة انتباهه و يدركها ، و قد تجعله يكون اتجاهات جديدة و قد يعدل سلوكه السابق ، فهناك مستويات عديدة للتأثير بداية من الاهتمام إلى حدوث تدعيم داخلي للاتجاهات إلى حدوث تغيير على تلك الاتجاهات ، ثم في النهاية إقدام على سلوك علني و يقصد بالتأثير أيضاً النتيجة التي يريد المرسل أن يتركها على المستقبل ، و هذا التأثير ينحصر في نواحي ثلاث : الناحية الذهنية ، الناحية الوجدانية و الناحية السلوكية[2]

- اجرائيا :

هو التحويلات و التغيرات التي تطرأ أو تظهر على تلاميذ ابتدائيتي البشير الإبراهيمي ببومدفع و الإخوة باجي بعين الدفلى جراء ممارستهم للألعاب الالكترونية سواء بالإيجاب أو السلب .

2/ تعريف الألعاب الالكترونية

- اصطلاحا :

هو نشاط ترويحي ظهر في الستينات , و هو نشاط ذهني بالدرجة الأولى , يشمل كل ألعاب : الفيديو الخاصة , ألعاب الكمبيوتر , ألعاب الهواتف النقالة بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية , و هي برنامج معلوماتي للألعاب ،يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها و تقصد بذلك الحواسيب المحمولة و الثانية ،الهواتف النقالة ،ألعاب الفيديو المتحركة و المحمولة ،التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط و قد تمارس هذه الخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنيت أو بشكل فردي ، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج و معالج للمعلومات

[1] فاطمة همال. الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري .مذكرة لنيل شهادة الماجستير.منشورة.قسم الإعلام و تكنولوجيا الاتصال الحديثة.كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية و العلوم الإسلامية .جامعة الحاج لخضر.باتنة 2012/2011.ص 18

[2] فاطمة همال. الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري. المرجع نفسه .ص 18

ووسائل الإخراج بصفة عامة تتكون من: مدخلات (أوامر التشغيل و اللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل، عصى قيادة المروحية أو الطائرة و مقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات) برامج اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف، مكبرات الصوت، النظارات الالكترونية[1] .

- إجرائيا:

نعني بالألعاب الالكترونية في هذه الدراسة مجمل الألعاب باختلاف أنواعها التي يمارسها تلاميذ أو أطفال ابتدائيتي البشير الإبراهيمي ببومدفع و الإخوة باجي بعين الدفلى من خلال الهواتف النقالة

3/ تعريف الطفل :

- لغة :

في الفعل الثلاثي طَفَلَ ،و الطفل : هو النبات الرخص ، و الرخص الناعم و الجمع أطفال و طفول ، و الطفل و الطفلة : الصغيران

و الطفل يدعى طفلاً حين يسقط من بطن أمه إلى أن يحتلم.

وجاء في المعجم الوسيط، الطفل : الرخص الناعم الرقيق و الطفل المولود مادام ناعماً و رخصاً ،و الجمع طفولة و أطفال .

و في التنزيل العزيز "و إذا بلغ الأطفال منكم الحلم فليستأذنوا كما استأذن الذين من قبلكم كذلك يبين اللّه لكم آياته و اللّه عليم حكيم" .

- اصطلاحا :

الطفل هو عالم من المجاهيل المعقدة ،كعالم البحار الواسع الذّي كلما خاضه الباحثون ،كلما وجدوا فيه كنوزا و حقائق علمية جديدة ، لازالت متخفية عنهم و ذلك لضعف و ضيق إدراكهم المحدود من جهة و اتساع نطاق هذا العالم من جهة أخرى[2].

- إجرائيا :

أطفال أو تلاميذ ابتدائيتي البشير الإبراهيمي ببومدفع و ابتدائية الإخوة باجي بعين الدفلى .

[1] بشير نمرود.العاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين.مذكرة لنيل شهادة الماجستير في تخصص الإرشاد النفسي الرياضي.غير منشورة .جامعة الجزائر.2008.ص 35

[2] فضيل عرفات.سيكولوجية اللعب عند الأطفال.مقال منشور في 2011/01/04. 11:15 ،2019/02/07 .

4/ تعريف العزلة الاجتماعية :

- اصطلاحا:

تعرف على أنها خبرة غير سارة تسبب إحساسا مؤلما و غير مرغوب فيه يتعايش معه الفرد و تمثل إدراكا ذاتيا يتمثل بوجود نقص في العلاقات الاجتماعية سواء كميا حيث لا يوجد العدد الكافي من الأصحاب و الأصدقاء أو نوعيا مثل نقص المحبة و الألفة و التواد مع الآخرين مما يجعلهم يعانون من مصاعب مختلة في مجالات الاندماج و المحبة و الارتباط بالآخرين[1]

- إجرائيا :

هي الدرجة التي يحصل عليها أطفال أو تلاميذ ابتدائيتي البشير الإبراهيمي ببومدفع و ابتدائية الإخوة باجي بعين الدفلى من آثار سلبية ناجمة عن ممارسة الألعاب الالكترونية منها العزلة

5/ تعريف الهاتف النقال:

- لغة :

هو مصطلح مركب من كلمتين : هاتف و نقال و الهاتف من الهتف و الهتاف و الصوت الجافي العالي و قيل :الصوت الشديد ،و قد هتف هتافا أي صاح به[2]

- اصطلاحا:

يعرفه الدكتور "مجد هاشم الهاشمي" في كتابه تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري على أنه عبارة عن هاتف يمكن بواسطته الاتصال بأي مكان في العالم و من أي مكان تشاء[3]

كما عرفه "فضيل دليو" بأنه عبارة عن جهاز صغير الحجم مربوط بشبكة للاتصالات اللاسلكية و الرقمية تسمح ببث و استقبال الرسائل الصوتية و النصية و الصور عن بعد و بسرعة فائقة[4]

- إجرائيا:

نعني بالهاتف النقال في دراستنا أنه وسيلة الكترونية للاتصال اللاسلكي ،حيث يعتمد عليه أطفال أو تلاميذ ابتدائيتي البشير الإبراهيمي ببومدفع و ابتدائية الإخوة باجي بعين الدفلى في ممارستهم للألعاب الالكترونية .

---

[1] الرواجفة عبد الله علي.أثر برنامج إرشادي في تخفيض الشعور بالعزلة الاجتماعية لدى طلاب الصف الأول في المرحلة الثانوية في الأردن .أطروحة دكتوراه كلية التربية .ابن رشد.جامعة بغداد.2004.ص13

[2] ابن منظور.معجم لسان العرب.ط4.بيروت.دار صادر .2005م.المجلد 15.ص 375

[3] محمد هاشم الهاشمي.تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري.مدخل إلى الاتصال و تقنياته الحديثة.دار أسامة للنشر و التوزيع.الأردن.2004م.ص261

[4] فضيل دليو .تاريخ وسائل الاتصال .د.ط.قسنطينة.2006 .ص 152

09 : حدود الدراسة :

– الحد المكاني : يتمثل مجتمع البحث الميداني في التلاميذ أو الأطفال المتمدرسين بولاية عين الدفلى و تحديداً الابتدائيتين : البشير الإبراهيمي ببومدفع و الإخوة باجي بعين الدفلى ،الذين يمارسون الألعاب الالكترونية .

– الحد البشري : تتمثل عينة الدراسة في التلاميذ أو الأطفال الممارسين للألعاب الالكترونية بولاية عين الدفلى متمثلة في أقسام السنوات الأولى و الثانية و الثالثة و الرابعة و السنة الخامسة ابتدائي و الذين تتراوح أو تحدد أعمارهم ما بين 6 إلى 12 سنة مختلفين ذكورا و إناث .

– المجال الزمني : امتدت عملية توزيع الاستمارة و جمعها مدة شهر تقريبا.

10 : الدراسات السابقة :

– الدراسة السابقة الأولى

"أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال " رسالة ماجستير من إعداد الباحثة "مريم قويدر" قسم علوم الإعلام و الاتصال كلية العلوم السياسية و الإعلام .جامعة الجزائر–3– أجريت في عام 2011–2012 بالجزائر[1].

بدأت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها و أسباب تفشيها و انتشارها بهذا الشكل الفظيع، و هذا لأنها أضحت بمثابة المصدر أو المرجع الأساسي و الضروري للترفيه و التسلية من طرف هذه الشريحة لأنهم أصبحوا يستغرقون وقتاً أطول في اللعب دون الشعور بهذا بحيث أصبحوا مدمنين على هذا الأمر ، لهذا السبب جاءت هذه الدراسة لمعالجة و لتفسير أثر هذه الألعاب على سلوكيات الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة للوقوف على هذا قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي :

– ما هو أثر الألعاب الالكترونية لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟

كما اعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية :

– ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الالكترونية و ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية ؟

– ما مدى تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين ؟

[1] مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، قسم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاقتصادية، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر–3–، الجزائر العاصمة، 2012/2011

و قد اعتمدت الباحثة على خطة في دراستها متكونة من الإطار المنهجي و الإطار النظري و الإطار المنهجي في موضوع الدراسة و الإشكالية و التساؤلات و الأهداف و الأهمية و طبيعة الدراسة و منهجها و كذا أدوات جمع البيانات و عينة البحث و تحديد المفاهيم و المصطلحات و مجال الدراسة و تطرقت أخيراً للدراسات السابقة أما فيما يخص الإطار النظري فتمثلت دراستها في ثلاث فصول

حيث عنونت الفصل الأول ب"ماهية اللعب و ألعاب الفيديو" و الفصل الثاني ب"تكنولوجيا المعلومات و أطفال الجيل الرقمي و الافتراضي" و الفصل الثالث و الأخير "الألعاب الالكترونية و أساسياتها" أمّا فيما يخص الإطار التطبيقي فهو كذلك تمثل في ثلاث فصول .

و تصنف هذه الدراسة ضمن ما يعرف بالبحوث الوصفية التحليلية التي تسعى إلى جمع أكبر قدر ممكن من المعلومات معتمدة في هذا على أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث و كذا اعتمدت على أدوات كمية إحصائية لجمع البيانات و تحليلها و هي : المقابلة و الاستبيان و الملاحظة . و هنا اختارت الباحثة فئة الأطفال الجزائريين كمجتمع بحث في هذه الدراسة حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذي تتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة

– توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج :

– معظم الفروق واضحة بين ذكور و إناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة للعب

– الكمبيوتر في مقدمة أجهزة الألعاب التي بفضلها مفردات العينة

– وجود فروق بين ذكور و إناث العينة فيما يخص أوقات تطبيق و ممارسة هذه الألعاب تظهر الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب التطبيقي و هذا من خلال كيفية و طريقة بناء استمارة استبيان.

– لقد أفادتنا هذه الدراسة كونها تتشابه مع دراستنا في المتغير المستقل ألا و هو الألعاب الالكترونية و نوع الدراسة و منهجها و أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان و كذا المقابلة.

– الدراسة الثانية :

"الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري" رسالة ماجستر من إعداد الباحثة "فاطمة همال" قسم العلوم الإنسانية، تخص الإعلام و تكنولوجيا الاتصال الحديثة جامعة الحاج لخضر في سنة 2011-2012 بباتنة[1].

[1] فاطمة همال. الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري. المرجع نفسه .

انطلقت الباحثة من الإشكالية التالية : أثر الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري بتطبيقها و ممارستها عبر الوسائط الإعلامية الجديدة . فقد أصبح للطفل مؤسسات و مراكز أخرى تساهم و تساعد في تربية و توعية و تنشئته الاجتماعية التي أضحت بمثابة هاجس لدى الأطفال باعتلائها المرتبة الأولى في ترفيههم و تسليتهم فهي أصبحت تؤثر عليهم بشكل كبير و هذا ما جعل الباحثة

تطرح التساؤل التالي :

– ما هو تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري وفقاً لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة ؟

و من هنا تطرقت لعدة تساؤلات فرعية و هي كالتالي :

هل أثرت الألعاب بشكل ايجابي أم بشكل سلبي على الطفل الجزائري ؟

هل مضامين هذه الألعاب هي سبب التأثير؟ أم أن الانبهار بتقنيات التصميم كان له الدور الفعال ؟

و قد اعتمدت الباحثة على خطة في دراستها متكونة من أربع فصول بحيث تطرقت في الفصل الأول إلى الإطار المنهجي و الإطار المفاهيمي للدراسة أما بالنسبة للفصل الثاني فعنونته للألعاب الالكترونية و الفصل الرابع خصصته للإطار الميداني أو التطبيقي للدراسة

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المسحي ،حيث اعتمدت في هذا على المقابلة ،حيث اعتمدتها كأسلوب أو أداة لجمع البيانات ،حيث قسمتها إلى ثلاث محاور .

و قد وقع اختيار الباحثة لمجتمع البحث في تطبيق دراستها على الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي ،حيث اختارت الباحثة ثلاث ابتدائيات بمدينة باتنة و التي تمثلت في 245 مفردة من ذكور و إناث ممثلين مجتمع البحث

توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها :

– الألعاب الالكترونية بالنسبة للطفل الجزائري مصدر هام و ضروري للتسلية و الترفيه و الترويح عن النفس بحيث لا يمكن الاستغناء عنها و تركها

– التلفزيون كوسيط إعلامي يحتل مكانة مهمة و أساسية عند الطفل الجزائري

– تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الإطار المفاهيمي للدراسة ،كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا في متغير الألعاب الالكترونية و كذلك في المنهج المعتمد في هذه الدراسة و المتمثل في المنهج الوصفي.

– الدراسة الثالثة :

"إيجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب للتعليم العام بمدينة الرياض" من إعداد الدكتور "عبد الله بن عبد العزيز الهدلق" رسالة دكتوراه ،كلية التربية ،جامعة الملك سعود ،الرياض ،المملكة العربية السعودية سنة 1431هـ/1432هـ[1].

انطلق الباحث أو الدكتور من إشكالية مفادها العرف على ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ،في ظل الاهتمام المتزايد بهذا النوع من الألعاب فحدد الباحث التساؤل التساؤل الرئيسي كالتالي :

– ما ايجابيات سلبيات الألعاب الالكترونية و ما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام الابتدائي و المتوسط و الثانوي بمدينة الرياض

– وحدد من هنا مجموعة من الأسئلة الفرعية نذكر منها :

– ما دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم بمدينة الرياض ؟

– معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ؟

–اعتمد الباحث في هذه الدراسة على المنهج الوصفي المناسب لطبيعة الدراسة ،كما استعان الباحث في جمعه للبيانات على الاستبيان موزعاً إياه إلى ثلاث محاور .

حيث تمثل مجتمع الدراسة المكون من جميع طلاب التعليم العام بأطواره الثلاث بمدينة الرياض الذين يتمدرسون في الفصل الدراسي 1431هـ/1432هـ و نظرا لاتساع مجتمع البحث اعتمد الباحث على المسح بالعينة حيث طبق هذه الدراسة على طلاب التعليم العام في ثلاث مدارس ابتدائية و ثلاث مدارس متوسطة وثلاث مدارس بالثانوية حيث بلغ عددهم (359) طالب كانوا يزاولون دراستهم بمدينة الرياض

– توصل الباحث في هذه الدراسة إلى النتائج التالية :

– يرى بأن للألعاب الالكترونية آثار ايجابية و هناك أخرى سلبية.

– نرى من خلال هذه الدراسة أنه لا توجد بينها و بين دراستنا خلافات مذكورة كما تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الإطار النظري في حديثه عن إيجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية

[1] عبد العزيز الهدلق.ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض .رسالة دكتوراه. كلية التربية جامعة الملك سعود.سنة 1431هـ/1432هـ. الرياض .

الإطار النظري للدراسة

الفصل الأول:

الألعاب الإلكترونية وتطبيقها

على الهاتف النقال

تمهيد:

اعتاد الأطفال في زمن مضى في لعبهم على الألعاب التقليدية المرتبطة ببذل قدراتهم الذهنية والحركية لكن استغنوا عنها تماما بمجيء ما يعرف بالألعاب الإلكترونية التي عرفت انتشارا كبيرا وسط مجتمعنا وخاصة فئة الأطفال حيث أصبح الجانب الإلكتروني هو القطاع النشط وما زاد من قيمته وأهميته اهتماما برغباتهم وإشباعهم ما جعلهم يقبلون عليه بشكل كبير ومستمر دون انقطاع مستخدمين إياه للتعليم عامة والترفيه خاصة، فهو يشمل ويحوي جل ومعظم الألعاب وهذه الأخيرة تعد سلاح ذو حدين وهذا راجع إلى طريقة وكيفية ممارستها من قبل لاعبيها وطبقيها، فقد تكون إما إيجابية نافعة إما سلبية ضارة ومأذية وفي موضوعنا ودراستنا هذه سنتطرق ونتحدث الألعاب الإلكترونية وعن كلا جانبيها.

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية

تعد الألعاب الإلكترونية (ELECTRONIQUE GAMES) من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره، وهي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا وافتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة (MULTI MEDIA) وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن ناحية العلمية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقد رأت المستثمر إذ تضعه أما صعوبات وعقبات تندرج من البساطة إلى التعقد ومن البطء إلى السرعة وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد إشباعه وتنقل إليه المعلومات بيسر ومتعة[1].

كما تعرف على أنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في .... متصل محكوم بقراءة معينة بشكل يؤدي إلى نتائج القياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية وتتم بتشغيلها عادة على منصة الحاسوب والإنترنت والتلفاز والفيديو PLAYSTATION والهواتف النقالة، والأجهزة الخفيفة المحمولة[2].

المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية

يرى آلانلوديبار دار ALIN LA DIBERDER بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وعلى التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مسبق للمرحلة التي تلعبها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب " لوديبار دار"

[1] الدكتور عصام عبد الله وآخرون، ألعاب الأطفال الإلكترونية وأثرها على تربيتهم مجلة العلوم التربوية، ص08.

[2] ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية، المدينة المنورة، مجلة جامعة طيب للعلوم التربوية، المجلد010، العدد01، ،ص 21.

المرحلة الأولى:

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا وتعد ألعاب " بونغBONG" وحرب الفضاء " SPACE WAR" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي البداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

- صناعة ألعاب قوية
- دخول التلفزيون الكثير من البيوت
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكا وألعاب الأقراص في القاعات
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة PROCESSEUR MICRO من مؤسسة " إنتالINTEL" عام 1971، وفي العام الموالي 1972 أسس " نولان بوشال" NOLAN BUSHNELL" أول مؤسسة للألعاب الإلكترونية أتاري ATARI وأدخل أول لعبة أقراص إلكترونية " بونغBONG" وفي أول عام باعت " أتاري" أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا للعب بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة " أورنر" WARNER" في ذاك العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر للآتاري إلى تضاعف عارضان التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة " آبل APPEL" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر آبل 2 APPEL2" أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، وسيبقى" بوشتال" و " آتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية[1].

[1] مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، قسم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاقتصادية، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر-3-، الجزائر العاصمة، 2012/2011، ص 124.

المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي : VCS2600 من آتاري والتي تتضمن سلم ألعاب بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب DES JEUX EDITION وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة " باك مانBAC MAN" التي اخترعت في اليابان " ثوروإيواثاني" TPRU IWATANI المؤسسة " نامكوNACO واشترت " آتاري" أجهزة VCS" التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالرديء.

وأظهروا صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات إبتداءا من سنة 1983، وأمام هذه الخسارة التي صارت مهولة باعت مؤسسة

" وارنر" نشاط عارضات التحكم " آتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر " كومودور" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية " نامكوNAMCO" في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو ، لكن في نفس الفترة أعلنت" نيتاندوNITANDO " وهي مؤسسة أنشأت في القرن التاسع عشر مختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصلات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم " نيسNES " ليسجل دخول اليابانيين فيعالم ألعاب الفيديو وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت " نيس"NES" مدللة اليابانيين ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب هي:

1- ثمن لا يتجاوز الألعاب المنافسة

2- تكنولوجية تسمح ليتاندو وبالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها التحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات .

3- البطل المميز " نيس" NES" وهو ماي MRIO" وهو رصاص بوشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة " دونكي كونغ" DONKEY KONG ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية GRAPSILTشيجيروميامواثوSHIGERU MIYAMOTO وجهازا رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية " كومودور COMODORE" وسيكلرSINCLAIRوأمستراد " AMESTRAD" وفي عام 1986 " آتاري أس تي، ATARI ST ، الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في المستوى آخر وهي تجديد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في النشر السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائل فالكثير من المصممين اليابانيين" infographiste المستقبلين والموسيقيين أظهروا مهارتهم من خلال ألعاب مثل " أميغا" Amiga" و " آتاري أس تيAtari ST .[1]

انتهت هذه المرحلة بظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات.

ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان وأمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل " بي سي"pc " أو " أبل Apple"وفي سنة 1989 أوفق كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظم الإفلاس ، لكن في اليابان يقين: " بيتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق

المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " بيتاندو" عبر " سوبر نيس SUPER NES" وكذا المؤسسة نصفها مملوك من البيانيين وهي " سيغا" SIGA" من خلال لعبة " ميغادارفير" MIGAZDRIVER" وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل" ميست" MYSTE" أو سيفنكوبستSEVEN QUIST وكذا

[1] مريم قويدر، المرجع نفسه، ص 128

ألعاب الأدوار مثل" فانيلفانتيري" FINAL FANTARY" ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ أن بطل " سيغا" تفوق عاماريو.

المرحلة الخامسة:

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائل

MultiMedia" التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع المعالجان المخصوصة "PROCESSEURS DEDIES " واستعمال الفرص الضوئي المضغوط cd rom والألعاب على الشيكات المحلية lan وعلى الإنترنت.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو" سوني SONY بلعينة " بلاستايش " PLAYSTATION" واحترم في هذه المرحلة الصراع بين " سوني" وتياندو" ومما أزال " سيقا" التي انسجمت من السوق عارضات التحكم كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو لارا كروفتاCROFTARA التي حقق أرقاما قياسية وظهور ألعاب بعوالم بيانية(إيفروكوبست) EWERQUIST" أو " أوليتما أونلاينULITMA ONLINE وألعاب " أف بي أس FBS المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم بها اللاعب ومن أمثلتها" دوم" DOOM" ثم "هالف لايف" HALF LIFE" وتبقى " تيشاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجبيت وتمثل" البوكيمون les POKEMON التي أبدعتها تجسيدا العالم طفولي جديدة،وتجاوز رقم أعمال الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات وحلقت عاليا[1].

وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو

[1] مريم قويدر، المرجع نفسه، ص 128

المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول " ميكروسوفت " Microsoft والصراع الشرس بين عارضات التحكم: بي أس 2 ps2 و " قايم كوب" GAMME COBE و إيكس بوكس xbox.

المرحلة السابعة:

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004، بإصدار جديد كليا أطلقته " تيثاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل، تيشاندو دي أس NATNDO DS كما أعلنت " سوني" عن إطلاق جهاز" بلاستايشن" المتنقل DSD والذي تم طرحه في الأسواق في شهر سبتمبر 2004 وفي مارس 2005 وصل جهاز " سوني بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي للألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 دهازبلاستايشن 3 plays tation3" الذي وصل إلىالأسواق مع بداية عام 2006.كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد أيكس بوكس x box 360.[1]—360

وقد أسهم الجيل الجديد عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 في النقلة التكنولوجية اضطرت المطورين إلى التكييف معها،وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي التحكم فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن أثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطور الألعاب الإلكترونية فاللعبة الإلكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة

في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم ويشكل نسب متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.

[1] مريم قويدر، المرجع نفسه، ص 129

إن دورة حياة عارضة تحكم يقدر ما بين 5 و 6 سنوات، وتحاول مؤسسة " سوني sony" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها مثل تطوير " بلايستايشن" PlayStation إلى بلاستايش وان "ps one

إلى بلايستايشن أكسpsx، وتسعى المجموعة البيانية بذلك إلى بيع أخر طبقة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة " ميكروسوفت" Microsoft" على اختصار عمل آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن حتى لا يكون ذلك كانت لفرض نفسها، خاصة وأن " سيغا" SIGA" اعتمدت هذه الإستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكناه أعلنت ثلاث سنوات فيها بعد تحليلها عن تضييع عارضات التحكم.

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية

يمكننا تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى عدة أنواع مختلفة ومتعددة ولحل صنفها إلى أنواع نذكر من بينها:

- التصنيف الأول:
- ألعاب الأكشن ACTION

وهي ألعاب تتطلب من اللاعب الحركة السريعة وغالبا ما ترتبط بالنقال ويضم هذا النوع تحته الكثير من الألعاب مثل:

أ- بيتيم آب BEAT'EM UP حيث يركز على مقاتلة اللاعب العديد من الأعداد من خلال اللكم أو الركل، أو باستخدام السيوف كما في ألعاب إلهاك أند سلاش بالإنجليزية hack and slashفي العديد من المراحل أو المناطق الهدف غالبا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم.
ب- القتال: fighlting ألعاب القتال عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة وفيها يقوم اللاعبون بالضربات البدنية السريعة وفي وقت قصير غالبا دقيقة أو أقل يحصل اللاعب الذي حقق أضرارا أكبر ضد اللاعب الآخر وقضى عليه على نقطة تدل على أنه فاز في الدور، تتطلب الكثير من ألعاب القتال الفوز في دورين لكن يواصل اللاعب اللعب من أشهر ألعاب هذا النوع " ستريب فايتر "steretfighter

ت- المغامرات: adwenture هي الألعاب التي تركز على عنصر المغامرة والاستكشاف حيث يخوض اللاعب مغامرة يستكشف بها ويسير في خط قصة معين عليه أن ينجزه وينهبه وغالبا ما تكون خيالية من القتال[1]

2. الإستراتيجية strategy

الألعاب الإستراتيجية تركز على اللاعب ومهاراته وتخطيطه لكي ينتصر في معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة فيتحكم بوحدات جيشه لمهاجمة الخصم، تعتمد هذه الألعاب على مبدأ إدارة المدن والموارد البناء للوصول للمدينة الأفضل مستوى، بعض الألعاب الإستراتيجية تعتمد مبدأ التطوير السلمي الاقتصادي، لكن الغالبية معروف أنها تعتمد على مبدأ الحروب[2].

3. تمثيل الأدوار: rôle playing

ألعاب تمثيل الأدوار وتسمى أيضا " آربي، جي" تشمل على العديد من الأنواع الفرعية ولكنها تشترك في عدة أمور، مثلا يتحكم اللاعب بمجموعة من المغامرين لديهم مهارات قتالية أو سحرية تحتوي ألعاب تمثيل الأدوار على قصة غالبا ما تكون أطول من الأنواع الأخرى في العالم كبير يحتوي على المدن والمناطق الأخرى والتضاريس المختلفة ، يقاتل المغامرون أنواع مختلفة من الوحوش ابتداء من الوحوش الأضعف مع حصول الشخصيات على نقاط الخبرة يزداد مستواهم ويتمكنوا من هزيمة الأعداء الأقوى[3].

4. الألعاب الفكرية:" وهي الألعاب التي تعتمد على إجمال العقل مباشرة ومن ثم تعمل على تطوير الذكاء لدى اللاعب كألعاب الألغاز المعقدة، والمتاهات والشطرنج ونحوها.

[1] أحمد عطا الله عبد الباسط. ص ص 846، 247

5. الألعاب الرياضية: sport

هي الألعاب التي تعتمد على رياضة من الرياضات البدنية ولكن بطريقة حديثة على جهاز الكمبيوتر أو الفيديو من أشهر هذه الألعاب كرة القدم تلعب بالصورة التقليدية بفريق كرة القدم الفوز بالمباراة لكن أصبحت ألعاب كرة القدم تحمل تنوعا فأصبحت بعض الألعاب تتيح لك إدارة فريق كرة قدم كمدرب أو أن تلعب بلاعب واحد ضمن فريق وتعمل على تحسينه وتطوير مستواه الفردي، من أمثلة هذه اللعبة: فيفا ومادن إن إف آل MADDEN NFLI وهي لعبة كرة قدم أمريكية[1].

وترى " فاطمة همال" انه يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحته مستثمريها تحت ثلاثة أنواع رئيسية وهي كالتالي:

1- ألعاب المتعة والإثارة:

وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساسا على التفاعل المستمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستمر معها أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصورة والأصوات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار.

ويستخدم اللاعب أدوات إلكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث، أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع والبصر مثل اللمس والشم، ويندرج تحت هذا النوع طبق واسع من ألعاب السيارات والدراجات النارية وألعاب القتال والمحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء.

2- ألعاب الذكاء:

تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرارات، وتتطلب إعمال الفكر التعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان اللاعبين وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في إمكانية

[1] أحمد عطا الله عبد الباسط. ص ص 846، 247

معالجة كم هائل من الاحتمالات، واختيارات الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته.

3- الألعاب التربوية والتعليمية:

الألعاب التربوية والتعليمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنتقل المعلومة المستمرة بطريقة مسلية، وطبق هذه الألعاب عريض جدا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الأطفال قراءة الأرقام والحروف وكتابتها الأكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات وتعليم مبادئ الحاسوب وغيرها من العلوم.

وصممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب، ولكن بقياس التعلم وجد انه يتعلم الإبداع والابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية.

لذلك فإن التعلم الذي يتطلب التشويق يستخدم كثيرا من أنماط البرمجة التعليمية المنوعة والمسماة الألعاب التعليمية، أو ألعاب المحاكاة ويسرت التطورات الجارية في الحاسوب وتوابعه وبرامجه تحسين البرامج التعليمية السابقة، وجعل التعليم أكثر تشريقا، مما دفع الكثير من المتعلمين الصغار والكبار إلى مواصلة التعلم النظر عن المكان والزمان وعمر المتعلم[1]

المطلب الرابع: إيجابيات وسلبيات الألعاب

تتمثل أهم الألعاب الإلكترونية فيما يلي:

- تسمية القدرات العقلية للأفراد
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز
- يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيقي حاجاته
- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.

[1] فاطمة همال، مرجع سابق، ص ، ص41-42.

- ينقل التعليم والمتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسة وتفاعل مع الهواتف التعلم والتعليم المبرمجة.
- تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل الأقراص الصلبة والمرنة، وتنقلها في حقيبة المدرسة ما بين البيت والمدرسة.
- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.
- إثارة التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.
- يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهية والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة.
- يعتاد الأطفال الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى
- يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.
- تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل" التعاون والصدق في التفاعل، وحفظ الأمانة، وبناء صداقات حميمة[1]

كما يؤكد " الهدلق 2013" في دراسته على ان الألعاب الإلكترونية مصدر مهم لتعليم الطفل إذ تشبع خيال الطفل بشكل كبير ويكشف الطفل من خلالها الكثير كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاط وأسهل انحرافا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة الطفل ليتعامل مع التقنية الحديثة، مثلا الانترنت وغيرها من الوسائط الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلته ثم التدرج لحلها.

أما " الشحوري 2008" فترى أن الألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة منها:

- أنها تعد مدخلا لتعليم علم الحاسوب وتشير إلى انه يمكن تعلم بعض المهارات مثل: الانتباه البصري والإدراك المكاني، وتحديد الاتجاهات من خلال الألعاب الإلكترونية، ومن خلال إحدى الدارسات لوحظ بأن اللاعبين بالألعاب الإلكترونية أظهروا استجابة أعلى في مستوى تحديد الاتجاهات والانتباه البصري بالمقارنة مع غيرهم من الأطفال الذين لا يلعبون بالألعاب الإلكترونية، كما أشارت الدراسة إلى تحسين العلاقة بين الطفل

[1] فاطمة همال، مرجع سابق، ص ، ص 142-143

ووالديه في حال المشاركة الآباء أبناءهم في اللعب بالألعاب الإلكترونية كما أنه تساعد الطفل على خلق مهارة الإبداع والابتكار إذ تتيح فرصة إنتاج لعبة جديدة وتزيد الألعاب الإلكترونية قدرة اللاعب على تنمية المهارات المنطقية في حل المشكلات بالإضافة إلى تحسين مستوى التآزر البصري[1].

2. سلبيات الألعاب الإلكترونية:

تسبب الألعاب الإلكترونية عدة سلبيات والتي تعود بالأذى على مستعمليها ونذكر منها:

- أمراض نفسية كاضطرابات النوم والقلق والتوتر والاكتئاب، والعزلة الاجتماعية والانطواء والانفراد بالكمبيوتر وانعزال الطفل نسه عن الأسرة والحياة والاكتئاب والانتحار.
- أمراض العيون وضعف النظر الرؤية الضبابية وألم ودموع في العين.
- ضعف التحصيل العلمي ورسوب وفشل في الدراسة ودرجات منخفضة.
- ظهور السلوكيات السلبية مثل العنف والقسوة وضرب الإخوة الصغار وعدم سماع الإرشاد والتوصيات والتمرد ومشاكل صحية وألم في أفسل الظهر وألم الرقبة وضعف في عضلات المناعة والتبول اللاإرادي، وضعف في الأعصاب وخمول وكسل في العضلات وإمساك بسبب الجلوس المستمر واللعب بالألعاب الإلكترونية.
- إيذاء الإخوة بعضهم بعضا من خلال تقليد ألعاب المصارعات وتطبيقها في الواقع إذ تخلق روح التنافس بين اللاعبين.
- ارتفاع تكاليف الألعاب الأمر الذي قد يؤثر على ميزانية الأسرة[2].
- تشتت الانتباه والذي يضيفه العلماء إلى أنواع نذكر منها كالتالي:

- الانتباه اللاإرادي، الانتباه اللاإرادي الانتقائي والانتباه الاعتيادي أو التلقائي .
- أما نتائج سنة 2014 فتؤكد على أن الألعاب الإلكترونية أثارا اجتماعية سلبية على الأطفال بحيث لأن الطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية دون تواصل مع الآخرين يجعل منه طفلا اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل[3].

---

[1] نداء سليم إبراهيم إبراهيم، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي تمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظره ، معلمات رياض الأطفال مذكرة نيل شهادة الماجستير، كلية العلوم التربوية، قسم الإدارة والمناهج التربوية جامعة الشرق الأوسط، ص ص، 25-26.

[2] بشرى محمد حسن، أمل إبراهيم حسون، إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية، مجلة الأستاذ العدد 225، المجلد الثالث لسنة 2000، الجامعة المصرية ، ص87.

[3] نداء سليم إبراهيم إبراهيم، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي تمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها، مرجع سبق ذكره.ص 26.

المبحث الثاني: ماهية الهاتف النقال

المطلب الأول: تعريف الهاتف

الهاتف النقال هو امتداد للهاتف التقليدي الثابت الذي تحكمه الأسلاك ولغرض إضافة عنصر للهاتف تم اختراع وتطوير أنظمة خلوية تستخدم موجات الراديو وتسمح بالاتصال بين المستخدم ومحطة التحويل

أما قاموسOXFORD قد عرف الهاتف النقال بأنه: هاتف يمكنك حمله معك ومصطلح MOBIL PHONE يشير في بريطانيا إلى تنقل غير الحقيقي أما في أمريكا فيشار به إلى الهاتف الخلوي.

كما يعرف بأنه جهاز الكتروني للاتصالات اللاسلكية، غالبا ما يشار إليه باسم الهاتف الخلوي، ويرتبط الهاتف النقال بشبكات اتصال لاسلكية من خلال موجات الراديو أو بث الأقمار الصناعية[1]

المطلب الثاني: نشأة وتطور الهاتف النقال

أدى تطور تكنولوجيا التلغراف والتكنولوجيا اللاسلكية إلى ظهور ما يسمى بالاتصال عن طريق الراديو الذي يشكل البدايات الأولى لما يعرف اليوم بالهاتف النقال، حيث تعتبر شركة DETROIT" أول من قدم هذه الخدمة سنة 1920م، وكانت حكرا على قرارات العسكرية والمنظمات التجارية، وكانت تقدم خدمات نموذجية تتمثل في الطوارئ البريد، التسليم، وخدمات المرافق والإبداع، وبعد ذلك ظهر أول هاتف راديو عبارة عن جهاز يثبت في السيارة ذو حجم كبير نوعا ما وخدماته سيئة، كما كانت إمكانية ونطاق التغطية محدودان، حيث اعتمد على نصب برج مركزي في كل مدينة ليؤمن قرابة 25 قناة راديو، مما يتطلب قدرة إرسال كبيرة قادرة على الوصول إلى مسافة تصل إلى 70 كلم، ولم يكن هناك تجسيد فعلى خدمات الهاتف النقال نظرا لارتفاع تكاليف البنية التحتية ومحدودية التكنولوجيا التي لم تكن تملك شعبية في بدايتها.

وفي سنة 1945م أطلقت شركةAT8T الأمريكية نظام اتصالات لاسلكي أطلق عليه تعبير MEBYAIR PHONE وبعدها بسنة بدأت أولى خدمات الهاتف النقال الراديو بالولايات المتحدة

[1] مريم ماضوي، تأثيرات النقال على أنماط الاتصال الاجتماعي لدى الطالب الجامعي، مذكرة نيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2012-2013، ص ص، 37-38

الأمريكية سنة 1946م، في سان لويس من خلال نظام MTS المقدم من طرف "AT8T" وفي سنة 1947م، اقترح D.H.RING ورفقائه في مؤسسة OELLE المفهوم الخلوي ليقوم بعد ذلك MARTIRE COOPER باختراع الهاتف النقال الذي طوره فيما بعد مهندسون شركة MOTOROLA الذي نصبوا أول محطة قاعدية في نيويورك وكان الجهاز النقال الأول يحمل اسم MOTOROLA ynabac وظهر سنة 1978م وهو عبارة عن جهاز مستطيل الشكل مزود بهوائي يشبه الطوب من حيث الشكل والمقاس والحجم، يعمل بنظام التماثل ويستهلك طاقة كبيرة إذ يحتاج للشحن باستمرار حيث كانت بطارية قصير الحياة[1].

وفي سنة 1959 قامت السويد بتصميم نظام خاص بالهاتف المتحرك من النوع الخلوي يحمل اسم MTA كما ركزت شركة ERISCON السويدية هي الأخرى ألتطوير الهاتف النقال، وفي سنة 1969 م قدت شركة BELL أول نظام تجاري للهاتف النقال من النوع الخلوي استخدم في قطارات المترو، كما أدى اختراع الترانزيستور و الدارات المدمجة إلى تطور صناعة أجهزة النقال، حيث ظهر أول هاتف خلوي يعمل بالترانزيستورباسم 12MARK استمرت الأبحاث في مجال تطوير الاتصال المتحرك فطورت كل من اليابان والاسكندينافيون أبحاثهم في هذا المجال بالإضافة إلى أبحاث شركة BELL[2].

وقد مر تطور شبكات النقال عبر عدة أجيال:

- **الجيل الأول:**

في عام 1983 ظهرت التلفونات الجوالة بالنظام التناظري ANALGOL وسميت ب AMPS وهي اختصار ADWANCED MOBIL PHONE SYSTEM أي أنظمة التلفونات الجوالة المتطورة والتي حصلت على الاعتماد من مؤسسة الاتصالات الدولية.

كانت FEDERAL COMMUNICATION CERPIMELIESFCCF أول ما استخدامات في ولاية شيكاغو الأمريكية، حيث كانت تستخدم الترددات بين 824 ميجاهرتز و894 ميجاهرتز وقامت الحكومة الأمريكية بدعم شبكة الهواتف اللاسلكية حيث وضعت مزود خدمة الشبكة

[1] مريم ماضوي، المرجع نفسه، ص 91.

[2] مريم ماضوي المرجع نفسه، ص ، ص 91، 92

اللاسلكية وسمي بمزود الخدمة المحلي، ويتكون كل مزود من ناقلين يسمى الأول A والخاص بالجهاز المرسل والثاني B والخاص بالجهاز المستقبل، كما اعتمدت فكرة عمل الجبل الأول من الجوالات على ترددات راديوية متغيرة بطريقة مستمرة لنقل أصوات المستخدمين من حيث تتيح ذلك بالاتصال المتعدد لأكثر من هاتف خلوي بمحطة الإرسال ويستخدم كل جوال ترددا مختلفا[1]

الجيل الثاني:

ما أوائل الجوالات التي تعمل بالنظام الرقمي والتي أستخدمها في التسعينات من القرن الماضي تستخدم جوالات الجيل الثاني في نفس تكنولوجيا الراديو، كما في جوالات الجيل الأول ولكن بطريقة مختلفة ففي النظام التناظري لا تستخدم كل إمكانات الإشارة المتبادلة بين الجوال والشبكة التابعة لها، حيث أنه من غير الممكن أن يتم ضغط وتشفير الإشارة التناظرية مثل الإشارة الرقمية يتم ضغط وإعادة معالجة الإشارة مما يسمح بزيادة عدد القنوات لنفس المدى الترددي للمستخدم.

الجوال في الجيل الثاني يحول الإشارة التناظرية إلى إشارة رقمية، ثم يتم تشفير وضغط البيانات ليهل إرسالها بكفاءة عالية وفي فترة زمنية قصيرة، كما أن ضغط البيانات يجعل من الممكن أن يتم إجراء عدد يصل من 3 إلى 10 اتصالات مرة واحدة بالمقارنة مع مكالمة واحدة على نفس التجهيزات المستخدمة في النظام التناظري الخاص بالجيل الأول، فيمكن استخدام قناة واحدة لأكثر من مستخدم في نفس الوقت، حيث تقسم الإشارة اللاسلكية إلى شرائح من البيانات تعمل كود بعنوان المستخدم الجوال، وأثناء انتقالها إلى المستقبل تتوزع على نطاق الترددات ثم يعاد تجميعها عند الاستقبال ويسمى هذا النظام العالمي للاتصالات اللاسلكية GLOBAL SYSTEM FOR MONIL COMMUNICATION.[2]

الجيل الثالث:

عن الهدف الرئيسي الذي كانت تسعى له الشبكات 3GIهو إتاحة خدمات الوسائط المتعددة التي تسمح بمزج الصوت والصورة والرسوم...الخ وتأمين الوصول السريع للإنترنت والبث الصوتي والفيلمي في الوقت الحقيقي، وساعد في ظهور هذا الجيل إنشاء نظام

[1] وسام كامل ياسين العقاد، مدى إمكانية استخدام تطبيقات الهاتف النقال في تطوير العمل، مذكرة نيل شهادة الماجستير في إدارة الأعمال من كلية التجارة في الجامعة الإسلامية من قسم إدارة الأعمال الجامعة الإسلامية، غزة، 1434هـ/2013، ص30.

[2] وسام كامل ياسين، مرجع نفسه، ص31

umts universel mobil télé communication

الذي ظهر في أوروبا ويستخدم لتكنولوجيا WIDE BAND CDMAIW- CDMA التي منحت معدل بيانات يصل إلى 2 ميجابايت في الثانية، كما دعمت هذه الشيكات بنظام التطور طويل الأمد LTE LONG TEM EVOLUTION الذي يمنح المستخدم 100 بايت في الثانية للتنزيل و50 ميغابايت للتحميل، ودعم من طرف كل من ENICSON

NOKIA MOTOROLA

كما عرف هذا الجيل تطور نظام CDMA ONE إلى CDMA2000 1EX-DO(DATA ONLY EVOLUTION) كما ظهر في الصين TD- SCDMA (time division synchrones سعت شبكات G3 إلى تحقيق بسرعة بيانات تصل إلى 2.5 ميغابايت في الثانية والوصول إلى تحقيق اتصالات شخصية متحركة عالمية مع استخدام الاتصال الشخصي والشبكات الذكية التي تحدد مكان الشخص الطالب وما يمنح المستخدم الحرية في التواجد في أي مكان في العالم، وبلغ عدد مستخدمي شبكات G3 منتصف 2006م، أكثر من 350 مليون مستخدم بأكثر من 150 متعامل .

الجيل الرابع:

يهدف G4 من شبكات النقال إلى زيادة سرعة بنقل البيانات بتكلفة أقل وهو يحتاج في ذلك إلى تكنولوجيا WORLDWIDE INTEROPERABILITY FOR MICRO WARE WIMAX اللاسلكية التي تسمح بتحويل البيانات بسرعة عالية باستخدام ترددات الراديو المحلية وهي تقوم على أساس بروتوكولات الانترنتD/TCP وتوفر معدل بيانات نظري يصل إلى 15 ميغابايت في الثانية، خلال مسافة 5 كلم، ويمثل سوق WIMAX حوالي 3% من سوق الاتصالات عالية السرعة، وتعتبر اليابان وكوريا الجنوبية رائدان في مجال الاتصالات عالية السرعة، حيث قدمت شركة SAMSUG خدمات النقال ضمن شبكات G4 تمنح معدل بيانات يصل إلى 100 ميغابايت في الثانية[1].

[1] مريم ماضوي، مرجع سبق ذكره، ص ص، 96-97

المطلب الثالث: إيجابيات وسلبيات الهاتف النقال

أصبحت تكنولوجيا الإعلام والاتصال بمثابة الملازم الأول والدائم للإنسان، حيث لا يستطيع الاستغناء عنها وهذا راجع إلى تطورها واكتسابها شتى ومعظم المجالات والقطاعات بمختلف أنوعها اقتصادية كانت وسياسية واجتماعية وثقافية...الخ ونذكر أن الهاتف النقال من أولى التكنولوجيات الضرورية في حياة الإنسان وهذا ما نذكره هنا:

1- فالنقال حطم حواجز المكان والزمان وسمح للفرد بالاتصال بالآخرين بشكل سريع وفوري وبالتالي زيادة فرص الاتصال بالغير وسرعة تعميق العلاقات الاجتماعية.
2- كما أن طبيعة المتحركة ومصاحبته للفرد في كل زمان ومكان جعل منه مدخلا لإبقاء جل التواصل مع الأسرة حتى خارج الحدود المنزل مما يسمح بمتابعة الأبناء وقدرة الأبوين على ممارسة الضبط الاجتماعي كما أتاح الاتصال الدائم مع الأهل والأصدقاء دون الحاجة إلى التنقل.
3- أصبح الهاتف النقال إحدى وسائل تقريب مساحات النظر والتصرف على الطرف آخر خاصة في مجال العلاقات ما بين الجنسين إذ بات يحتل جزءا في العلاقات التي تسبق الزواج أو خلال فترة الخطوبة نظرا لطبيعة الفردية والسرية.
4- أتاح العديد من الأشكال التي يمكن أن يشغلها الفرد للتواصل مع غيره بحسب المناسبات والظروف، فالمكالمات الصوتية تمكننا من مخاطبة الأخر البعيدة بشكل مباشرو ودون الحاجة إلى المراجعة وجها لوجه ، كما أن خدمة الرسائل القصيرة وفرت مساحات للتعبير عن العواطف وما يحتاج النفس بنوع من الراحة التي يفتقدها الفرد في حالة الحديث المباشر.
5- تطبيقات النقال المتعددة أدت إلى خلق اهتمامات جديدة أي مستخدمة تتعلق بالتقاط الصور ومقاطع الفيديو وتحميل الموسيقى وتسجيلها ومشاركة كل ذلك مع الأصدقاء والمقربين مما خلق نوع من الاتصال يقوم أساسا على تبادل هذا النوع من المعلومات وبالتالي خلق اهتمامات مشتركة ما بين الأصدقاء من ناحية ونوع المشاركة بين الأشخاص من ناحية أخرى، ذلك أن هذا النوع من المواد ينتشر بين مجموعات واسعة من الأشخاص دون أن تربط بينهم أي علاقة.
6- بالإضافة إلى هذه التطبيقات سمحت للفرد بالتعبير عن نفسه وخلق عالم خاص به لأجل إلى ما يرغب فيه سواء تعلق ذلك بتعبئة الهاتف النقال أو نوع الموسيقى المحملة أو الصور الملتقطة والتي تحفظ ذكريات الفرد وتؤرخ لبعض فترات حياته.

7- لقد تعدى الهاتف النقال بتطبيقاته وظيفته الأساسية من مجرد جهاز يستخدم للاتصال والتواصل مع الغير إلى جهاز يعيش فيه كل فرد حياته الخاصة، فأصبح مكتبا متنقلا تنجز من خلاله الأعمال وتتابع ومسجل يحفظ أسرار الفرد، ووسيلة المعلومات وتسجيل المواعيد والتذكير بها وآلة حاسبة ومنبه..الخ[1].

2- سلبيات الهاتف النقال:

بالرغم من كل الامتيازات والخدمات المتنوعة والمختلفة الضرورية والأساسية إلا أنه احتوى على آثاره انعكاسات أو سلبيات انجرت عنه ونذكرها:

1. يرى المختصون أن النقال وإن سهل الاتصال بالآخرين وقرب المسافات إلا أنه في نفس الوقت أدى إلى أضعاف العلاقات الاجتماعية وأفرغها من محتواها الإنساني، إذ ألغى مفاهيم الاشتياق وحرارة السلام أثناء اللقاءات وما إلى ذلك من سلوكيات ، التي تعكس البعد الإنساني الذي يطبع علاقات أفراد المجتمع ببعضهم البعض.

2. أدى إلى تكريس الوحدة والعزلة الاجتماعية وزاد من درجة الاغتراب الاجتماعي فالاندماج في استخدام الهاتف النقال، يجعل الفرد ينسلخ عن الجماعة المحيطة به ويدخل عالما منعزلا، وبالتالي الانقطاع التواصل الاجتماعي وضعف العلاقات مع الآخرين، حيث أصبح الفرد بفضل الاستغراق في الاستماع للموسيقى أو الألعاب وتطبيقات النقال على التواصل مع المحيطين به، وهو ما أدى إلى ضعف العلاقات الأسرية واختفاء ثقافة الحوار ونكهة الجلسات الاجتماعية، وقد سبب هذا الوضع العديد من المشاكل داخل الأسرة ويوسع الهوة القائمة بين الأبناء والآباء.

3. إلى جانب هذا الجهاز من طبيعة العلاقات القائمة بين أفراد الأسرة وسمح بالتحرر من الرقابة الأبوية وشيوع الكذب وخلق مشاكل جديدة للزوجين خاصة المتعلقة منها بالخيانة، وبالتالي فقد كان سببا في حالات الطلاق.

4. أدى إلى اختصار حجم الصداقات والعلاقات في عدد محدد من الأفراد الذين يتم التواصل معهم هاتفيا بشكل مستمر، ما يعني تقليص حجم الاتصال المباشر وجها لوجه وعزز الاتصال الوسيلي الالكتروني.

[1] مريم ماضوي، مرجع سبق ذكره، ص115-116

5. ساهم في تفشي سلوكيات سيئة داخل المجتمع كالغش في الامتحانات والترويج للصور ومقاطع الفيديو الإباحية وانتهاك خصوصيات الأفراد والابتزاز كما أصبح أحد وسائل التصنيف على المسؤولين ورجال المال والأعمال ونجوم المجتمع ويستخدم حتى في الجرائم والتفجيرات.

6. يعتبر الهاتف النقال للأسف الشديد بالنسبة للفرد العربي مجرد وسيلة ترفيه وتسلية.

7. كثرة الإنفاق على النقال أحيانا دون وعي يؤدي إلى استنزاف الدخل الفردي والأسري، ويرى إبراهيم الأخرس أن كثرة الإنفاق على المحمول تؤدي إلى التأثير على الرفاهية الأسر واقتناء الحاجات الأساسية.

8. خلق تصنيف اقتصادي جديد للأفراد المجتمع قائم على أساس نوع من المملوك وقيمته المادية وخدماته وعدد الخطوط.

9. ساهم في ترسيخ قيم الرأسمالية القائمة أساسا على تشجيع الاستهلاك وتمجيد الخصوصية والأنماط الفردية، فالهاتف النقال ألغى البعد الاشتراكي والاجتماعي الذي كان يمثله الهاتف الثابت واتجه بالأفراد أكثر نحو اكتساب قيم الأنانية على حساب قيم التفاعل الاجتماعي[1].

[1] مريم ماضوي، مرجع سبق ذكره، ص 118-119

خلاصة الفصل الأول :

تناولنا لما جاء ضمن هذا الفصل الذي كان غرضه تقريب مدى أهمية و مكانة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال، حيث نجدها متوفرة و متواجدة عبر عدة وسائط و أجهزة إلكترونية متعددة و مختلفة ، الألعاب الإلكترونية تجذب الأطفال بشكل كبير لما تحتويه من ألوان و موسيقى و أشكال ، و بالتالي أصبحت بمثابة الرفيق و الملازم الضروري لكل طفل.

الفصل الثاني

الطفل و العزلة الإجتماعية

تمهيد:

الطفل بطبيعته حيوي ونشيط ومتفاعل محب للعب والمرح ،هذا ما نراه ونشاهده نلاحظه عند جل الأطفال ،حيث أهميته في حياته يجعله يتعرف على كل ما يحيط به بوسائل بسيطة وبالتالي فإن اللعب طبيعة فطرية عندهم فهو يساعده في نموه الفطري والخيالي ويعزز احتكاكه وتأقلمه داخل المجتمع ،إلا أنه هناك حالات ينفرد فيها الطفل و يبتعد بعيدا عن الآخرين ليعيش في مكان بمفرده يشبه إلى حد ما الإقامة الجبرية أو السجن .فإنه بهذا السلوك المتخذ يدخل دوامة ونطاق ما يعرف بالعزلة الاجتماعية التي تجعله منطويا ووحيدا وبالتالي انعزاله.

المبحث الأول:ماهية الطفل في مرحلة الطفولة الوسطى

المطلب الأول: تعريف الطفل

الطفل في أبسط تعريفاته هو كل إنسان لا يزيد عمره على أربعة عشر عاما ،فإن الطفل المقصود هو الإنسان ويخرج بذلك كل المخلوقات الأخرى ،كما أنه لا يتجاوز الرابعة عشرة من عمره،وبهذا يخرج من تجاوز هذا العمر ،وهو أمر لم تتفق عليه جميع المراجع ،حيث ظم بعضها مرحلة المراهقة التي تمتد إلى أواخر العقد الثاني من عمر الإنسان فالطفل كما عرفه بعضهم "هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد يعد وعلى ضوء هذا التعريف فإن الطفولة تمتد من الميلاد حتى ما بعد سن العشرين وهي السن التي يبلغ معظم البشر نضجهم البدني الكامل.[1]

المطلب الثاني : تعريف الطفل في مرحلة الطفولة الوسطى

في هذه المرحلة يلتحق الطفل بالصف الأول الابتدائي ويسير النمو في هذه المرحلة بشكل بطيء حتى أن هذه المرحلة تعد مرحلة كمون نسبي في معدل النمو وفي هذه المرحلة تسقط الإنسان المؤقتة وتظهر مرحلة الإنسان الدائمة وبصفة عامة تتصف هذه المرحلة بما يلي:

- النشاط والطاقة الزائدة عند الطفل
- زيادة الاعتماد على النفس والاستقلال عن الوالدين لتحقيق الذات
- اهتمام الطفل بتكوين صداقات وقد يهتم بأصدقائه أكثر من الأفراد أسرته
- يأخذ الأطفال في هذا السن الأمور بجدية من الكبار لذا يجب معاملتهم معاملة تتصف بالثبات وتخلو من التذبذبات [2].

كما تتميز هذه بانتقال الطفل من فترة العجز والاعتماد على الغير إلى الاستقلال التدريجي ومن بيئة المنزل الضيقة إلى بيئة المدرسة في نهاية المرحلة حيث تؤدي الضغوط والتوقعات الثقافية إلى تغيرات هامة في سلوك الطفل فيصبح شخصا مختلفا عما كان عليه

[1] دكتور طارق البكري ،مجلات الأطفال ودورها في بناء الشخصية الإسلامية ،رسالة دكتوراه ،جامعة الإمام الأوازعي ،1999م

[2] عزيز سمارة وآخرون ،سيكولوجية الطفل ،ط3،دار الفكر للطباعة والنشر 1419هـ،/1999 م،ص،19،18.

كما تعرف مرحلة الطفولة المتوسطة بأنها الفترة التي تستمد من سن السادسة حتى نهاية العام التاسع من العمر ،وفيها ينتقل الطفل من البيت إلى المدرسة ،فتتسع دائرة بيئته الاجتماعية ويكتسب الطفل معايير واتجاهات جديدة والطفل في هذه المرحلة يكون مستعدا أن يكون اعتماده على نفسه وأكثر تحملا للمسؤولية ،وهي أنسب مرحلة للنشأة الاجتماعية وغرس القيم التربوية والاجتماعية[1]

المطلب الثالث: مظاهر نمو الطفل في مرحلة المتوسطة .

هناك عدة مظاهر لنمو الطفل في المرحلة المتوسطة أو الوسطى و التي ذكرها الباحث كالتالي:

1-النمو الجسمي:

تعتبر هذه المرحلة العمرية مرحلة نمو بطيء من الناحية الجسمية ،ويقابله النمو السريع للذات ،في هذه المرحلة تتغير الملامح العامة التي كانت تميز تشكل الجسم في مرحلة الطفولة المبكرة ،وتفرق الفروق بين الجنسين بالظهور ،يصل حجم الرأس إلى حجم رأس الراشد ويتغير الشعر الناعم إلى أكثر خشونة ، أما عن الطول فنجد منتصف هذه المرحلة العمرية أي سن 8سنوات يزيد طول الأطراف حوالي 50 بينما طول الجسم نفسه يزيد بحوالي 25 فقط ويزداد طوله بنسبة 5 في السنة، بينما يزداد الوزن 10 في السنة ،يكون الذكور أطول قليلا من الإناث ،بيمننا ينزع الجنسان إلى التساوي في الوزن في نهاية هذه المرحلة و تتساقط الأسنان اللينة وتظهر الأسنان الدائمة ،يبلغ طول الطفل في 6 سنوات ونصف 117.5 سم ووزنه 20.80كغ أما في سن 9سنوات يصل إلى 190سم ووزنه 26.3 كغ [2].

2-النمو الفيزيولوجي:

يتزايد ضغط الدم ويتناقص معدل النبض ،ويزداد طول وسمك الألياف العصبية وعدد الوصلات بينها ولكن سرعة نموها تتناقص عن ذي قبل ،ويقل عدد ساعات النوم بالتدريج ،ويكون متوسط فترة النوم على مدار السنة في سن سابقة حوالي 11 ساعة [3]

[1] عبد الفتاح ويدار،سيكولوجية النمو والارتقاء،دار المعرفةالجامعية1969،ص218.

[2] رأفت محمد بشناق ،سيكولوجيا الأطفال ،دراسة في سلوك الأطفال واظطراباتهم النفسية ،دار النفائس لبنان ،بيروت ،2010،ص ص،85،86.

[3] رأفت محمد بشناق،المرجع السابق ،ص 86.

3-النمو الحركي :

في هذه المرحلة تنمو عضلات الطفل الكبيرة بشكل ملحوظ ،ويمارس ال44 أطفال تبعا لذبك نشاطات حركية زائدة مثل :لعب الكرة ،الجري ،التسلق،الرقص،نط الحبل ،والتوازن كما في ركوب الدراجة ذات عجلتين في حوالي السابعة ويستمر نشاط الطفل حتى يتعب وتتميز حركات الذكور بانعشاقه كيفية (التسلق جري) تكون حركات الإناث أقل كما وكيفا.

وفي بداية هده المرحلة يستطيع الطفل السيطرة على عضلاته الكبيرة سيطرة تامة ويقدر على التحكم فيها ،في حين أن سيطرته على عضلاته الدقيقة بشكل تام لا تحصل إلا في سن الثامنة ولا عجب أن نرى طفل الصف الأول الابتدائي يخلط بين كتابة حرف (م) وحرف (ع) وبين حرف (ب) وحرف (ي) وغيرها من الحروف قريبة الشبه،بسبب عدم نمو عضلات أصابع يديه ،وعدم قدرته على التنسيق بينها وبين عينه ويلاحظ أن كتاباته تبدأ كبيرة ثم يستطيع بعد ذلك أن يصغر خطه.

ويزيد التآزر الحركي بين العينين واليدين ،ويقل التعب ،وتزداد السرعة والدقة ويحب الطفل العمل اليدوي ويحب تركيب الأشياء وامتلاك ما عليه يداه كما يستخدم طين الصلصال في تشكيل أشكال أكثر دقة من تلك التي كان يشكلها في المرحلة السابقة إلا أنها لا تزال غير دقيقة بصفة عامة.

ويزداد رسم الطفل وضوحا فهو يستطيع أن يرسم رجلا ومنزلا وشجرة وما شابه ذلك ونجده يحب الرسم كالألوان ،ويستطيع الطفل أن يعمل الكثير لنفسه ،فهو يحاول دائما أن يلبس ملابسه بنفسه ويشبع حاجاته بنفسه[1].

النمو الحسي :

يظل البصر طويلا حوالي 80 من الأطفال ،بينما 3 منهم فقط لديهم قصر النظر ،ويزداد التوافق البصري اليدوي ،يستمر السمع في طريقه إلى النضج ،إلا أنه مازال غير ناضج تماما ،وتكون حاسة اللمس قوية وأقوى منها عند الراشد ،وتدل بعض البحوث حول الحاسة الكيماوية للذوق والشم ،أن التمييز للطفل في السن السابعة لا تختلف كثيرا عن تمييز الراشد وينمو الإدراك الحسي عن المرحلة السابقة ،فبالنسب لإدراك الزمن يلاحظ أن الطفل في سن السابعة يدرك فصول السنة ،في سن الثامنة يعطي تاريخ اليوم ،بينما يعرف اسم

[1] رأفت محمد بوشناق،المرجع السابق 86.

اليوم والشهر في سن التاسعة ،ويتوقف إدراك الوزن على مدى سيطرة الطفل على أعضائه وعلى خبرته بطبيعة المواد التي تتكون منها الأجسام وتزداد قدرته على إدراك الأعداد فيتعلم العمليات الحسابية الأساسية(الجمع ثم الطرح) في سن السادسة ثم الضرب في السابعة ثم القسمة في الثامنة.

كما أنه يستطيع العد من 0-100 في سن الثامنة ،وتبديل النقود الكبيرة بالصغيرة في سن التاسعة ،كما يستطيع إدراك الألوان قبل سن الخامسة يتعذر على الطفل أن يميز بين الحروف الهجائية المختلفة ومع بداية المدرسة الابتدائية تظهر قدرته على التمييز بين الحروف الهجائية الكبيرة المطبوعة ويستطيع تقليدها ،إلا أنه في أول الأمر يخلط بين الحروف المتشابهة مثل:(ب،ت،ث)،(ج ،ح ،خ)،(د،ذ)،(ر،ز)،(س،ش)،(ص،ض)،(ط ،ظ)،(ع،غ)،ويستطيع الطفل تذوق التوقيع الموسيقي إلا أنه لا يتذوق بعد الأغنية أو اللحن ويستطيع وصف الصور ،ويدرك بعض العلاقات فيها[1]

النمو اللغوي:

يدخل الطفل المدرسة وقائمة مفرداته تضم أكثر من 2500 كلمة وتزداد المفردات بحوالي 50 عن ذي قبل في هذه المرحلة.

وتعتبر هذه المرحلة مرحلة الجمل المركبة الطويلة ،ولا يقتصر الأمر على التعبير الشفوي بل إلى التعبير التحريري ،وتنمو القدرة على التعبير اللغوي التحريري مع مرور الزمن وانتقال الطفل من صف إلى آخر في المدرسة ويلاحظ أنه مما يساعد على طلاقته التعبير التحريري التغلب على صعوبات الخط والهجاء أما القراءة ،فإن استعداد الطفل لها يكون موجودا قبل الالتحاق بالمدرسة ويبدو لك في اهتماماته بالصورة والرسوم والكتب والمجلات والصحف ويحدد جيزلوالآخرين عدة مؤشرات تشير إلى استعداد للقراءة:

- الاتصال العادي (أو المصحح)
- السمع العادي(أو المصحح)
- مستوى الذكاء العادي(عمر عقلي من 6-5 و6 سنوات)
- التآزر الحركي(كما يستدل عليه من الرسم)
- النمو السوي العادي للشخصية

[1] د.كريمان يدير ،الأسس النفسية لنمو الطفل ،ط 2،دار المسيرة ،عمان ،2010،ص 139.

- النمو العادي للغة وفهمها
- سلامة النطق
- سواء السلوك بصفة عامة
- الاهتمام بسماع القصص والقدرة على متابعتها
- القدرة على التركيز ة الانتباه
- القدرة على التوافق مع روتين المدرسة[1].

النمو الاجتماعي:

تستمر عملية النشأة الاجتماعية :

في سن السادسة ،تكون طاقات الأطفال على المعمل الجماعي مازالت محدودة وغير واضحة مشغولا لا أكثر ببديلته الأم "المدرسة" وتتسع دائرة الاتصال الاجتماعي ، ويزداد تشبعها ،وهذا يتطلب أنواعا جديدة من التوافق والطفل في هذه المرحلة مستمتع جدا.

ويذهب الطفل إلى المدرسة ويتوقف سلوكه الاجتماعي في المدرسة مع جماعات أقرانه وفي البيئة المحلية ومع طبقته الاجتماعية على نوع شخصيته التي تمت نتيجة تعلمه في الماضي في المنزل وفي البيئة المحلية وفي دار الحضانة إذا كان قد جربها.

ويكون اللعب جماعيا،ومن خلال اللعب يتعلم الأطفال الكثير من أنفسهم وعن رفاقهم وتتاح لهم فرصة تحقيق المكانة الاجتماعية ومن أهم سمات النمو الاجتماعي ما يلي:

- بزوغ معاني وعلامات جديدة للمواقف الاجتماعية
- يقدر السلوك بحسب المعايير والاتجاهات الاجتماعية وقيم الكبار
- أتساع دائرة الميول والاهتمامات
- نمو الضمير ومفاهيم الصدق والأمانة
- نمو الوعي الاجتماعي والمهارات الاجتماعية
- قد يضطرب السلوك إذا حدث صراع أو معاملة خاطئة من جانب الكبار[2]

[1] د.حامد عبد السلام زهران ،علم نفس النمو ،الطفولة والمراهقين ،ط2،دار المصارف ،1982،ص 229.

[2] د.حامد عبد السلام زهران،المرجع السابق ،ص ص،225،226.

المطلب الرابع: خصائص مرحلة الطفولة المتوسطة

- اتساع الآفاق العقلية المعرفية وتعلم المهارات الأكاديمية في القراءة والكتابة والحساب .
- تعليم المهارات الجسمية اللازمة للألعاب وألوان النشاط العادية
- وضوح فردية الطفل واكتساب اتجاه سليم نحو الذات
- اتساع البيئة الاجتماعية ،الخروج الفعلي إلى المدرسة والمجتمع ،الانضمام لجماعات جدد واطراد عملية النشأة الاجتماعية
- توحد الطفل مع دوره الجنسي
- زيادة الاستغلال عن الوالدين
- يهتم بالنشاط في ذاته بصرف النظر في نتائجه ،هو ممتلئ بالنشاط ولكنه يتعب بسرعة
- يبدأ في الاهتمام برأي الأصدقاء فيه أي أن إرضاء الأصدقاء عنه أهم من إرضاء الآباء والكبار
- تزداد القدرة والثقة في هذه المرحلة نظرا لنموه الإمكانيات الجسمية والعضلية الدقيقة[1]

[1] رأفت محمد بشناق ،سيكولوجيا الأطفال ،دراسة في سلوك الأطفال وإظطراباتهم النفسية ،ط2،لبنان ،بيروت،2010،ص85.

المبحث الثاني:العزلة الاجتماعية.

المطلب الأول:تعريف العزلة الاجتماعية.

1-جيرسون وبيرلمان (1979):عجز الفرد عن بناء علاقات اجتماعية مصحوبا بإحساس مزعج بعدم الارتياح

2-تعريف فشفوش (1983):شعور الفرد بوجود فجوة نفسية تباعد بينه وبين أشخاص وموضوعات مجاله النفسي إلى درجة يشعر معها بافتقاد التقبل والتودد والحب من جانب للآخرين.

3-تعريف دي يونج-جير فيلدوفان(1990):مدى ما يشعر به الفرد من وحدة وانعزال عن الآخرين والابتعاد عنهم وتجنبهم وانخفاض معدل تواصله معهم وقلة عدد معارفه مما يؤدي إلى ضعف شبكة العلاقات الاجتماعية التي ينتمي إليها.

4-اعتمد البحث الحالي التعريف النظري التالي للعزلة الاجتماعية :سلوك لدى الفرد يتسم بضعف أو عدم إقامة علاقات اجتماعية أو بناء صداقة مع الآخرين والتفاعل معهم ،إلى حد كراهية الاتصال بالآخرين وعدم التوافق معهم والابتعاد عن معايشة واقع البيئة المحيطة وعدم الاكتراث بما يحدث فيها.

5-تعريف الجلبي(1978):محصلة عدم توافق الفرد في علاقاته الاجتماعية سواء في محيط الأسرة أو خارجها إذ يفقد الفرد الشعور بالانتماء لجماعته ومحيطه مما يؤدي ذلك إلى انسحابه من الفعاليات التي تعود للتفاعل الاجتماعي[1]

المطلب الثاني : العزلة الاجتماعية ومفاهيم أخرى

هناك تداخل كبير مفهوم العزلة وغيره من المفاهيم الأخرى بالاغترابALIERATION و الاكتئاب DEPRESSION والإنفراد والوحدة النفسية LANELINESS والخجل SHNESS ونذكر هنا :

[1] د.حيدر كريم سكر ،العزلة الاجتماعية لدى طلب المرحلة الاعدادية ،مجلة كلية التربية الأساسية العدد الثامن والأربعون،سنة 2006ا –كلية التربية –ص 120.

1-الاغتراب والعزلة:

يتوافر في الاغتراب والزلة بعض التداخل ،لكنهما يتميزان عن بعضهما ، فكلاهما يمكن أن يكون داخلي أو خارجي المنشأ ، والعزلة أكثر ارتباطا بالمكانية والموضوعية ،أما الاغتراب فيكون مرتبطا بالوجدانية والذاتية أكثر ،وقد وردت العزلة الاجتماعية ضمن مظاهر الاغتراب وأبعاده ،حيث ذكر في كثير من الدراسات أن أبعاد الاغتراب (العجز ،اللامعنى ،اللامعيارية ،الاغتراب عن الذات ،العزلة الاجتماعية[1].

2-الانطواء :

فالانطواء هو الدرجة التي يميل فيها الفرد للانسحاب من الاتصالات الاجتماعية حيث أن الانطوائيين يوجعون مبدئيا نحو التصورات الداخلية والأحكام عن المفاهيم والأفكار بالإضافة إلى أنهم يتسموا بالخجل ،الانعزال ، فهم يظلوا بعيدا وبمضمون عن الآخرين .ويقصد بالانطواء بأنه حالة شعورية يدرك فيها الفرد بسبب انطوائه ،ويميل للابتعاد عن الآخرين وعدم الاحتكاك بهم ولا يشترك في أوجه النشاط المختلفة التي يشترك فيها الآخرين وتتحد مظاهر الانطواء المدرك شعوريا فيما يلي:

الشعور بالوحدة عد المشاركة في الأنشطة ،الميل لانسحاب والهروب،الشعور بالقلق والتوتر ،الإبعاد عن الآخرين [2]

9- الاكتئاب والعزلة:

الشعور بالعزلة قد يدفع إلى التخلص من معاناته عن طريق الانخراط في علاقات اجتماعية فعالة ،أما DEPRESSION الاكتئاب فلا يوجد سوى الاستسلام له ومن هنا تتحدد العلاقة بينهما في ثلاث نقاط :

1-ربما تكون القراءة سببا شائقا في الشعور بالاكتئاب

2-ربما يكون الاكتئاب نتيجة لقلة النشاطات الاجتماعية للفرد

[1] صلاح الدين حمدي محمد عبد العال "فعالية التدغيم الاجتماعي من الرفاق الكبار في حفظ السلوك الانعزالي للطفل" دكتورالفلسفة في التربية ،جامعة الزفاريق ،كلية التربية ،قسم الصحة النفسية 1424هـ.2003م،ص20.

[2] نانسي كمال صالح ،مقياس العزلة الاجتماعية ،مجلة الإرشاد النفسي،المجلد 1،العدد 33،مصر،2012،ص506.

3-ربما يكون كل من الاكتئاب والعزلة الاجتماعية نتيجة لانهيار العلاقات الحميمية وقد ذكر "جاكسون " أن الاكتئاب وما يصاحبه من مشاعر الضجر والفتور يؤدي إلى خفض التفاعلات الاجتماعية للفرد وخوفه وقلقه وضعف ثقته بالآخرين [1].

4-الوحدة النفسية :L'ONELINVSS

قد رآها "فشفوش" أنها إحساس الفرد بوجود فجوة نفسية psycholgical gap

يباعد بينه وبين موضوعات وأشخاص مجاله النفسي ،إلى درجة يشعر فيها بافتقار التقبل والتودد والحب من جانب الآخرين بحيث يترتب عن ذلك حرمان الفرد من أهله الانخراط في علاقات مثمرة ومشبعة مع أشخاص أو موضوعات الوسط الذي يعيش فيه ويمارس دوره من خلاله[2]

المطلب الثالث: أسباب العزلة الاجتماعية و مؤشراتها و مظاهرها.

العوامل التي تسبب العزلة الاجتماعية فمنها عوامل ترتبط بالفرد وأخرى ترتبط بالبيئة الخارجية وهي كما يلي:

1-العوامل المرتبطة بالفرد:

أ/-الخجل:shynees

ويشير الخجل إلى الشعور بعدم الارتياح الشخصي وصعوبة التعبير عن الذات والرغبة في تجنب مواقف التفاعل الاجتماعي ،والخجل قد يرجع إلى مشاعر النقص التي تعتري الشخص أو التأخر الدراسي ومستوى التحصيل ،ومنها تدعيم الآباء لسلوكيات أبناءهم الخجولين مما يجعلهم يتمسكون بسلوك التجنب ،أو افتقاد الشعور بالأمن والطمأنينة وغيرها

ب/- الخوف من المواقف الاجتماعية (الفوبيا الاجتماعية):

الخوف الاجتماعي يولد لدى الأفراد نوعا من القلق يعقبه أو يلازمه اضطراب في السلوك الاجتماعي

[1] صلاح الدين حمدي محمد عبد العال ،مرجع سابق ،ص 21

[2] نانسي كمال صالح ،مرجع سابق ،ص 505.

ج/–ضعف الثقة بالنفس:

وهو يؤثر على المهارات الاجتماعية للأفراد في علاقاتهم الاجتماعية مما يساعد على انفصالهم وانفرادهم وبالتالي إحساسهم بالوحدة.

د/–الحساسية الزائدة:

وهي ترتبط بالخجل ،فالشخص الخجول شديد الحساسية للآخرين

هـ/–معاناة الفرد من بعض العيوب الخلقية:

امتلاكه لبعض الصفات البدنية المتطرفة كالقصر الشديد أو الطول الفائق أو النحافة أو السمنة[1]

2/–العوامل التي ترتبط بالبيئة الخارجية:

ترتبط بالنشأة الأسرية كعدم تفهم الوالدين لرغبات وحاجات الفرد ،كذلك تؤثر ثقافات الوالدين تأثيرا كبيرا في العزلة.

3/– مؤشرات العزلة الاجتماعية :

- سوء التوافق الاجتماعي للفرد في علاقاته مع الآخرين
- تجنب الفرد الاتصالات الاجتماعية
- تجميد دائرة تفاعله الاجتماعي
- هروب الفرد من واقعه الاجتماعي إلى عالمه الذاتي
- عدم قدرته على تطوير علاقات الصداقة
- تبني الفرد معرفة مفادها أن الآخرين قد أهملوه أو تجاهلوه لانقطاعه عنهم لفترة من الزمن[2]

4/– مظاهر العزلة الاجتماعية:

- الشعور بالحساسية للذات ،والكف والتعاسة والانشغال بالذات مع صعوبة تحقيق الاتصال الناجح

[1] محمد مسعد عبد الواحد مطاوع أبو رباح،المرجع السابق،ص44.

[2] خرباش هدى وآخرون ،العزلة الوحدانية والاجتماعية لدى الطالب الجامعي في ضوء بعض المتغيرات ،"مجلة وحدة البحث في تنمية الموارد البشرية الجزء الأول المجلد 9،العدد 2جويلية ،2018،ص 89.

- الشعور بالقلق وعدم الارتياح في المواقف التي تتضمن مراجعة مجموعة من الناس
- زيادة الوعي والانتباه والخوف من تركيز انتباه الآخرين ونقدهم
- الحساسية من النقد بوجه عام
- عدم الثقة في النفس من حيث القدرة على التفاعل مع الآخرين
- عدم القدرة من تكوين صداقات مع الآخرين
- الميل لتجنب العلاقات بين الشخصية مع الآخرين بصفة عامة ،ومع أفراد الجنس الآخر بصفة خاصة
- الميل لقضاء وقت أطول في الانشغال بالذات وتقييمها
- أكثر مبالغة في تأملهم نفسهم لذاتهم
- الميل لقضاء وقت | أقل في الحديث[1]

1-أسر تعتبر مجالات النشاط الرياضي والاجتماعي مضيعة للوقت ،وعلى التلميذ أن يحصل دروسه فقط ويذاكر لينجح ،كذلك ونرجع بعض الأسباب إلى الحالة الاقتصادية للأسرة ،فالأسرة الفقيرة قد تعاني من معاناة في إشباع حاجات الأبناء من ملابس ومصروف ونشاط خارجي

2-جماعة الأقران:وعدم تقبل الأقران قد يخلق للفرد إحساسا بالنبذ والرفض وتكون مخلفاته على نفسه سيئة

3-وهناك عوامل أخرى تتمثل فيما يلي:

تلقي النقد والتوبيخ من الآخرين وربما السخرية ومنها إحباط نشاطات الطفل[2]

المطلب الرابع : النظريات المفسرة للعزلة الاجتماعية.

1/- نظرية التحليل النفسي:

يرى واطسن أن الشعور بالعزلة حالة من الكسب للخبرات المحيطة اللاشعورية التي اكتسبت خلال مرحلة الطفولة المبكرة بسبب مبدأ رفض وإنكار لكل من شأنه أن يؤدي الإعلام ،وهو كسب الأشكال السلوكية المخالفة للمجتمع مما يؤدي إلى الفشل في الحصول على التفاعل الاجتماعي بين الفرد والآخرين ،وإحباط حاجته إلى الانتماء ويؤدي ذلك إلى أن يكسب في نفسه حيرة العزلة

[1] محمد مسعد عبد الواحد مطاوع أبو رباح،المرجع السابق ،ص46.

[2] محمد مسعد عبد الواحد مطاوع أبو رباح ،المرجع السابق/ص،ص،44،45.

ويرى فرويد أن السلوك الاجتماعي يكون دائما محصلة التفاعل بين الأنظمة الثلاثية ولكل منها تأثيرها في تحريك السلوك الاجتماعي للفرد.

أما هورني فيرى أن الفرد يفشل في محاولته للحصول على الهدف والعلاقات المشبعة مع الآخرين فإنه يعزل نفسه ويرفض أن يرتبط بهم ويتحرك بعيدا عنهم ،وعلى الرغم من إشارة هورين إلى دور المؤثرات الثقافية في أثناء التربية إلا أنها لا تهمل العوامل الجسمية البابولوجية إذ نرى إلى أن العوامل البيئية والاجتماعية أكثر المؤثرات في تشكيل سلوك العزلة والأكثر حيوية من بين هذه العوامل هي العلاقات الإنسانية التي يعيشها الفرد في طفولته ،ولاسيما إذ شعر أن حلجته إلى استمرار الأمن والحماية من والديه غير مضمونة تماما مما يؤدي إلى شعوره بالقلق الذي رآه هورني أهم من الدافع الحسي في تقرير السلوك[1]

2/– النظرية السلوكية:

تعتقد النظرية السلوكية بأن السلوك الإنساني ما هو إلا مجموعة من العادات تعلمها الفرد أو اكتسبها في أثناء مراحل نموه المختلفة وهم يرون أن السلوك الغير مقبول ناتج عن أحد العوامل التالية:

أ/–الفشل في اكتساب أو تعلم سلوك آخر

ب/– تعلم أساليب سلوكية غير مناسبة أو مرضية

ج/– مواجهة الفرد بمنبهات جديدة لاستشارة الاستجابة وطبقا لهذه النظرية فإنه من الأسباب التي تقود إلى لجوء بعض الأفراد إلى العزلة الاجتماعية كوسيلة للتوافق النفسي والنقد المستمر والعقاب الشديد بين اللذات يتعرض لهما الأطفال خلال تربيتهم ،فقد ينشأ من ذلك قلق دائم يدفعهم للعزلة ويصبح هذا السلوك وسيلة سهلة يلجؤون لها لتجنب العقاب والتوبيخ الذي يعترضهم والهروب من مشاكل الحياة

كذلك يعتقد أصحاب هذه النظرية أن الإهمال الذي يلقاه الفرد في طفولته المبكرة من والديه أو المحيطين به والمعاملة القاسية في النشأة لا يساعد في تدعيم التعلق بينه وبينهم ويؤدي إلى غياب التفاعل

[1] سوزان عبد الله محمد،"العزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض"،مجلة كلية التربية للبنات،العدد 23،مجلد 4،2012،ص1162

الإيجابي وعدم شعوره بالأمن والطمأنينة وهو ما يقوده إلى تدني مستوى التفاعل الاجتماعي ،مما يؤدي إلى سلبيته وانسحابه من الآخرين وبالتالي شعوره بالعزلة والانطواء[1]

3/– نظرية الذات:

الذات هي جوهر الشخصية ،ومفهوم الذات وهو حجز لزاوية فيها ،وهو الذي ينظم سلوك المسترشد.

ويرى روجر أن السلوك الاجتماعي لا يمكن فهمه من خلال فهم الإنسان كله، وإذ جزئنا وحدته فلا يمكن فهم وتحديد سلوكه الاجتماعي إلا في ضوء المجال الكلي له،فالمجال الظاهري الذي تحدث فيه الظاهرة السلوكية هو الذي يحدد معناها الذي يحدد به السلوك الاجتماعي إزاء الموقف.

وتنظر نظرية الذات إلى الإنسان على أنه كل منظم يتصرف بشكل كلي في المجال الظاهري بدافع التحقيق ،كما تسعى الذات إلى تبني السلوك الذي يواجه بالرفض فإنها تسعى إلى تجنبه،وعندما يكون الفرد في موقف لا تتوافر فيه ظروف التكيف الايجابي تبدأ المتاعب النفسية وسوء التكيف مع الآخرين وفي أنماط السلوك التي تميز سوء التكييف وفيها يميل الفرد أن يكون منعزلا ومنطويا على نفسه[2]

[1] سوزان عبد الله،المرجع السابق ،ص ص،1142،1143

[2] سوزان عبد الله محمد.ص 1143

خلاصة الفصل الثاني :

نستنتج أن الطفل بطبعه نشط و حيوي ، لكن نجد في بعض الأحيان أطفال غير منخرطين في وسط المجتمع ، و نافرين منه مما يؤدي بهم إلى الوصول لما يعرف بالعزلة معتقدين أنهم بهذا يبتعدون عن القلق و التوتر الناتج عن حالتهم دون معرفة و مراعاة المخاطر و العقوبات الناتجة عن هذا التصرف

الإطار التطبيقي للدراسة

جدول (01) يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس :

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	33	%41.25
أنثى	47	%58.75
المجموع	80	%100

يتضح من خلال الجدول أن نسبة الذكور تقدربـ41.25% أما نسبة الإناث فتقدر بـ58.75% ، و السبب في ارتفاع الإناث مقارنة بالذكور هو أننا في كل مرة نختار فيها عينة من قسم في المدرستين الابتدائيتين المختارتين تكون فيها عينة الإناث الممارسات للألعاب أكثر من الذكور و هذا راجع إلى زيادة نسبة الإناث في الأوساط المدرسية

جدول (02) يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي :

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة
السنة الأولى	9	%11.25
السنة الثانية	9	%11.25
السنة الثالثة	19	%23.75
السنة الرابعة	32	%40
السنة الخامسة	11	%13.75
المجموع	80	%100

- يتضح لنا من الجدول أن نسبة تلاميذ السنة الأولى تقدر بـ11.25%، تلاميذ السنة الثانية بـ11.25%، تلاميذ السنة الثالثة بـ23.75% ، السنة الرابعة بـ40% ' أما بالنسبة لتلاميذ السنة الخامسة فتقدر نسبتهم بـ13.75% حيث نلاحظ ارتفاع نسبة تلاميذ السنة الرابعة مقارنة بالسنوات الأخيرة. باعتبارها قاعدة و عقبة يجتازها التلاميذ للانتقال إلى القسم النهائي في الطور الابتدائي ، و هذا لكون البرنامج الدراسي صعب و مكثف و هذا ما يفسر وجود اكتظاظ على مستوى أقسام السنوات الرابعة .

جدول (03) يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للأب :

المستوى التعليمي للأب	التكرار	النسبة
غير متعلم	5	%06.25
ابتدائي	5	%06.25
متوسط	17	%21.25
ثانوي	20	%25
جامعي	33	%41.25
المجموع	80	%100

– يتبين لنا من خلال الجدول أن نسبة الآباء غير المتعلمين تقدر بـ06.25%، الابتدائي بـ06.25%، المتوسط 21.25%، الثانوي 25%،أما الجامعي بـ41.25%كما نلاحظ ارتفاع نسبة هذه الأخيرة و هذا لانخفاض نسبة الأمية في المجتمع الجزائري و هذا راجع إلى مخطط الدولة المكثف لرفع المستوى التعليمي بعد الاستقلال .

جدول (04) يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للأم :

المستوى التعليمي للأم	التكرار	النسبة
غير متعلمة	8	%10
ابتدائي	9	%11.25
متوسط	23	%28.75
ثانوي	24	%30
جامعي	16	%20
المجموع	80	%100

– يتبين لنا من خلال الجدول أن نسبة الأمهات غير المتعلمات تقدر بـ10%، ابتدائي 11.25%، متوسط 28.75%، ثانوي 30%، أما الجامعي فتقدر بـ20% ونلاحظ انخفاض نسبة من لديهن مستوى تعليمي جامعي مقارنة بالآباء و هذا راجع إلى كون الجامعات الجزائرية في وقت ليس ببعيد حكرا على الرجال ، على عكس الآونة الأخيرة حيث لاحظنا انتعاشا معتبرا للجامعات بالإناث.

جدول (05) يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي للعائلة:

المستوى المعيشي للعائلة	التكرار	النسبة
جيد	22	%27.5
متوسط	49	%61.25
ضعيف	9	%11.25
المجموع	80	%100

- يتوضح لنا من الجدول أعلاه أن نسبة الأسر ذات المستوى الجيد تقدر بـ27.5%، المتوسط 61.25%، الضعيف 11.25% حيث نلاحظ أن نسبة الأسر ذوي المستوى المعيشي المتوسط هي الأكبر، و هذا راجع إلى مستوى الدخل الفردي في الجزائر.

جدول (06) : ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية

تلعب(ي) الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
دائما	15	%18.75
أحيانا	59	%73.75
نادرا	06	%7.5
المجموع	80	%100

- يتوضح لنا من الجدول أعلاه أن نسبة أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية بصفة دائمة تقدر بـ18.75%، أحيانا بـ73.75%، نادرا بـ7.5% حيث نلاحظ ارتفاع نسبة من يمارسونها أحيانا وهذا راجع إلى كونهم مطالبين بإجراء فروضهم وواجباتهم المنزلية إلى جانب التحضير المسبق للدروس و الامتحانات و بهذا يمكننا القول أن العامل المتحكم في ممارسة الأطفال لهذه الألعاب هو الدراسة.

جدول (07): الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة في الألعاب الالكترونية

نوع الهاتف الذي تلعب به الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
كوندور	26	%32.5
سامسونغ	23	%28.75
آيفون	19	%23.75
أخرى	12	%15
المجموع	80	%100

- يتضح من خلال الجدول أعلاه أن نسبة أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باستعمال هواتف نوعية كوندور تقدر نسبتهم بـ32.5%سامسوننغ بـ28.75%، آيفون23.75%، أما من يستعملون هواتف من نوعيات أخرى فتقدر بـ15%كما نلاحظ ارتفاع نسبة مستعملي هواتف كوندور هي الأكبر لأنها شركة محلية ، تتلائم مع متطلبات أفراد العينة من حيث أسعارها التي تتناسب مع الدخل الفردي و جودة الصورة و الصوت كما أن أجهزتها تتماشى مع التقنيات الحديثة و العصرية.

جدول (08): المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية

المدة التي تستغرقها(ة) في لعب الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
ساعة واحدة	51	%63.75
ساعتين	18	%22.5
ثلاث ساعات	11	%13.75
المجموع	80	%100

- يتبين لنا من خلال الجدول أن من يمارسون الألعاب لمدة ساعة واحدة تقدر نسبتهم بـ63.75%، ساعتين بـ22.5%، ثلاث ساعات بـ13.75%كما نلاحظ ارتفاع ممارسيها لمدة ساعة واحدة، و بهذا يمكننا القول أن استخدامها من طرف أفراد العينة ليس مكثفا باعتبار أن أغلبهم تقدر مدة لعبهم لها ساعة واحدة مع العلم أن للأطفال ارتباطات دراسية خاصة في فترة الامتحانات .

جدول (09) : الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية

تمارس(ي)الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
كل يوم	8	%10
مرتين في الأسبوع	39	%48.75
مرة في الأسبوع	31	%38.75
مرة في الشهر	2	%2.5
المجموع	80	%100

– يتبين لنا من خلال الجدول أن نسبة الأفراد الذين يمارسون الألعاب يوميا تقدر بـ10%، مرتين في الأسبوع بـ48.75%، مرة في الأسبوع بـ38.75%، مرة في الشهر بـ2.5% كما نلاحظ ارتفاع من يمارسونها مرتين في الأسبوع، و تعود هذه النتائج إلى نوع من أنواع الرقابة التي يفرضها الأولياء على الأطفال طوال فترات الدراسة خوفا من تراجعهم في التحصيل الدراسي و ذلك لطول الوقت الذي يضيعونه في اللعب و إهمال دراستهم و فروضهم وواجباتهم .

جدول (10): الأسباب التي تجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية

تلعب(ي)الألعاب الالكترونية ممن أجل	التكرار	النسبة
التسلية والترفيه	21	%26.25
ملئ الفراغ	19	%23.75
حب الاكتشاف	40	%50
المجموع	80	%100

– يتضح من خلال الجدول أن نسبة ممارسي الألعاب الالكترونية من أجل التسلية والترفيه تقدر بـ26.25% ، ملء الفراغ بـ23.75%، أما حب الاكتشاف تقدر بـ50% حيث نلاحظ ارتفاع نسبة هذا الدافع الأخير مقارنة بالدوافع الأخرى ،إذ تتوافق هذه النتائج مع طبيعة مرحلة الطفولة و خصائصها، فالأطفال يحبون كل ما هو جديد و يتطلعون لاكتشافه

جدول (11): الأمور التي تشد و تجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية

يشدك ويستهويك (ي) في لعب الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
الألوان	5	%6.25
الشخصيات	21	%26.25
الصورة	10	%12.5
بطل اللعبة	21	%26.25
الرسوم	12	%15
الموسيقى	11	%13.75
المجموع	80	%100

– يتبين لنا من خلال الجدول أعلاه أن نسبة شد الألوان لانتباه الأطفال في أللألعاب الالكترونية تقدر بـ 6.25%، الشخصيات بـ26.25%، الصورة بـ12.5%، بطل اللعبة بـ26.25%، الرسوم بـ15%، أما بالنسبة للموسيقى فتقدر بـ13.75% كما نلاحظ أن أكبر نسبة كانت للشخصيات وبطل اللعبة لأنهما العنصران المهمان اللذان يصنعان الإثارة و الحماس و المتعة بحيث يعتبرهما الأطفال رمزا للشجاعة و التفوق و المغامرة و التحدي و المقاومة و هذا ما يجعلهم يقتدون بهاته الأمور .

جدول (12): الأسباب التي تعجب أفراد العينة في بطل الألعاب الالكترونية

يعجبك في بطل الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
قوته	20	%25
ذكائه	37	%46.25
شجاعته	16	%20
جماله	7	%8.75
المجموع	80	%100

– يتضح لنا من الجدول أن إعجاب أفراد العينة بقوة البطل قدرت بنسبة 25%، بذكائه بـ46.25% والتي حازت على أعلى نسبة، أما بالنسبة لشجاعته فتقدر بـ20%، وجماله بـ8.75%، و قد حاز ذكاء البطل أعلى مرتبة لتأثر الأطفال به و رغبتهم الملحة في الامتثال به و اكتساب هاته الميزة .

جدول (13) :ردة فعل أفراد العينة عند انهزامهم في اللعبة

عند انهزامك في اللعبة	التكرار	النسبة
تعيد(ي) اللعبة حتى الفوز	50	%60.5
تركها(ي) وتجربتها(ي) مرة أخرى	15	%18.75
تختار لعبة أخرى وتلعبها	15	%18.75
المجموع	80	%100

– نلاحظ من الجدول الموضح أعلاه أن نسبة أفراد العينة الذين يعيدون اللعبة عند الفشل فيها تقدر بـ60.5%والتي أخذت أعلى نسبة كما نلاحظ تساوي الأفراد الذين يتركونها لتجربتها مرة أخرى مع الذين يختارون لعبة أخرى للعبها بنسبة 18.75% ، و منه نستنتج أن الألعاب الالكترونية تحتوي على عوامل الجذب واسر اللاعب قد تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة الأسرية ، فالطفل يرغب في التعبير عن ذاته فهو يحاول دوما إثبات قدرته على تجاوز أي صعوبات تعترضه ، لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى الفوز ، فالملاحظ أن هذه الألعاب تجعل الطفل يصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح لتحقيقه ، وبهذا تنمو في شخصية الطفل روح التحدي والإصرار على الوصول للهدف وتحقيق النجاح.

جدول (14): الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة

الألعاب المفضلة لديك	التكرار	النسبة
القتالية	10	%12.5
المغامرة	23	%28.75
الرياضية	15	%18.75
الألغاز	23	%28.75
السباقات	09	%11.25
المجموع	80	%100

- يوضح لنا الجدول ان نسبة أفراد العينة الذين يفضلون الألعاب الالكترونية القتالية تقدر بـ12.5%، الرياضية بـ18.75%، السباقات بـ11.25%، أما بالنسبة لألعاب المغامرة وألعاب الألغاز فكانتا الأكثر اختيارا، من طرق مجتمع الدراسة بنسبة تقدر بـ28.75%، و هذا راجع لكونها ألعابا حديثة و متطورة قريبة كل القرب من العالم الحقيقي في رسومها و نوعية صورتها و جودة صوتها و بهذا تجعل الأطفال يميلون إليها و لا يملون منها

جدول (15): شعور أفراد العينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية

تشعر(ي) عند لعب الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
الحماسة والحيوية	29	%36.25
القوة والشجاعة	17	%21.25
الفرح والسرور	29	%36.25
القلق والتوتر	05	%6.25
المجموع	80	%100

- يتبين لنا من خلال الجدول أن نسبة شعور الأطفال بالحماسة والحيوية تقدر بـ36.25%إذ نلاحظ تساويها مع نسبة شعورهم بالفرح والسرور وكانتا أكبر النسبتين اختيارا من طرف أفراد العينة كما أن نسبة من يشعرون بالقوة والشجاعة فتقدر بـ21.25%، أما نسبة القلق والتوتر بـ6.25% ، و تفسر هذه النتائج بخصائص مرحلة الطفولة التي تتمثل في ميلها الشديد للعب و التسلية و بهذا يفرحون و يشعرون بالسرور ما يجعلهم يتحمسون أثناء ممارستهم للألعاب و يكتسبون حيوية كبيرة .

جدول (16): المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب

تتوقف(ي) عن اللعب بأمر من	التكرار	النسبة
الوالدين	37	%46.25
أحد الإخوة	12	%15
بمفردك	31	%38.75
المجموع	80	%100

– يوضح لنا الجدول أن أفراد العينة الذين يتوقفون عن اللعب بطلب من الوالدين تقدر نسبتهم بـ46.25%، الإخوة بـ15%، أما من يتوقفون بمفردهم فتقدر نسبتهم بـ38.75% كما نلاحظ أن نسبة من يتوقفون بطلب من الأولياء هي الأكبر ، و هذا ما يدل على وعي الأولياء بخطورة هذه الألعاب على الجانب النفسي لأطفالهم و هم يدركون أنهم مطالبون بفرض الرقابة الأسرية على الأبناء .

جدول (17): الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب

عند توقفك عن اللعب تشعر (ي) بـ	التكرار	النسبة
العزلة والانفراد	13	%16.25
التوتر والقلق	24	%30
الراحة	39	%48.75
اضطراب في النوم	04	%5
المجموع	80	%100

– نلاحظ من الجدول أن نسبة الأفراد الذين يحسون بالعزلة والانفراد عند التوقف من اللعب تقدر بـ16.25%، بالتوتر والقلق بـ30%، بالراحة بـ48.75%، والتي كانت أكثر النسب اختيارا أما الشعور بالاضطراب في النوم فبنسبة5% ،كما أن الراحة نالت أكبر نسبة و هذا راجع إلى طبيعة الألعاب التي أصبحت تبرمج بمبدأ يعمل على مواكبة سلوكيات الطفل .

جدول (18): ممارسة الألعاب الالكترونية جعلت أفراد العينة ينفردون عن الآخرين .

ممارستك للألعاب الالكترونية جعلتك تنفرد عن الآخرين	التكرار	النسبة
نعم	36	%45
لا	44	%55
المجموع	80	%100

– يبين لنا الجدول أن أغلبية أفراد العينة لم تجعلهم الألعاب الالكترونية ينفردون عن الآخرين وكان ذلك بنسبة55% أما من جعلتهم ينفردون فكانت نسبتهم تقدر بـ45% ، من خلال نتائج الجدول نجد أن الألعاب الالكترونية لم تجعل أفراد العينة ينفردون عن الآخرين بنسبة كبيرة .

جدول (19) : مدى سرحان أفراد العينة بذهنهم أثناء وجودهم في القسم.

هل تسرح(ين) بذهنك وأنت تفكر بهذه الألعاب أثناء وجودك في القسم.	التكرار	النسبة
نعم	17	%21.25
لا	63	%78.75
المجموع	80	%100

- نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة من يسرحون في القسم وهم يفكرون في الألعاب الالكترونية تقدر بـ21.25%وقد غلبت عليها نسبة من لا يسرحون والتي تقدر بـ78.75%.و من هذا نستنتج أن الألعاب الالكترونية لا تعتبر عاملا مشتتا لذهن الأطفال داخل الأقسام .

جدول (20): تفضيل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين .

هل تفضل ممارسة هذه الألعاب على الاختلاط بالآخرين	التكرار	النسبة
نعم	27	%33.75
لا	53	%66.25
المجموع	80	%100

- يتبين لنا من خلال الجدول أن نسبة من يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين تقدر بـ33.75%، أما نسبة من يفضلون الاختلاط بالآخرين قد غلبت وتقدر بـ66.25% .و هذا راجع لطبيعة الأطفال و حبهم للاندماج و الاختلاط بالعالم و هذا لكون الإنسان ذو طبع اجتماعي .

جدول (21): ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

تلعب الألعاب الالكترونية	الجنس			
	ذكر		أنثى	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
دائما	7	%21.21	8	%17.02
أحيانا	24	%72.72	35	%74.46
نادرا	2	%2	04	%8.51
المجموع	33	%100	47	%100

– نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن نسبة21.21%من الذكور يمارسون الألعاب الالكترونية بصفة دائمة، بينما نسبة 72.72%منهم يمارسونها أحيانا، في حين نسبة2% لا يمارسونها إلا نادرا، من جهة أخرى نسبة17.02%من الإناث يمارسن اللعاب الالكترونية بصفة دائمة، بينما نسبة 74.46% منهن يمارسنها أحيانا و8.51% نادرا ما يمارسنها ،حيث نسبة من يمارسونها أحيانا مرتفعة بالنسبة لكل من الجنسين و هذا ما يثبت أن الأطفال يمارسونها عقلانيا .

جدول (22): ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي

تلعب(ي) اللعاب الالكترونية	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
دائما	2	%22.22	2	%22.22	3	%15.78	7	%21.87	1	%9.09
أحيانا	7	%77.77	7	%77.77	14	%73.68	23	%71.87	8	%72.72
نادرا	0	/	0	/	2	%22.22	2	%6.25	2	%18.18
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

– يظهر الجدول رقم(22) أن نسبة22.22%من مستوى السنة الأولى والثانية يمارسون اللعاب الالكترونية دائما، أحيانا بنسبة 77.77%، نادرا بنسبة معدومة، بينما نسبة 15.78% من مستوى السنة الثالثة يمارسون الألعاب الالكترونية دائما، ونسبة73.68% أحيانا،، ونسبة 22.22%نادرا، أما مستوى السنة الرابعة فتقدر نسبة ممارستهم للألعاب الالكترونية بصفة دائمة بنسبة 21.87% ، أحيانا بنسبة 71.87%، نادرا بنسبة 6.25% ، أما بالنسبة للسنة الخامسة فيمارسون الألعاب دائما بنسبة9.09%، أحيانا بـ72.72%، نادرا بـ18.18% ،ونلاحظ أن نسبة الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب أحيانا كانت الكبيرة في كل المستويات التعليمية أي أن المستوى التعليمي ليس له أي تأثير .

جدول (23): ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب

تلعب(ي) اللعاب الالكترونية	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
دائما	1	%20	0	/	3	%17.64	5	%25	6	%18.18
أحيانا	4	%80	3	%60	13	%76.47	14	%70	25	%75.75
نادرا	0	/	2	%40	1	%5.88	1	%5	2	%6.06
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

- يتبين لنا من الجدول أعلاه أن نسبة من يمارسون الألعاب الالكترونية دائما للآباء غير المتعلمين تقدر بـ20%، للأب مستوى ابتدائي بنسبة معدومة، مستوى متوسط 17.64%، مستوى ثانوي بـ25%، أما الجامعي بنسبة 18.18% ،

- كما أن نسبة من يمارسونها أحيانا والأب يكون غير متعلم فتقدر بـ80%، إن كل للأب مستوى تعليمي ابتدائي نسبة 60%، مستوى متوسط بـ76.47%، ثانوي بـ70%، أما الجامعي بـ75.75%.

- كما أن نسبة من يمارسونها نادرا والأب يكون غير متعلم فتكون بنسبة معدومة، الأب مستوى تعليمي ابتدائي بـ40%، مستوى تعليمي متوسط بـ5.88%، مستوى ثانوي بـ5%، أما الجامعي بنسبة6.06% .من النتائج يظهر أن المستوى التعليمي للب لا يؤثر على ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية .

جدول (24): ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأم

تلعب(ي) اللعاب الالكترونية	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
دائما	1	%12.5	1	%11.11	4	%17.39	7	%29.16	2	%12.5
أحيانا	5	%62.5	8	%88.88	19	%82.60	15	%62.5	12	%75
نادرا	2	%25	0	/	0	/	2	%8.33	2	%12.5
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

- يوضح لنا الجدول أن 29.16% من أفراد العينة يلعبون الألعاب الالكترونية دائما ويكون المستوى التعليمي لأمهاتهم ثانوي، 88.88%من أفراد العينة الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي ابتدائي يلعبونها

أحينا، أما 25% من أفراد العينة الذين أمهاتهم غير متعلمات فإنهم يمارسون اللعاب الالكترونية نادرا، نستنتج من خلال المعطيات أن الأطفال يوازنون بين لعب الألعاب والدراسة وليس للمستوى التعليمي للأم تأثير.

جدول (25): ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للعائلة

تلعب(ي) الألعاب الالكترونية	المستوى المعيشي للعائلة					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
دائما	7	%31.81	7	%14.28	1	%11.11
أحيانا	14	%63.63	38	%77.55	7	%77.77
نادرا	1	%4.54	4	%8.16	1	%11.11
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

- يتضح من خلال الجدول أعلاه أن أفراد العينة ذوي المستوى المعيشي الجيد يمارسون الألعاب الالكترونية دائما بنسبة 31.81%، أحيانا بـ63.63%، نادرا بـ4.54%.

- كما أن ذوي المستوى المعيشي المتوسط فيمارسونها دائما بنسبة 14.28%، أحيانا بـ77.55%، نادرا بنسبة 8.16% ، أما بالنسبة لذوي المستوى المعيشي الضعيف فيمارسونها بنسبة 11.11%دائما، أحيانا بـ77.77%، نادرا بـ11.11% ، و من هذا نستنتج أن المستوى المعيشي للعائلة لا يؤثر على ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية .

جدول (26): الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

ما هو نوع الهاتف الذي تلعب به الألعاب الالكترونية	الجنس			
	ذكر		أنثى	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
كوندور	11	%33.33	15	%31.91
سامسونغ	40	%30.30	13	%27.65
بيفون	7	%21.21	12	%25.53
أخرى	5	%15.15	7	%14.89
المجموع	33	%100	47	%100

- يتبين لنا من خلال الجدول أن نسبة 33.33% من الذكور يلعبون الألعاب الالكترونية باستخدام هواتف كوندور، سامسونغ بنسبة30.30%، آيفون بنسبة 21.21%، أما أنواع أخرى من الهواتف فبنسبة 15.15%.

أما عن الإناث فإن 31.91% منهم يستخدمون كوندور، 27.65% سامسونغ، 25.53%آيفون، أما نسبة استخدامهم للهواتف الأخرى فتقدر بـ14.89%. نلاحظ أن النسب كانت متقاربة لكل من الجنسين و بهذا فإن متغير الجنس لا يؤثر على نوع الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة .

جدول (27): الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي

ما هو نوع الهاتف الذي تلعب به اللعاب الالكترونية	المستوى التعليمي									
	السنة الأولى		السنة الثانية		السنة الثالثة		السنة الرابعة		السنة الخامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
كوندور	2	%22.22	2	%22.22	8	%42.10	9	%28.12	5	%45.45
سامسونغ	4	%44.44	2	%22.22	7	%36.84	7	%21.87	3	%27.27
آيفون	0	/	2	%22.22	3	%15.78	13	%40.62	1	%9.09
أخرى	3	%33.33	3	%33.33	1	%5.26	3	%9.37	2	%18.18
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

- نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة 22.22% من مستوى السنة الأولى يلعبون الألعاب الالكترونية باستخدام هواتف من نوع كوندور، سامسونغ بنسبة 44.44% ، لا يستخدمون هواتف أيفون بينما يستخدمون هواتف من أنواع أخرى بنسبة33.33% ، في حين نسبة 22.22% من مستوى السنة الثانية يستخدمون هواتف من نوع كوندور وسامسونغ وآيفون، مستوى السنة الثالثة الذي يلعبون الألعاب الالكترونية باستخدام هواتف كوندور تقدر بـ 42.10%، سامسونغ 36.84%، آيفون 15.78% أنواع أخرى بنسبة 5.26%، أما بالنسبة لمستوى السنة الرابعة، فتقدر نسبة استخدامهم لهواتف كوندور28.12%، سامسونغ بنسبة 21.87%، آيفون 40.62%، هواتف من نوع آخر بنسبة 9.37%بينما نسبة45.45% لمن يستخدمون نوع هواتف كوندور من مستوى السنة الخامسة، نسبة

27.27% سامسونغ، آيفون بنسبة 9.09%، نسبة18.18% لأنواع هواتف أخرى . مما سبق نستنتج أن المستوى التعليمي لا يؤثر على نوع الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة .

جدول (28): الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب

ما هو نوع الهاتف الذي تلعب به اللعاب الالكترونية	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
كوندور	2	%40	1	%20	7	%41.17	8	%40	8	%24.24
سامسونغ	1	%20	2	%40	7	%23.52	4	%20	12	%36.36
آيفون	0	/	1	%20	4	%23.52	5	%25	9	%27.27
أخرى	2	%40	1	%20	2	%11.76	3	%15	4	%12.12
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

– يتضح لنا من الجدول أعلاه أن نسبة 40% من أفراد العينة الذين آباؤهم غير متعلمين يستعملون هواتف من نوع كوندور وأنواع أخرى، من لديهم مستوى تعليمي ابتدائي يستعملون هواتف سامسونغ بنسبة40% في حين أن41.17% من الآباء ذوي المستوى المتوسط و 40% من المستوى الثانوي يستعملون هواتف كوندور كما أن 36.36% ممن لديهم مستوى جامعي يستعملون هواتف سامسونغ .و من هذا نستنتج أن المستوى التعليمي للأب لا يؤثر على الهواتف المستعملة من طرف الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية .

جدول (29):الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأم

ما هو نوع الهاتف الذي تلعب به اللعاب الالكترونية	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
كوندور	3	%37.5	3	%33.33	12	%52.17	4	%16.66	4	%25
سامسونغ	3	%37.5	3	%33.33	4	%17.39	8	%33.33	5	%31.25
آيفون	0	/	0	/	4	%17.39	10	%41.66	5	%31.25
أخرى	2	%25	3	%33.33	3	%13.04	2	%8.33	2	%12.5
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

– يبين الجدول أن52.17%من أفراد العينة الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي متوسط يستخدمون هواتف من نوع كوندور، 37.5%يستخدمون هواتف سامسونغ أمهاتهم غير متعلمات، 41.66%يستخدمون هواتف آيفون أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي ثانوي، 33.33% يستخدمون هواتف من نوع أخرى أمهاتهم ذوات مستوى ابتدائي . و منه فإن المستوى التعليمي للأم لا يؤثر على نوع الهواتف المستعملة من طرف الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية .

جدول (30): الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

ما هو نوع الهاتف الذي تلعب به اللعاب الالكترونية	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
كوندور	2	%9.09	21	%42.85	3	%33.33
سامسونغ	8	%36.36	15	%30.61	0	/
آيفون	12	%54.54	7	%14.28	0	/
أخرى	0	/	6	%27.27	6	%66.66
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

– يتبين لنا من الجدول أن ذوي المستوى المعيشي الجيد يستخدمون هواتف من نوع آيفون للعب الألعاب الالكترونية بنسبة 54.54% وهذا لأن لهم مدخول يسمح بشراء هذا النوع من الهواتف، أما ذوي المستوى المتوسط فإنهم يستخدمون هواتف كوندور بنسبة42.85% لأنها هواتف محلية ذات سعر معقول، من جهة أخرى فإن ذوي المستوى المعيشي الضعيف يستخدمون هواتف من نوع آخر بنسبة 66.66% حسب الظروف والمستوى المادي و أسعار هذه الهواتف . و منه نستنتج أن للمستوى المعيشي تأثير على نوعية الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة .

جدول (31): المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

المدة التي تستغرقها(ي) في لعب الألعاب الالكترونية	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
ساعة واحدة	20	%60.60	31	%65.95
ساعتين	8	%24.24	10	%21.27
ثلاث ساعات	5	%15.15	6	%12.76
المجموع	33	%100	47	%100

- يتضح لنا أن60.60% من الذكور يستغرقون ساعة واحدة في لعب الألعاب الالكترونية، ساعتين بنسبة 24.24% ، ثلاث ساعات بنسبة 15.15%، أما الإناث فيستغرقون ساعة واحدة بنسبة 65.95%ساعتين بنسبة 21.27% ،ثلاث ساعات بنسبة 12.76% و من هذا نستنتج أن متغير الجنس ليس له تأثير في مدة ممارسة الألعاب الالكترونية لدى أفراد العينة.

جدول (32): المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي

المدة التي تستغرقها(ي) في لعب الألعاب الالكترونية	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
ساعة واحدة	7	%77.77	6	%66.66	12	%63.15	21	%65.62	5	%45.45
ساعتين	1	%11.11	1	%11.11	4	%21.05	7	%21.87	5	%45.45
ثلاث ساعات	1	%11.11	2	%22.22	3	%15.78	4	%12.5	1	%9.09
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

- من معطيات الجدول (32) نلاحظ أن77.77% من مستوى السنة الأولى يستغرقون ساعة واحدة في لعب الألعاب الالكترونية وهي أعلى نسبة تليها نسبة 45.45%لأصحاب مستوى السنة الخامسة، حيث يستغرقون ساعتين في اللعب، بعدها نسبة 22.22%لأصحاب مستوى السنة الثانية الذين يستغرقون ثلاث ساعات في اللعب، نستنتج أن الأطفال يهتمون أكثر بدراستهم ويوفقون بين ساعات الدراسة و اللعب .

جدول (33): المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب :

المدة التي تستغرقها(ي) في لعب الألعاب الالكترونية	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
ساعة واحدة	4	%80	3	%60	10	%58.82	11	%55	23	%69.69
ساعتين	1	%20	2	%40	5	%29.41	6	%30	4	%12.12
ثلاث ساعات	0	/	0	/	2	%11.76	3	%15	6	%18.18
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

– تشير معطيات الجدول أن نسبة 80% من أفراد العينة الذين آباؤهم غير متعلمين يستغرقون ساعة واحدة في لعب الألعاب الالكترونية، 40% من الذين آباؤهم ذوي مستوى تعليمي ابتدائي يستغرقون ساعتين، 18.18% من الذين آبائهم ذوي مستوى تعليمي جامعي يستغرقون ثلاث ساعات في اللعب .نستنتج أن اكبر نسبة من الأطفال يستغرقون ساعة واحدة في ممارسة الألعاب الالكترونية مهما اختلف المستوى التعليمي للأب و منه المستوى التعليمي للأب لا يؤثر على المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة هذه الألعاب .

جدول (34): المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأم :

المدة التي تستغرقها(ي) في لعب الألعاب الالكترونية	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
ساعة واحدة	7	%87.5	6	%66.66	12	%52.17	14	%58.33	12	%75
ساعتين	1	%12.5	3	%33.33	6	%26.08	6	%25	2	%12.5
ثلاث ساعات	0	/	0	/	5	%21.73	4	%16.66	2	%12.5
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

– نلاحظ في الجدول أعلاه أن نسبة 87.5% من أفراد العينة الذين أمهاتهم غير متعلمات يستغرقون ساعة واحدة في لعب الألعاب الالكترونية،33.33% من الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي ابتدائي يستغرقون ساعتين في اللعب، و21.73% من الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي متوسط فيستغرقون في اللعب حوالي ثلاث ساعات . و منه فإن المستوى التعليمي للأم لا يؤثر على المدة التي يستغرقها الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية .

جدول (35): المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

المدة التي تستغرقها(ي) في لعب الألعاب الالكترونية	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
ساعة واحدة	12	%54.54	32	%65.30	7	%77.77
ساعتين	7	%31.81	10	%20.40	1	%11.11
ثلاث ساعات	3	%13.63	7	%14.28	1	%11.11
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

– نلاحظ أن أفراد العينة من ذوي المستوى الجيد يستغرقون ساعة واحدة في لعب الألعاب الالكترونية بنسبة 54.54%، ساعتين بنسبة 31.81%، ثلاث ساعات بـ13.63%، أما ذوي المستوى المعيشي المتوسط فيستغرقون ساعة واحدة بنسبة 65.30% ، ساعتين بنسبة 20.40%، ثلاث ساعات بنسبة 13.63%، أما ذوي المستوى المعيشي الضعيف فإنهم يستغرقون ساعة واحدة في اللعب بنسبة 77.77%، كما نلاحظ تساوي مستعمليها لمدة ساعتين وثلاث ساعات بنسبة تقدر بـ11.11% ، و بهذا يمكننا القول أن المستوى المعيشي لا يؤثر على المدة المستغرقة في ممارسة هذه الألعاب .

جدول (36):الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

تمارس (ين) الألعاب الالكترونية	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
كل يوم	2	%6.06	6	%12.76
مرتين في الأسبوع	14	%42.42	25	%53.19
مرة في الأسبوع	16	%48.48	15	%31.91
مرة في الشهر	1	%3.03	1	%2.12
المجموع	33	%100	47	%100

– من خلال الجدول يتبين أن نسبة 48.48%من الذكور يمارسون الألعاب الالكترونية مرة في الأسبوع وهذا لأنهم ينشغلون باللعب في الخارج على عكس الإناث اللواتي يمارسنها مرتين في الأسبوع بنسبة 53.19% لأنهن يمكثن في المنزل بكثرة ، و بهذا يمكننا القول بأنه هناك فروق بين الجنسين في ممارسة هاته الألعاب .

جدول (37): الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي

تمارس(ين) الألعاب الالكترونية	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
كل يوم	0	/	1	%11.11	3	%15.78	3	%9.37	1	%9.09
مرتين في الأسبوع	7	%77.77	1	%11.11	12	%63.15	14	%43.75	5	%45.45
مرة في الأسبوع	2	%22.22	6	%66.66	4	%21.05	14	%43.75	5	%45.45
مرة في الشهر	0	/	1	%11.11	0	/	1	%31.25	0	/
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

- يتضح لنا حسب نتائج الجدول أن نسبة 77.77% من مستوى السنة الأولى يمارسون الألعاب الالكترونية مرتين في الأسبوع، 66.66% من مستوى السنة الثانية يمارسونها مرة في الأسبوع، 63.15% من مستوى السنة الثالثة مرتين في الأسبوع، 43.75% من مستوى السنة الرابعة بمعدل مرة إلى مرتين في الأسبوع، نسبة45.45%من مستوى السنة الخامسة يمارسونها مرة إلى مرتين في الأسبوع ، كما نلاحظ أن نسبة من يمارسونها مرة في الأسبوع و مرتين في الأسبوع جاءت متقاربة مع بعضها البعض و هذا لتشابه عادات الممارسة و القيود و الالتزامات لدى الأطفال و منه نستخلص أن الفئة العمرية ليس لها تأثير على أوقات ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية .

جدول (38): الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب

تمارس(ين) الألعاب الالكترونية	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
كل يوم	0	/	1	%20	0	/	5	%25	2	%6.06
مرتين في الأسبوع	2	%40	2	%40	8	%47.05	9	%45	18	%54.54
مرة في الأسبوع	3	%60	2	%40	9	%52.94	6	%30	11	%33.33
مرة في الشهر	0		0	/	0	/	0	/	2	%6.06
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

- يشير الجدول رقم (38) أن 25% من أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية كل يوم يكون مستوى آبائهم التعليمي ثانوي، 54.54%يمارسونها مرتين في الأسبوع ويكون مستوى الآباء جامعي، 60% يمارسون الألعاب الالكترونية مرة في الأسبوع، حيث أن آبائهم غير متعلمين، 6.06%من يمارسونها مرة في الشهر والمستوى التعليمي لآبائهم جامعي ،و بهذا يمكننا القول أن للمستوى التعليمي للأب تأثير نسبي على ممارسة الأطفال لهاته الألعاب .

جدول (39): الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأم

تمارس(ين) الألعاب الالكترونية	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
كل يوم	1	%12.5	1	%11.11	2	%8.69	4	%16.66	0	/
مرتين في الأسبوع	3	%37.5	6	%66.66	8	%34.78	15	%62.5	7	%43.75
مرة في الأسبوع	4	%50	2	%22.22	12	%52.17	5	%20.83	8	%50
مرة في الشهر	0	/	0	/	1	%4.34	0	/	1	%6.25
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

– يتضح لنا من خلال الجدول أن نسبة 16.66% من أفراد العينة الذين لأمهاتهم مستوى تعليمي ثانوي يمارسون الألعاب الالكترونية كل يوم، نسبة 66.66% الذين لأمهاتهم مستوى تعليمي ابتدائي يمارسونها مرتين في الأسبوع، نسبة 52.17% الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي متوسط يمارسونها مرة في الأسبوع، ونسبة6.25%الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي جامعي يمارسون الألعاب الالكترونية مرة في الشهر. مم سبق نستنتج أن للمستوى التعليمي للأم تأثير نسبي على ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية .

جدول (40): الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي للعائلة

تمارس (ين) الألعاب الالكترونية	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
كل يوم	4	%18.18	4	%8.16	1	%11.11
مرتين في الأسبوع	11	%50	24	%48.97	3	%33.33
مرة في الأسبوع	7	%31.81	19	%38.77	5	%55.55
مرة في الشهر	0	/	2	%4.08	0	/
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

– من الجدول أعلاه نلاحظ أن ذوي المستوى المعيشي الجيد يمارسون الألعاب الالكترونية كل يوم بنسبة 18.18%مرتين في الأسبوع بنسبة 50%، مرة في الأسبوع بـ31.81%، مرة في الشهر منعدمة، أما عن ذوي المستوى المعيشي المتوسط فإنهم يمارسونها كل يوم بنسبة 8.16%، مرتين في الأسبوع بنسبة

48.97%، مرة في الأسبوع بنسبة 38.77%، مرة في الشهر بنسبة 4.08%، أما ذوي المستوى المعيشي الضعيف فإنهم يمارسون الألعاب الالكترونية كل يوم بنسبة 11.11%، مرتين في الأسبوع بـ33.33%، مرة في الأسبوع بـ55.55%، فحين لا يمارسونها مرة في الشهر .و بهذا يمكننا القول أن المستوى المعيشي للعائلة لا يؤثر على أوقات ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية لأنهم يمارسونها بمعدل مرة إلى مرتين في الأسبوع بالنسبة إلى كل المستويات المعيشية .

جدول (41): الأسباب التي تجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

تلعب (ي) الألعاب الالكترونية من أجل	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
التسلية والترفيه	10	%30.30	11	%23.40
ملئ الفراغ	8	%24.24	11	%23.40
حب الاكتشاف	15	%45.45	25	%53.19
المجموع	33	%100	47	%100

– نلاحظ أن 30.30% من الذكور يمارسون الألعاب الالكترونية من أجل التسلية والترفيه، 24.24% من أجل ملئ الفراغ، و45.45%حبا منهم للاكتشاف، في حين أن23.40% من الإناث يمارسنها من أجل التسلية والترفيه، 53.19%، حبا منهم للاكتشاف و 23.40% من أجل ملئ الفراغ .كما نلاحظ ارتفاع نسبة من يمارسونها لحبهم للاكتشاف بالنسبة لكل من الجنسين و هذا راجع لميول الأطفال للتطلع و اكتشاف معلومات جديدة لأن عقولهم تكون مهيأة لاستقبال كل ما هو جديد .

جدول (42) : الأسباب التي تجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي

تلعب(ين) الألعاب الالكترونية من أجل	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
التسلية والترفيه	0	/	0	/	6	%31.57	12	%37.5	3	%27.27
ملئ الفراغ	3	%33.33	0	/	5	%26.31	8	%25	3	%27.27
حب الاكتشاف	6	%66.66	9	%100	8	%42.10	12	%37.5	5	%45.45
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

- يتضح من خلال الجدول أن 66.66% من تلاميذ السنة الأولى يلعبون الألعاب الالكترونية حبا منهم للاكتشاف ،33.33%لملء الفراغ أما 100% من تلاميذ السنة الثانية يلعبونها نتيجة حبهم للاكتشاف، كما أن 42.10%من السنة الثالثة، 37.5%من السنة الرابعة، 45.45% من السنة الخامسة يلعبونها حبا منهم للاكتشاف و هذا راجع إلى ميول الأطفال إلى الاطلاع و اكتشاف كل ما هو جديد .

جدول (43): الأسباب التي تجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب

تلعب(ي)الألعاب الالكترونية من أجل	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
التسلية والترفيه	3	%60	3	%60	3	%17.64	1	%5	11	%33.33
ملئ الفراغ	1	%20	2	%40	4	%23.52	3	%15	9	%27.27
حب الاكتشاف	1	%20	0	/	10	%58.82	16	%80	13	%39.39
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

- يتبين من خلال الجدول أن نسبة 60% من أفراد العينة الذين آباؤهم ذوي مستوى ابتدائي وغير متعلمين يلعبون الألعاب الالكترونية من أجل التسلية والترفيه، نسبة 40% الذين آباؤهم ذوي مستوى ابتدائي يلعبون من أجل ملئ الفراغ، 80% الذين لآبائهم مستوى تعليمي ثانوي يلعبون حبا في الاكتشاف .و هذا لأنه كلما زاد المستوى التعليمي للأب تغيرت الأسباب التي يمارس من أجلها الأطفال الألعاب الالكترونية و بهذا فإن بينهما علاقة نسبية .

جدول (44): الأسباب التي تجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للام

تلعب(ي)الألعاب الالكترونية من أجل	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
التسلية والترفيه	2	%25	2	%22.22	3	%13.04	7	%29.16	7	%43.75
ملئ الفراغ	1	%12.5	2	%22.22	8	%34.78	6	%25	2	%12.5
حب الاكتشاف	5	%62.5	5	%55.55	12	%52.17	11	%45.83	7	%43.75
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

- يظهر لنا الجدول أن أغلب أفراد العينة يلعبون الألعاب الالكترونية حبا في الاكتشاف، الذين آباؤهم غير متعلمين بنسبة62.5%، و55.55% للذين آباؤهم ذوي مستوى تعليمي ابتدائي، 52.17% ذوي مستوى تعليمي متوسط، 45.83% ذوي مستوى تعليمي ثانوي، 43.75%ذوي مستوى تعليمي جامعي والذين يلعبون أيضا من أجل التسلية والترفيه، تليها نسبة 34.78% الذين يلعبون من أجل ملئ الفراغ آباؤهم ذوي مستوى تعليمي متوسط .و منه المستوى التعليمي للأم لا يؤثر على الأسباب التي تجعل الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية .

جدول (45): الأسباب التي تجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

تلعب(ي)الألعاب الالكترونية من أجل	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
التسلية والترفيه	7	%31.81	12	%24.48	2	%22.22
ملئ الفراغ	6	%27.27	11	%22.44	2	%22.22
حب الاكتشاف	9	%40.90	26	%53.06	5	%55.55
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

- يظهر الجدول أعلاه أن31.81% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد، يمارسون الألعاب الالكترونية من أحل التسلية والترفيه، تأتي ممارسة الألعاب من أجل ملئ الفراغ بنسبة 27.27%لدى المستوى المعيشي الجيد، أما ممارسة الألعاب حبا للاكتشاف فبنسبة 55.55% لدى المستوى المعيشي الضعيف والتي تعتبر أعلى نسبة.

من خلال المعطيات المقدمة نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة من المستويات الثلاثة يمارسون الألعاب الالكترونية حبا في الاكتشاف فهذه الألعاب توفر بشكل كبير هذه الميزة لأنها ألعاب حديثة ومتطورة تدفعهم إلى الاكتشاف والمعرفة.

جدول (46): الأمور التي تشد و تجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.

يشدك و يستهويك(ي)في لعب الألعاب الالكترونية من أجل	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
الألوان	2	%6.06	3	%6.38
الشخصيات	7	%21.21	14	%29.78
الصورة	2	%6.06	8	%17.02
بطل اللعبة	16	%48.48	5	%10.63
الرسوم	2	%6.06	10	%21.27
الموسيقى	4	%12.12	7	%14.89
المجموع	33	%100	47	%100

- نلاحظ أن نسب شد انتباه الألوان، والصوت، والرسوم لذكور العينة متساوية وتقدر بـ6.06%، كما أن الشخصيات تستهويهم بنسبة21.21%، بطل اللعبة بـ48.48%، والموسيقى بنسبة 12.12%.

في حين أن الإناث تشدهم الألوان بنسبة 6.38%، الشخصيات بـ29.78%، الصوت بـ17.02%، بطل اللعبة بـ10.63%، الرسوم بـ21.27%، والموسيقى بنسبة 14.89% .

و من هذا نستنتج أن بطل اللعبة يشد الذكور بنسبة أكبر أما الإناث فتستهويهن الشخصيات و هذا لكونها أكثر جذبا للأطفال في الألعاب و الأكثر بروزا و لكونها قدوة يحتذون بها و يعملون على تقليدها .

جدول (47): الأمور التي تشد و تجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي.

يشدك و يستهويك(ي) في لعب الألعاب الالكترونية	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الألوان	1	%11.11	1	%11.11	1	%5.26	2	%6.25	0	/
الشخصيات	1	%11.11	4	%44.44	2	%10.52	9	%28.12	4	%36.36
الصورة	0	/	1	%11.11	5	%26.31	10	%9.37	1	%9.09
بطل اللعبة	1	%11.11	2	%22.22	6	%31.57	3	%31.25	2	%18.18
الرسوم	3	%33.33	1	%11.11	2	%10.52	4	%12.5	2	%18.18
الموسيقى	3	%33.33	0	/	3	%15.78	4	%12.5	1	%9.09
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

- يتضح من خلال الجدول أن33.33% من تلاميذ السنة الأولى تستهويهم الرسوم في اللعبة، 44.44%من السنة الثانية و36.36%من السنة الخامسة تشدهم شخصيات اللعبة، في حين أن 31.57%من السنة الثالثة و31.25% من السنة الرابعة يستهويهم بطل اللعبة .إذن لاحظنا أن نسبة كبيرة من الأطفال تستهويهم شخصيات و بطل اللعبة و هذا راجع إلى إعجابهم بهم و رغبتهم في تقليدهم .

جدول (48): الأمور التي تشد و تجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب.

يشدك و يستهويك(ي) في لعب الألعاب الالكترونية	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الألوان	1	%20	0	/	1	%5.88	0	/	3	%9.09
الشخصيات	1	%20	0	/	4	%23.52	7	%35	9	%27.27
الصورة	1	%20	2	%40	3	%17.64	1	%5	3	%9.09
بطل اللعبة	2	%40	3	%60	4	%23.52	6	%30	6	%18.18
الرسوم	0	/	0	/	1	%5.88	3	%15	8	%24.24
الموسيقى	0	/	0	/	4	%23.52	3	%15	4	%12.12
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

- نلاحظ من الجدول أعلاه أن نسبة20% من أفراد العينة آباؤهم غير متعلمين تشدهم و تستهويهم الألوان في الألعاب الالكترونية، نسبة 35% الذين آباؤهم ذوي مستوى تعليمي ثانوي تشدهم الشخصيات نسبة 40% الذين آباؤهم ذوي مستوى ابتدائي تشدهم الصورة، كما يجذبهم بطل اللعبة بنسبة 60%، أما نسبة 24.24%من الذين لآبائهم مستوى تعليمي جامعي تشدهم الرسوم في الألعاب الالكترونية، في حين 23.52% من الذين آباؤهم ذوي مستوى متوسط تشدهم الموسيقى . و منه فإن المستوى التعليمي للأب لا يؤثر على ما يجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية .

جدول (49): الأمور التي تشد و تجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للام.

يشدك و يستهويك(ي)في لعب الألعاب الالكترونية	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الألوان	0	/	1	%11.11	2	%8.69	0	/	2	%12.5
الشخصيات	1	%12.5	2	%22.22	8	%34.78	4	%16.66	6	%37.5
الصورة	1	%12.5	3	%33.33	2	%8.69	4	%16.66	0	/
بطل اللعبة	4	%50	2	%22.22	5	%21.73	6	%25	4	%25
الرسوم	0	/	1	%11.11	2	%8.69	6	%25	3	%18.75
الموسيقى	2	%25	0	/	4	%17.39	4	%16.66	1	%6.25
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

– من خلال الجدول أعلاه12.5% من أفراد العينة الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي جامعي يشدهم في الألعاب الالكترونية الألوان، والشخصيات بنسبة 37.5%، ونسبة33.33%للذين أمهاتهم ذوات مستوى ابتدائي تستهويهم في الألعاب الالكترونية الصورة، 50% للذين أمهاتهم غير متعلمات يشدهم ويستهويهم بطل اللعبة حيث يرونه قدوة ويرغبون في تقليده، كما تشدهم الموسيقى بنسبة 25%

في حين أن أفراد العينة الذين لأمهاتهم مستوى تعليمي ثانوي فتستهويهم الرسوم بنسبة 25% .إذن فالمستوى التعليمي للأم لا يؤثر على ما يجذب الأطفال في الألعاب الالكترونية .

جدول (50): الأمور التي تشد و تجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب نتغير المستوى المعيشي.

يشدك و يستهويك(ي)في لعب الألعاب الالكترونية	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الألوان	1	%4.54	4	%8.16	0	/
الشخصيات	6	%27.27	11	%22.44	4	%44.44
الصوت	6	%27.27	3	%6.12	1	%11.11
بطل اللعبة	2	%9.09	16	%32.65	3	%33.33
الرسوم	5	%22.72	7	%14.28	0	/
الموسيقى	2	%9.09	8	%16.32	1	%11.11
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

- نلاحظ من خلال الجدول أن27.27%من ذوي المستوى الجيد و44.44%من ذوي المستوى الضعيف تشدهم شخصيات الألعاب الالكترونية في حين أن 27.27%من المستوى الجيد تشدهم الصورة في اللعبة كما أن 32.65% من المستوى المتوسط يشدهم بطل اللعبة .و منه نستنتج أن المستوى المعيشي لا يؤثر على الأمور التي تشد و تجذب انتباه الأطفال أثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية .

جدول (51): الأسباب التي تعجب أفراد العينة في بطل الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.

يعجبك(ي)في بطل الألعاب الالكترونية التي تلعبها(ي)	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
قوته	10	%30.30	10	%21.27
ذكائه	15	%45.45	22	%46.80
شجاعته	8	%24.24	8	%17.02
جماله	0	/	7	%14.89
المجموع	33	%100	47	%100

- يوضح لنا الجدول أن 30.30% من الذكور يعجبهم قوة البطل، 45.45% ذكائه، 24.24% شجاعته، ولا يستهويهم جماله.

كما أن 21.27% من الإناث تعجبهن قوته، 46.80% ذكائه، 17.02% شجاعته و 14.89% يعجبهن جماله .و منه لا يوجد تأثير لمتغير الجنس على أسباب إعجاب أفراد العينة ببطل اللعبة .

جدول (52): الأسباب التي تعجب أفراد العينة في بطل الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي.

يعجبك(ي)في بطل الألعاب الالكترونية التي تلعبها(ي)	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
قوته	1	%11.11	1	%11.11	6	%31.57	9	%28.12	3	%27.27
ذكائه	4	%44.44	7	%77.77	7	%36.84	14	%43.75	5	%45.45
شجاعته	3	%33.33	1	%11.11	3	%15.78	8	%25	1	%9.09
جماله	1	%11.11	0	/	3	%15.78	1	%3.12	2	%18.18
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

- يتوضح لنا من خلال الجدول أن44.44%من السنة الأولى، 77.77%من السنة الثانية، 36.84%من السنة الثالثة، 43.75%من السنة الرابعة، 45.45% من السنة الخامسة يعجبهم ذكاء البطل في حين أن 28.12% من السنة الرابعة تعجبهم قوته، 25% منهم تعجبهم شجاعته و18.18% من السنة الخامسة يعجبهم جماله، نستخلص مما سبق أن قدرة الذكاء نالت أفضل مرتبة فكل الأطفال يرونها على أنها أهم خاصية تجعل اللاعب يفوز في الألعاب فقد ترسخت لديهم هذه الفكرة بعد تلقيهم لبرامج الأطفال والرسوم المتحركة ظنا منهم أنها القدرة الوحيدة التي تضع الفوز والنجاح والتفوق والقوة.

جدول (53): الأسباب التي تعجب أفراد العينة في بطل الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب.

يعجبك(ي) في بطل الألعاب الالكترونية التي تلعبها (ي)	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
قوته	2	%40	1	%20	8	%47.05	3	%15	6	%18.18
ذكائه	2	%40	3	%60	7	%41.17	9	%45	16	%48.48
شجاعته	0	/	0	/	1	%5.88	8	%40	7	%21.21
جماله	1	%20	1	%20	1	%5.88	0	/	4	%12.12
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

- يوضح لنا الجدول رقم(53) أن نسبة 47.05% من أفراد العينة الذين آباؤهم ذوي مستوى تعليمي متوسط تعجبهم قوة البطل في الألعاب الالكترونية التي يلعبونها، نسبة 60% الذين آباؤهم ذوي مستوى تعليمي ابتدائي يعجبهم ذكاء البطل، في حين أن نسبة 40% الذين لآبائهم مستوى تعليمي ثانوي فتعجبهم شجاعة البطل، أما 20% الذين آباؤهم ذوي مستوى تعليمي ابتدائي وغير المتعلمين أيضا فيعجبهم جمال البطل .و منه فإن متغير المستوى التعليمي للأب لا يؤثر على أسباب إعجاب أفراد العينة ببطل اللعبة .

جدول (54): الأسباب التي تعجب أفراد العينة في بطل الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للام.

يعجبك(ي) في بطل الألعاب الالكترونية التي تلعبها (ي)	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
قوته	3	%37.5	0	/	10	%43.47	4	%16.66	3	%18.75
ذكائه	2	%25	6	%66.66	7	%30.43	10	%41.66	12	%75
شجاعته	2	%25	1	%11.11	4	%17.39	8	%33.33	1	%6.25
جماله	1	%12.5	2	%22.22	2	%8.69	2	%8.33	0	/
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

– يظهر لنا الجدول رقم (54) أن نسبة75%من أفراد العينة يعجبهم ذكاء بطل الألعاب الالكترونية يكون مستوى أمهاتهم التعليمي جامعي، تليها نسبة 43.47% الذين مستوى تعلم أمهاتهم متوسط تعجبهم قوة البطل، ثم نسبة33.33%الذين مستوى تعليم أمهاتهم ثانوي تعجبهم شجاعة البطل، أما نسبة 22.22% فيعجبهم جمال البطل حيث أن أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي ابتدائي .و منه المستوى التعليمي للأم لا يؤثر على أسباب إعجاب أفراد العينة ببطل اللعبة .

جدول (55): الأسباب التي تعجب أفراد العينة في بطل الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.

يعجبك(ي)في بطل الألعاب الالكترونية التي تلعبها(ي)	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
قوته	7	%31.81	12	%24.48	1	%11.11
ذكائه	7	%31.81	24	%48.97	6	%66.66
شجاعته	5	%22.72	10	%20.40	1	%11.11
جماله	3	%13.63	3	%6.12	1	%11.11
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

- نلاحظ من الجدول أن48.97% من أفراد العينة من ذوي المستوى المعيشي المتوسط و 66.66%من المستوى المعيشي الضعيف و 31.81% من المستوى المعيشي الجيد يعجبهم ذكاء البطل إلى جانب 31.81% من المستوى الجيد تعجبهم قوته .و قد أخذ الذكاء أكبر نسبة بالنسبة لكل المستويات المعيشية أي أن هذه الأخيرة لا تؤثر على أسباب إعجاب الأطفال ببطل اللعبة .

جدول (56): ردة فعل أفراد العينة عند انهزامهم في اللعبة حسب متغير الجنس.

عند انهزامك في اللعبة	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
تعيدها(ي) اللعبة حتى الفوز	22	%66.66	28	%59.57
تركها(ي) وتجربها(ي) مرة أخرى	5	%15.15	10	%21.27
تختار(ي) لعبة أخرى	6	%18.18	9	%19.14
المجموع	33	%100	47	%100

- يبين لنا الجدول أن 66.66% من الذكور يعيدون اللعبة حتى الفوز عند فشلهم فيها،15.15% يتركونها ويجربونها مرة أخرى، و 18.18% يختارون لعبة أخرى.

- في حين أن59.57%من الإناث يعيدونها حتى الفوز19.14% تختار لعبة أخرى و يتركنها لتجربتها مرة أخرى.

- بخصوص الذكور فإنهم يعيدون اللعبة من الفوز وهذا لرفضهم مبدأ الخسارة والانهزام، أما بالنسبة للإناث فإن الإجابات كانت متقاربة ولم تختلف.

جدول (57): ردة فعل أفراد العينة عند انهزامهم في اللعبة حسب متغير المستوى التعليمي .

يعجبك(ي)في بطل الألعاب الالكترونية التي تلعبها(ي)	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
تعيدها(ي) اللعبة حتى الفوز	7	%77.77	4	%44.44	12	%63.15	20	%62.5	7	%63.63
تركها(ي)وتجربها(ي)مرة أخرى	1	%11.11	2	%22.22	6	%31.57	6	%18.75	0	0
تختار(ي) لعبة أخرى	1	%11.11	3	%33.33	1	%5.26	6	%18.75	4	%36.36
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

– تعطينا قراءة بيانات الجدول أن نسبة 77.77% من السنة الأولى عند انهزامهم في اللعبة يعيدونها حتى الفوز كونهم يحبون التحدي بشكل كبير تلك اللعبة، وعنيدين حيث لا يتوقفون حتى يحققوا الفوز، نسبة22.22% من مستوى السنة الثانية عند انهزامهم يتركون اللعبة ليجربوها مرة أخرى، نسبة 36.36% من مستوى السنة الخامسة يختارون لعبة أخرى عند انهزامهم لأنهم سريعي الملل من تكرار نفس اللعبة، وكذلك أمامهم كم هائل من الألعاب الالكترونية بمختلف الأنواع لتجربتها .

يظهر من نتائج الجدول أن نسبة من يعيدون اللعبة حتى الفوز كانت الأكبر بالنسبة لكل المستويات التعليمية لأن خسارتهم في هذه الألعاب تزيد من عزيمتهم و إصرارهم على تحقيق النجاح و منه متغير المستوى التعليمي ليس له أي تأثير على ردود فعل أفراد العينة عند الخسارة في اللعبة .

جدول (58): ردة فعل أفراد العينة عند انهزامهم في اللعبة حسب متغير المستوى التعليمي للأب.

عند انهزامك في اللعبة	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
تعيدها(ي)اللعبة حتى الفوز	4	%80	3	%60	9	%52.94	11	%55	23	%69.69
تركها(ي)وتجربها(ي)مرة أخرى	0	/	1	%20	2	%11.76	6	%30	6	%18.18
تختار(ي) لعبة أخرى	1	%20	1	%20	6	%35.29	3	%15	4	%12.12
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

– يبين لنا الجدول أن 80% من أفراد العينة الذين آباؤهم غير متعلمين، 60% للذين آباؤهم ذوي مستوى تعليمي ابتدائي، 52.94% مستوى متوسط، 55% مستوى ثانوي، 69.69%مستوى جامعي أن عند انهزامهم في اللعبة يعيدونها حتى الفوز، في حين أن 30% من الذين لآبائهم مستوى تعليمي ثانوي فإنهم يتركونها ليجربونها مرة أخرى، أما 35.29% الذين لآبائهم مستوى تعليمي متوسط فإنهم يختارون لعبة أخرى ليلعبوها .و منه فإن متغير المستوى التعليمي للأب لا يؤثر على رد فعل الأطفال عند انهزامهم في اللعبة .

جدول (59): ردة فعل أفراد العينة عند انهزامهم في اللعبة حسب متغير المستوى التعليمي للام

عند انهزامك في اللعبة	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
تعيدها(ي)اللعبة حتى الفوز	7	%87.5	6	%66.67	13	%56.52	14	%58.33	10	%62.5
تركها(ي)وتجربها(ي)مرة أخرى	0	/	1	%11.11	4	%17.39	7	%29.16	3	%18.75
تختار(ي) لعبة أخرى	1	%12.5	2	%22.22	6	%26.08	3	%12.5	3	%18.75
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

– يبين الجدول أعلاه أن 87.5% من أفراد العينة الذين أمهاتهم غير متعلمات عند انهزامهم يعيدون اللعبة حتى الفوز، كذلك 66.67%من الذين أمهاتهم ذوات مستوى ابتدائي 56.52% مستوى ثانوي،62.5%مستوى جامعي، أما بالنسبة 29.16% الذين لأمهاتهم مستوى تعليمي ثانوي فإنهم يتركونها ليجربوها مرة أخرى، و26.08% الذين لأمهاتهم مستوى متوسط يختارون لعبة أخرى .و منه المستوى التعليمي للأم لا يؤثر على رد فعل الأطفال عند انهزامهم في اللعبة .

جدول (60): ردة فعل أفراد العينة عند انهزامهم في اللعبة حسب متغير المستوى المعيشي.

عند انهزامك في اللعبة	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
تعيد (ي)اللعبة حتى الفوز	13	%59.09	29	%59.18	7	%77.77
تركها(ي)وتجربها(ي)مرة أخرى	5	%22.72	10	%20.40	1	%11.11
تختار(ي) لعبة أخرى	4	%18.18	10	%20.40	1	%11.11
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

– يتوضح لنا من خلال الجدول أعلاه أن 59.09%من ذوي المستوى المعيشي الجيد، 59.18%من ذوي المستوى المتوسط و77.77%من ذوي المستوى الضعيف يعيدون اللعبة عند انهزامهم فيها حتى الفوز .يتبين لنا من خلال الجدول أن نسبة من يعيدون اللعبة حتى الفوز عند انهزامهم فيها كانت الأكبر بالنسبة لكل المستويات المعيشية و هذا راجع إلى عزيمتهم و إصرارهم على النجاح و الفوز في الألعاب و من كل هذا نستنتج أن متغير المستوى المعيشي ليس له تأثير على رد فعل الأطفال عند انهزامهم في اللعبة .

جدول (61): الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس.

الألعاب المفضلة لديك	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
القتالية	8	%24.24	2	%4.25
المغامرة	11	%33.33	12	%25.53
الرياضية	9	%27.27	6	%12.76
الألغاز	1	%3.03	22	%46.80
السباقات	4	%12.12	5	%10.63
المجموع	33	%100	47	%100

- يتبين لنا من الجدول أعلاه أن 24.24% من الذكور يفضلون الألعاب القتالية،33.33%ألعاب المغامرة 27.27%الألعاب الرياضية، 3.03% الألغاز، 12.12%ألعاب السباقات. و نلاحظ أنهم يفضلون ألعاب المغامرة بنسبة كبيرة.

في حين أن الإناث يفضلن ألعاب الألغاز بنسبة 46.80% تليها ألعاب المغامرة بنسبة ثم ألعاب السباقات بـ25.53%ثم الألعاب القتالية بنسبة 10.63% .أما الإناث فيفضلن ألعاب الذكاء و هذا راجع لوجود فروق بين الجنسين و منه متغير الجنس يؤثر على الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة .

جدول (62): الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي.

الألعاب المفضلة لديك	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
القتالية	0	/	0	/	4	%21.05	6	%18.75	0	/
المغامرة	3	%33.33	2	%22.22	6	%31.57	9	%28.12	3	%27.27
الرياضية	2	%22.22	1	%11.11	3	%15.78	6	%18.75	3	%27.27
الألغاز	4	%44.44	5	%55.55	3	%15.78	7	%21.87	4	%36.36
السباقات	0	/	1	%11.11	3	%15.78	4	%12.5	1	%9.09
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

- يتضح من خلال الجدول أن44.44%من السنة الأولى و55.55%من السنة الثانية و36.36%من السنة الخامسة يفضلون الألغاز في حين أن 31.57%من السنة الثالثة و28.12% من السنة الرابعة يفضلون ألعاب المغامرات .و يفضل الأطفال هذين النوعين لكونهما يبرهنان قدرتهم من خلال تجاوز مختلف مراحل اللعبة خاصة أنهم يريدون إثبات إمكانيتهم على تخطي العقبات و قد أصبحت الألعاب الالكترونية

تجسد صورا شبه حقيقية بأبعاد ثلاث و تقنيات عالية الوضوح و الدقة ما يجعلهم ينغمسون في اللعبة و منه متغير المستوى التعليمي يؤثر نسبيا على نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى الأطفال.

جدول (63): الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للأب.

الألعاب المفضلة لديك	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
القتالية	3	%60	2	%40	1	%5.88	1	%5	3	%9.09
المغامرة	1	%20	2	%40	5	%29.41	7	%35	8	%24.24
الرياضية	0	/	1	%20	6	%35.29	6	%30	2	%6.06
الألغاز	1	%20	0	/	1	%5.88	6	%30	15	%45.45
السباقات	0	/	0	/	4	%23.52	0	/	5	%15.15
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

– يتضح من خلال الجدول أن60% من أفراد العينة الذين آبائهم غير متعلمين يفضلون الألعاب القتالية، 40% من أبائهم لديهم مستوى تعليمي ابتدائي يفضلون الألعاب القتالية و40% منهم يفضلون ألعاب المغامرة، 35.29%من الذين مستوى تعليم آبائهم متوسط يفضلون الألعاب الرياضية، كما أن أفراد العينة الذين لآبائهم مستوى تعليم ثانوي يفضلون ألعاب المغامرة، بالإضافة إلى 45.45% من الأبناء الذين آبائهم جامعيين يفضلون الألغاز.و منه متغير المستوى التعليمي للأب لا يؤثر على نوعية الألعاب المفضلة عند الأطفال .

جدول (64): الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للام.

الألعاب المفضلة لديك	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
القتالية	3	%37.50	0	/	3	%13.03	3	%12.50	1	%06.25
المغامرة	2	%25	5	%55.55	4	%17.39	5	%20.83	7	%43.75
الرياضية	1	%12.50	0	/	4	%17.39	7	%29.16	3	%18.75
الألغاز	2	%25	4	%44.44	6	%26.08	6	%25	5	%31.25
السباقات	0	/	0	/	6	%26.08	3	%12.50	0	/
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

- يتبين لنا من خلال الجدول أن 37.50% من أفراد العينة الذين أمهاتهم غير متعلمات يفضلن الألعاب القتالية، 55.55% من الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي ابتدائي يفضلن ألعاب المغامرة، و44.44% يفضلون الألغاز، 29.16% يفضلون الألعاب الرياضية أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي ثانوي، 26.08% يفضلون ألعاب السباقات أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي متوسط .و منه متغير المستوى التعليمي للأم لا يؤثر على الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة .

جدول (65): الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي.

الألعاب المفضلة لديك	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
القتالية	2	%9.09	8	%16.32	0	/
المغامرة	7	%31.81	12	%24.48	4	%44.44
الرياضية	6	%27.27	8	%16.32	1	%11.11
الألغاز	4	%18.18	17	%34.69	2	%22.22
السباقات	3	%13.63	4	%8.16	2	%22.22
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

- يتضح من خلال الجدول أن 31.81% من أفراد العينة من ذوي المستوى المعيشي الجيد يفضلون ألعاب المغامرة، 34.69%من ذوي المستوى المعيشي المتوسط يفضلون الألغاز في حين أن 44.44%من ذوي المستوى المعيشي الضعيف يفضلون ألعاب المغامرات .و هذا راجع إلى اهتمامات و نوعية ألعاب كل مستوى و هذا يدل على تأثير المستوى المعيشي على نوعية الألعاب المفضلة لدى الأطفال .

جدول (66): شعور أفراد العينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.

تشعر(ي) عند لعب الألعاب الالكترونية	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
الحماسة والحيوية	15	%45.45	14	%29.78
القوة والشجاعة	9	%27.27	8	%17.02
الفرح والسرور	9	%27.27	20	%42.55
القلق والتوتر	0	/	5	%10.63
المجموع	33	%100	47	%100

– من خلال الجدول أعلاه يتضح لنا أن نسبة 27.27%من الذكور يشعرون بالقوة والشجاعة، وكذا الفرح والسرور عند لعبهم بالألعاب الالكترونية، 45.45%بالحماسة والحيوية، في حين لا يشعرون بالقلق والتوتر أما الإناث فيشعرن بالحماسة والحيوية بنسبة 29.78%، القوة والشجاعة بنسبة 17.02%، الفرح والسرور بنسبة 42.55%، القلق والتوتر بنسبة 10.63% .كما نلاحظ أن الإناث يشعر بالفرح و السرور بنسبة أكبر أما الذكور فيشعرون بالحماسة و الحيوية و هذا لوجود فروق بين الجنسين و منه متغير الجنس يؤثر على شعور الأطفال عند اللعب بهذه الألعاب .

جدول (67): شعور أفراد العينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي.

تشعر(ي)عند لعب الألعاب لالكترونية	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الحماسة والحيوية	3	%33.33	3	%33.33	4	%21.05	13	%40.62	6	%54.54
القوة والشجاعة	3	%33.33	3	%33.33	5	%26.31	6	%18.75	0	/
الفرح والسرور	2	%22.22	3	%33.33	8	%42.10	12	%37.50	4	%36.36
القلق والتوتر	1	%11.11	0	/	2	%10.52	1	%3.12	1	%9.09
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

– يتبين لنا من خلال الجدول أن 54.54%من أصحاب مستوى السنة الخامسة يشعرون بالحماسة والحيوية أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية وهو الشعور الذي تصدر المركز الأول. الشعور بالفرح والسرور بنسبة 42.10%في المركز الثاني لدى ذوي مستوى السنة الثالثة وهذا حسب ما تظهر معطيات الجدول أعلاه ويأتي من يشعرون بالقوة والشجاعة في المركز الثالث لدى أصحاب مستوى السنة الأولى والثالثة بنسبة 33.33% في حين يأتي القلق والتوتر في المركز الرابع بنسبة 11.11%لدى أصحاب السنة الأولى.

نستخلص مما سبق أن الألعاب الالكترونية تؤثر بالإيجاب أكثر من السلب بالنسبة للمستويات التعليمية الخمسة .أي أن متغير المستوى التعليمي لا يؤثر على شعور أفراد العينة عند اللعب بهذه الألعاب .

جدول (68): شعور أفراد العينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب.

تشعر(ي)عند لعب الألعاب لالكترونية	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الحماسة والحيوية	1	%20	1	%20	9	%52.94	6	%30	12	%36.36
القوة والشجاعة	1	%20	1	%20	3	%17.64	6	%30	6	%18.18
الفرح والسرور	2	%40	3	%60	5	%29.41	8	%40	11	%33.33
القلق والتوتر	1	%20	0	/	0	/	0	/	4	%12.12
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

– تظهر معطيات الجدول أن أفراد العينة الذين لآبائهم مستوى تعليمي متوسط يشعرون عند لعب الألعاب الالكترونية بالحماسة والحيوية بنسبة 52.94%، أما الذين آبائهم مستوى تعليمي ثانوي فيشعرون بالقوة والشجاعة بنسبة 30% والذين آبائهم مستوى ابتدائي يشعرون بالفرح والسرور بنسبة 60% بينما نسبة 12.12% يشعرون عند اللعب بالقلق والتوتر يكون المستوى التعليمي لآبائهم جامعي .و منه المستوى التعليمي للأب لا يؤثر على شعور أفراد العينة عند اللعب .

جدول (69): شعور أفراد العينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للام.

تشعر(ي)عن لعب الألعاب لالكترونية	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الحماسة الحيوية	4	%50	2	%22.22	9	%39.13	8	%33.33	6	%37.50
القوة والشجاعة	2	%25	1	%11.11	6	%26.08	6	%25	2	%12.50
الفرح والسرور	2	%25	5	%55.55	8	%34.78	7	%29.16	6	%37.50
القلق والتوتر	0	/	1	%11.11	0	/	3	%12.50	2	%12.50
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

– تشير معطيات الجدول أن نسبة 11.11% من أفراد العينة الذين أمهاتهم غير متعلمات عند لعب الألعاب الالكترونية يشعرون بالحماسة والحيوية، 26.08% الذين لأمهاتهم مستوى تعليمي متوسط يشعرون بالقوة والشجاعة، 55.55%الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي ابتدائي يشعرون بالفرح والسرور أما نسبة

12.50% الذين لأمهاتهم مستوى تعليمي ثانوي وجامعي فيشعرون بالقلق والتوتر. و منه المستوى التعليمي للأم لا يؤثر على شعور الأطفال أثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية .

جدول (70): شعور أفراد العينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.

تشعر(ي)عن لعب الألعاب لالكترونية	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الحماسة الحيوية	12	%54.54	16	%32.65	1	%11.11
القوة والشجاعة	0	/	15	%30.61	2	%22.22
الفرح والسرور	7	%31.81	16	%32.65	6	%66.66
القلق والتوتر	3	%13.63	2	%4.08	0	/
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

- يتضح لنا من الجدول أعلاه أن 54.54% من ذوي المستوى المعيشي الجيد،32.65%من المستوى المعيشي المتوسط يشعرون بالحماسة والحيوية عند اللعب في حين أن 32.65%من المستوى المعيشي المتوسط و66.66% من المستوى المعيشي الضعيف يشعرون بالفرح والسرور عند لعب الألعاب الالكترونية .و هذا لشعورهم بالحيوية و الحماسة جراء قصة اللعبة التي تعمل على زيادة الفرح و السرور إذ تعد هاته العوامل جزءا رئيسيا يحققه اللاعبون من خلال اللعب و هذا يدل على عدم تأثير متغير المستوى المعيشي على شعور أفراد العينة أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية .

جدول (71): المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب حسب متغير الجنس.

تتوقف(ي) عن اللعب بأمر من	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
الوالدين	16	%48.48	21	%44.68
أحد الإخوة	4	%12.12	8	%17.02
بمفردك	13	%39.39	18	%38.29
المجموع	33	%100	47	%100

- يبين لنا الجدول أن الذكور يتوقفون عن اللعب بأمر من الأولياء بنسبة48.48%، من أحد الإخوة بـ12.12%، أما 39.39%يتوقفون بمفردهم، كما أن 44.68% من الإناث يتوقفن بأمر من الوالدين، 17.02%بأمر من أحد الإخوة و38.29% يتوقفن بمفردهن ، و من هذا نلاحظ أن الوالدين هما المسؤولان عن توقف الأطفال عن اللعب لكلا الجنسين أي أن متغير الجنس لا يؤثر على المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب .

جدول (72): المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب حسب متغير المستوى التعليمي.

تتوقف(ي) عن اللعب بأمر من	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الوالدين	3	%33.33	2	%22.22	10	%52.63	17	%53.12	5	%45.45
أحد الإخوة	2	%22.22	0	/	3	%15.78	3	%9.37	4	%36.36
بمفردك	4	%44.44	7	%77.77	6	%31.57	12	%37.50	2	%18.18
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

- يظهر لنا من خلال الجدول أن 52.63% من مستوى السنة الثالثة و 53.12% من مستوى السنة الرابعة و 45.45% من مستوى السنة الخامسة يتوقفون عن اللعب بأمر من الوالدين، في حين أن 44.44% من مستوى السنة الأولى و77.77% من مستوى السنة الثانية يتوقفون عن اللعب بمفردهم لأنهم يتمتعون بحرية أكبر أثناء ممارستهم لهذه الألعاب بحكم سنهم و عدم تقيدهم الكبير بالدروس ،في حين أن المستويات الأخرى يسرفون في اللعب ما يستدعي الآباء للتحكم في ممارسة أبنائهم للألعاب أي أن متغير المستوى التعليمي يؤثر على المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب .

جدول (73): المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب حسب تغير المستوى التعليمي للأب.

تتوقف(ي) عن اللعب بأمر من	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الوالدين	1	%20	4	%80	9	%52.94	10	%50	13	%39.39
أحد الإخوة	3	%60	0	/	0	/	0	/	9	%27.27
بمفردك	1	%20	1	%20	8	%47.05	10	%50	11	%33.33
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

– يتضح من خلال الجدول أن أفراد العينة الذين لآبائهم مستوى تعليمي ابتدائي يتوقفون عن اللعب بالألعاب الالكترونية بأمر من الوالدين بنسبة 80%، أما الذين آباؤهم غير متعلمين فيتوقفون بأمر من أحد الإخوة بنسبة 60%، بينما الذين لآبائهم مستوى تعليمي ثانوي فيتوقفون عن اللعب بمفردهم بنسبة 50% .و منه متغير المستوى التعليمي للأب لا يؤثر على المسؤول عن توقف الأطفال عن ممارسة الألعاب الالكترونية .

جدول (74): المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب حسب متغير المستوى التعليمي للام.

تتوقف(ي) عن اللعب بأمر من	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الوالدين	1	%12.50	6	%66.66	9	%39.13	11	%45.83	10	%62.50
أحد الإخوة	2	%25	0	/	4	%17.39	3	%12.50	3	%18.75
بمفردك	5	%50	3	%33.33	10	%43.47	10	%41.66	3	%18.75
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

– يظهر الجدول رقم(74) أن 66.66% من أفراد العينة الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي ابتدائي يتوقفون عن اللعب بأمر من الوالدين، 25% يتوقفون بأمر من أحد الإخوة تكون أمهاتهم غير متعلمات،43.47% يتوقفون عن اللعب بمفردهم تكون أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي متوسط، ومنه فإن المستوى التعليمي للأم بنسبة قليلة سلوكيات أطفالهم .من النتائج نجد أن المستوى التعليمي للأم يؤثر نسبيا على المسؤول عن توقف الأطفال عن اللعب .

جدول (75): المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب حسب متغير المستوى المعيشي .

تتوقف(ي) عن اللعب بأمر من	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
الوالدين	10	%45.45	24	%48.97	3	%33.33
أحد الإخوة	5	%22.72	7	%14.28	0	/
بمفردك	7	%31.81	18	%36.73	6	%66.66
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

– يوضح لنا الجدول أن أفراد العينة من ذوي المستوى الجيد يتوقفون عن اللعب بأمر من الوالدين بنسبة 45.45%، بأمر من أحد الإخوة بـ22.72% أما من يتوقفون بمفردهم فبنسبة 31.81%، أما ذوي

المستوى المعيشي المتوسط فيتوقفون بأمر من الوالدين بنسبة 48.97%من أحد الإخوة بـ14.28%، أما من يتوقفون بمفردهم فبنسبة 36.73%.

كما أن ذوي المستوى المعيشي الضعيف يتوقفون بأمر من الوالدين بنسبة 33.33%ولا يتوقفون بأمر من أحد الإخوة كما أنهم يتوقفون بمفردهم بنسبة 66.66% .و بهذا يمكننا القول أن للمستوى المعيشي تأثير نسبي على المسؤول عن توقف الأطفال عن اللعب .

جدول (76): الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير الجنس.

عند توقفك(ي) عن اللعب تشعر بـ:	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
العزلة والإنفراد	4	%12.12	9	%19.14
التوتر والقلق	9	%27.27	15	%31.91
الراحة	18	%54.54	21	%44.68
اضطراب في النوم	2	%6.06	2	%4.25
المجموع	33	%100	47	%100

– يوضح لنا الجدول أن الذكور يحسون عند توقفهم عن اللعب بالعزلة والانفراد بنسبة 12.12% بالتوتر والقلق بـ27.27%، بالراحة بنسبة 54.54%، بالاضطراب في النوم بـ6.06%.

– أما الإناث فيشعرن بالعزلة والانفراد بنسبة 19.14%، بالتوتر والقلق بـ31.91% بالراحة بـ44.68%، بالاضطراب في النوم بنسبة 4.25%.من هذا نستنتج أن أغلبية أفراد العينة من كلا الجنسين تشعر بالراحة عند توقفها عن اللعب وبهذا نقول أن متغير الجنس لا يؤثر على الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب.

جدول (77): الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى التعليمي.

عند توقفك(ي) عن اللعب تشعر بـ:	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
العزلة والإنفراد	0	/	1	%11.11	4	%21.05	7	%21.87	1	%9.09
التوتر والقلق	3	%33.33	2	%22.22	6	%31.57	6	%28.12	4	%36.36
الراحة	6	%66.66	5	%55.55	7	%36.84	16	%50	5	%45.45
اضطراب في النوم	0	/	1	%11.11	2	%22.22	0	/	1	%9.09
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

- يتضح من خلال الجدول أن 66.66%من تلاميذ السنة الأولى، 55.55%من السنة الثانية، 36.84%من السنة الثالثة، 50% من السنة الرابعة، 45.45%من السنة الخامسة يشعرون بالراحة عند توقفهم عن اللعب، في حين أن 11.11%من السنة الثانية، 21.05%من السنة الثالثة، 21.87%من السنة الرابعة، 9.09% من السنة الخامسة ،فقط لا شيء ممن يحسون بالعزلة والانفراد مع العلم أن تلاميذ السنة الأولى لا ينعزلون وقدرت نسبة انعزالهم بـ0 %.يتبين لنا من خلال الجدول أن أغلبية أفراد العينة من كل المستويات التعليمية يشعرون بالراحة عند توقفهم عن اللعب ومن المستوى التعليمي لا يؤثر على الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند توقفهم عن اللعب.

جدول (78): الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى التعليمي للأب.

عند توقفك(ي) عن اللعب تشعر بـ:	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
العزلة والإنفراد	1	%20	2	%40	5	%29.41	1	%5	4	%12.12
القلق والتوتر	3	%60	1	%20	5	%29.41	7	%35	8	%24.24
الراحة	1	%20	2	%40	7	%41.17	12	%60	17	%51.51
اضطراب في النوم	0	/	0	/	0	/	0	/	4	%12.12
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

- يشير الجدول أعلاه أن 40% من أفراد العينة يشعرون عند توقفهم عن اللعب بالعزلة والانفراد مستوى تعليم آبائهم ابتدائي، 60% يشعرون بالتوتر والقلق آباؤهم غير متعلمين،60% يشعرون عند توقفهم عن اللعب بالراحة يكون المستوى التعليمي لآبائهم ثانوي، في حين نسبة 12.12% يشعرون باضطراب في النوم ويكون المستوى التعليمي لآبائهم جامعي.مما سبق يتضح أن المستوى التعليمي للأب لا يؤثر بشكل كبير على الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند توقفهم عن اللعب.

جدول (79): الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى التعليمي للام.

عند توقفك(ي) عن اللعب تشعر بـ:	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
العزلة والإنفراد	0	/	2	%22.22	3	%13.04	6	%25	2	%12.50
القلق والتوتر	4	%50	3	%33.33	8	%34.78	6	%25	3	%18.75
الراحة	4	%50	4	%44.44	10	%43.47	12	%50	9	%56.25
اضطراب في النوم	0	/	0	/	2	%8.69	0	/	2	%12.50
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

- يتضح من خلال الجدول أن 22.22% من أفراد العينة الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي ابتدائي يشعرون بالعزلة والانفراد عند توقفهم عن اللعب،50% من أفراد العينة الذين أمهاتهم غير متعلمات فيشعرون بالقلق والتوتر، 56.25% فيشعرون بالراحة ويكون مستوى أمهاتهم جامعي، في حين أن 12.50% يشعرون باضطراب في النوم يكون مستوى أمهاتهم جامعي.

نستخلص من نتائج الجدول أن المستوى التعليمي للأم له تأثير نسبي على شعور الأطفال، كما أن الألعاب الالكترونية لا تثير العزلة لدى الأطفال.

جدول (80): الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى المعيشي للعائلة.

عند توقفك(ي) عن اللعب تشعر بـ:	المستوى المعيشي للعائلة					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
العزلة والإنفراد	3	%13.63	9	%18.36	1	%11.11
القلق والتوتر	8	%36.36	14	%28.57	2	%22.22
الراحة	9	%40.90	24	%48.97	6	%66.66
اضطراب في النوم	2	%9.09	2	%4.08	0	/
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

– يتبين لنا من خلال الجدول الموضح أعلاه أن أفراد العينة من ذوي المستوى الجيد يحسون عند توقفهم عن اللعب بالعزلة والانفراد بنسبة 13.63%، بالقلق والتوتر بـ36.36%، بالراحة بـ40.90%، والاضطراب في النوم بنسبة9.09%.

– كما أن ذوي المستوى المعيشي المتوسط يشعرون بالعزلة والانفراد بنسبة 18.36%، بالقلق والتوتر بـ28.57%، بالراحة بـ48.97%، بالاضطراب في النوم بنسبة 4.08%.

– كما أن ذوي المستوى المعيشي الضعيف فيشعرون بالعزلة والانفراد بنسبة 11.11%، بالقلق والتوتر بـ22.22%، بالراحة بـ66.66%، كما أنهم لا يشعرون بالاضطراب في النوم،ومنه المستوى المعيشي للعائلة لا يؤثر على الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند توقفهم عن اللعب إذ أن أغلبية الأطفال من كل المستويات المعيشية يحسون بالراحة عند توقفهم عن اللعب.

جدول (81): ممارسة الألعاب الالكترونية جعلت أفراد العينة ينفردون عن الآخرين حسب متغير الجنس.

ممارستك للألعاب الالكترونية جعلتك تنفرد عن الآخرين	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	17	%51.51	19	%40.42
لا	16	%48.48	28	%59.57
المجموع	33	%100	47	%100

– يتبين لنا من الجدول أعلاه أن الألعاب الالكترونية جعلت الذكور ينفردون عن الآخرين بنسبة 51.51% ولم تجعلهم ينفردون بنسبة 48.48%.

– كما أن الجدول يوضح لنا أن الألعاب الالكترونية جعلت الإناث ينفردن بنسبة 40.42%

ولم تجعلهن ينفردن بنسبة 59.57%.من الجدول نجد أن الذكور ينفردون بنسبة اكبر من الإناث وهذا لكون الذكور أكثر انغلاقا على أنفسهم من الإناث كما أن اغلب الألعاب تبرمج خصيصا للذكور ومنه متغير يؤثر على انفراد أفراد العينة عن الآخرين.

جدول (82): ممارسة الألعاب الالكترونية جعلت أفراد العينة ينفردون عن الآخرين حسب متغير المستوى التعليمي.

ممارستك للألعاب الالكترونية جعلتك تنفرد عن الآخرين	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	2	%22.22	2	%22.22	10	%52.63	17	%53.12	5	%45.45
لا	7	%77.77	7	%77.77	9	%47.36	15	%46.87	6	%54.55
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

- يتبين لنا من الجدول أن نسبة 53.12%من مستوى السنة الرابعة جعلتهم ممارسة الألعاب الالكترونية ينفردون عن الآخرين، في حين أن 77.77%من مستوى السنة الأولى والثانية لم تجعلهم ينفردون عن الآخرين.

نستخلص من هذا أنه لم يكن للألعاب الالكترونية أثر سلبي على حياة الأطفال واحتكاكهم بالعالم الخارجي.

جدول (83): ممارسة الألعاب الالكترونية جعلت أفراد العينة ينفردون عن الآخرين حسب متغير المستوى التعليمي للأب.

ممارستك للألعاب الالكترونية جعلتك تنفرد عن الآخرين	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	4	%80	3	%60	9	%52.94	5	%25	15	%45.45
لا	1	%20	2	%40	8	%47.05	15	%75	18	%54.54
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

- يتضح من الجدول رقم (83) أن80% من أفراد العينة الذين آباؤهم غير متعلمين، 60% الذين آباؤهم ذوي مستوى ابتدائي،52.94% الذين آباؤهم ذوي مستوى متوسط، 25% الذين آباؤهم ذوي مستوى ثانوي، 45.45%الذين آباؤهم ذوي مستوى جامعي جعلتهم ممارسة الألعاب الالكترونية ينفردون عن الآخرين في حين أن75% من أفراد العينة الذين آباؤهم ذوي مستوى ثانوي لم تجعلهم الألعاب الالكترونية

ينفردون.يتضح مما سبق انه كلما زاد المستوى التعليمي للأب قلت نسبة انفراد أفراد العينة عن الآخرين ومنه متغير المستوى التعليمي للأب يؤثر على انفراد الأطفال عن الآخرين.

جدول (84): ممارسة الألعاب الالكترونية جعلت أفراد العينة ينفردون عن الآخرين حسب متغير المستوى التعليمي للام.

ممارستك للألعاب الالكترونية جعلتك تنفرد عن الآخرين	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	3	%37.50	6	%66.66	10	%43.47	9	%37.50	8	%50
لا	5	%62.50	3	%33.33	13	%56.52	15	%62.50	8	%50
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

- يتبين لنا من الجدول أن الذين جعلتهم الألعاب الالكترونية ينفردون عن الآخرين هم من أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي ابتدائي وقدرت نسبتهم بـ66.66%، بينما الذين لم تجعلهم الألعاب الالكترونية ينفردون هم الذين لأمهاتهم مستوى تعليمي ثانوي والغير متعلمين بنسبة 62.50%.من النتائج نستخلص أن متغير المستوى التعليمي للام لا يؤثر على انفراد أفراد العينة عن الآخرين.

جدول (85): ممارسة الألعاب الالكترونية جعلت أفراد العينة ينفردون عن الآخرين حسب متغير المستوى المعيشي

ممارستك للألعاب الالكترونية جعلتك تنفرد عن الآخرين	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	10	%45.45	22	%44.89	4	%44.44
لا	12	%54.54	27	%55.10	5	%55.55
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

- يوضح لنا الجدول أن 45.45% من أفراد العينة ذوي المستوى المعيشي الجيد جعلتهم الألعاب الالكترونية ينفردون عن الآخرين أما 54.54% فلم تجعلهم ينفردون.

- يوضح لنا الجدول أن 55.10%من ذوي المستوى المعيشي المتوسط لا تجعلهم الألعاب الالكترونية ينفردون عن الآخرين أما 44.89% فجعلتهم ينفردون عن الآخرين.

– أما ذوي المستوى المعيشي الضعيف فجعلتهم ينفردون عن الآخرين بـ44.44%، فحين لم تجعلهم ينفردون عن الآخرين بنسبة 55.55%.مما سبق نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة من كل المستويات المعيشية لا ينفردون عن الآخرين أي أن متغير المستوى المعيشي للعائلة لا يؤثر على انفراد الأطفال عن الآخرين.

جدول (86) : مدى سرحان أفراد العينة بذهنهم أثناء وجودهم في القسم حسب متغير الجنس.

هل تسرح(ين) بذهنك وأنت تفكر بهذه الألعاب أثناء وجودك في القسم	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	10	%30.30	7	%14.89
لا	23	%69.69	40	%85.10
المجموع	33	%100	47	%100

– يبين الجدول أعلاه أن 30.30%من الذكور يسرحون بذهنهم وهم يفكرون في الألعاب الالكترونية أثناء تواجدهم في القسم أما 69.69%فلا يفكرون فيها.

– كما أن 14.89% من الإناث يسرحن داخل القسم وهن يفكرن فيها أما 85.10%فلا يفكرن فيها.من أعلاه نجد أن أغلبية أفراد العينة من كلا الجنسين لا يسرحون بأذهانهم وهم يفكرون بالألعاب الالكترونية في القسم أي أن متغير الجنس لا يؤثر على تشتيت انتباه الأطفال بالتفكير في الألعاب الالكترونية أثناء تواجدهم في القسم.

جدول (87) : مدى سرحان أفراد العينة بذهنهم أثناء وجودهم في القسم حسب متغير المستوى التعليمي.

هل تسرح(ين) بذهنك وأنت تفكر بهذه الألعاب أثناء وجودك في القسم	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	3	%33.33	3	%33.33	16	%84.21	5	%15.62	3	%27.27
لا	6	%66.66	6	%66.66	3	%15.78	27	%84.37	8	%72.72
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

- نلاحظ من خلال الجدول أن 66.66% من أفراد العينة من السنة الأولى، 66.66%من السنة الثانية، 84.37%من السنة الرابعة، 72.72%من السنة الخامسة لا يسرحون بذهنهم وهم يفكرون في الألعاب الالكترونية أثناء تواجدهم في القسم.

- كما أن 84.21% من تلاميذ السنة الثالثة يسرحون بذهنهم في القسم وهم يفكرون بهذه الألعاب.مما سبق نجد أن أغلبية الأطفال من جل المستويات التعليمية لا يسرحون أثناء تواجدهم في القسم جراء الألعاب الالكترونية أي أن متغير المستوى التعليمي لا يؤثر على سرحان الأطفال في القسم بسبب هاته الألعاب .

جدول (88) : مدى سرحان أفراد العينة بذهنهم أثناء وجودهم في القسم حسب متغير المستوى التعليمي للأب.

هل تسرح(ين) بذهنك وأنت تفكر بهذه الألعاب أثناء وجودك في القسم	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	1	%20	2	%40	4	%23.52	5	%25	28	%84.84
لا	4	%80	3	%60	13	%76.47	15	%75	5	%15.15
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

- نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة 84.84%من أفراد العينة الذين يسرحون بذهنهم وهم يفكرون بالألعاب الالكترونية أثناء تواجدهم في القسم آباؤهم ذوي مستوى جامعي، بينما الذين لا يسرحون بذهنهم وهم يفكرون فيها فهم الذين آباؤهم غير متعلمين وتقدر نسبتهم بـ80%. مما سبق نجد أن أغلبية الأطفال باختلاف المستوى التعليمي لآبائهم لا يسرحون أثناء تواجدهم في القسم جراء الألعاب الالكترونية أي أن متغير المستوى التعليمي للأب لا يؤثر على سرحان الأطفال في القسم بسبب هاته الألعاب .

جدول (89) : مدى سرحان أفراد العينة بذهنهم أثناء وجودهم في القسم حسب متغير المستوى التعليمي للأم.

هل تسرح(ين) بذهنك وأنت تفكر بهذه الألعاب أثناء وجودك في القسم	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	3	%37.50	4	%44.44	4	%17.39	5	%20.83	1	%6.25
لا	5	%62.50	5	%55.55	19	%82.60	19	%79.16	15	%93.75
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

- يظهر لنا الجدول أن أغلب أفراد العينة لا يسرحون بذهنهم وهم يفكرون بالألعاب الالكترونية أثناء وجودهم في القسم من الذين أمهاتهم ذوي مستوى تعليمي جامعي بنسبة 93.75%، و82.60% الذين أمهاتهم ذوي مستوى تعليمي متوسط، 79.16% ذوي مستوى تعليمي ثانوي، 62.50%هم الذين أمهاتهم غير متعلمات، في حين أن 44.44%من أفراد العينة الذين أمهاتهم من ذوي المستوى التعليمي الابتدائي يسرحون بذهنهم وهم يفكرون في الألعاب الالكترونية أثناء تواجدهم في القسم.نستخلص من الجدول أن أغلبية الأطفال مهما اختلف المستوى التعليمي لأمهاتهم لا يسرحون أثناء تواجدهم في القسم جراء الألعاب الالكترونية أي أن متغير المستوى التعليمي للام لا يؤثر على سرحان الأطفال في القسم بسبب هاته الألعاب .

جدول (90) : مدى سرحان أفراد العينة بذهنهم أثناء وجودهم في القسم حسب متغير المستوى المعيشي.

هل تسرح(ين) بذهنك وأنت تفكر بهذه الألعاب أثناء وجودك في القسم	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	1	%4.54	12	%24.48	4	%44.44
لا	21	%95.45	37	%75.51	5	%55.55
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

- يبين الجدول أعلاه أن4.54%من ذوي المستوى المعيشي الجيد يفكرون بالألعاب الالكترونية أثناء تواجدهم في القسم و95.45%لا يفكرون بها.

- كما أن 24.48% يفكرون بها و75.51% لا يفكرون بها أثناء تواجدهم في القسم من ذوي المستوى المعيشي المتوسط.

- أما بالنسبة لذوي المستوى المعيشي الضعيف فيفكرون بها بنسبة 44.44% ولا يفكرون بها بنسبة 55.55%. مما سبق نجد أن أغلبية الأطفال من كل المستويات المعيشية لا يسرحون بنسبة كبيرة أثناء تواجدهم في القسم جراء الألعاب الالكترونية أي أن متغير المستوى المعيشي لا يؤثر على سرحان الأطفال في القسم بسبب هاته الألعاب .

جدول (91) : تفضيل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين حسب متغير الجنس.

هل تفضل ممارسة هذه الألعاب على الاختلاط بالآخرين	الجنس			
	ذكـــر		أنـــثى	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	14	%42.42	13	%27.65
لا	19	%57.57	34	%72.34
المجموع	33	%100	47	%100

– يبين الجدول أعلاه أن 42.42%من الذكور يفضلون ممارسة اللعاب الالكترونية أما 57.57% فيفضلون الاختلاط بالآخرين.

– أما بالنسبة للإناث فـ27.65% منهن يفضلن ممارسة الألعاب الالكترونية و72.34% يفضلن الاختلاط بالآخرين. و تؤكد هذه النتائج تفضيل الأطفال الاختلاط بالآخرين على ممارسة الألعاب الالكترونية لكل من الجنسين هذا ما يؤكد عدم تأثير متغير الجنس على ما يفضل أفراد العينة القيام به .

جدول (92) : تفضيل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين حسب متغير المستوى التعليمي.

هل تفضل ممارسة هذه الألعاب على الاختلاط بالآخرين	المستوى التعليمي									
	سنة أولى		سنة ثانية		سنة ثالثة		سنة رابعة		سنة خامسة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	2	%22.22	2	%22.22	5	%26.31	13	%40.62	5	%45.45
لا	7	%77.77	7	%77.77	14	%73.68	19	%59.37	6	%54.54
المجموع	9	%100	9	%100	19	%100	32	%100	11	%100

– يتضح من خلال الجدول أن 45.45%من مستوى السنة الخامسة يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين في حين 77.77%من مستوى السنة الأولى والثانية يفضلون الاختلاط بالآخرين على اللعب بالألعاب الالكترونية.

نستنتج من نتائج الجدول أن الألعاب الالكترونية لم تؤثر على الأطفال ولم تعزلهم عن حياتهم الاجتماعية ومنه متغير المستوى التعليمي لا يؤثر على تفضيل الأطفال لممارسة هذه الألعاب على الاختلاط بالآخرين.

جدول (93) : تفضيل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين حسب متغير المستوى التعليمي للأب.

هل تفضل ممارسة هذه الألعاب على الاختلاط بالآخرين	المستوى التعليمي للأب									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	2	%40	0	/	6	%35.29	7	%35	12	%36.36
لا	3	%60	5	%100	11	%64.70	13	%65	21	%63.63
المجموع	5	%100	5	%100	17	%100	20	%100	33	%100

– نلاحظ من الجدول أعلاه أن 40% من أفراد العينة الذين آباؤهم غير متعلمين يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين، أما نسبة 100% من أفراد العينة الذين آباؤهم ذوي مستوى ابتدائي فإنهم يفضلون الاختلاط بالآخرين على ممارسة الألعاب أي أنهم يحبون التواصل مع المجتمع الخارجي.ومنه المستوى التعليمي للأب لا يؤثر على تفضيل الأطفال لممارسة هذه الألعاب على الاختلاط بالآخرين.

جدول (94) : تفضيل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين حسب متغير المستوى التعليمي للام.

هل تفضل ممارسة هذه الألعاب على الاختلاط بالآخرين	المستوى التعليمي للأم									
	غير متعلم		ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	3	%37.50	3	%33.33	10	%43.47	7	%41.17	4	%25
لا	5	%62.50	6	%66.66	13	%56.52	17	%70.83	12	%75
المجموع	8	%100	9	%100	23	%100	24	%100	16	%100

– يظهر الجدول رقم (94) أن نسبة 43.47% من أفراد العينة الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي متوسط يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين وهذا لأنهم يجدون متعة أكبر عند اللعب، في حين أن نسبة 75% من أفراد العينة الذين أمهاتهم ذوات مستوى تعليمي جامعي يفضلون الاختلاط بالآخرين عوضا عن ممارسة الألعاب الالكترونية بمفردهم وهذا راجع إلى وعي الأم بما تسببه الألعاب

الالكترونية وعدم اختلاط الطفل بالمجتمع وما يمكن أن ينجم عنه كثرة اللعب والانغماس في الألعاب الالكترونية.

جدول (95) : تفضيل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين حسب متغير المستوى المعيشي.

هل تفضل ممارسة هذه الألعاب على الاختلاط بالآخرين	المستوى المعيشي					
	جيد		متوسط		ضعيف	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	8	%36.36	16	%32.65	3	%33.33
لا	14	%63.63	33	%67.34	6	%66.66
المجموع	22	%100	49	%100	9	%100

- يتضح لنا أن ذوي المستوى المعيشي الجيد يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين بنسبة 36.36% ويفضلون الاختلاط بالآخرين بنسبة 63.63%.

- كما أن ذوي المستوى المعيشي المتوسط يفضلون الألعاب الالكترونية بنسبة 32.65% و67.34% يفضلون الاختلاط بالآخرين.

- أما ذوي المستوى المعيشي الضعيف فيفضلون الاختلاط بالآخرين بنسبة66.66% و33.33% منهم يفضلون ممارسة اللعاب الالكترونية.

و تؤكد هذه النتائج تفضيل الأطفال الاختلاط بالآخرين على ممارسة الألعاب الالكترونية و قد كانت نتائج نسبها متقاربة بالنسبة لكل المستويات المعيشية و هذا ما يؤكد عدم تأثير متغير المستوى المعيشي على ما يفضل أفراد العينة القيام به .

عرض نتائج الدراسة

– من خلال تحليل البيانات نجد أن الذكور اقل ممارسة للألعاب الالكترونية وهذا راجع إلى وجود فروق مميزة بين الجنسين كونهم أكثر نشاطا وحركية، كما أنهم يمتلكون حماسا زائدا للتعبير عن حالتهم و هذا ما نراه في المجتمعات الجزائرية فإن للذكر الحق في الخروج و اللعب خارجا عكس الإناث و هذا ما يجعلهم يلجؤون إلى لعب الألعاب الالكترونية أكثر .

– من خلال النتائج التي تحصلنا عليها نلاحظ بأن للآباء مستوى تعليمي اكبر من الأمهات بالتالي هم أكثر وعيا منهن.لذا نستنتج أن المسؤولية الأكبر تقع على عاتق الأب في توعية أبنائه على مدى تأثير الألعاب الالكترونية على صحتهم و سلوكهم و علاقتهم وحمايتهم من الأضرار التي قد تصيبهم

– نلاحظ أن أغلبية الأطفال يستعملون هواتف كوندور لكونها شركة محلية توافق أسعار منتجاتها القدرة الشرائية للأسر الجزائرية.ولأنها تتميز بجودة الصورة و الصوت كما أن أجهزتها تتماشى مع التقنيات الحديثة و العصرية.

– لقد أظهرت النتائج بأن المدة التي يستغرقها الأطفال في لعب الألعاب الالكترونية هي ساعة واحدة مرتين في الأسبوع أي أنها معقولة و هذا راجع إلى وعي الآباء بخطورة هذه الألعاب الالكترونية على أبنائهم من الجانب النفسي و التحصيل الدراسي و حرصهم على استعمال أطفالهم لهذه الألعاب استعمالا عقلانيا.

– تشير المعطيات أن الأطفال يلعبون الألعاب الالكترونية حبا في الاكتشاف و هذا يعود إلى رغبتهم في اكتشاف كل ما هو جديد و غامض و إشباع فضولهم و هذا لكون عقولهم مهيأة للاطلاع .

– أظهرت النتائج بأن أغلب الأطفال تستهويهم شخصيات وبطل اللعبة لأنهما العنصران المهمان و المميزان اللذان يصنعان الإثارة و الحماس و المتعة ، حيث يعتبرونهما رمزا للشجاعة و التفوق و التحدي ، و هذا ما يجعل الأطفال يقتدون بهم فيجعلونهم مثلهم الأعلى و يطمحون إلى أن يكونوا مثلهم .

– يكرر أغلب الأطفال اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الالكترونية و هذا يدل على أن هذه الألعاب تحتوي على عوامل الجذب و أسر الطفل بحيث أنها تؤدي إلى إدمانه لولا

الرقابة الأسرية عليه ، فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته بحيث يحاول دوما إثبات قدرته على تجاوز الصعوبات التي تعترضه ، لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى يحقق الفوز

.و هذا يثبت أن هذه الألعاب تجعل الطفل يصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل و يطمح لتحقيقه، و بهذا فإنها تكون في شخصية الطفل روح التحدي و الإصرار على الوصول للهدف و تحقيق النجاح .

– نلاحظ أن الألعاب المفضلة لدى الأطفال هي ألعاب المغامرة و الألغاز ، و هذا لأن الأطفال بحكم سنهم ميالون بطبعهم للتطلع و المغامرة و الإثارة و الميل للاكتشاف و حل الألغاز، فهذه الألعاب توفر لهم و بشكل كبير هذه الميزة ، و ذلك لكونها ألعاب حديثة و متطورة ..

– أغلبية الأطفال يشعرون بالحماسة و الحيوية و الفرح و السرور عند لعب الألعاب الالكترونية ، فمن خصائص مرحلة الطفولة هي ميلها الشديد للعب و التسلية و بهذا فإنهم يفرحون و يشعرون بالسرور و الحماسة أثناء ممارستهم للألعاب ، و تثبت هذه النتائج أن أغلبية الأمور التي يشعر بها أفراد العينة هي أمور ايجابية أكثر منها سلبية .

– نلاحظ من خلال ما سبق أن الألعاب الالكترونية لم يكن لها تأثير سلبي على الأطفال ، حيث أن أغلب الأطفال لم ينفردوا عن محيطهم و يفضلون الاختلاط بالآخرين بدل ممارسة الألعاب الالكترونية و الانغماس فيها .من هذا نستنتج أن الألعاب الالكترونية ساهمت في تنمية قدرات الطفل العقلية باعتبارها تمثل رياضة ذهنية تقوي ملكة الاستدلال عند الطفل، و تنمي قدرته على التركيز و التفكير السليم فضلا عن تنشيط ذاكرته كما أنها تعوده على الصبر و المثابرة

* و من هذا كله نستخلص أن الألعاب الالكترونية لا تساهم بشكل كبير في خلق العزلة على الأطفال.

خاتمة

الخاتمة:

تناولت هذه الدراسة أحد مواضيع العصر الشائعة في جل أنحاء العالم غربي أو عربي كان، و المتمثل في أثر الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى الأطفال من خلال الهاتف النقال. و هذا انطلاقا من إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأطفال بولاية عين الدفلى ببلدية بومدفع و بلدية عين الدفلى، حيث يجدر بنا القول أن الألعاب الإلكترونية طريقة أو وسيلة جديدة تواكب العصر فمن خلالها يمكن للطفل أن يكشف و يبحث، فهذه الأخيرة تحظى بمميزات و خصائص تجعل من الأطفال ملزمين بممارستها و لعبها لما لها من قوة جذب بالنسبة إليهم، سواء في الألوان أو الموسيقى أو الخيال أو المغامرة و الإثارة و التحدي ...الخ، حيث أصبحت تحتل المرتبة الأولى بين باقي الألعاب، فأصبحوا شبه مدمنين عليها لاندفاعهم و انغماسهم فيها ، حيث أصبحت تأخذ كل تركيزهم و هي بين أيديهم، و هذا دون معرفة ما ينجر عنها من مخاطر و مساوئ ، سواء من الناحية الجسمية أو النفسية ما أدى بالبعض منهم إلى الدخول في دوامة العزلة .

و بهذا فقد كان هدفنا من هذه الدراسة معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على خلق العزلة لدى الأطفال المتمدرسين في الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال من أجل معرفة أسباب و مؤشرات و مظاهر حدوثها، و بالتالي فقد كانت نتائج هذه الدراسة المتوصل إليها تشير إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لا تؤثر بشكل كبير و ليس لها دور فعال في إصابة الأطفال بالعزلة و إنما الإصابة بها تعود و ترجع إلى أسباب أخرى.

قائمة المصادر و المراجع

الكتب:

- عبد الرحمن العيساوي:" مناهج البحث العلمي في الفكر الإسلامي والفكر الحديث" لبنان.

- أبو القاسم عبد القادر وآخرون: " المرشد في إعداد البحوث والدراسات" ط1، السودان، مركز البحث العلمي والعلاقات الخارجية، 2007.

- الأستاذ الدكتور عامر قندلجي والدكتورة ايمان السمرائي:" البحث العلمي الكمي والنوعي" عمان، الأردن،2009.

- أحمد عظيمي:" منهجية كتابة المذكرات وأطروحات الدكتوراه في علوم الإعلام والاتصال" الجزائر ديوان المطبوعات الجامعية،2009.

- سعيد اسماعيل صيني:" قواعد أساسية في البحث العلمي" ط1، بيروت الرسالة، 9994.

- محمد عبيدات وآخرون:" منهجية البحث العلمي والقواعد والمراحل والتطبيقات ط2، دار وائل للطباعة والنشر، عمان، كلية الاقتصاد والعلوم الادارية الجامعية الأردنية،1999.

- الدكتور مروان عبد المجيد:" أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية" مؤسسة الوراق، عمان،2000.

- حسن محمد الحسن:" الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي" ط2، دار الطليعة، بيروت،1996.

- ابن منظور.

- الدكتور حامد عبد السلام زهران:" علم نفس النمو، الطفولة والمراهقة" ط2، دار المعارف،1982.

- رأفت بوشناق:" سيكولوجيا الأطفال دراسة في سلوك الأطفال واضطراباتهم النفسية" ط2، دار النفائس، لبنان، بيروت،2010.

- عزيز سمارة وآخرون:" سيكولوجية الطفل" ط3، دار الفكر للطباعة والنشر، الأردن، 1419هـ/1999م.

رسائل جامعية:

– مريم قويدر، " أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" مذكرة نيل شهادة ماجستير، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات،2011.

– فاطمة همال،" الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري" مذكرة نيل شهادة الماجستير، قسم الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية.

– بشير نمرود،" ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين" مذكرة نيل شهادة ماجستير، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر،2008.

– الرواجنت عبد الله علي:" أثر برنامج إرشادي في تخفيض الشعور بالعزلة الاجتماعية لدى طلاب الصف الأول في المرحلة الثانوية في الأردن"، أطروحة دكتوراه، كلية التربية، ابن رشد، جامعة بغداد،2004.

– نداء سليم إبراهيم إبراهيم:" ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الأطفال" مذكرة نيل شهادة الماجستير، كلية العلوم التربوية، قسم الإدارة والمناهج التربوية جامعة الشرق الأوسط.

– مريم ماضوي:" تأثيرات الهاتف النقال على أنماط الاتصال الجماعي لدى الطالب الجامعي" ، مذكرة نيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة باتنة2012.

– وسام كامل ياسين العقاد:" مدى إمكانية استخدام تطبيقات الهاتف النقال في تطوير العمل"، مذكرة نيل شهادة الماجستير في إدارة الأعمال من كلية التجارة في الجامعة الإسلامية، قسم إدارة العمال، الجامعة الإسلامية، غزة 2013.

– صلاح الدين حمدي محمد عبد العال،" فعالية التدعيم الاجتماعي من الرفاق الكبار في خفض السلوك الانعزالي للطفل"، دكتوراه الفلسفة في التربية، جامعة الزقازيق، كلية التربية قسم الصحة النفسية 1424هـ/2003م.

– محمد الواحد مطاوع أبو رياح،" المشكلات السلوكية لدى التلاميذ مرتفعي ومنخفضي القابلية للاستهواء " مذكرة نيل شهادة الماجستير قسم علم النفس التربوي والصحة النفسية، كلية التربية،2006.

المجلات:

- الدكتور عصام عبد الله وآخرون، ألعاب الأطفال الالكترونية وأثرها على تربيتهم، مجلة العلوم التربوية.

- ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة العلوم التربوية، المجلد10، العدد01.

- بشرى محمد حسن، أمل إبراهيم حسون، إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدارس الابتدائية، مجلة الأستاذ، المجلد03، العدد225.

- قرباش هدى وآخرون، العزلة الوجدانية والاجتماعية لدى الطالب الجامعي في ضوء بعض المتغيرات، مجلة وحدة البحث في تنمية الموارد البشرية، الجزء الأول، المجلد09، العدد02، جويلية2018.

- د، نعمة عبد السلام، محمد حسن، وإيمان عبد الله محمد شرف، فاعلية برنامج قائم على الأنشطة المتكاملة لخفض العزلة الاجتماعية لدى الطفل الموهوب، مجلة العلوم التربوية، الجزء01، العدد03 يونيو، جويلية2014.

- نانسي كمال صالح، مقياس العزلة الاجتماعية، مجلة الإرشاد النفسي، المجلد01، العدد33، مصر،2012.

المقالات:

- فضيلة عرفات، سيكولوجية اللعب عند الأطفال، مقال منشور في2011/01/04، 2019/02/11:15،07.

الملاحـــق

جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة

كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية

قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام و الاتصال

استمارة بحث بعنوان:

أثر الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال

(دراسة ميدانية على عيّنة من أطفال إبتدائيات ولاية عين الدفلى)

نضع بين أيديكم استمارة، و هذا في إطار إنجاز بحث لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال تخصص اتصال و علاقات عامة،راجين منكم الإجابة عليها بكل اهتمام و صدق مع التأكيد على أن هذه المعلومات لا تستغل إلا لغرض البحث العلمي

تقبلوا منّا فائق الاحترام و التقدير .

ملاحظة:

الرجاء وضع علامة (×) في مكان الإجابة المناسبة

- إعداد الطالبتين:

- وردة بوقادوم

- فايزة بركة

- إشراف الأستاذ:

أ / شريف كريدر

- السنة الجامعية: 20193/2018

- البيانات الشخصية :

- الجنس:

ذكر : ☐ - أنثى : ☐

- المستوى التعليمي:

سنة أولى: ☐

سنة ثانية: ☐

سنة ثالثة: ☐

سنة رابعة: ☐

سنة خامسة: ☐

- المستوى التعليمي للأب :

غير متعلم: ☐

ابتدائي: ☐

متوسط: ☐

ثانوي: ☐

جامعي: ☐

- المستوى التعليمي للأم :

غير متعلمة☐

ابتدائي: ☐

متوسط: ☐

ثانوي: ☐

جامعي: ☐

- المستوى المعيشي للعائلة :

جيد: ☐ متوسط: ☐ ضعيف☐

- المحور 1: عادات و أنماط ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية

- س1: تلعب (ي) الألعاب الإلكترونية

دائماً: ☐

أحيانا: ☐

نادراً: ☐

- س2: نوع الهاتف الذي تستعمله (ي) عند اللعب

كوندور: ☐

سامسونغ: ☐

أيفون: ☐

أخرى: ☐

- س3: المدة التي تستغرقها (ي) في لعب الألعاب الإلكترونية :

ساعة واحدة: ☐ ساعتين: ☐ ثلاث ساعات: ☐

- س4: تمارس (ين) الألعاب الإلكترونية

كل يوم: ☐

مرتين في الأسبوع: ☐

مرة في الأسبوع: ☐

مرة في الشهر: ☐

- المحور 2 : دوافع إقبال الأطفال على ممارسة الألعاب الإلكترونية

- س5: تلعب(ي) الألعاب الإلكترونية من أجل:

التسلية و الترفيه: ☐

ملئ الفراغ : ☐

حب الاكتشاف: ☐

- س6: يشدك و يستهويك (ي) في لعب الألعاب الإلكترونية

الألوان: ☐

الشخصيات: ☐

الصورة: ☐

بطل اللعبة: ☐

الرسوم: ☐

الموسيقى: ☐

- **س7:** يعجبك في بطل الألعاب الإلكترونية التي تلعبها

قوته: ☐

ذكائه: ☐

شجاعته: ☐

جماله: ☐

- **س8:** عند انهزامك(ي) في اللعبة

تعيد(ي) اللعبة حتى الفوز: ☐

تتركها (ي) و تجربها (ي) مرة أخرى: ☐

تختار لعبة أخرى و تلعبها: ☐

- **س9:** الألعاب المفضلة لديك(ي)

القتالية: ☐

المغامرة: ☐

الرياضية: ☐

الألغاز: ☐

السباقات: ☐

- **س10:** تشعر (ي) عند لعب الألعاب الإلكترونية

الحماسة و الحيوية: ☐

القوة و الشجاعة: ☐

الفرح و السرور: ☐

القلق و التوتر: ☐

- المحور 3 : الأثر الذي تتركه ممارسة الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى الأطفال المتمدرسين

- س11: تتوقف(ين) عن اللعب بأمر من

الوالدين: ☐

أحد الإخوة: ☐

بمفردك: ☐

- س12: عند توقفك عن اللعب تشعر(ين) ب:

العزلة و الإنفراد: ☐

التّوتر و القلق: ☐

الرّاحة: ☐

اضطراب في النّوم: ☐

-س13: ممارستك للألعاب الإلكترونية جعلتك تنفرد عن الآخرين

نعم: ☐ لا: ☐

- س14: هل تسرح(ين) بذهنك و أنت تفكر بهذه الألعاب أثناء وجودك في القسم

نعم: ☐ لا: ☐

- س15: هل تفضل ممارسة هذه الألعاب على الاختلاط بالآخرين

نعم: ☐ لا: ☐

الفهرس

الموضوع	الصفحة
الشكر	أ
الإهداء	ب
ملخص الدراسة	د
خطة الدراسة	و
مقدمة	02
الإطار المنهجي للدراسة	04
الإطار النظري للدراسة	
الفصل الأول: الألعاب الالكترونية وتطبيقها على الهاتف النقال	
تمهيد	19
المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية	20
المطلب الأول: تعريف الألعاب الالكترونية	20
المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الالكترونية	20
المطلب الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية	26
المطلب الرابع: ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية	29
المبحث الثاني: ماهية الهاتف النقال	32
المطلب الأول: تعريف الهاتف النقال	32
المطلب الثاني: نشأة وتطور الهاتف النقال	32
المطلب الثالث: ايجابيات وسلبيات الهاتف النقال	36
خلاصة الفصل الأول	39
الفصل الثاني: الطفل والعزلة الاجتماعية	
تمهيد	41
المبحث الأول: ماهية الطفل في مرحلة الطفولة الوسطى	42
المطلب الأول: تعريف الطفل	42
المطلب الثاني: تعريف الطفل في مرحلة الطفولة الوسطى	42
المطلب الثالث: مظاهر نمو الطفل في مرحلة المتوسطة	43

المطلب الرابع: خصائص مرحلة الطفولة المتوسطة	47
المبحث الثاني:العزلة الاجتماعية.	48
المطلب الأول: تعريف العزلة الاجتماعية	48
المطلب الثاني: العزلة الاجتماعية ومفاهيم أخرى	48
المطلب الثالث: أسباب العزلة الاجتماعية ومؤشراتها ومظاهرها	50
المطلب الرابع: النظريات المفسرة للعزلة الاجتماعية	52
خلاصة الفصل الثاني	55
الإطار التطبيقي للدراسة	
تحليل بيانات الدراسة	57
عرض نتائج الدراسة	110
خاتمة	113
قائمة المراجع	115
الملاحق	119
الفهرس	124
قائمة الجداول	126

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
1	توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	57
2	توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي	57
3	توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للأب	58
4	توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للأم	58
5	توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي للعائلة	59
6	ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية	59
7	الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة في الألعاب الالكترونية	60
8	المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية	60
9	الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية	61
10	الأسباب التي تجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية	61
11	الأمور التي تشد و تجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية	62
12	الأسباب التي تعجب أفراد العينة في بطل الألعاب الالكترونية	62
13	ردة فعل أفراد العينة عند انهزامهم في اللعبة	63
14	الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة	63
15	شعور أفراد العينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية	64
16	المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب	64
17	الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب	65
18	ممارسة الألعاب الالكترونية جعلت أفراد العينة ينفردون عن الآخرين	65
19	مدى سرحان أفراد العينة بذهنهم أثناء وجودهم في القسم.	66
20	تفضيل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين	66
21	ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	66
22	ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي	67
23	ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب	68
24	ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأم	68

25	ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للعائلة	69
26	الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	69
27	الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي	70
28	الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب	71
29	الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأم	71
30	الهواتف المستعملة من طرف أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	72
31	المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	72
32	المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي	73
33	المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب :	73
34	المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأم :	74
35	المدة التي يستغرقها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	74
36	الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	75
37	الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي	75
38	الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب	76
39	الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأم	77
40	الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي للعائلة	77
41	الأسباب التي تجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	78
42	الأسباب التي تجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى	78

	التعليمي	
43	الأسباب التي تجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب	79
44	الأسباب التي تجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للام	79
45	الأسباب التي تجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	80
46	الأمور التي تشد و تجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.	81
47	الأمور التي تشد و تجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي.	81
48	الأمور التي تشد و تجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب.	82
49	الأمور التي تشد و تجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للام.	83
50	الأمور التي تشد و تجذب أفراد العينة في الألعاب الالكترونية حسب نتغير المستوى المعيشي.	83
51	الأسباب التي تعجب أفراد العينة في بطل الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.	84
52	الأسباب التي تعجب أفراد العينة في بطل الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي.	84
53	الأسباب التي تعجب أفراد العينة في بطل الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب.	85
54	الأسباب التي تعجب أفراد العينة في بطل الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للام.	86
55	الأسباب التي تعجب أفراد العينة في بطل الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	86
56	ردة فعل أفراد العينة عند انهزامهم في اللعبة حسب متغير الجنس.	87
57	ردة فعل أفراد العينة عند انهزامهم في اللعبة حسب متغير المستوى التعليمي .	87
58	ردة فعل أفراد العينة عند انهزامهم في اللعبة حسب متغير المستوى التعليمي للأب.	88
59	ردة فعل أفراد العينة عند انهزامهم في اللعبة حسب متغير المستوى التعليمي للام	89
60	ردة فعل أفراد العينة عند انهزامهم في اللعبة حسب متغير المستوى المعيشي.	89

61	الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس.	90
62	الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي.	90
63	الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للاب.	91
64	الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي للام.	91
65	الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي.	92
66	شعور أفراد العينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.	92
67	شعور أفراد العينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي.	93
68	شعور أفراد العينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للأب.	94
69	شعور أفراد العينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى التعليمي للام.	94
70	شعور أفراد العينة عند اللعب بالألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	95
71	المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب حسب متغير الجنس.	95
72	المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب حسب متغير المستوى التعليمي.	96
73	المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب حسب تغير المستوى التعليمي للأب.	96
74	المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب حسب متغير المستوى التعليمي للام.	97
75	المسؤول عن توقف أفراد العينة عن اللعب حسب متغير المستوى المعيشي .	97
76	الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير الجنس.	98
77	الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى التعليمي.	98
78	الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى التعليمي للأب.	99
79	الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى التعليمي للام.	100
80	الشعور الذي ينتاب أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير المستوى المعيشي للعائلة.	100
81	ممارسة الألعاب الالكترونية جعلت أفراد العينة ينفردون عن الآخرين حسب متغير الجنس.	101
82	ممارسة الألعاب الالكترونية جعلت أفراد العينة ينفردون عن الآخرين حسب متغير المستوى التعليمي.	102
83	ممارسة الألعاب الالكترونية جعلت أفراد العينة ينفردون عن الآخرين حسب متغير	102

	المستوى التعليمي للأب.	
84	ممارسة الألعاب الالكترونية جعلت أفراد العينة ينفردون عن الآخرين حسب متغير المستوى التعليمي للام.	103
85	ممارسة الألعاب الالكترونية جعلت أفراد العينة ينفردون عن الآخرين حسب متغير المستوى المعيشي	103
86	مدى سرحان أفراد العينة بذهنهم أثناء وجودهم في القسم حسب متغير الجنس.	104
87	مدى سرحان أفراد العينة بذهنهم أثناء وجودهم في القسم حسب متغير المستوى التعليمي.	104
88	مدى سرحان أفراد العينة بذهنهم أثناء وجودهم في القسم حسب متغير المستوى التعليمي للاب.	105
89	مدى سرحان أفراد العينة بذهنهم أثناء وجودهم في القسم حسب متغير المستوى التعليمي للام.	105
90	مدى سرحان أفراد العينة بذهنهم أثناء وجودهم في القسم حسب متغير المستوى المعيشي.	106
91	تفضيل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين حسب متغير الجنس.	107
92	تفضيل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين حسب متغير المستوى التعليمي.	107
93	تفضيل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين حسب متغير المستوى التعليمي للأب.	108
94	تفضيل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين حسب متغير المستوى التعليمي للام.	108
95	تفضيل أفراد العينة ممارسة الألعاب الالكترونية على الاختلاط بالآخرين حسب متغير المستوى المعيشي.	109