وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد خيضر –بسكرة–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

– قسم العلوم الاجتماعية-

الألعاب الإلكترونية وأثرها على القيم الاجتماعية لدى الأطفال(دراسة أنثروبولوجية لعينة من الأطفال بـ منطقة الزاب سيدي خالد)

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في الأنثروبولوجيا

تخصص : أنثروبولوجيا ثقافية واجتماعية

إعداد الطالبة: إشراف الأستاذة:

بريش بسمة *د. جيماوي نتيجة*

1– د.بوطبة أحمد جامعة محمد خيضر بسكرةرئيسا

2– د.جيماوي نتيجة جامعة محمد خيضر بسكرةمشرفا و مقررا

3– د شين سعيدة جامعة محمد خيضر بسكرة مناقشا

السنة الجامعية: 2022/2021

إهداء

إلى سندي في الحياة, إلى الذي تعب من أجلي,إلى من ناضل وكافح لنجاحي , إلى من أفتخر به أبي الغالي أطال الله في عمره.إلى من كان دعاؤها لي ورضاها عني سر نجاحي إلى التي

حملتني وهنا على وهن وضحت من أجل إسعادي وراحتي أمي الغالية حفظها الله. إلى زوجة أخي فريال رحمها الله وتغمد روحها الجنة.إلى من قاسموني عطف وحنان أمي وأبي, إخوتي وأخواتي, عماد, سمير, عادل, عبد الباسط, صبرين, أحلام, باكو. إلى زوجات إخوتي, نجاة, منال, زهرة, سلمى, إلى صغيرتي ودنيتي شام, إلى أحمد. رحيل. هديل. وائل. إيلاف. لينا. سارة. إلياس. توتة,إلى أخواتي التي لم تلدهم أمي زينب, هاجر, إلى كل عائلتي وصديقاتي: نوتي. طوطو. ايناس. ياسمين. ديدة. كوكي, نجود. أماني. خديجة . إلى كل زميلاتي اللواتي رافقوني في مشواري الدراسي.

إلى كل هؤلاء أهدي ثمرة جهدي .

شكر وتقدير

من لا يشكر الناس لا يشكر الله

الحمد والشكر لله الذي بتوفيقه تتم الأعمال شكرا خالصا يليق بجلاله وعظيم سلطانه

اعترافا بالفضل وتقديرا للجميل، لا يسعني وأناأنتهي من إعداد هذا البحث إلا أن أتوجه بجزيل شكري وامتناني إلى: الأستاذة: نتيجة جيماوي لقبولها الإشراف على هذا العمل.

ولما أسدته لي من توجيهات وإرشادات ومتابعة...جزاها الله كل خير ورزقها من حيث لا تحتسب.

كما أخص بالشكر والعرفان جميع أساتذتي في كلية العلوم الانسانية والاجتماعية خاصة في شعبة الأنثروبولوجيا كما أتوجه بخالص الشكر والتقدير إلى كل من ساعدني في إنجاز هذا العمل من قريب أو من بعيد.

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

بسملة

شكر وعرفان

الإهداء

فهرس المحتويات

مقدمة.....أ-ب-ج

الجانب المنهجي والنظري للدراسة

الفصل الأول : الإجراءات المنهجية للدراسة..... 05

1 - إشكالية الدراسة..... 05

2 - أسباب اختيار الموضوع..... 06

3 - أهداف الدراسة..... 07...

4 - أهمية الدراسة ..... 07.

5 - مفاهيم الدراسة..... 07

6 - المنهج و الأدوات المتبعة في الدراسة..... 11

7 - عينة الدراسة..... 14

8 - مجلات الدراسة..... 14

9 - الدراسات السابقة..... 16

10 صعوبات الدراسة..... 23

الفصل الثاني : الألعاب الإلكترونية وأساسياتها..... 27

تمهيد..... 27

1 مكونات الألعاب الإلكترونية..... 28

2 أنواع الألعاب الإلكترونية..... 29

3 تصنيفات الألعاب الإلكترونية..... 31

4 ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية..... 33
5 العوامل التي أدت بالطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية..... 36
6 لعبة البوبجي نموذجا..... 37
خلاصة الفصل..... 39
الفصل الثالث : القيم والقيم الاجتماعية..... 43
تمهيد..... 43
المبحث الأول : ماهية القيم 44
المطلب الأول : مدخل عام حول القيم..... 44
المطلب الثاني : خصائص القيم..... 45
المطلب الثالث: تصنيفات القيم..... 46
المبحث الثاني : القيم الاجتماعية..... 47
المبحث الأول : مدخل عام حول القيم الاجتماعية..... 47
المطلب الثاني : أمثلة على القيم الاجتماعية..... 47
المطلب الثالث : وظائف القيم الاجتماعية..... 48
المطلب الرابع : مصادر القيم الاجتماعية..... 49
المطلب الخامس :أساليب تنمية القيم الاجتماعية عند الطفل..... 52
المطلب السادس : أسباب تراجع القيم الاجتماعية في المجتمع..... 55

خلاصة الفصل..... 56

الجانب التطبيقي للدراسة

الفصل الرابع : الدراسة الميدانية.....62

تمهيد..... 62

1 عرض وتحليل بيانات الدراسة..... 62

2 نتائج الدراسة..... 81

1.2 النتائج الجزئية للدراسة على ضوء التساؤلات الفرعية..... 81

2.2 النتائج العامة للدراسة..... 83

3-توصيات وحلول..... 85

خلاصة الفصل..... 86

خاتمة..... 88

قائمة المراجع..... 90

قائمة الملاحق

ملخص الدراسة

مقدمة

مقدمة

يعد اللعب من الضروريات البيولوجية التي يحتاجها الطفل في حياته اليومية, فهو نشاط حر ووسيلة لاكتساب المعارف والقيم والعادات, فهو بذلك يكشف له عن مكنوناته ويعبر له عن ذاته. إذ يعتبر أيضا من الأنشطة المهمة في مسيرته واستعداده الفطري, وإن كان وسيلة للترفيه فإنه يعتبر مطلبا أساسيا لنمو عقل الطفل وتعلمه, وهذا من خلال الأنشطة الذهنية والبدنية التي يقوم بها إما فرديا أو جماعيا. بحيث يجعله يكتسب مجموعة من القيم السليمة ليطبقها على الواقع سواء داخل الأسرة أو في مجتمعه المحيط به.

كان الطفل الخالدي (ذكور وإناث) قبل ظهور التكنولوجيا يمارس الألعاب بأشياء بسيطة أو ما يعرف ب "اللعب الشعبي" يستخدمه مجموعة من الأطفال من الجيرة والعائلات للترفيه عن أنفسهم ولقضاء أوقات فراغهم, بحيث يحتوي على ألعاب الخفة والذكاء "كالقروتة" وغيرها أو بترديد الأغاني بالنسبة للبنات مع حركات متناغمة لخلق جوا من السعادة فهو بذلك يحفز ويقوي روح الجماعة وذلك بتكوين مجموعات للقيام بهذه الألعاب, انتقلت عبر الأجيال وأصبحت موروثا ثقافي وجزء لا يتجزأ من الثقافة التي تعرف على أنها ذلك الكل المركب الذي يشمل العادات والأعراف, الطقوس, الدين, اللغة....

وفي ظل ظهور العولمة والتكنولوجيات الحديثة والتطورات التي مست جميع المجتمعات بما فيها الدول العربية, ظهر بما يسمى بالألعاب الإلكترونية التي انتشرت وتداولت بكثرة من طرف أفرادها, ولاقت رواجا كبيرا بين مستخدميها من مؤيدين ومعارضين لها, كون هذه الألعاب مستوردة من الدول الغربية وتحمل قيما متنوعة تعارض وتنافي قيم الدول المسلمة.

بغض النظر على جميع الأخطار التي تحملها هذه الألعاب إلا أنها أصبحت محط اهتمام الجميع, من خلال التقنيات الموجودة فيها ومحاكاتها للواقع, الأمر الذي جعل العديد من الأطفال يدمنونها دون الوعي بمخاطرها. وهذا من خلال الألعاب التي ظهرت مؤخرا كلعبة مريم والحوت الأزرق والتي أدت بالطفل إلى ممارسة التصرفات العدوانية, وآخرون انتهى بهم إلى الانتحار. بينما تواجدت ألعاب أخرى تستدعي للتحلي بالقيم الغربية وطمس القيم السائدة في المجتمعات الأخرى من خلال توحيد جميع الثقافات وهدم المنظومة القيمية لها.

وهذا ما سنتناوله في دراستنا هذه حول تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم الاجتماعية للطفل. ضمت الدراسة ثلاث إطارات مهمة في البحث العلمي: منهجي, نظري, ميداني.

تنقسم هذه الدراسة إلى أربع فصول:

الفصل الأول: تطرقنا فيه إلى الإطار المنهجي للدراسة وهذا فيما يتمثل ب: اشكالية الدراسة, تساؤلات الدراسة, مفاهيم الدراسة, أسباب اختيار الموضوع (موضوعية, ذاتية), أهمية الدراسة, أهدافها, المنهج والأدوات البحثية المتبعة في الدراسة, العينة ومجالات الدراسة, وأخيرا الدراسات السابقة ومقاربتها مع موضوع البحث.

الفصل الثاني: خاص بالألعاب الإلكترونية تناولت فيه: مكونات الألعاب الإلكترونية, أنواعها, تصنيفاتها, ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية, أهم العوامل التي أدت بالطفل إلى الألعاب الإلكترونية, وأخيرا لعبة البوبجي نموذجا.

الفصل الثالث: تطرقنا في هذا الفصل إلى موضوع القيم بصفة عامة والقيم الاجتماعية, بحيث ضم مبحثين:

المبحث الأول: بعنوان مدخل عام للقيم, تناولنا فيه حوصلة عامة للقيم, خصائص القيم تصنيفاتها.

المبحث الثاني: بعنوان القيم الاجتماعية, تطرقنا من خلاله إلى أمثلة على القيم الاجتماعية, وظائفها على المستوى الفردي والجماعي, مصادرها, وأساليب تنميتها عند الطفل, وأسباب تراجعها في المجتمع.

الفصل الرابع: بعنوان الجانب الميداني للدراسة, تطرقنا من خلاله إلى بيانات المقابلة وتفريغ معلوماتها من خلال تحليل البيانات الشخصية, وعرض وتحليل بيانات المحور الأول وتحديد النتائج الجزئية, ثم عرض وتحليل بيانات المحور الثاني وتحديد النتائج الجزئية, ثم إلى النتائج العامة مع بعض التوصيات والحلول وصولا إلى الخاتمة تليها قائمة المراجع والملاحق.

الجانب المنهجي و النظري للدراسة

الفصل الأول :

الإجراءات المنهجية للدراسة

1 -إشكالية الدراسة :

تعتبر الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الفيديو وسيلة من وسائل الترفيه والتسلية وتعتبر أيضا همزة وصل بين العديد من الثقافات بحيث تحدث تفاعل ثقافي بين المجتمعات والدول الأخرى, وهذا فيما يتمثل في ألعاب الفيديو التي انتشرت في الآونة الأخيرة ولاقت رواجا كبيرا لدى العديد من الدول النامية منها والمتخلفة, وأصبحت المرجعية التي يعتمد عليها الإنسان للتواصل مع الآخر بحيث تختلف وتتنوع أشكالها من ألعاب الذكاء والتعليم وأخرى تحمل خططا استراتيجية تتمثل في الحروب والقتال وغيرها من الأشكال.....

حملت تلك النوع من الألعاب مؤثرات صوتية و طريقة م سيرة ومتبعة في نقل الصورة للمتلقي ومحاكاتها للواقع , استحوذت ودخلت هذه الألعاب إلى المنازل والغرف بأبوابها الواسعة فأثرت على عقول وثقافة أفرادها بما فيها الطفل الذي تعد نسبة تأثره كبيرة بمثل هذه الوسائل , وتخلف له آثارا ضئيلة على قيمه ومبادئه التي اكتسبها من بيئته وأسرته المحيطة به, خصوصا أنها تعتبر سلاح ذو حدين منها الأثر الايجابي اذا كانت هذه الألعاب تهتم بذكاء وتنمية الطفل وتنشيطه وآخر سلبي يتمثل في طمس ومحو القيم الاجتماعية التي تعد أهم مكسب للطفل منذ ولادته .

فلابد من التركيز في بحثنا هذا على الجانب السلبي باعتباره يشكل خطرا على القيم الاجتماعية التي قد تمحى وتغير من ثقافة الطفل العربي لاسيما أن تلك الألعاب مستوردة من الدول الغربية, وتعتبر أكبر خطر قد يواجه الطفل على وجه الخصوص , كونها مشحونة بقيم وأساليب ومعتقدات تخالف وتنافي ثقافة الطفل العربي.

من خلال ممارسة ومشاهدة الطفل لألعاب الفيديو لفترات طويلةيندمج معها ويبدأ تدريجيا بتخزين جميع المشاهد السلبية فيتفاعل معها دون وعي و إدراك بحيث تعكس على قيمه وأخلاقه الاجتماعية وتتحول إلى ممارسات وتطبيقات على الواقع تحمل أساليب العنف

والعدوانية وتقوده الى الخيال والأوهام فترسم له في مخيلته عالما افتراضيا يصعب عليه الخروج منه.

من خلال ما تطرقنا له نطرح السؤال على ما يلي : **كيف أثرت الألعاب الإلكترونيةعلى القيم الاجتماعية للطفل؟**

ومنه إلى الأسئلة الفرعية:

1_ هل يوجد تأثير للألعاب الإلكترونية على الحوار والاحترام المتبادل داخل الأسرة ؟

2- هل أثرت الألعاب الإلكترونية علىالالتزامات الدينية للطفل ؟

2 -أسباب اختيار الموضوع:

2-1 أسباب ذاتية:

- الرغبة في معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في منطقة الزاب سيدي خالد بما في ذلك ألعاب الفيديو.

- الكشف عن الآثار السلبية و الأضرار الناجمة عن الألعاب الإلكترونية.

- الرغبة في فهم العلاقة بين الطفل ومحيطه بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية.

2-2 أسباب موضوعية:

- معرفة أهم القيم الاجتماعية التي أصبح يتحلى بها الطفل بعد ممارسة ألعاب الفيديو.

- البحث في شخصية أطفال منطقة الزاب سيدي خالد عن الجانب الذي أدى إلى طريق الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على قيمه ومبادئه الاجتماعية.

3- أهمية الدراسة:

تمثلت أهمية الدراسة في القيم السلبية التي يكتسبها الطفل من ألعاب الفيديو وهل لمثل هذه الألعاب تأثيرايجابي يساعد فيتنمية الطفل وتنمية أخلاقه وقيمه؟

-ابراز دورالقيم الاجتماعية المثلى وأهميتها في بناء شخصية الطفل الطبيعية.

-تسليط الضوء على مخاطر الألعاب الإلكترونية ومساهمتها في الانحلال الخلقي والقيمي الذي يكتسبه الطفل.

4- أهداف الدراسة:

-الكشف عن كمية الوقت الذي يستهلكه الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيره في تغير سلوكياته.

- كيفية تأثير ألعاب الفيديو على الطفل في علاقاته الأسرية وقيمه الاجتماعية.

- إيجاد العوامل الأساسية التي أدت بالطفل إلى اللجوء لعالم الألعاب الإلكترونية.

- الكشف عن خفايا الألعاب الإلكترونية وأخذ الحيطة والحذر عند ممارستها.

5- مفاهيم الدراسة :

- **اللعب:**

تعرفه الموسوعة البريطانية بأنه أي نشاط طوعي من أجل السرور. وتعرف "سوازانا رايزكس" اللعب بأنه عمل الطفل والوسيلة التي ينمو ويرتقي بها ونشاط اللعب رمز للصحة العقلية.(حنا، 1999، صفحة 17)

هو مجرد ممارسات أو نشاطات يقوم بها الكائن الحي بقصد التسلية والترفيه, وتشير الدراسات في مجال سيكولوجية اللعب حسب"سوز انا ميلر" إلى أن اللعب يعد نزعة عامة

يشترك بها الصغار عامة أكانوا من جنس البشر او من جنس الحيوان, فكلاهما يمارس اللعب بمحض إرادته باستمتاع.

وفي تعريف آخر لجود (good)فقد عرفه على انه نشاط حر موجه أو غير موجه يقوم به الطفل من اجل تحقيق متعة التسلية وه ذا بدوره ينمي القدرات العقلية والنفسية والوجدانية(الهادي، 2004، صفحة 25)

وترى فيولا الببلاوي أن اللعب نشاط تلقائي يمارسه الفرد لكي يبعث في نفسه البهجة ويهدف للهو واستهلاك الطاقة والجهد بدون أن تكون هناك قوى أو دوافع خارجية تحركه وتوجهه , وهو بذلك يختلف عن العمل الحقيقي الذي هو نشاط موجه غاية محددة يقوم بها الفرد .(العناني، 2014، صفحة 16)

- **الألعاب الإلكترونية:**

هي نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كلا من ألعاب الفيديو الخاصة وألعاب الكمبيوتر, ألعاب الهواتف النقالة بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية وهي برنامج معلوماتي للألعاب, يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها ه ذه الأخيرة خاصة بها ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة, والهواتف النقالة, ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة.. إلى غير ذلك من الوسائط تمارس هذه الألعاب بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنت أو بشكل فردي كما تعتمد على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج بصفة عامة (اسماعيل، 2012، صفحة 452)

- **التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية:**

هي جل الألعاب المستخدمة على شكل هيئة إلكترونية والمتوفرة عن طريق الهاتف النقالة, الحاسوب وتعرف بألعاب الفيديو أو ألعاب الإنترنت.

- **ألعاب الفيديو:**

تعرف لعبة الفيديو بأنها مجموع نشاطات اللعب ذات طابع آلي تضم بعدا تفاعليا و صورا في حالة الحركة ولقد ظهرت أول لعبة فيديو سنة 1958والتي اخترعها عالم الفيزياء الأمريكي(HiginbothanWilliam)(نبار و بن فرج الله ، 2020، صفحة 54)

فألعاب الفيديو أو كما تسمى أيضا " البرنامج المعلوماتي للألعاب " هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، بحيث تمكن اللاعب أن يتفاعل مع الغير أو مع الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهازالكمبيوتر، مثالا عن ذلك لتلك اللواحق : الفأرة، الوحدة المركزية،أجهزة القيادة،وسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة، فهي تعد اختراع ذو عالم أبعاد ثلاثية، بحيث أن هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كليا عن الواقع، أوكبديل للعالم فقد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية(محمد و مزيان، 2019، صفحة 21).

- **القيم :**

القيم لغة: الثمن الذي يقاوم به المتاع أن يقوم مقامه والجمع القيم ، وقيمة الشيء قدره وقيمة المتاع ثمنه ومن الإنسان طوله قيم ويقال ما لفلان قيمة ماله ثبات و دوام على الأمر.

والقيم مأخوذة من الاستقامة، يقال: أقمت الشيء وقومته فقام أي استقام، ومنه قو له تعالى: (فيها كتب ق يمة)، أي: مستقيمة تبين الحق من الباطل على استواء وبرهان. (الزيدي، 2018، صفحة 16)

ومن أهم التعريفات الجامعة والمانعة للقيم نجد تعريف د. فتحي ملكاوي الذي عرف القيمة "بأنها صفة عقلية والتزام وجداني يوجه فكر الانسان واتجاهاته ومواقفه وسلوكه".(محمود المصطفى و آخرون، 2011، صفحة 28)

أما التعريف الأنثروبولوجي للقيمة: عرفها برونسلافمالينوفسكيBronislawmalinoski: وقد كان له إسهامه الأنثروبولوجي في القيمة إذا وضع للقيمة دورا مهما في تصوره للبناء الاجتماعي ويأتي هذا الدور من أن القيمة هي التي تعطي المعنى للضرورات أو الحاجات البيولوجية للإنسان، ذلك أن للإنسان ضرورات أساسية مثل الكائنات الحيوانية غير أنه يتميز عن تلك الكائنات بالقيم، وهي دوافع وبواعث تتلاءم في إشباعها مع الخصائص والحتميات الثقافية التي توارثها المجتمع.(بكوش، 2014، صفحة 75)

- **القيم الاجتماعية:**

يعرفها (رضوان, 62,2010):على أنها مجموعة العادات والأعراف ومعايير السلوك والمبادئ المرغوبة التي تمثل ثقافة مجموعة من الناس أو جماعة أو فرد , وتعتبر عناصر بنائية مشتقة من التفاعل الاجتماعي وتعتبر عن مكونات أساسية للمجتمع الإنساني.(العريشي ، عبدالرحمن، و الدوسري، 2015، صفحة 78)

وفي تعريف آخر لإبراهيم المبرز على أنها "معاني محترمة يقدرها المجتمع تقديرا متفاوتا, سلبا أو إيجابا ويتفق الأفراد عليها, ويضع العقوبات الأدبية والمادية على فاعلها, ومثال ذلك قيمة التعاون والمشاركة الاجتماعية والتسامح والعفو الاجتماعي والترابط الأسري" .(المبرز، 2011، صفحة 11)

وتعرف أيضا على أنها مجموعة العادات والأعراف ومعايير السلوك والمبادئ المرغوبة التي تمثل مجموعة من الناس أو جماعة أو فرد, وتعتبر عناصر بنائية مشتقة من التفاعل الاجتماعي من خلال التعبير عن المكنونات الأساسية للمجتمع الإنساني (الحلاحلة، 2012/2011، صفحة 7).

- **التعريف الإجرائي للقيم الاجتماعية:**

هي مجموعة المبادئ والمعايير التي ينتجها المجتمع ويتحلى بها الفرد وفق ضوابط مجتمعه سواء ثقافية, دينية أو غيرها من الضوابط.

- **الطفل:**

إن المتصفح للمعاجم اللغوية العربية يجد أن الطفل لفظ لا فعل له, والطفل: البنان الرخص الناعم , جمعه طفال وطفول, وطفل طفولة : وطفالة نعم ورق , والطفل: يعني ميل الشمس للغروب, ويقال: طفل النبات أصابه التراب, فأفسده ولم يطل.(خلافي، صفحة 24)

عرف الطفل أيضاً بأنه " كل جزء من كل شيء، عيناً كان أو حدثاً، والطفل يدعى كذلك طفلاً منذ أن يسقط من بطن أمه إلى أن يحتلم، والطفل جمعه أطفال ويستوي في ذلك الذكر والأنثى". مفهوم الطفولة يتحدد بسن معينة، تبدأ من ميلاده، وتنتهي عند الثانية عشرة من عمره.(الخطيب، 2011، صفحة 20)

وفي تعريف اتفاقية حقوق الطفل الوثيقة الدولية الأولى التي بموجبها تم وضع مفهوم الطفل بشكل عام حيث عرفت الطفل بأنه " كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشرة ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك بموجب القانون المنطبق عليه(الخطيب، 2011، صفحة 24).

6- المنهج والأدوات المتبعة في الدراسة:

6-1 المنهج: في أصل الكلمة هو الطريقة (méthode) وهي كلمة نرى أفلاطون يستعملها بمعنى البحث أو النظرأو المعرفة, كما نجدها عند أرسطو أحيانا كثيرة بمعنى بحث, وبمعنى آخر هي طائفة من القواعد العامة المصوغة من أجل الوصول إلى الحقيقة.(بدوي ، 1977، صفحة 3), فإذا كان المنهج كما رأينا هو البرنامج الذي يجدد لنا السبيل للوصول إلى الحقيقة أو الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم, فإن من الممكن أن نفهم هذا اللفظ بمعنى عام, فتدخل تحته كل طريقة تؤدي إلى غرض معلوم نريد

تحصيله, فثمت على هذا الاعتبار منهج للتعلم, ومنهج للقراءة, وثمت أيضا منهج للوصول إلى نتائج مادية كما ه و الحال في العلوم العملية (بدوي ، 1977، صفحة 6), وقد يكون نوعا من السير الطبيعي للعقل.

فهو الطريقة التي تحل بواسطتها المشكلات المعقدة. وهو يعرف أيضا بأنه محاولة منظمة للوصول إلى إجابات أو حلول للأسئلة أو المشكلات التي تواجه الأفراد أو الجماعات في مواقعهم ومناحي حياتهم.(سعد عمر، 2009، صفحة 11)

إن كلمة منهج يمكن إرجاعها إلى طريقة تصور وتنظيم البحث.ينص إذن المنهج على كيفية تصور وتخطيط العمل حول موضوع دراسة ما, كما يمكن إرجاعها إلى ميدان خاص يتضمن مجموعة من الإجراءات الخاصة بمجال معين.(أنجرس، 2006، صفحة 99)

1.1.6 المنهج الإثنوغرافي

يعرف المنهج الإثنوغرافي على أنه الدراسة الميدانية العلمية للظواهر الاجتماعية وذلك عن طريق اتصال الباحث الأنثروبولوجي بموضوع البحث اتصالا مباشرا يعيش فيه بين الجماعات المراد دراستها(بوطقوقة, 2021).

قمت باستخدام المنهج الإثنوغرافي في دراستي لوصف ظاهرة ممارسة الألعاب الإلكترونية وصفا دقيقا و الإلمام بها من جميع جوانبها خاصة في ما تحتويه تلك الألعاب من ايجابيات وسلبيات ومعرفة أهم التأثيرات التي طرأت على القيم الاجتماعية للطفل وصولا إلى نتائج علمية تخدم البحث.

6 2الأدوات البحثية المتبعة في الدراسة:

اعتمدت في دراستي هذه على أداتين أساسيتين في جمع معلومات البحث تمثلت فيما يلي:

1.2.6- **المقابلة:** تعرف على أنها عبارة عن محادثة بين الباحث والشخص أوالأشخاص المرتبطين بالدراسة بغرض الحصول على معطيات تتعلق بموضوع الدراسة، ويلجأ لهذه الطريقة في حالة المجتمعات الأمية أو مجتمعات الأطفال (البختي، 2015، صفحة 14), وباختصار فإن خصائص المقابلة تتمثل في:

- أنها تبادل لفظي منظم بين شخصين هما الباحث والمبحوث حيث يلاحظ فيها الباحث ما طرأ على المبحوث من تغيرات وانفعالات.

- تتم المقابلة بين شخصين هما القائم بالمقابلة والمبحوث في موقف واحد.

- يكون للمقابلة هدف واضح ومحدد، و موجه نحو غرض معين(بوحوش، صفحة 41).

من خلال إجرائي لهاته التقنية استخدمت ال مقابلة المفتوحة بحيث سهلت لي طريقة التعامل مع المبحوثين وإعطائهم الحرية في الإجابات، تعرف على النحو التالي وهي التي يطرح فيها الباحث أسئلة غير محددة الإجابة، والإجابات هنا تكون متنوعة و يصعب تصنيفها وتحليلها.قمت باستخدام هاته التقنية في جمع المعلومات والتي تعد من أهم وسائل البحث الانثروبولوجي من اجل الحصول على معلومات وبيانات دقيقة تتعلق بالألعاب الإلكترونية وتأثيرها على القيم الاجتماعية للطفل.

ضمت المقابلة مجموعة من الأسئلة قسمت الى ثلاث محاور: المحور الأول متعلق بالبيانات الشخصية والمحور الثاني تحت عنوان تأثير الألعاب الإلكترونية على الحوار والاحترام المتبادل داخل الأسرة بينما المحور الثالث كان تحت عنوان ت أثير الألعاب الإلكترونية على الالتزامات الدينية للطفل.

2.2.6 -**الملاحظة:** تعرف على أنها مراقبة وتسجيل معلومات سلوك الظاهرة المدروسة، وتعد من أقدم وسائل جمع المعلومات حول ظاهرة معينة، مع دراسة الظروف المحيطة بها لمدة زمنية معينة بلستخدام وسائل متعددة(البختي، 2015، صفحة 14). وتعني التبحر في

ظاهرة ما، أو فكرة ما، عن طريق الوصف لها، وبعبارة أخرى استخدام البصر، والحس والبصيرةالتي يمكن استخدامها في الكشف عن حقائق جديدة . بحيث جمع علماء الأنثروبولوجية بواسطتها معلومات وحقائق غزيرة عن عادات الشعوب البدائية، وتقاليدها الاجتماعية، وطقوسها الدينية واحتفالاتها، وأعيادها في المناسبات المختلفة،خاصة إذا كانت الجماعات المنوي دراستها صغيرة، فلابد من ملاحظة الحدث ومعايشته عن قرب، ودراسته كما يحدث وليس كما يبلغ عنه(سعد عمر، 2009، صفحة 14).

استخدمت الملاحظة المباشرة في هذه الدراسة وذلك من خلال ملاحظة أطفال من عائلتي أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية وكيفية التعامل معها وما خلفته لهم من أعراض.

7- عينة الدراسة :

عرفها "موريس أنجرس" أنها مجموعة فرعية من عناصر مجتمع البحث, كما أنها ذلك الجزء من المجتمع التي يجري اختيارها وفق قواعد وطرق علمية بحيث تمثل المجتمع تمثيلا صحيحا.(در، 2017، صفحة 313).

تمثلت عينة دراستي في مجموعة من أسر الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والتي تتراوح أعمارهم من(11,5سنة). قمت باختيارها على الطريقة القصدية وذلك بتحديد الأمهات كعينة مختارة في الدراسة.

8- مجالات الدراسة:

- **المجال الزماني:** انطلقت فترة الدراسة مع انطلاق الفصل الثاني للعام الدراسي 2022/2021م, وذلك بعد الموافقة على موضوع الدراسة من طرف الإدارة, بحيث استغرقت فترة الدراسة من شهر فيفري إلى منتصف شهر جوان.

- **المجال المكاني:** تمثلت دراستي الميدانية في منطقة الزاب سيدي خالد, تم اختيارها نسبة لمنطقتي التي أقيم فيها.

- **التعريف بمنطقة الزاب سيدي خالد:** هي بلديةبولاية بسكرة , تقع غرب الولاية على حدود الجلفة,تمتاز بأنها تضم بساتين غناء غنية بنخيل التمور .

أخذت المدينة اسمها نسبة إلى الولي خالد بن سنان بن غيث بن مريطة بن مخزوم بن مالك بن غالب بن قطيعة العبسي، أين يتواجد فيها قبره. وقد نشأت أول نواة لمدينة سيدي خالد في القرن الرابع الهجري على ضفة وادي «الغليسي» على مقربة من ضريح هذا الولي، وفي القرن السابع الهجري نزح السكان إلى مايعرف اليوم بالمدينة القديمة بحثا عن المناطق الصالحة للزراعة ونقاط المياه.

ومن معالمها: المسجد العتيق وضريح خالد بن سنان وقبر حيزية والمدينة القديمة و أزقتها الضيقة وواحات النخيل.

الصورة (1): المسجد العتيق

الصورة (2): مسجد خالد بن سنان

الصورة (3): واحات النخيل الصورة (4): واد جدي

- موقع المنطقة:

تقع بلدية سيدي خالد جنوب غرب مقر ولاية بسكرة، وهي تنتمي إلى واحات الزيبان في الجهة الغربية، يحدها من الشمال الغربي بلدية الشعيبة ومن الجنوب البسباس، ومن الشمال الشرقي أولاد جلال.حيث تتربع البلدية على مساحة 21.260 كلم ²(سيدي خالد (ولاية بسكرة)، 2022).

ـ المجال البشري: تمثل مجتمع البحث في دراستي باتخاذ مجموعة من أسر الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والتي تتراوح أعمارهم من (5-11),مع تحديد 20 أم كعينة قصدية في البحث.

9- الدراسات السابقة ومقاربتها مع موضوع الدراسة:

1.9- الدراسات السابقة

لا تخلو أي دراسة يقوم بها باحث ما وفي موضوع ما من الأبحاث السابقة أو الدراسات التي أجريت من طرف الباحثين السابقين للوصول إلى نتائج معينة بحيث يعتمد عليها الباحث في إدخال المتغيرات أو البحث في معلومات جديدة قد يضيفها في دراسته

وتكون كدراسة مغايرة وغير متناولة سابقا فلابد على الباحث أن يتطلع عليها ويحاول أن يدرس جوانب أخرى منها.ومن بين هذه الدراسات نجد ما يلي:

الدراسة الأولى:

- مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال تحت عنوان:أثر الألعاب الإلكترونية علىالسلوكيات لدى الأطفال , دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة,جامعة الجزائر – 3–,كلية العلوم السياسية والإعلام,قسم علوم الإعلام والاتصال, تخصص:مجتمع المعلومات, من إعداد: مريم قويدر, انطلقت إشكاليتها من السؤال التالي:ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلةالابتدائية في الجزائر العاصمة؟

ومنها إلى التساؤلات الفرعية التالية:

- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟

- ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيات الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية؟

- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟

–ما هي أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطابا لاهتمام الأطفال؟

–هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في الشخصية الطفل الجزائري؟

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

–ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

والتي هدفت إلى:

-معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الإلكترونية - ألا وهيالأجهزة الألعاب الإلكترونية والألعاب الإلكترونية الشبكية .

-الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين .

- محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدةعنفوانها كخطوة أولى، والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك للوصول إلى الحد منتأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.

- معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائرالعاصمة.

تمثلت عينتها فيكل الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07و 12عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية.

- **الدراسة الثانية :**

مذكرة لنيل شهادة الماجستير في العلوم الإنسانية تحت عنوان: الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدةوتأثيرها في الطفل الجزائري (دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة) , جامعة الحاج لخضر- باتنة -, كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية, قسم العلوم الإنسانية, تخصص: الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة, من إعداد: فاطمة همال, انطلقت إشكالية دراستها من السؤال التالي : ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

وتحت هذا الطرح تتدرج التساؤلات الفرعية التالية:

- هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري؟

- هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟

- هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير؟ أم أن الانبهار بتقنيات التصميم كان له دوره الفعال؟

– إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في تحقيق هذا التأثير؟

ومن بين النتائج التي توصلت إليها نجد ما يلي:

– أصبحت الوسائط الإعلامية الجديدة من ضرورات أي أسرة، ومن المكونات الأساسيةالبيئة التنشئة الاجتماعية للطفل الجزائري.

– تشكل الوسائط الإعلامية الجديدة البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية من خلال تعلقه بهذه الوسائط، وتبنيه لاستخدامها للعب هذه الألعاب.

– يزداد تبني الأسرة الجزائرية، بشكل مستمر ومع الوقت، لكل ما هو جديد في هذه الوسائط، حيث من النادر توفر جهاز تلفزيون واحد، أو عدم امتلاك حاسوب، كما تسارع إدخال الانترنيت إلى المنازل بشكل مذهل، وما يفوق نصف العينة المدروسة يملكون هواتف خلوية، رغم صغر سنهم، ومع موافقة العديد من الأولياء.

– يمتلك الطفل الجزائري مهارة عالية مقارنة بسنه في التعامل مع الوسائط الإعلاميةالجديدة خاصة الحاسوب والأنترنيت.

– رغم تعدد استخدامات كل وسيط إعلامي جديد، إلا أن في مقدمة استخدامات الطفلله ا لعب الألعاب الإلكترونية، وإهمال الجوانب العقلية التعليمية، والتركيز

على التسليةوالمتعة فقط.

تمثلت عينة دراستها: على أطفال المرحلة الابتدائية بمدينة باتنة (ذكور وإناث).

– الدراسة الثالثة:

مذكرة دكتوراه في علوم الإعلام والاتصال (2009), تحت عنوان: الطفل الجزائري وألعابالفيديو(دراسة في القيم والتأثيرات),جامعة الجزائر (بن يوسف بن خدة),كلية العلوم السياسية والإعلام,قسم علوم الإعلام و الاتصال , من إعداد الطالب: أحمد فلاق, انطلقت دراسته من سؤال الإشكالية التالي:ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفلالجزائري؟

ومنه إلى الأسئلة الفرعية التالية:

- ما هي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري ؟

- ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري ؟

- ما هي خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه ؟

- ما هي القيم المحتواة في هذه الألعاب ؟

- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟

- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه ؟ بحيث هدفت دراسته إلى:

- معرفة مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري.

- معرفة مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري.

- معرفة خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه.

- تحديد القيم المحتواة في هذه الألعاب .

- معرفة عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب.

- معرفة مدى تفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه.

- معرفة كيفية تفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه.

تم اعتماده في هذه الدراسة على المنهج المسحي وذلك بمسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية و مسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال.

تمثلت عينته في مجتمع البحث الذي ضم القائمة الكلية لأسماء ألعاب الفيديو التي ذكرها الأطفال, بحيث تم اختياره ل(25 لعبة) من بين(170 لعبة) مذكورة.

- الدراسة الرابعة:

رسالة ماجستير (2017) حول: مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع , جامعة عمان العربية,كلية العلوم التربوية والنفسية, تخصص : علم النفس التربوي / نمو وتعلم , من إعداد الطالبة: كرام محمد يوسف يونس,انطلق سؤال دراستها من الأسئلة التالية:

- ما مستوى ممارسة طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية للألعاب الإلكترونية في منطقة كفر قرع؟
- هل توجد فروق ذا ت دلالة إح صائية في مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعداديةوالثانوية في منطقة كفر قرع تعزى لمتغ يرات الجنس والتحويل الدراسي والمرحلة الدراسية والتفاعلبينها؟

-هل توجد علاقة ارتباطيه بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلبةالمرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع؟

تمثلت أهمية دراستها في: إيجاد العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية، وتتمثل هذه الأهمية من خلا ل تناولها جانبين مهمين وهما : **الأهمية النظرية والأهمية التطبيقية.**

اعتمدت على المنهج الوصفي التحليل يالإرتباطي، حيث تم وصف ممارسة الألعاب الالكترونية، والعزلةالاجتماعية لدى الطلبة ثم تحديد العلاقة الإرتباطية بينها .

تكونت عينة دراستها من (204) طالباً وطالبة من طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفرع بفلسطين للعام الدراسي 2017/2016م, تم اختيارهم بالطريقة العشوائية الطبقية.

- الدراسة الخامسة:

رسالة ماجستير في التربية تحت عنوان: أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانويةفي المدارس الحكومية بدولة الكويت , جامعة عمان العربية للدراسات العليا , كلية الدراسات التربوية العليا , تخصص: الإرشاد النفسي والتربوي , من إعداد الطالبة دلال عبد العزيز الحشاش, حيث انطلق سؤال إشكاليتها على النحو التالي: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعضالألعاب الإلكترونية؟

هدفت دراستها: إلى معرفة أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلةالثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت.

بحيث تكونت عينتها من (24) طالبة من طلبة الصف الحادي عشر في مدرسة عبد الله العتيبي الثانوية للبنين , من مدارس منطقة العاصمة التعليمية، وتم تعيينهم عشوائي ا في مجموعتين متساويتين، تجريبية وضابطة.

وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعةالتجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكوميةبدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية، ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

2.9- مقاربة الدراسات السابقة مع موضوع الدراسة:

يتضح لنا من العرض السابق للدراسات المتناولة سواء محلية أو عربية والتي اهتمت بموضوع الألعاب الإلكترونية وتنوعاتها من خلال المتغيرات بحيث كان لكل دراسة تأثير معين على الأطفال أو الطلبة والتلاميذ وهذا بتأثيرها على السلوكيات بصفة عامة والسلوك العدواني بصفة خاصة, وأخرى اهتمت بالألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية, وكذا العزلة الاجتماعية, تشابهت دراستنا مع دراسة " **أحمد فلاق**" حول تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم والتأثيرات بصفة عامة. بينما يتضح لنا عدم وجود دراسات سعت لتوظيف

موضوع بحثنا في ما يتعلقبالألعاب الإلكترونية وتأثيرها على القيم الاجتماعية للطفل ويعتبر هذا الموضوع غير متناول في متغيره القيم الاجتماعية للطفل التي لم تأخذ بعين الاعتبار في الدراسات السابقة, وهذا ما يميزها عن باقي الدراسات. اختلفت هذه الدراسات في المناهج المتبعة ماعدا دراسة "**مريم قويدر**" فيما يتعلق بأثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال التي تشابهت مع دراستنا من حيث المنهج الوصفي التحليلي المتبع, إضافة إلى اختلاف جميع الدراسات في مجتمع وعينة البحث وكذا المجال المكاني للدراسة. استخدمت الدراسات السابقة أداة الاستمارة في جمع المعلومات والبيانات وتحليلها بينما دراستي توقفت على أداة المقابلة والملاحظة كطرق أنثروبولوجية في تحليل نتائج الدراسة. كما تمت الاستفادة من الدراسات السابقة في بعض العناصر في الإطار النظري وكذلك في طريقة عرض بعض الإجراءات المنهجية والاسترشاد بما ورد بها من مراجع.

10- صعوبات الدراسة:

لا يخلو أي بحث من صعوبات أو عوائق قد تواجه الباحث في انجازه لبحثه العلمي ومن بين هده الصعوبات التي واجهتني في انجازي لهذه الدراسة مايلي:

- نقص المراجع في مكتبات منطقة بسكرة فيما يخص بلألعاب الإلكترونية.
- إيجاد صعوبة في التعامل مع المبحوثين في طرح الأسئلة وعدم استيعابهم لها وبالتالي قد تؤثر على مصداقية الإجابات.

قائمة مراجع الفصل الأول:

- ابراهيم البختي. (2015). *الدليل المنهجي لإعداد البحوث العلمية (المذكرة, الأطروحة, التقرير, المقال) وفق طريقة ال IMRAD* (الإصدار مخبر الجامعة والمؤسسة والتنمية الحلية المستدامة، الطبعة الرابعة). ورقلة.
- ابراهيم حمد المبرز. (2011). القنوات الفضائية وتأثيرها على منظومة القيم الاجتماعية لدى طلاب الثانوية العامة بمدينة الرياض. *أطروحة ماجستير*. الرياض.
- جبريل بن حسن العريشي ، سلمى بنت عبدالرحمن، و محمد الدوسري. (2015). *الشبكات الاجتماعية والقيم رؤية تحليلية* (الطبعة الأولى). عمان: الدار المنهجية للنشر والتوزيع.
- حسن أنور حسن الخطيب. (2011). الحماية القانونية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة. *رسالة ماجستير*.
- حنان عبد الحميد العناني. (2014). *اللعب عند الأطفال (الأسس النظرية والتطبيقية)* (الطبعة التاسعة). عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.
- خليفي محمد، و محمد مزيان. (28 03, 2019). الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية (دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق روزنفايغ. *مجلة التنمية البشرية*.
- نورا طلعت اسماعيل. (2 12, 2012). العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت لعبة pubg نموذجا. *المجلة العربية للنشر العلمي*، صفحة 452.
- ربيحة نبار، و بختة بن فرج الله . (12 06, 2020). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الأطفال. *مجلة المجتمع والرياضة*.
- زاهية خلافي. (بلا تاريخ). الطفل في المجتمع الأندلسي مابين القرنين الرابع والسادس الهجريين (ق 10_12م). *اطروحة دكتوراه*.
- *سيدي خالد (ولاية بسكرة)* . (17 حزيران, 2022). تاريخ الاسترداد 15 03, 2022، من ويكيبيديا: https://ar.m.wikipedia.org
- سيف الإسلام سعد عمر. (2009). *الموجز في منهج البحث العلمي في التربية والعلوم الانسانية* (الطبعة الأولى). دمشق: دار الفكر.
- طه أحمد الزيدي. (2018). *الظوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل والألعاب الإلكترونية* (الإصدار المجمع الفقهي العراقي). بغداد: دار الفجر للنشر والتوزيع.
- عبدالرحمن بدوي . (1977). *مناهج البحث العلمي* (الطبعة الثالثة). الكويت: وكالة المطبوعات.
- علي عبدالمعطي الحلاحلة. (2012/2011). القيم الاجتماعية في البرامج الحوارية في التلفزيون الأردني من وجهة نظر طالبات الجامعات الأردنية: برنامج يسعد صباحك نموذجا. *أطروحة ماجستير*.
- عمار بوحوش. (بلا تاريخ). *دليل الباحث في المنهجية وكتابة الرسائل الجامعية* (الطبعة الثانية). الجزائر: المؤسسة الوطنية للكتاب.
- عمار بوحوش، و محمد محمود الذنيبات. (2007). *مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث* (الطبعة الرابعة). الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.

- فاضل حنا. (1999). *اللعب عند الأطفال* (الطبعة الأولى). سوريا دمشق: دار مشرق مغرب.
- مبروك بوطقوقة. (2021). *خطوات المنهج الإثنوغرافي* . تاريخ الاسترداد 17 03, 2022، من https://www.aranthropos.com
- محمد در. (جوان, 2017). أهم المناهج وعينات وأدوات البحث العلمي. *مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية*.
- موريس أنجرس. (2006). *منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية "تدريبات عملية"* (الطبعة الثانية). (بوزيد صحراوي، كمال بوشرف، و سعيد سبعون، المترجمون) الجزائر: دار القصبة.
- مومن الجموعي بكوش. (سبتمبر, 2014). القيم الاجتماعية مقاربة نفسية اجتماعية. *مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية*.
- نادية محمود المصطفى، و آخرون. (2011). *القيم في الظاهرة الاجتماعية* (الطبعة الأولى). مصر: دار البشير للثقافة والعلوم.
- نبيل عبد الهادي. (2004). *سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال* (الطبعة الأولى). عمان: دار وائل للنشر.

الفصل الثاني :
الألعاب الإلكترونية وأساسياتها

الفصل الثاني:الألعاب الإلكترونية وأساسياتها

تمهيد:

انتشرت الألعاب الإلكترونية في الآونة الأخيرة, ووضعت بصمتها في جميع الدول, بحيث أثرت على أفرادها خاصة الأطفال وخلفت لهم آثارا جمة منها الايجابية والسلبية, وهذا لما تحتويه من مكونات وتصنيفات عديدة وعوامل جعلت الطفل يدمن عليها, وهذا ما سنتطرق له في هذا الفصل.

1.مكونات الألعاب الإلكترونية:

1.1 الرسوم البيانية (غرافيكس):

تتألف رسوم اللعبة الإلكترونية من الصور المعروضة على الشاشة (ثنائية الأبعاد، ثلاثية الأبعاد، فيديو كامل الحركة، إلخ ...)، ويسهم نمطها وتخطيطها بدرجة كبيرة في تحديد مستوى جاذبية اللعبة. ولا شك في أن الرسوم البيانية (الغرافيكس) هي أسرع العناصر تطوراً في اللعبة الآن. ومع ذلك، فإن الرسوم في الألعاب الإلكترونية قد تحظى بمبالغة في التقدير، وغالباً ما يذهب اللاعب إلى البيت، ويتعاطى مع اللعبة لساعات قليلة، ثم ما يلبث حماسه أن يموت بفعل الرسوم الباردة. وإذا لم يكن في هذه اللعبة عناصر أخرى تثير اهتمامه فينتقل بسرعة إلى غيرها.(خوري، 2004)

1-2الصوت:

لا حاجة للتأكيد أن عنصر الصوت في الألعاب الإلكترونية قد قطع شوطاً بعيداً في السنوات العشرين الأخيرة،أما اليوم، فإننا نعيش عصراً حديثاً من تطور الصوت في الألعاب الإلكترونية، إذ صارت معظم المنصات قادرة على ضخ موسيقى بنوعية خلال ممارسة اللعبة وخلقمؤثرات صوتية حيوية ومتفاعلة. يلعب الصوت دوراً حاسماً كأي عنصر آخر من اللعبة، إذ أنه يلعب دوراً مهماً في وضع اللاعب في صميم الجو الواقعي للعبة . وفي الواقع، فإن الأصوات في اللعبةأكثر جاذبية من الرسوم.(خوري، 2004)

3.1 القصة:في البدايات، لم تكن الألعاب الإلكترونية تتعمد رواية قصص. هناك ألعاب أخرى تستخدم فيها القصص بكثافة. ففي لعبة "الفنتازيا النهائية" مثلاً، تشكل تعقيدات القصة جوهر اللعبة. وما يجعل القصة أكثر أهمية، وجود الشخصيات المثيرة فيها، وكلما أمعنت القصة في رسم الشخصيات بملامحها الشخصية وحوافزها وقصتها إلخ...، تصبح اللعبة أكثر إثارة للاهتمام.(خوري، 2004).

4.1 واجهة اللعبة:لا بد لمصمم اللعبة من إعارة اهتمام خاص لواجهة اللعبة، لأنها تمثل صلة الوصل بين اللاعب واللعبة . ويكمن سر الواجهة الجيدة في بساطتها، إذ لا يجوز أن يصادف اللاعب صعوبات وهو يمارس اللعب، إذا كانت هذه الصعوبات ستحول بينه وبين الاستغراق في اللعبة، كانت ألعاب المغامرة تعتمد على تحديد المحيط والضغط باتجاهه، بينما يبقى جوهر القوائم الداخلية للعبة على حاله بشكل أساسي.(خوري، 2004)

2- أنواع الألعاب الإلكترونية:

تتعدد أنواع الألعاب الإلكترونية بين الفردية ومنها الجماعية، وصنفت كالآتي :

1.2 **ألعاب المحاكاة:** هي إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها، وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصور للواقع

2.2 **ألعاب الذكاء :**حيث تقسم إلى أربع أنواع وهي :

1.2.2 ألعاب المغامرة والتفكير : تعتمد على حل الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب .

كما أن اللاعب يمثل فيها دور المحقق؛ إذ يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة، مع تميز اللعبة باستعمال الأبعاد الثلاثية التي تضفي عليها طابع التشويق. (سيد أحمد، 2020، صفحة 902).

2.2.2 الألعاب الإستراتيجية: هي الألعاب التي تحتاج إلى التفكير والتخطيط وبشكل آخر هي سلسلة من الأفعال تقوم بها ضد شخص أو أكثر وعادة مايكون هدفها هو الانتصار, تستخدم منظور خاص في التصوير حيث تكون فيها الكاميرا وتتحكم في التقريب والتبعيد(سعود، 2018).

3.2.2 الألعاب العسكرية: يقوم اللاعب ببناء مباني عسكرية وتشكيل فرق لغزو أراضي منافسة, هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر كونه خليفة نابليون من أجل الفوز؛ حيث يجب استعمال الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات قدرة على الدفاع والهجوم للتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية (فلاق، 2009، صفحة 107).

4.3.3الألعاب التقليدية :نجدها غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للإعلام, والمقصود بها ألعاب الورق وتكوين الأشكال(قويدر، 2012، صفحة 123).

3.2ألعاب الحركة: تركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة، مما تتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما تقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات(قويدر، 2012، صفحة 122).

4.2ألعاب التدريب: هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية، وبخاصة الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع؛ كألعاب مباراة كرة القدم، والسلة، والتنس، وسباق السيارات؛ ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات؛ كلعبة "simulation Fly" مثلا, وهي لعبة من إنتاج شركة ميكروسوفت "Microsoft" ومن أشهر وأقدم ألعابها . نجد أن الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقة، وأمامه عدة أجهزة للتحكم والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة، وتتطلب معرفة خاصة لتحديد دور كل منها في لوحة المراقبة من خزان الوقود، والعلو، وسرعة الرياح، والاتجاه وغيرها، ويجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني (قطب و محمود علي، صفحة 11).

5.2 الألعاب التربوية والتعليمية :تؤكد النظريات التعليمية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلملدى الطفل وتتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدة خصائص:

- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الطفل.
- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
- الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقا وجذبا.
- من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصةالتفكير والإبداع.
- تدمج المعرفة بالمهارات مثل: مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيطواتخاذ القرارات.
- تكون بمثابة التدريب للأطفال على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية وتعطيهم الخبرة في ذلك والتيقد يصعب إكسابها لهم بالتدريب المتعمد(صبري و محمود، 2015، صفحة 133).

ويرى قطيط (82, 2011) بأن الألعاب التعليمية مواقف أو ألعاب تتميز بعنصر التسلية والتشويق وإثارة الدافعية لدى المتعلم، وتهدف إلى إيجاد مناخ تعليمي
يمتزج فيه التحصيل العلمي مع التسلية لغرض توليد الإثارة والتشويق التي تحبب المتعلمينبعملية التعلم(العبدالله، 2016، صفحة 9).

ويقدم "ستيفان ناتكين" تصنيفا آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وعلى هذا الأساس فإن هنالك نوعان من ألعاب الفيديو:

أ –الألعاب التي تمارس من لاعب واحد:وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة.

ب +الألعاب المتعددة اللاعبين:وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيحصيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين فيهذا النوع مختلفة جدا . فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونيةأو تنافسية, وألعاب التعاونهي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، أما ألعاب التنافسفتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاةفي التصنيف الأول، ويكمن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد، فالألعاب التي يواجه فيهاالكمبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة، أما في ألعاب التنافس يجب أن يكونلكل اللاعبين نفس مستوى المعرفة بالقواعد .**(فلاق، 2009، صفحة 110)**

3- تصنيفات الألعاب الالكترونية :

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا ل"سالين" و "زيمرمان"إلى الأصناف الآتية:

1.3 الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل) Conqueror: وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

2.3 الصنف الثاني المدير Manager: ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

3.3 الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) Wanderer: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

4.3 الصنف الرابع المشارك Participant: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الإفتراضية(الهدلق).

وبخصوص الصنف الرابع يخبرنا (الحضيف، 2010) بأن هناك أماكن إفتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود. هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة، ودردشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون (غربي و حم عيد، 2019، صفحة 24).

وتعرف (هند الخليفة، 2009) العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (avatars) وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم (عبدالجواد، 2018، صفحة 150). وكثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الانترنت، فهناك موقع هناك (there.com) وهنالك الحياة الافتراضية (secondlife.com) وثمة (lively) وعندما يسجل اللاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأن العالم عالمه والخيال خياله، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تحاكي تماما الحياة الحقيقية، إذ يطلب من

اللاعب اختيار (أفاتار) خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل افاتار يمثل مستخدم آخر، إذ خلف كل أفاتار إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالسا خلف شاشة حاسوبه(غربي و حم عيد، 2019، صفحة 25).

4- ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية:

بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشارا واسعا في الآونة الأخيرة، حيث بينت دارسة أمريكية لجونجال (2011) Gonigal بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضوها في التعلم المدرسي. وقد أصبحت ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال والمراهقين بشكل مستمر سواء في المنازل أو في مقاهي الأنترنت. (تهامي و جعفورة، 2019، صفحة 88) في حين جعلت هذه الألعاب فوائد و خلفت كذلك أخطار سنتعرف عليها فيما يلي:

1.4 ايجابيات الألعاب الإلكترونية:

فمن الناحية الايجابية ، اعتبر البعض أن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية، تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار، حيث أكدت الدراسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة روشيستر Rochester): أن الأطفال الذين مارسوا الألعاب لساعات قليلة يوميا على مدار شهر كامل، ظهرت لديهم بوادر تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20%، لكونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية، وأفادت أستاذة الدماغ والعلوم المعرفية بالجامعة، دافينبافيلير (Daphne Bavelier): أن الأطفال الذين تم إجراء الدراسة عليهم اظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الألعاب، حيث تمكنوا من تعريف الرموز في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة.(النوي و غرغوط، 2018، صفحة 41)

- تقوم بزيادة الأداء المعرفي، وذلك وفق للدراسات التي أشارت إلى أن قيام الأطفال بلعب ألعاب الفيديو فإن ذلكيؤدي إلى تكوين أداء فكري مرتفع لديهم، وتزداد الكفاءة الدراسية لديهم بالنسبة الذين لم يقوموا بلعب هذه الألعاب.

- تعمل على زيادة الإبداع وتنمية الذكاء والتخطيط بشكل سليم، لأنها تعتمد على استراتيجيات للوصول إلى أعلىالنقاط أو الهدف من اللعبة.

– تعمل على زيادة الملاحظة لدى الأشخاص وتساعدهم في التركيز والخيال.
– تقوم بالمعالجة العقلية للأجسام ثلاثية الأبعاد وتنفي من ذاكرة اللاعبين.
– تستطيع مساعدة الأشخاص الذين لا يتفاعلون مع غيرهم من خلال التواصل مع الناس في العالم الافتراضي، وتبدأ فكرة تقبلهم تدريجيا من خلال الألعاب التي تتطلب عدد من اللاعبين وبالتالي يمكنهم التواصل مع عدة أشخاص جدد وتكوين الصداقات معهم .(غدير، 2020).

2.4 سلبيات الألعاب الالكترونية

وعلى الرغم من أن هناك بعض الآراء التي ترى أن الألعاب الالكترونية تسهم بتطوير الطفل في اللعب، وتزيد من مهاراته، وتنشيط م جالات تفكيره وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراته إلى النمو و الإدراك الواسع، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على الطفل، وخاصة على صحته الجسدية و النفسية و العقلية والسلوكية، وعلى محمل أنماط ثقافته بشكل عام، وذلك لما تفرزه الكثير من الألعاب الالكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة.(تهامي و جعفورة، 2019، صفحة 88). من بين هذه السلبيات نجد ما يلي:

1.2.4 الخطر الصحي:

تؤثر هذه الألعاب سلبًا على صحة الأطفال، إذ يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسيةالمنبعثة من شاشات التلفاز التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، هذا ما أكدته الدكتورة إلهام حسين، أستاذ طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة حديثة لها، وظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي . كآلام الرقبة ....,كذلك من أضرارها الإصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم(أبوجراح، 1425). أيضا الجلوس بالشكل الخاطئ لفترات طويلة تؤدي إلى التقوسات، وآلام في أسفل الظهر، والمشكلات العضلية الهيكلية وظهور إرتكاسات نفسية كتحريك الأصابع بصورة مستمرة، والارتعاش (مهدي، 2017، صفحة 10).كما أكدت دراسة نشرت

نتائجها مؤخرًا أن ارتفاع في حالات البدانة في معظم دول العالم وهذا يعود إلى تمضية فترات طويلة في ممارستها. فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من 2000 طالب تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات و 18 سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو جرامًا إلى 60 كيلو جرام(أبوجراح، 1425).

2.2.4الخطر الاجتماعي:

يظهر التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية في الجانب الاجتماعي لنمو الأطفال، فهذه الألعاب بحكم طبيعتها الفردية والمتنافسة أساسا، لا تساعد على تنمية التفاعل الاجتماعي بين الأطفال، وقد تتسبب في خلق حالة منالتنافر والتباعد بينهم وفي انشغالهم عن الأنشطة والألعاب الأخرى خارج المنزل (الحشاش، 2018، صفحة 15), وتشير بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب تصنع طفلا غير اجتماعي، فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلا منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية، والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلا، أب، أم، مدرس ... الخ، هذا فضلا عن أنها تجعل الطفل أنانيا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة . وكثيرا ما تثار المشكلات داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة والأشقاء حول من يبدأ باللعب ؟ أو من يلعب؟ .(النوي و غرغوط، 2018، صفحة 43) فتتسبب الألعاب الإلكترونية في ترسيخ العديد من المعتقدات و الأفكار الخاطئة التي تختلف عن أصول المجتمع ومعتقداته وعاداته.(عبدالناصر، 2019)

3.2.4 توليد العنف:

يرى المجدوب، مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة, أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلا عنيفا، وذلك لما تح تويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، ويضيف المجدوب بأنه ليس شرطا أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينها تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج (الزيدي، 2018، صفحة 102). حيث يقول الدكتور كليفورد هيل المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا: لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا

وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضا وحتى لو صودرت جميع الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر (الغفيلي، 1431، صفحة 30). ومن هنا، فالألعاب الالكترونية أو العاب الفيديو، تؤثر بشكل واضح في تغيير سلوك الطفل للسوء ، حيث أنها تدفعه للأنانية وحب الذات، وزيادة السلوك العدواني لديه، وربما تدفعه لارتكاب بعض الممنوعات والمحرمات، كالسرقة للحصول على هذه الألعاب من الأسواق والمحال التجارية، أو شراء الأجهزة التي يتمكن من ممارسة هذه الألعاب عليها، حيث أنها تكون بمثابة إدمان له، وهنا يكمن الخطر وتتجلى الأضرار. (النوي و غرغوط، 2018، صفحة 43).

4-2-4التحصيل الدراسي:

يكمن التأثير سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية, بدلا من الإصغاء للمعلم. (قدة، كحيط، و قدة ، 2019، صفحة 41).

هذا وأظهرت الأبحاث التي هدفت إلى دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية بشكل عام نتائج متناقضة، فمن جهة أشار بعضها إلى التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية خاصة في زيادة درجة العدوان، وزيادة تشتت الانتباه، ونقص التحكم المعرفي لدى الأطفال، ومن جهة أخرى وضحت بعض الدراسات أن درجة الإدراك البصري والانتباه تتحسن لدى من يمارسون الألعاب الإلكترونية مقارنة بمن لا يمارسونها(المغدوري، 2018، صفحة 303).

5- العوامل التي أدت بالطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية:

هناك العديد من الأسباب التي تفسر تعلق الأطفالبمثل هذا النوع من الألعاب أهمها

1.5 عامل الجذب: إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال أو توهمهمدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات والفضاء، وكما ذكرنا في الأعلى أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة عامل جذب رئيسي للأطفال(بلعالية، 2016، صفحة 131), في حين نجحت صناعة الألعاب الالكترونية و المحسوبة في جذب الأطفال الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث

أصبحاللعب أسهل من السابق حيث أن الفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب, كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداما الشيء الذي ساعد الانتشار الواسع لهذه الألعاب (بن فرج الله و نبار، 2020، صفحة 52).

2.5نقطة تركيز: أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة، إذ يقدمون أحيانًا سباقًا للسيارات، يتعود الطفل من خلاله على التركيز، أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط "السوبرمان" يقارعالأشرار، ويتغلب على المصاعب.

3.5 التماثل مع الأبطال :تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطا را يتمثل فيه بطلا يتحرك وينتقل، ويعدل سلوكه، وتوفر للطفل إمكان التماثل معالأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها .(بلعالية، 2016، صفحة 131)

5-4عالم وهمي: الألعاب الإلكترونية تخلق للأطفال عالما وهميا بعيدا عن العالم اليومي , ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعا ماد ياوأحداثا، توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما من خلال اندماجه ببطل معين والسيطرة على هذا العالمالوهمي .(بلعالية، 2016، صفحة 132)

6- لعبة البوبجي نموذجا:

لعبة البوبجي(PUBG) اختصارا ل Player Unknown's Battlegroundsتترجم إلى اللغة العربية "ساحات معارك اللاعبينالمجهولين ", وهي لعبة كثيفة اللاعبين على الإنترنت,ولعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2017 وهي متوفرة على أجهزة ويندوز وإكس بوكس ون, صدرت نسختان منها الأولى في أوائل سنة 2018 لمنصتي آي أو إس, وأندرويد من تطوير شركة "تينسنت", والتي قامت بالتعاون مع شركة "بلوهول" لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة , تعد لعبة البوبجي نوع من ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى نهايتها، وذلك من خلال اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعا، لكي يكون الفائز, يبلغ عدد اللاعبين فيها 100 لاعب، يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن علب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى هنالك من أدوات اللعبة(اسماعيل، 2019، صفحة 456).

لعب PUBG عبر الانترنت، بحيث تجمع "محاربين" من كل أنحاء العالم، وتبدأ الجولة في سقوط اللاعبين من طائرة عبر مظلات ليحطوا في ساحة المعركة. تظهر المعالم والأسلحة وحتى الأشخاص بشكل يلامس الواقع، مما يساعد في نقل اللاعب إلى عالم أخر ليعيشفي عزلة واقعية ومعركة افتراضية، وأكدت الأخصائية في علم النفس العيادي "ميريام أبوعون" في حديث ل النهار أن لهذه اللعبة خطورة كبيرة على المراهق لأنها توهمه بأن أساليب العنف هي الطريقة الوحيدة للدفاع عن النفس وأن العنف هو الوسيلة للوصول إلى الهدف المنشود(شايب، إبريعم، و عاشور، 2020، صفحة 208).

(pubg) أربعة أحرف تلخص واقع يتأرجح بين الإدمان من جهة، والتسلية والمرح من جهة أخرى, ويبقى الواقع واحد وهو أن الجيل مهدد على أصعدة عدة إن كان من جهة ثقافة السلاح أو الأفكار التي تزرع في داخله حول اللجوء إلى المعارك والحروب لتحقيق نشوة الانتصار وغريزة البقاء(شايب، إبريعم، و عاشور، 2020، صفحة 209).تعد هذه اللعبة من الألعاب الإلكترونية العنيفة التي ظهرت وانتشرت بشكل متسارع، حيث لاقترواجا كبيراً وأصبحت هذه اللعبة من أكثر الألعاب ممارسة من قبل الأفراد، نظراً لطبيعة هذه اللعبة حيث تمتاز بالتصميم العصريوالدقة اللامتناهية، إضافة إلى أن تواصل اللاعبين خلال ممارستها يكون تواصلاً سمعياً وبصرياً في آن واحد مما جعلها الأقربإلى الواقع وبعيدة عن العالم الافتراضي(الجبور، الكريميين، و المجالي، 2020، صفحة ص870).

1.6 مصطلحات اللعبة: يستخدم اللاعبون عدد من المصطلحات التي يكون لها دلالاتها الخاصة ضمن اللعبة مثل:

- **البوت:** تمثل اللاعب الوهمي المبرمج والمعد من الشركة المصممةلنظامااللعبة.
- **النوب:** يدل على اللاعب او المشترك الجديد في اللعبة.
- **اللوت:** يدل على تجميع أكبر قدر ممكن من الأسلحة، والذخيرة، والمعدات وغيرها.
- **النوك:** يدل على أن اللاعب قد أصاب الخصم ومستعد للقضاء عليه وبنفس الوقت يمكن مساعدته من قبل مجموعته (التيم) وإسعافه خلال فترة محددة قبل وصول الخصم إليه،

فضلا عن عدد كثير من المصطلحات الأخرى التي يتم تداولها ضمن هذه اللعبة وعن طريقها يتفاهم اللاعبون و إن اختلفت ثقافاتهم، ولغاتهم، ولهجاتهم (حمادي، 2020، صفحة 453).

خلاصة الفصل:

تناولنا في هذا الفصل أساسيات الألعاب الإلكترونية وكل ما تحمله من ايجابيات وسلبيات, كونها سلاح ذو حدين يسهل اللجوء إليه للترفيه والتسلية ويصعب الخروج منه عندما يصل إلى درجة الإدمان.

قائمة مراجع الفصل الثاني :

- أبوجراح. (1425). *طفلك والألعاب الإلكترونية*. المتميزة.
- أحمد فلاق. (2009). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو (دراسة في القيم والتأثيرات). *أطروحة دكتوراه*. الجزائر.
- أحمد يسرى أحمد عبدالجواد. (نوفمبر, 2018). دمج أدوات الواقع الإفتراضي مع أدوات برامج إدارة التعلم الرقمي مفتوحة المصدر وأثره على تنمية مهارات إدارة المقررات الإلكترونية . *مجلة كلية التربية النوعية للدراسات التربوية* .
- أسماء دومة بلعالية. (2016). تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء على التنشئة الاجتماعية للأطفال. *مجلة الطفولة والتنمية*(المجلس العربي للطفولة والتنمية).
- أميرة شايب، سامية إبريعم، و منيرة عاشور. (ديسمبر, 2020). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق لعبة pubg أنموذجا. *مجلة سوسيولوجيا*.
- ايمان محمد مبروك قطب، و أمل محمود علي. (بلا تاريخ). معايير تقييم الأداء في ضوء مدخل التميز والرؤى الاستراتيجية لتطوير التعلم قبل الجامعي في الوطن العربي. *جامعة المدينة العالمية*. ماليزيا.
- بالطاهر النوي، و عاتكة غرغوط. (ديسمبر, 2018). الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية. *مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع*.
- بختة بن فرج الله، و ربيحة نبار. (12 جوان, 2020). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وخطره على صحة الأطفال. *مجلة المجتمع والرياضة*.
- حسين ابراهيم حمادي. (أيلول, 2020). الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية لعبة البوبجي إنموذجا –دراسة ميدانية في مركز قضاء بعقوبة . *مجلة الفتح*.
- حمزة قدة، ايمان كحيط، و حنان قدة . (10 سبتمبر, 2019). الصحافة المكتوبة ودورها في التوعية بجرائم الألعاب الإلكترونية. *مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية* .
- دلال عبدالعزيز الحشاش. (أيار, 2018). أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرجلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت . *أطروحة ماجستير*. الكويت.
- رامي عبدالعزيز الجبور، أيمن أحمد الكريميين، و ماجدة عبدالعزيز المجالي. (2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني دراسة مسحية على عينة من أهالي اقليم الشمال. *دراسات العلوم الانسانية والاجتماعية* .
- رندا محمد سيد أحمد. (يوليو, 2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات دراسة تنبؤية. *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الاجتماعية*.
- ريم ياسر العبدالله. (2016). معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها. *رسالة ماجستير*. قصبة إربد ، الأردن.
- ريهام عبدالناصر. (04 يوليو, 2019). *تعبير عن الألعاب الإلكترونية* . تاريخ الاسترداد 18 04, 2022، من موقع المرسال: https://www.almrsal.com

- طه أحمد الزيدي. (2018). *الظوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل والألعاب الإلكترونية.* بغداد: دار الفجر للنشر والتوزيع.
- عادل عايض المغدوري. (يناير, 2018). معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الإبتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات. *مجلة كلية التربية*.
- عبدالعظيم صبري، و حمدي أحمد محمود. (2015). *تنمية القدرات الإبتكارية والإبداعية عند القائد الصغير.* المجموعة العربية للتدريب والنشر.
- عبداللطيف غربي، و حسين حم عيد. (6 جوان, 2019). الألعاب الإلكترونية..الأضرار والمنافع. *مجلة المجتمع والرياضة*.
- عبدالله بن العزيز الهدلق. (بلا تاريخ). *ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض*. تاريخ الاسترداد 15 مارس, 2022، من موقع شبكة الألوكة: www.alukah.com
- غدير. (2020). *ندوة عن الألعاب الإلكترونية كاملة* . تاريخ الاسترداد 18 أفريل, 2022، من موقع المحيط: https://www.almuheet.net
- فادي خوري. (2004). الألعاب الإلكترونية قفزة في الهواء مازالت تقفز. *مجلة القافلة*.
- فهد بن عبدالعزيز الغفيلي. (1431). *الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجنمع.* الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية.
- فهد سعود. (18 ماي, 2018). *ماهي الألعاب الاستراتيجية* . تاريخ الاسترداد 14 05, 2022، من البوابة الرقمية: https://www.adslgate.com
- محمد تهامي، و مصعب جعفورة. (مارس, 2019). الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدرى الأطفال. *مجلة التمكين الاجتماعي*.
- مروة صلاح مهدي. (حريزان, 2017). تأثير جودة مواقع التواصل الاجتماعي على القيم الأخلاقية (طلبة الجامعات الخاصة في العاصمة عمان . *ماجستير*.
- مريم قويدر. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. *مذكرة ماجستير*. الجزائر العاصمة.
- نورا طلعت اسماعيل. (2 ديسمبر, 2019). العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لعبة pubg (ببجي) نموذجا. *المجلة العربية للنشر العلمي*.

الفصل الثالث :

القيم والقيم الاجتماعية

الفصل الثالث : القيم و القيم الاجتماعية

تمهيد :

تعتبر القيم بصفة عامة والقيم والاجتماعية بصفة خاصة الركيزة التي تبنى على أساسها المجتمعات, وتعد أيضا منبع قيام الأمم وتطورها فهي المعيار العام الذي يضبط سلوك الفرد ويحدد ثقافته ويكون ذلك وفقا لمعايير معينة وضوابط يضعها المجتمع ويسير عليها في جميع المجالات. تختلف هذه القيم الاجتماعية من مجتمع إلى آخر ومن ثقافة إلى أخرى فالمجتمعات التي تنهار تكون على انهيار القيم الموجودة فيها بحيث تزعزع كيانها من خلال موجوعة من المؤثرات التي تعكس معاني تلك القيم, وهذا ما سنحاول دراسته فيه في هذا الفصل.

المبحث الأول : ماهية القيم

1_ مدخل عام للقيم:

تعتبر القيم من العناصر الجوهرية في جميع الثقافات وهي منظومة الأفكار التي تحدد ما هو مهم ومحبذ ومرغوب في المجتمع، تتفاوت القيم و وتختلف اختلافا واضحا من ثقافة إلى أخرى، فبعض الثقافات تسبغ قيمة عالية على النزعة الفردية، بينما تشدد ثقافات أخرى على الاحتياجات المشتركة بين أفراد المجتمع، وقد تتناقض في المجتمع أو الجماعة الواحدة, إذ تميل بعض المجموعات أو الأفراد إلى التركيز على قيمة المعتقدات الدينية والتقليدية، بينما تميل مجموعات أخرى إلى إعطاء قيمة أعلى إلى التقدم والعلوم، وفي هذا العصر الحافل بالتغيرات وتبادل الأفكار، ليس من الغريب أن يواجه مجتمع ما صراعا بين القيم الاجتماعية الثقافية التي يعتنقها مختلف الأفراد والجماعات فيه (عبدلي، 2016، صفحة 1).هذا وقد شغلت دراسة القيم حيزا كبيرا من اهتمام الفلاسفة والمفكرين منذ زمن بعيد بوصفها موضوعا بالغ الأهميةوالتعقيد، ومجالا رحبا لتعدد الآراء والفلسفات وظهور الاتجاهات والتيارات الفكرية المتنوعة. إلا أن دراسة القيم لم تعد منذ أوائل القرن الحالي حكرا على الفلاسفة والمفكرين وأصحاب المذاهب والعقائد والنظريات، بل أصبحت تحظى باهتمام خاصة من قبل العلماء والباحثين في المجالات العلمية المختلفة، كعلم الاجتماعوالأنثروبولوجيا وغيرها من العلوم الأخرى(عواودة ، 2006، صفحة 4).

فتظهر أهمية دراسة القيم في أنها تحتل مكانة خاصة بين سائر ميادين الحياة الاجتماعية والاقتصادية والسياسية.كما أنها تكمن وراء كل سلوك أو نشاط يؤديه الإنسان أو الفرد، أو تؤديه الجماعة على حد سواء. وينظر إلى القيم في العلوم الاجتماعية الحديثة بوصفها موجهات عامة للسلوك أو الأطر التي يلتزم بها الأفراد عندما يسلكون على نحو معين، ويؤكد البورت في هذا السياق أن القيم تحدد اتجاهات الفرد كما تقبع وراءمختلف أشكال سلوكه، بل توجه هذا السلوك برمته (عواودة ، 2006، صفحة 5), إذ نجد ان هناك تأثيرات وعوامل ساهمت في تغير منظومة القيم من بينها العولمة التي تعد الوسيلة الأكثر

تأثيرا على بنية القيم. فالعولمة معناها باختصار شديد "إكساب الشيء طابع العالمية" وذلك بفرض نظام يطبق على مجتمعات العالم كله، والمسلمين، في محاولة للهيمنة الثقافية والاجتماعية والاقتصادية والدينية من قبل الدول ذات النفوذ على دول العالم أجمع لتذوب في بوتقة واحدة فينحسر الاستقلال الذاتي للمجتمعات وتلغى الهوية الذاتية فيتم بذلك إلغاء حق التنوع الديني والثقافي والاجتماعي، وتصبح المجتمعات نسخا مكررة فلا استقلال ولا تميز لأية ثقافة أو تراث أوقيم أو مبادئ.وكل ذلك يتم عن طريق استخداموسائل الإعلام والثقافة وأدوات المعرفة التي تبث إلى مختلف دول العالم، ليتم إقناع هم بنزاهتهم وموضوعيتهم حتى يتسنى لهمفرض نظم وعقائد العولمة على العالم أجمع(نصيف، 2006، صفحة 17).

كما أن لهم إسهامات كبيرة في هذا التغيير من خلال استغلال لتلك التكنولوجيات الحديثة كوسيلة لخوض حرب القيم, بحيث سخرت الإدارة الأمريكية كل الإمكانات المتاحة من أجل خوض هذه الحرب المكلفة. فلا زلنا نذكر ميزانية ال 21 مليار دولار التي سخرتها الإدارة الأمريكية سنة 2005 عن طريق وسائل الإعلام العربية ومؤسسات البحث في إنجاح تبني التيار الرئيسي للمسلمين لقيم الغرب، وقد أطلقوا على تلك المنظومة القيمية الجديدة اسم "الإسلام المعتدل"، و إنصافا لهذه التسمية يمكن إطلاق "الإسلام المعدل" (روزان، 2010).

2_ خصائص القيم:

- **متعلمة** : أي أنها مكتسبة من خلال البيئة وليست وراثية بمعنى أنه يتم تعلمها واكتسابها عن طريق مؤسسات التنشئةالاجتماعية المختلفة، ولكل مرحلة عمرية قيمها الخاصة، فالقيم التي يتبناها الفرد في مرحلة الطفولة قد تتغير في مرحلة المراهقةوالشباب وليست نفس القيم لدى الراشدين....الخ فنظرة الراشد الفنان إلى لوحة فنية تختلف من حيث القيمة الثقافية عن قيمتهاعند طفل يراها مصدرا لصور جميلة ملونة تغريه أن يلع ب بها(طبال و رتيمي، صفحة 6).

-**إنسانية** : فالاهتمام واللذة والألم والأفكار جميعها ترتبط بالإنسان.

-**ذاتية** : أي يحس كل فرد بالقيم على نحو خاص به.

-**نسبية:** أي إنها تختلف من شخص إلى آخر، ومن زمن إلى زمن، ومن مكانإلى مكان، ومن ثقافة إلى ثقافة .

- **عامة :** إذ تسود بين أفراد المجتمع على نحو العموم، وهي مشتركة بين جميعطبقاته(همشري، صفحة 309).

تترتب ترتيبا هرميا : ويعنيأن بعض القيم تسيطر على غيرها وبعضها لها الأولوية على بعضها(الجمال، 2018، صفحة 156), وذلك حسب أهميتها بالنسبة للفرد و الجماعة. ويختلف تأثيرها على الفرد بحسب مرتبتها فسلم القيم هو الترتيب الهرمي لمجموعة من القيم التي يتبناها الفرد أو أفراد المجتمع و يحكم سلوكه أو سلوكهم دون وعي بذلك . ومن المهم أيضا معرفة مقياس صلاحية القيم و ذلك لأنها تختلف واختلافها يجعلها في حد ذاتها عرضة للأحكام الأخلاقية لذلك فصلاحية القيم ترتبط بما تحققه من غايات سواء كانت تلك الغايات بيولوجية أو اجتماعية. فالقيم تفهم من خلال ثقافتها لا من خلال ثقافة أخرى أي من الداخل و ليس من الخارج(بن كعبة و مسعودي، 2018، صفحة 186).

3_ تصنيفات القيم:

يصنف طهطاوي (1999-108- 144) القيم على أنها تأتي في ستةأصناف:

- **القيم الوجدانية** : تتمثل في الإيمان، وضبط النفس.
- **القيم الأخلاقية:** وتتمثل في الرحمة، والصدق، والصبر، والعفو، والصفح.
- **القيم الاجتماعية** : وتتضمن التعاون، والتعاطف، والتواد، والكرم، والأمانة،والتسامح.
- **القيم الجسمانية** : وتظهر في النظام والصحة(وزة، 2017، صفحة 237).
- **القيم العقلية:** وتتضمن التأمل، والتفكر، والدقة، و التثبت العلمي، ودقةالملاحظة.
- **القيم الجمالية** : وتشمل قيم الجمال والفن.

ويؤكد على أن هذا التصنيف للقيم لا يعني أنها منفصلة عن بعضها البعض لأن بينها ترابطا وتكاملا من أجل تحجيج أهداف الفرد والمجتمع، وتحديد معالم فلسفة الحياة (وزة، 2017، صفحة 238).يدور حول القيم عامة والقيم الاجتماعية خاصة جدل متواصل، وتجري حولها دراسات كثيرة، وخصوصا في عصرنا الراهن؛ وذلك بسبب التغيرات المتلاحقة

والتطور الهائل في جميع مناحي الحياة، فضلا عن تنامي ظاهرة العولمة، وما يصاحبها من تقدم في مجال المعلوماتية، وتكنولوجيا المعلومات، إذ كان لذلك أثر واضح في قيم الناس ومبادئهم. وأدى ذلك أيا إلى انحسار قيم كثيرة، وظهرت قيم في الأوساط الاجتماعية جديدة. بحيث أثر ذلك في التنظيم الاجتماعي والثقافي والاقتصادي(السنجري، 2018، صفحة 4).

المبحث الثاني : القيم الاجتماعية

1_ مدخل عام للقيم الاجتماعية :

إن القيم الاجتماعية هي التي تعكس اهتمام الفرد بحب الناس والتضحية من أجلهم والعمل لمساعدتهم دون رغبة بالسلطة أو القوة أوالسيطرة ولا يتميز أصحابها بالأنانية التي تعبر عن درجة تمثل الأفراد للفقرات التي تتعلق بالقيم الاجتماعية (عواودة ، 2006، صفحة 10), وتعد من أقوى الروابط والضوابط المؤدية إلى تقارب وتماسك المجتمع الإنساني وتضامن أفراده.. فمن خلالها تنتشر قيم المحبة والتواد والوئام بين أفراد المجتمع، وتعمق روح الأخوة والتسامح والتعاون، لضمان استقرارالمجتمع وتماسك نسيجه،هناك مجتمعات انهارت بانهيار القيم الاجتماعية وأخرى متماسكة بتماسك قيمهاالأصيلة. ولا يمكن فصل القيم عن الأخلاق فهي تشترك معا في تحديد السلوكالبشري وضبط توازنه(الدوس، 2018).

2_ أمثلة على القيم الاجتماعية:

تتعدد القيم الاجتماعية التي قد تتواجد في المجتمع، والذي يجعلها متواجدة أو لا هو ما يعرف بالإطار التربوي العام بالمجتمع. وتعامل البشر مع بعضهم البعض ومدى وعيهم في ذلك(البغدادي، 2021)، ومن أمثلة القيم الاجتماعيةنجد مايلي:

- **الصدق:** حيث يظهر الصدق كقيمة في التعامل اليومي في المجتمع، ابتداء من الأسرة، وانتهاء بالمجتمع.

- **الإيثار:** وهو قيمة متقدمة في السلوك، ويعبر عن تخلي الإنسان عما يحبه لصالح غيره.

- **الحياء:** وهو من الضوابط المهمة للسلوك البشري في المجتمع.

- **البذل والتضحيّة:** وذلك بجعل اهتمامات الفرد الخاصة لصالح المجتمع ككل.

- **التعاون والتعاضد:** ويعد التعاون من أهم مقومات وركائز التواصل البشري، ولا غنى عنه لفرد من الأفراد أو مجتمع من المجتمعات.

- **التكافل الاجتماعي:** وفيه يكمل أبناء المجتمع بعضهم في شتى جوانب الحياة، م ما يقلل ويقلص من منابع الفقر والعوز في المجتمع(العبيدي ، 2018).

فحاجة الفرد إلى مجموعة من القيم تعدل حاجة المجتمع إليها، ذلك أن تكامل الشخصية يعتمد على اتساق المنظومة القيمية ، ومن ثم فإن فقدانها يعرض الفرد للحيرة والارتباك ويصيبه بنوع من الإحباط وعدم الاستقرار ، لذا وجب مساعدة الأفراد على فهم قيمهم والتمسك بها لمضفي على حياتهم الأمن والاستقرار (العتيبي، 2016، صفحة 1). فهي التي تحدد ردود الفعل تجاه أية مواقف في مناحي الحياة المختلفة فهي الطريقة المثلى لفهم سلوكك وسلوك الآخرين والتنبؤ بهما(روبينز، 2001، صفحة 461).

3- وظائف القيم الاجتماعية:

لاشك أن القيم الاجتماعية تمارس دورها عن طريق الفرد وعلاقة تماسكه وارتباطه بمحيطه الذي يتفاعل معه وبالتالي فإن وظيفتها تظهر من خلال مستويين متماسكين ويعتبران عنصران أساسيين لا يمكن الفصل فيهما ويتمثلان فيما يلي:

1.3 **على المستوى الفردي:**

-تعطي الفرد إمكانية أداء ما هو مطلوب منه، وتمنحه القدرة على التكيف والتوافق الإيجابيين،وتحقيق الرضا عن نفسه.

- تمثل جوهر الكينونة الإنسانية، لاعتبارها تشكل ركنا أساسيا في بناء الفرد وتكوينه، إذبدونها يصبح كائنا حيوانيا.

- تضبط شهوات الفرد و مطامعه.

- تزود الفرد بالطاقات الفاعلة في الحياة و تبعده عن السلبية.

- تعمل على اتزان الفرد و تمتعه بنفسية وصحة عالية.

- تعمل كميزان يزن به الفرد الأعمال، فيحدد ما هو مرغوب فيه، وما هو غير مرغوب فيه(عزي، 2014، صفحة 98) .

2.3 على المستوى الاجتماعي:

- أنها تؤدي تبني إيديولوجية دينية أو سياسية, وكذلك من ناحية النظم الاجتماعية الأخرى.

- تحافظ على هوية المجتمع.

- تساهم في رفع الدرجات، وتحديد الأهداف السامية للحياة الإنسانية لكل منا باعتبارها سمة المجتمعات الراقية، والمتحضرة، ونحو مجتمع راقي تسوده الألفة والمحبة.

- تساعد المجتمع على مواجهة التغيرات وتحديد الاختيارات الصحيحة.

- تسهم في التقليل من حدة الصراع الاجتماعي.

- تدعم المكونات المعرفية والمهار يق والوجدانية، وتعمل على تعزيز التضامن الاجتماعي بناءعلى تحقيق التوافق الاجتماعي(السنجري، 2018، صفحة 18).

كما تكمن أهمية القيم بالنسبة للمجتمع بأنها ضرورة كوسيلة لتحقيق السعادة بين أفراد المجتمع في حياتهم الاجتماعية، وهي المحرك الأساسي للمجتمع المسلم وبها تقوم الحضارة ويكون الرقي في المجتمع، وتزود القيم الاجتماعية أعضاء المجتمع بمعنى الحياة ، وبالهدف الذي يجمعهم من أجل البقاء، وذلك لأنها تستخدم بمثابة معايير يقاس بها العمل، ويقيم بمقتضاها السلوك(العتيبي، 2016، صفحة 12).

4- مصادر القيم الاجتماعية:

يكتسب الطفل القيم الاجتماعية وفق مجموعة من المصادر والتي تعتبر أيضا من مؤسسات التنشئة الاجتماعية يتعلم من خلالها تدريجيا منذ مرحلة طفولته إلى مرحلة الشيخوخة وتكون بالنسبة له كمرجع أساسي يقوم عليه وتبنى من خلاله شخصيته وتشكل له بذلك وحدة جماعية مع غيره ومن بين هذه المصادر نجد ما يلي:

1.4 الأسرة:

تعتبر الأسرة أول المصادر التي يكتسب من خلالها الأطفال قيمهم الاجتماعية حيث إنها تعتبر الجماعة الإنسانية الأولى التي يتعامل معها الفرد وتقوم بتربيته وتوجيهه في أهم الفترات وأعمقها تأثيرا في بناء شخصيته وتشكيل حياته بصفة عامة، وعن طريقها يكتسب القيم والمعايير الاجتماعية لسلوكه، كما تعد الأسرة موصلا جيدا لثقافة المجتمع، ومن خلال ذلك نجد أن العلاقة بين الأسرة والمجتمع وثيقة ومتبادلة، فالأسرة تتأثر بما يصيب المجتمع في نظمه وقيمه من تغيير، والمجتمع بدوره يتأثر بما يقع في الأنماط الأسرية من تغيير، وبالتالي فإن الأسرة تعتبر أداة ذات فعالية كبيرة في تغيير القيم الاجتماعية لدى الأطفال في إطار المجتمع الذي توجد فيه.وكذلكمن الأمور الإيجابية المهمة التي يمكن أن يكون للأسرة دور كبير فيها، هو تنشئة الأبناء على القيم الإسلامية، وتعزيز انتمائهم للغتهم ودينهم وثقافتهم وتاريخهم؛ ليأخذوا من هذا الانتماء منطلقا لتقييم كل ما هو وافد من الغرب، وعلى رأسه ما يعرض في وسائل الاتصال من قيم تشجع على الاستهلاك والعنف والفردية(الحلاحلة، 2012، صفحة 25).

2.4 المدرسة:

إذا كانت الأسرة هي المحضن الأول التي يعايش فيها الطفل القيم وقواعد الأخلاق والسلوك، فإن المدرسة هي المزرعة الأولى والأساسية التي يتعلم فيها الطفل هذه القواعد ويدركها، ويتفهم معانيها وأهميتها في بناء المجتمع، لما يقضيه من وقت كبير من الساعات فيها، أو في الأنشطة ذات الصلة بها، فقد يتأثر بمن يخالطهم في المدرسة تأثر ا هاما مما يؤثر على سلوكه ومواقفه إزاء مختلف المقاييس الاجتماعية نتيجة لنوع التربية التي يتلقاها في المدرسة(حناشي، 2013، صفحة 72). فهي تقوم بوظيفة التربية ونقل الثقافة المتطورة وتوفير الظروف المناسبة للنمو جسميا وعقليا وانفعاليا واجتماعيا، والوظيفة الاجتماعية الهامة للمؤسسة هي استمرار ثقافة المجتمع والتيس يي على الأطفال في تمثل القيم والاتجاهات الخاصة بالمجتمع وتدريبهم على أساليب السلوك التي يرتضيها هذا المجتمع(آيت حمودة ، صفحة 17).

3.4 الثقافة:

تشير الدراسات المنشورة أن المصدر الأساسي للقيم لدى الطفل ثقافة المجتمع الذي ينشأ ويعيش فيه. ومصدر القيم الثقافية السائدة في مجتمع ما هو تاريخ الجماعة أو تراثها التاريخي الذي تنقل من خلاله القيم الاجتماعية عن طريق التربية والتنشئة الاجتماعية من جيل إلى جيل. إضافة إلى إسهام كل من هما في المحافظة على قيم المجتمع الأساسية. وجدير بالذكر أن القيم الأساسية في الثقافة، تشكل ضمير الجماعة، ومصدر الالتزام في المجتمع، وتعبر عن نقاط الالتقاء بين ضمائر أعضاء الجماعة(همشري، صفحة 316).

وكما جاء في تعريف مالك بن نبي على أنها "مجموعة من الصفات الخلقية والقيم الاجتماعية التي يلقنها الفرد منذ ولادته كرأسمال أولي في الوسط الذي ولد فيه. والثقافة على هذا، هي المحيط الذي يشكل الفرد فيه طباعه وشخصيته"(عشوي).

4.4 وسائل الإعلام:

تعد وسائل الإعلام المختلفة والتي تتمثل في الصحافة والإذاعة المسموعة والمرئية والمسرح والسينما إحدى المصادر الرئيسية في إكساب القيم التي يرغب المجتمع في إكسابها للطفل، ومن هنا يجب أن توجه الأذهان إلى ضرورة توجيه هذه الوسائل حيث يسعى المهتمون بها إلى جعل ما يشاهد ه الطفل أو يسمع ه من خلال وسائل الإعلام ذو صبغة أخلاقية تتفق مع القيم التي يتبناها المجتمع ، خاصة وأن التربية الحديثة تعتبر وسائل الإعلام من الوسائل التي تحقق لها أهدافها ، ومن ثم فإن هذه الوسائل دخلت إطار التخطيط التربوي بحيث يرسم لها الدور التربوي الذي ينبغي أن تؤديه لخدمة المجتمع، بحيث يستطيع أن يخلق صورة سيئة عن إنسان ما، أو

شعب ما، كما أن له قدرة على خلق صورة إيجابية له أيضا (المصطفى و آخرون، 2011، صفحة 435).كما أكدت بعض الدراسات على أن نشر الثقافة العلمية يعتبر من مس ؤولية كل مؤسسات التنشئة التربوية في المجتمع. وفي هذا الإطار نجد أن وسائل الإعلام تلعب دورا هاما في التنشئة الاجتماعية للطفل في المجتمع والتي تعمل على تعميق وترسيخ القيم الاجتماعية لدى الأطفال(الجوهري و آخرون، 2008، صفحة 208).

5.4 جماعة الرفاق:

اختلف العلماء والباحثون في تسمية جماعة معينة من الأطفال أو الشباب، فهناك من يطلق عليهم اسم جماعة الإخوان، وهناك من يسموها جماعة الرفاق , تعرف بأنها: جماعة من الأفراد يلتقون في الميول والدوافع والطموحات والحاجات والاهتمامات الاجتماعية ويقومون بأدوار اجتماعية معينة سواء كانت هذه الأدوار آنية أو دائمة وكل ذلك يكون بشكل متعارف عليه تلقائيا في غالب الأحيان، وتتدخل عوامل معينة تؤدي إلى تشكيل هذا النوع من التنظيم الاجتماعي كعامل الجوار المكاني والدراسة الجماعة الرفاق الرسمية وعامل العرق (جماعات السود) و عامل الطبقة الاقتصادية (جماعات الفقراء).فهي تؤثر على الطفل في قيمه وعاداته واتجاهاته، بحيث يجد مجموعة من الأفراد يتصل بهم ويقاربونه في العمر والميول (مطوري، 2016، صفحة 69), وهكذا يتضح أن جماعة الرفاق تقوم بعدة وظائف في عملية التنشئة الاجتماعية حيث أنها تساعد الطفل على ممارسة أدوارها الاجتماعية وتنميته نحو القيم(شريف، 2013، صفحة 115).

6.4 الدين:

يعدالدين الإسلامي مصدر القيم الفاضلة والحميدة و أساس الأخلاق والقوانين والشرائع التي تؤثر بطريقة أو بأخرى في القيم الاجتماعية، وجميع القيم المستمدة من هذا المصدر هي الخير كله، ومصدر سعادة للبشرية في دنياها وأخراها إن تمسكت بها حق التمسك (العريشي ، بنت عبدالرحمن، و الدوسري، 2015، صفحة 80)، فللقيم التي يجد لها الناس أصلا في الدين قبلوها، ويرفضون التي تتعارض مع تعاليم الدين التي تبلورت قيمه حول الأخلاق في الدرجة الأولى مثل العمل الصالح، والتعاون، والإخاء، والمحبة، والصدق، والإيثار، والتضحية، والمساواة، والطاعة، والتسامح(المصطفى و آخرون، 2011، صفحة 428).

5- أساليب تنمية القيم الاجتماعية عند الطفل :

تعددت وتنوعت أساليب غرس القيم عند الأطفال, بحيث يقوم بها المربي كالآباء والأمهات في الأسرة أو من طرف المعلم في المدرسة, وكذلك المؤسسات التعليمية الأخرى. تبدأ هذه الطرق مع المرحلة المبكرة للطفل لكي يتم استيعابها والسير عليها وفق منهاج صحيح ومن بين هذه الأساليب نجد ما يلي :

1.5 أسلوب القصص القرآنية والسيرة النبوية :

القصة القرآنية هي إحدى وسائل غرس القيم الاجتماعية التي تهدف إلى بناء الإنسان المتكامل بكافة جوانب شخصيته. وقصص القرآن عديدة وشاملة، منها قصص الأنبياء والصالحين، وقصص لتاريخ الوجود. وقد استخدم القصص القرآني أسلوبا تربويا.أما السيرة النبوية فهي أيضا تعتبر أهم مرجع ذي تراث زاخر بمآثر الرسول الأعظم، والقدوة الأمثل للجيل الجديد.ويمكن أن يتعلم الطفل العديد من القيم الا جتماعية الإيجابية مثل ال تعاون، والتسامح، والاحترام وغيرها من القيم والمآثر التي يكون لها أبلغ الأثر في عقول الأطفال. فهناك العديد من الكتب والبرامج التربوية التي تتناول السيرة المحمدية بأسلوب سهل ومشوق للأطفال، وكذلك قصص الأنبياء، باستخدام التكنولوجيا الحديثة، والقصص المقروءة أو المسموعة بأسلوب مؤثر وفعال وذلك باللجوء إلى تنويع الأساليب حسب المراحل العمرية(فاضلي و آيت حمودة، 2014، صفحة 165).

2.5 أسلوب الأنموذج أو القدوة:

من الضروري أن يكون النموذج الذي يقتدي به الطفل نموذج ا صالحا يعبر عن تلك القيم لا باللسان فقط أو بالدعوة إليها، بل يجب أن تتمثل تلك القيم في سلوك الوالدين أو من يحتذي بهم الطفل ولا يحتذي بالقول فقط بل يعتبر في النموذج الملاحظ له من خلال السلوك(زيدان، صفحة 101)،وتعتبر القدوة من أنجح الأساليب التربوية في التأثير على سلوك الفرد وتوجيهه الوجهة الصحيحة، وهذا ما جعل لها أهمية عظمى في عملية التربية خاصة في مجال الفضائل والقيم(حمدي، 2019، صفحة 411).

3.5 أسلوب الثواب والعقاب :

من أبرز أشكال التربية والضبط الاجتماعي وتوجيه السلوك، فالثواب يساعد في تثبيت السلوك وتدعيمه، وتحسين الأداء وتقويمه، والعقاب يمنع السلوك غير المرغوب فيه (سنوسي، 2009، صفحة 87).يحمل الثواب معني الجزاء على الطاعة وهو من الأساليب التربوية المستخدم لتثبيت ما نراه صالحاً من الأفعال والأقوال، ولقد جاء الثواب بمعني الجزاء على الطاعة , كما جاء أيضاً بمعني الجزاء على الشر , من هنا يتضح استخدامه

للخير مقابل العقاب ، فالثواب في الخير أخص وأكثر استعمالاً وتعني أثابه جازاه ، وثوبه عوضه أو أعطاه. (بابكر، 2014، صفحة 24).

أما العقاب هو مجازاة بسبب الذنب وهو خاتمته، وهو ما يورثه الفعل للمرء ، وهو جزاء الأمر(بابكر، 2014، صفحة 27). ويعد العقاب أسلوبا فعالا في تقليل ظهور أشكال السلوك غير المرغوب فيها، وتبدو أهميته في اعتباره أسلوبا تربويا لابد منه أحيانا وخاصة في مرحلة الطفولة والمدرسة وذلك بهدف ضبط السلوك الإنساني والقيمي للطفل (سنوسي، 2009، صفحة 25).

4.5 أسلوب تحديد الفجوة القيمية :

يؤكد علماء التربية والسلوك على ضرورة معرفة المربي المكونات القيم يةٍ وعناصرها لتحديد ما يسمى بالفجوة القيمية، مؤكدين أن تحديد الفجوة في مجال القيم إن وجدت فهو أسرع طريق للمعالجة، كما أن الخلل في أحد هذه المكونات يعتبر مؤشرة لضعف القيم.وتحديد الفجوة القيمية، يعني تحديد الخلل أو الثغرة التي صدر منها السلوك غير المرغوب فيه لعلاجه ومن ثم بناء سلوك قيمي مكانه، وقد تكون تلك الفجوة معرفية أو وجدانية أو سلوكية تطبيقية وقد تكون في أحد مراحل وخطوات تحقيق بعض تلك المكونات، كما يمكن أن تكون ناتجة أيض ا عن غياب البيئة التعزيزية المناسبة لتطبيق القيم، ولكل واحدة من هذه الفجوات أساليب معالجة خاصة بها(الجريس، 2020، صفحة 195).

5-5أسلوب الترفيه أو اللعب:

يعد أسلوب الترفيه من الأساليب التي تعزز العلاقات الاجتماعية وتغرس القيم والأخلاق لدى العديد من الأطفال. وهذا ما نجده في اللعب التربوي الذي يعتبر بذلك نشاط منظم منطقيا، يبذل فيه اللاعبون مجهودا كبيرا ويتفاعلون معهلتحقيقالأهداف المحددة، وفق قوانين وقواعد قد وضعت مسبقا. وتستخدم الألعاب التربوية في غرس القيم وتعليمها، من خلال النشاط الحر الموجه الذي يمارسه الطفل للتسلية(البناء، صفحة 37).فيمكن للمربي أن يستخدم نشاط اللعب كطريقة لتنظيم الخبرة الحياتية للأطفال وأسلوب لتثبيت بعض قواعد السلوك عن طريق الفعل وغرس بعض المفاهيم الأخلاقية. فاللعب ينطوي على قيمة تربوية كبيرة إذا ما أحسن تنظيمه وتوجيهه تربويا ونفسيا واجتماعيا (حنا، 1999، صفحة 121).

فجماعة اللعب ماهي إلا صورة مصغرة عن المجتمع يلعب فيها الأطفال أدوارا مهمة قد تساهم في تطوير علاقاتهم الاجتماعية وتبني لهم بذلك مكانة مميزة في المجتمع (حنا، 1999، صفحة 122). ويعد استخدام اللعب كأحد الأساليب التربوية المعينة على تعلم القيم وتجسيدها في شخصية الطفل، فالغاية الأساسية من اللعب هي التسلية أو تعلم الحقائق والمفاهيم والقيم والمهارات، لكن يجب أثناء اللعب أن يتعلم الطفل القيم والمثل السلوكية؛ كالانضباط واحترام حقوق الآخرين والصبر والأمانة، وتقبل الربح والخسارة والتحلي بروح الجماعة أيضا(نصيرات، صفحة 579).

6.5 أسلوب الموعظة والإرشاد:

وتعد الموعظة والإرشاد أحد الأساليب المستخدمة في التعليم المباشر؛ أي تقديم الأفكار والمعلومات والخبرات بطريقة مباشرة جاهزة مختصر، بحيث يقدم للأبناء القيمة على شكل نصيحة أو تذكير أو ترغيب أو حتى ترهيب. فهو استعداد مؤقت في الغالب، ولذلك يلزمه التكرار، كما يلزم تدعيم الموعظة بوسائل أخرى كالقدوة وتوفير الوسط المناسب الذي يسمح بتقليد القدوة.ويشترط في عملية الوعظ والإرشادأن يكون الشخص المرشد أو الناصح محبة للشخص الذي يريد إرشاده، فالمحبة تجعل المعلومات تنبع من القلب إخلاصا وصدقا. وهذه المحبة غالبة توجد في الأسرة(نصيرات، صفحة 571).

6 -أسباب تراجع القيم الاجتماعية في المجتمع:

تتعدد الأسباب التي نتج عنها تراجع القيم الاجتماعية في المجتمع، والتي تتمثل في النقاط التالية:

- ضعف القوة الدينية لدى أفراد المجتمع.
- نشر القيم الخاطئة التي تتصف بالسلبية في وسائل التواصل الاجتماعي المختلفة, ما أدى إلى تراجع القيم الاجتماعية في المجتمع، بالرغم من تعدد فوائدها(البغدادي، 2021).

خلاصة الفصل:

تطرقنا في هذا الفصل لدراسة موضوع القيم والقيم الاجتماعية, إذ اطلعنا على أهم الخصائص والتصنيفات التي تحتويها وكذا المصادر والأساليب التي يستمد منها الطفل مبادئه وأخلاقه. إذ أنها تؤثر على الفرد وعلى المجتمع من خلال جملة من الوظائف التي قمنا بذكرها في السابق. فهي منبع قيام الأمم وانهيارها فلا يخلو أي مجتمع أو ثقافة منها إذ تعد الكيان التي تقف وتبنى من خلاله المجتمعات.

- قائمة مراجع الفصل الثالث:

- ابراهيم العبيدي . (26 سبتمبر, 2018). *مفهوم القيم الاجتماعية* . تاريخ الاسترداد 29 أفريل, 2022، من موقع موضوع: https://mawdoo3.com

- أحمد فاضلي، و حكيمة آيت حمودة. (جانفي, 2014). أساليب تنمية القيم السلوكية لدى التلاميذ في الوسط المدرسي. *مجلة التراث*.

- أسماء مطوري. (2016). مؤسسات التنشئة الاجتماعية ودورها في تنمية قيم التربية البيئية, المدرسة نموذجا. دراسة ميدانية ابتدائية البستان ولاية باتنة. *رسالة دكتوراه*.

- اسماعيل عبد حمدان عواودة . (تموز, 2006). أنماط التنشئة الاجتماعية وعلاقتها بالقيم لدى طلبة المدارس الأساسية في الأردن في ضوء بعض المتغيرات. *أطروحة دكتوراه*. عمان.

- الحسين عزي. (2014). الأسرة ودورها في تنمية القيم الاجتماعية لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة (دراسة ميدانية لعينة من تلاميذ السنةخامسة ابتدائي بمدينة بوسعادة). *أطروحة ماجستير*.

- أنتوني روبينز. (2001). *قدرات غير محدودة* (المجلد 1). (عبدالكريم العقيل، المترجمون) مكتبة جرير.

- أنس البناء. (بلا تاريخ). *دليل المربي (الأنشطة الناشئة) دليل عملي لغرس القيم*. المملكة العربية السعودية: مؤسسة سالم بن أحمد.

- جابر مبارك العتيبي. (2016). القيم الاخلاقية المتظمنة في كتاب السراج المنير للمرحلة الابتدائية في دولة الكويت. *أطروحة ماجستير*.

- جبريل بن حسن العريشي ، سلمى بنت عبدالرحمن، و محمد الدوسري. (2015). *الشبكات الاجتماعية والقيم رؤية تحليلية* (المجلد 1). عمان: الدار المنهجية للنشر والتوزيع.

- حسن حسين زيدان. (بلا تاريخ). دور رياض الأطفال في تنمية القيم الاجتماعية لدى أطفال الرياض من عمر 4 إلى 6 أعوام من وجهة نظر معلميهم. *مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية*.

- حكيمة آيت حمودة . (بلا تاريخ). أهمية المدرسة في تنمية القيم السلوكية لدى التلاميذ ودورها في تحقيق توافقهم الاجتماعي "دراسة ميدانية". *الملتقى الدولي الأول "الهوية والمجالات الاجتماعية في ظل التحولات السوسيوثقافية في المجتمع الجزائري"*. مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية .

- خالد الدوس. (19 مايو, 2018). *القيم الاجتماعية* . تاريخ الاسترداد 28 مايو, 2022، من موقع جريدة الرياض : https://www.alriyadh.com

- خالد روزان. (1 أبريل, 2010). *قيم الغرب كخيار في مواجهة أفكار الإسلام* . تاريخ الاسترداد 8 06, 2022، من مبادرة المستنير الاعلامية: https://almostanear.wordpress.com

- خميس حامد عبدالحميد وزة. (ديسمبر, 2017). فاعلية برنامج تدريبي للمعلمين في تعليم القيم وأثره في اكسابها لطلابهم. *مجلة كلية التربية*.

- رائدة خالد حمد نصيرات. (بلا تاريخ). أساليب غرس القيم حسب مراحل النمو عند الأطفال من منظور تربوي إسلامي.

- عبدالقادر شريف. (2013). *التربية الاجتماعية والدينية في رياض الأطفال*. عمان: دار المسيرة للنشر والطباعة.

- علي عبدالمعطي محمود الحلاحلة. (2012). القيم الاجتماعية في البرامج الحوارية في التلفزيون الأردني من وجهة نظر طلبة الجامعات الأردنية: برنامج يسعد صباحك نموذجا. *رسالة ماجستير*.

- عمر أحمد همشري. (بلا تاريخ). *التنشئة الاجتماعية للطفل*. عمان: دار الصفاء للطباعة والنشر والتوزيع.

- فاتح عبدلي. (15 جانفي, 2016). تأثير القيم الثقافية الاجتماعية على دافعية الناشئ لممارسة الأنشطة البدنية والرياضية (دراسة ميدانية بأقسام الرياضة ودراسة لبعض ثانويات الشرق الجزائري). *مجلة التحدي*.

- فاضل حنا. (1999). *اللعب عند الأطفال* (المجلد 1). دمشق، سوريا: دار مشرق مغرب.

- فاطمة عمر نصيف. (2006). *الأسرة المسلمة في زمن العولمة*. المملكة العربية السعودية: دار الأندلس الخضراء.

- فوزية محمد عبده حمدي. (فبراير, 2019). القيم الأخلاقية لدى طالبات الدور القرآنية من وجهة نظر معلماتهن بمحافظة أبو عريش. *المجلة العلمية لكلية التربية* .

- لطيفة طبال، و أسماء رتيمي. (بلا تاريخ). الدلالة السوسيولوجية للقيم .

- لعلي بن صالح حناشي. (2013). *أثر القيم على السلوك الإداري بين الوضعي –دراسة مقارنة*.

- محمد البغدادي. (4 ديسمبر, 2021). *مفهوم القيم الاجتماعية في علم اجتماع* . تاريخ الاسترداد 23 ماي, 2022، من موقع مقال: https://mqaall.com

- محمد الجوهري، و آخرون. (2008). *الطفل والتنشئة الاجتماعية* . القاهرة.

- محمد بن كعبة، و أحمد مسعودي. (جوان, 2018). سوسيولوجيا القيم: قراءة في علاقة القيم بالفعل الاجتماعي. *مجلة الرواق*.

- محمد حبيب بابكر. (فيفري, 2014). فاعلية استخدام الإدارة المدرسية لأساليب الثواب والعقاب واتجاهاتهم نحوها دراسة مرحلة الأساس بولاية القضارف. *مجلة دراسات تربوية*.

- محمود علي حسن السنجري. (2018). درجة تأثير الإعلام التربوي في القيم الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية من وجهة نظر معلميهم في العراق . *رسالة ماجستير*. العراق.
- مصطفى عشوي. (بلا تاريخ). الثقافة والقيم الأخلاقية. الظهران، المملكة العربية السعودية .
- مها بن جريس الجريس. (يوليو, 2020). أساليب غرس وتعزيز القيم في حديث المستأذن بالزنى. *مجلة العلوم التربوية والدراسات الانسانية* .
- نادية محمود المصطفى، و آخرون. (2011). *القيم في الظاهرة الاجتماعية* (المجلد 1). مصر: دار البشير للثقافة والعلوم.
- نجلاء الجمال. (2018). دور الإعلام الجديد في تغيير المنظومة القيمية لدى الشباب "دراسة تطبيقية على الشباب المصري". *المجلة الدولية للإتصال الاجتماعي* .
- نعيمة سنوسي. (2009). الثواب والعقاب في الأسرة الجزائرية دراسة ميدانية بدائرة بوزريعة. *رسالة ماجستير*. الجزائر.

الجانب التطبيقي للدراسة

الفصل الرابع :

الدراسة الميدانية

الفصل الرابع: الدراسة الميدانية

تمهيد:

سنقوم في هذا الفصل بتفريغ أسئلة المقابلة وتحليلها, والتي من خلالها سنتعرف على الإجابة للتساؤلات الفرعية للدراسة حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الحوار والاحترام المتبادل داخل الأسرة, وكذلك تأثيرها على القيم والالتزامات الدينية للطفل, وهذا بعد تحليل الأسئلة ومناقشتها على ضوء الدراسات السابقة للتحقق من صحتها.

1 -عرض وتحليل بيانات ومعطيات الدراسة :

1.1 عرض وتحليل بيانات المحور الأول: البيانات الشخصية

- بعد تقديم أسئلة المقابلة للأمهات فيما يخص بياناتهم الشخصية تبين لنا أن أعمار المبحوثات تتراوح من (25 إلى 43) سنة.
- فيما يخص مستواهم التعليمي فقد كانت 3 أمهات منهم تحملن شهادة "الليسانس" بينما 13 منهم توقفن في الطور الثانوي باختلاف مستوياتها من الأولى ثانوي, إلى الثانية, والثالثة. والفئة المتبقية فقد توقفن في مرحلة التعليم المتوسط بجميع مستوياتها.
- فيما يخص مستواهم المعيشي كانت من المتوسط إلى ميسور الحال.
- أما فيما يخص مهنتهم اتضح لنا أن أغلب الأمهات كانت ربات بيوت, ومنهم من يمتلكن حرفة في المنزل كالخياطة وصناعة الحلويات, و 3 حالات أخرى فقد كانوا يعملون في الوظيف العمومي.
- تراوح عدد الأطفال لدى الأمهات من طفل إلى 5 أطفال.

2.1 عرض وتحليل بيانات المحور الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على الحوار والاحترام المتبادل داخل الأسرة

✓ **فيما يتعلق بالسؤال الخاص ب هل يوجد من أطفالك من هم مدمنون بالألعاب الإلكترونية:**

بالعودة إلى المعطيات التي تم جمعها عن طريق المقابلات التي تم إجراؤها مع الأسر (الأمهات) تبين لنا أن الإجابات كانت على النحو التالي:

كانت أغلب إجابات الأمهات بنعم, أي أنه يوجد من أطفالهم من هم مدمون هذا النوع من الألعاب. كانت ردة فعل بعض الأمهات حماسية وكأن كلمة نعم فقط تفسر إجاباتهم لهذا السؤال بينما أجابت أخريات بطريقة عادية كونهم يمارسونها بشكل طبيعي, بحيث لم تصل معهم إلى درجة الإدمان.

أوضحت العينة الأولى أن لديها طفلان مدمنان على الألعاب الإلكترونية وأن استخدامهم لها يكون بشكل يومي في حين صرحت ***مكانش نهار ميلعبوش فيه بالتلفون***.

كما تقول أم أخرى أن ممارسة طفلها لهذه الألعاب الإلكترونية بشكل يومي هو الذي أدى به إلى الإدمان في قولها ***كيما يقولوالشي إذا زاد عن حدو انقلب ضدو***

أضافت مبحوثة أخرى أن طفلها يمارس الألعاب بشكل مفرط الشيء الذي جعله لا يستطيع الاستغناء عنها تحت تصريحها * **طبعا ابني مدمن عليه كون منمدلوش التلفون يلعب يدير حالة يبدا يخبط في روحو ويجيب نهار كومبلي يبكي ملقيت كفاش ندير معاه***.

وأضافت كذلك * **لدرجة انو قاعد لا ماكلة لا شراب ديتوقلبتو قاتلي الطبيبة من كثرة استعمال التلفون عدت نوكل فيه وهو يلعب***.

وتضيف أم أخرى أن لديها ثلاث أطفال (2 ذكور وبنت) يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل طبيعي وذلك من خلال تحكمها فيهم. بحيث أضافت ذلك بقولها * **الحمدللهمعنديش ولادي مدمنين عليها بصح أنا لي منخليهمشيلعبو بيه ياسر كينحسهمطولو نحولهم ولادتي أنا لي نتحكم فيهم***.

أكدت عينة أخرى أن استخدام طفلها للألعاب الإلكترونية يكون بطريقة عادية في قولها ***بني يلعب مش ميلعبش بصح موصلش لدرجة الإدمان***.

كانت أغلب إجابات المبحوثات حول إدمان أطفالهم للألعاب الإلكترونية بالتأييد وذلك من خلال تصريحاتهم المقدمة كما صرحت مجموعة منهم أنه يتم ممارستها بشكل طبيعي وهذا بناء لطريقة استعمالهم لها كوسيلة للتسلية والترفيه وكسر الروتين فقط.

✓ **فيما يتعلق بالسؤال الخاص بملكية الطفل لجهاز خاص أم يستخدم جهازك:**

بخصوص ما إن كان يملك الطفل جهاز خاص أم يستعمل جهاز والدته أو والده أم يستعين بأحد أفراد أسرته تأتينا تصريحات متمثلة فيما يلي:

تضيف أحد المبحوثات أن طفلها يستعين بجهازها الخاص, وأحيانا ما يستخدم جهاز والده وهذا بنسبة قليلة كما صرحت أنها أحيانا تمنعه من اللعب به فيلجأ لوالده بناء على قولها ***كي منمدلوش أنا يروح يحلل في باباه ولا خاوتو باش يمدولو***.

في حين أكدت أم أخرى أنها طفلها يستخدم جهازها الخاص حاليا في حين أنه كان يملك جهاز سابق خاص به بحيث صرحت ***كنت دايرتلوطابلات وكسرها***.

كما جاء على لسان أحد المبحوثات أن طفليها لا يتجاوزان العاشرة من عمرهميملكون جهاز خاصفي قولها ***أناعندي زوج ذراري درتلهمبلاي ستايشن بعد ما وعدتهم بيها كي يقراوويجيبو معدل مليح***.

بينما أشارت عينة أخرى أن طفلتها الوحيدة عمرها خمس سنوات تحمل جهاز والدتها وتضع كلمة السر وتذهب مباشرة إلى برنامج التحميل (بلاي ستور) وتحمل ألعاب الباربي والأزياء بحيث صرحت *** أنا بنتي فايقة منيشدايرتلها تلفون وراها هك كي نديرلها جهاز خاص بيها كفاش تعودلي***.

وأضافت مبحوثة أخرى أن طفلها لايملك جهاز خاص به بينما أقرت انها ستشتري له جهاز خاص لأنه يستخدم جهازها بكثرة وكم من مرة تغير هاتفها في قولها * **حلفت الخطرة الجايةنديرلوطابلاتباش ميزيدشيهزلي تلفوني لي نشريه يكسروهلي من كثرة اللعب***.

وفي تصريح آخر أشارت أم أخرى إلى أنه عندما يأتي والدهم لا يفعلون هذا * **كي يجي باباهم حسهم متسمعيهشمهبليني أنا برك كي نقولواشريلهمطابلاتميقبلش قلت نشريهالهم أنا يالوكان نبيع حاجة من ذهبي لأني أنا لي تعبت***.

في حين أكدن الأغلبية من الأمهات الذي يساهمون في تقبل فكرة استحواذ الطفل على جهاز خاص به, وذلك لظروف معينة وخاصة بهم, ماعدا البعض منهم الذين لا يوافقن على هذه الملكية مهما كان عمره حتى يبلغ سن الرشد والبلوغ.

✓ **فيما يتعلق بالسؤال الخاص بتحديد وقت مخصص للطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية:**

بعد تجميع العديد من الأفكار والمعلومات فيما يخص تحديد وقت معين ومناسب للطفل, صرحت حوالي 15 أم أنهن لا يقمن بأي تحديد وقت لأطفالهم في حين أضافت احداهن أنه يكون تحديد الوقت بناء على وقت فراغ الطفل إما بعد العودة من المدرسة أو في نهاية الأسبوع بحيث يعتبر الوقت المناسب الذي يمارس فيه الطفل للألعاب الإلكترونية بحرية تامة.

كما أضافت مبحوثة بقولها * **منيشمحددتلو وقت باين وقت ماتنفحلويقولي أعطيني التلفون*** وذلك حسب الأوقات التي يكون فيها الطفل غير مشغول بمجال معين.

في حين صرحت أخرى أنها لم تتمكن من تحديد وقت مناسب لطفلها نتيجة لانشغالاتها في إطار التعليم بقولها * **معنديش وقت باش نحددلو وقت م ذا بيا ملي نجي من الخدمة نريح***, بحيث حاولت العديد من المرات أنها تنظم وقتها وتهتم بانشغالات أطفالها لأنها

تتركهم عند جدتهم في فترة العمل وأضافت أنها عندما تعود إلى المنزل يقوم أطفالها بطلب هاتفها بقولها ***نمدولهمذيك الساعة قبل مايرقدوونحيهولهم***.

أما أخرى فقد أكدت أنها تقوم بتحديد وقت معين لطفلها حوالي ساعة أو ساعتين على الأكثر كما جاء على لسانها * **منشتيش كثرة التلفون للطفل خاصة كي يكون صغير ياسر ولازم كل وحدة تخصص وقت لبنهاومتخليهش على راحتو***, في الأخير الأم هي التي ستعاني من هذه الحالة في حين أكدت على أنه الوقت التي تقوم فيه بإعطاء طفلها الهاتف لممارسة الألعاب الإلكترونية يكون بعد فترة الدراسة وبعد قيامه بواجباته المنزلية التي قدمت له من طرف المعلم أو في نهاية الأسبوع.

أما أم أخرى أكدت على أنها لم تكن متساهلة مع أطفالها في استخدامهم للألعاب الإلكترونية سواء على الهاتف أو أي وسائل أخرى, في حين أنها تضبط أوقات استعمالهم لها ***منيشمحددتلهم وقت بصح كي نجي نشوف انو بداويتعلقو بيه نخفف عليهم باش مايتأثروليش بيه*** في ذات السياق تؤكد مبحوثة أخرى على نفس الفكرة التي قامت بتقديمها العينة السابقة.

✓فيما يتعلق بالسؤال الخاص بـوجود رقابة للطفل أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية في الاطلاع على نوع الألعاب التي يلعبها ومدى ملائمتها لسنه:

تنوعت العديد من الإجابات فيما يتمثل بوجود رقابة للطفل خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية من طرف الأمهات, تمثلت الرقابة الأسرية في طريقة الممارسة التي يكون فيها الطفل على استحواذ لجميع الوسائل الإلكترونية ونوعيتها وهل هي مناسبة لسن الطفل.

أقرت أغلب الأسر على أنها تقوم بالرقابة لأطفالها والإحاطة بهم أثناء لعبهم لهذا النوع من الألعاب وهذا ما أكدته العينة الأولى أنها تحرص دائما في الاطلاع على طفلها بقولها * **لازم نراقبو مرة على مرة*** وفي حالة أخرى أكدت أن خطورة الألعاب خفية هي مسلية لكنها

تحمل في طياتها العديد من الأخطار بحيث جاء على لسانها *قريت وحد المقال فالفيسبوك قالك متخلوش ولادتكم وحدهم راقبوهم كي تعطوهم التلفونات*

في حين كانت الإجابات الأخرى للمبحوثات تنطوي على أنهن لا يقمن بالاطلاع عليهم في تصريح لإحداهن * **الربي وشراح يدير عندو ألعاب باينين يلعب فيهم** * أما أخرى أشارت إلى أن طفلها لا يعير اهتمام لأنواع الألعاب الأخرى بحيث أفادت أن نوع الألعاب التي يمارسها هي ألعاب المباراة في قولها " **بني مدي عقلوا لبالو معندو حتى لعبة يلعبها كان مديتلو التلفون راه دايرماتش يلعب كان نحيتولو يروح يلعب بيه البرا**" هذا وقد أضافت أيضا أنه منذ أن كان صغير مهووس به "**من لي كان صغير يشوفو يولي يترعد عليه**".

تتطلب الدراية بأنواع الألعاب الإلكترونية ومدى ملائمتها للطفل جهدا كبير ومبذول من طرف الأولياء وذلك من خلال المراقبة المستمرة والمشاركة مع الطفل في ممارستها. كما صرحت مبحوثتان أن طفلها يمارس ألعابا لا تناسب سنه في قولها " **ساعات نلقاه يلعب ألعاب مش قد عمرو أنا منعرفش كفاش نلعبهم**" في حين أن طفلها متمكن منهم رغم صغر سنه.

هذا وتقر عينة أخرى أنها تراقب طفلها عند ممارسته لهذه الألعاب وتضيف أنه يلعب ألعابا تناسب عمره. كما تضيف إحدى الأمهات أن طفلها يمارس ألعابا تفوق سنه ولا تناسبه كما تقر على أن طفلها عمره 5 سنوات يمارس لعبة "GTA". وأنها عندما تخبره بأنها لا تناسبه وتطلب منه أن يلعب ألعابا أخرى في عمره, يجيبها بأن أبناء عمه يمارسون نفس الألعاب وهم في نفس عمره في قولها "**هاذ الجيل عاد يعاند في بعضاه ولي نقولهالويقولي هاو فلان يدير هك**".

صرحت عينة أنها تراقب طفلها في بعض الأوقات وهذا كان في بداية لعبه بينما الآن تقر على أنه يمارس ألعابا عادية وهذا ما جعلها تخفف عيه المراقبة في قولها " **كي كان صغير كنت نشوف في نوع الألعاب لي يلعبها بصح ذرك مولاش عندي الوقت باش نراقبو**".

اختلفت آراء الأمهات في ما يخص بمراقبة الطفل نوع الألعاب التي يلعبها, في حين أكدت البعض منهم أن المراقبة لا تكون فقط سطحية وإنما تكون متعمقة ومتكررة.

✓**فيما يتعلق بسؤال عند استحواذ طفلك للجهاز الإلكتروني هل يكون برغبتك الخاصة أو بطلب منه:**

بالعودة إلى معطيات المقابلة فيما يخص بطلب الطفل لجهاز الأم برغبتها أم بطلب منه حيث أفادت هذا السؤال عينة من أسر الأطفال أن استحواذ طفليها يكون بطلب منهما وهذا من خلال تكرار الطلب للعديد من المرات في حين أشارت أنها أحيانا ما تعطيهما جهازها برغبتها الخاصة بناء على قولها " **ساعات يهبلوني وهوما يضاربو نعطيهم التلفون يلهاو بيه مرة**".

كما أفادت عينة أخرة أنها غالبا ما تعطي طفلها الجهاز لتفادي إزعاجه لها.

أما أخرى أقرت أن طفلها كثير الحركة وأنها لا يمكنها تحمله كل الوقت لأنه يسبب لها فوضى في المنزل في قولها "**كون منمدلوش التلفون يلها بيه رايحيقلبلي الدار باختراعاتو**"

أما مبحوثة أخرى قد أفادت أن طفلها يقارن نفسه مع أخوه الأكبر في استحواذه للهاتف وأنه يطلب منها الجهاز مرارا وتكرارا في حين أقرت على أنها تعطيه الهاتف لكي لا تشعره بالتفرقة بينه وبين أخيه وهذا الأمر راجع إلى تقارب السن بينهم.

كما أشارت عينة أخرى أنها أحيانا ما يكون بطلب منه, وفي فترات أخرى يكون برغبتها من خلال قولها أنها عند قيامها بتنظيف المنزل تعطيه له برغبتها بغية هدوئه وقلة حركته.

إذ نجد أن غالبية الأمهات تقوم بإعطاء أطفالها الجهاز لظروفها الخاصة. وفي قول إحداهن أنها تقوم أحيانا بترك الجهاز له عندما تكون بحاجة للخروج من المنزل لظروف استثنائية في قولها " **ساعات نكون رايحة لجنازة منقدرش نديهممعاياوباباهم ميقبلش يشدهم, نضظر إني نخليلهم تلفوني حتى نرجع للدار**". كما أكدت أخرى أن طفلها يملك حاسوب خاص به وسنه لا يتجاوز الخمس سنوات في حين ذكرت "**عندو الميكرو تاعوميقوليش أعطيني**".

تباينت أجوبة هذا السؤال أن أغلب الأطفال يطالبون أمهاتهم بجهازهم الخاص, إلا فئة قليلةمنهم الذين يملكون جهازهم الخاص, بينما ذكرت عينات أخرى اعطائهم الجهاز بمحض إرادتهم وذلك لأسباب معينة.

✓فيما يتعلق بالسؤال الخاص عندما تطلبين منه طلب وهو يحمل الهاتف هل يلبيه على الفور أو يتماطل عن تنفيذه:

بعد الاطلاع على جملة المعلومات من طرف المبحوثات فيما يخص طلبهم من أطفالهم أمر ما سواء يلبونه على الفور أم يتكاسلون عنه.

أشارت عينة أن طفلها عندما يحمل الهاتف وخاصة عند ممارسته للألعاب الإلكترونية فإنه يذهب لعالم آخر وكمية الاستيعاب لديه تنقص.

كما أشارت مبحوثة أخرى أن طفلها بمجرد أن تطلب منه طلب يقوم مباشرة بتنفيذه خوفا من أن تأخذ منه الهاتف فيلبيه على الفور ليعود مسرعا للجهاز.

في حين أكدت احدى الأمهات أن طفلها هو من يطلب منها ما يجب عليه القيام به مقابل أن تعطيه الهاتف بقولها " **مرات هو اللي يقولي ماما نديرلكذيك الحاجة باش تعطيني التلفون نلعب**".

حيث تقر العينة التالية أن قيام طفلها بالطلب يأتي بعد معاناة من التكرار والتهديد, وهذا من خلال تصريح لها " **حتان نحلفلو بلي نحلو التلفون وميزيدشيشوفو باش ينوض**".

وفيتصريح آخر أضافت مبحوثة بأن معاناتها مع أطفالها يوميا بسبب هذا الموضوع بقولها "**كل يوم حربنا نايضة بسبة هاذ الشي**", وفي نفس السياق أضافت أن أطفالها أصبحوا لا يصغون لها ولا يسمعون أوامرها, حيث أنها لم تعد قادرة على التحكم فيهم " **عادو دايرين رايهم**".

أثرت رصيد الأجوبة مبحوثة أخرى خلال إجرائي للمقابلة بطلب ابنها أن يحضر لها كأسا من الماء, حيث تكاسل وأصبح يتحجج بأشياء أخرى بقوله "**قولي لأختي تروح تجيب**", هذا

وقد أخبرتنا إحداهن مدى تكاسل ابنها عن تلبية طلبها على الفور وأقرت على أنها تقدم له أشياء أخرى كالمال والهدايا وغيرها كما جاء في تصريح لها "**تقولو نكريك باش ياخذ رايي**". حيث قدمت إحدى المبحوثات ملاحظة في هذا السياق بأن الجهاز أصبح من الاحتياجات الضرورية للطفل بحيث لا يمكن الاستغناء عنه, وأنه كلما زاد الجيل كلما ازدادت معه الاحتياجات للوسائل التكنولوجية بقولها "**هاذ الجيل جيل التلفون**"

✓**فيما يتعلق بالسؤال الخاص بقضاء الطفل وقت اللعب في المنزل أو خارجه؟**

بعد تباين عناصر المقابلة والاستماع لجميع أجوبة العينات فيما يخص قضاء الطفل وقت اللعب في المنزل أم خارجه أخبرتنا أم الثلاث أطفال أن أولادها لا يخرجون للشارع كثيرا وأنهم يفضلون اللعب والبقاء في المنزل كونها توفر لهم الأجهزة الخاصة باللعب بقولها "**دايرتلهم ألعاب فالدار وشراليتلهمطابلات**"

أما مبحوثة أخرى فقد أقرت أنها هي من تمنع طفلها الخروج للشارع بحكم أن المنطقة التي يسكنون بها خالية من السكان وأنها تفضل أن يبقى في المنزل و إعطائه هاتفها بدلا من أن يخرج للشارع ويحدث به أمر ما وهذا في تصريحها " **يقعد قدامي ويلعب بالتلفون خير مايخرجالبرا وكاش مايصرالو**"في حين أكدت أم أخرى أن طفليها الوحيدين لايخرجون للشارع أبدا إذ أنهم منغمسون في اللعب فقط عبر البلاي ستيش كما أشارت أنها تطلب منهم أحيانا تغيير الروتين والذهاب للعب في الخارج مع أطفال الجيران فيرفضون ذلك بحيث أفادت بقولها أن هذا الجهاز قد سيطر على عقولهم وأنهم متمسكين به من فترة الصباح إلى آخر الليل, وهذا فيمايخص الأوقات التي لا يدرسون فيها فأشارت بقولها " **نهار كومبلي وهوما بالبلايستيشن عدت خايفة يحكمهم توحد منها** " وأضافت بذلك أن الأعراض التي أبدتها لهم هذه الألعاب سوى الأرق والعزلة وعدم الاحتكاك بالخارج وهذا من خلال طريقة كلامها "**معندهم حتى علاقة بالشارع** ", وفي ذات السياق أضافت عينة أخرى أن طفلها من شدة ممارسته للألعاب الإلكترونية أصبح لا يهتم بالخارج وأن أطفال الجيران يأتون إليه ويطلبون منه اللعب معهم فيرفض كما أكدت قولها بجملة " **كون يخرج البراميسلكش راسو** " وفي حالة

أخرى أضافت أن الأطفال في المنطقة عامة يعانون من نقص مراكز التسلية في قولها " **مكاين والو البرا هاذ الشي هو لي خلاه يقعد يلعب فالدار**" كما أضافت عينات أخرى أن أطفالهم يساوون بين لعبهم في المنزل والخارج.

✓**فيما يتعلق بالسؤال الخاص بطريقة تعامل الطفل مع والديه وإخوته:**

إن اختلاف وتنوع المقابلات أضاف لنا العديد من الآراء ووجهات الن ظر في ما يخص بأسر العينات في طريقة تعامل أطفالهم معهم ومع آبائهم وإخوتهم.

هذا و أضافت العينة الأولى أن طريقة تعامل طفلها معها يعاكس تماما طريقة تعامله مع أبوه الذي يكن لهم كل الاحترام والتقدير بينما طريقة التعامل مع أمه تكون كما يعامل إخوته في قولها " **أنا مش دايرني فالطريق نهدر ولا منهدرشكيفكيف بصح باباه يخاف منو**"،حيثأنها في كثير من الأحيان تفتقد لاحترام طفلها لها وهذا بناء على ما أضافته " **نقعد بيني وبين روحي نقول علاه ميحترمونيش كيما باباهم**"

أما عينة أخرى أقرت على أن علاقة طفلها معها ومع والده تختلف وهذا ما أضافه العديد من المبحوثات أن جميع الأطفال يخافون من الآباء أكثر من الأمهات.

أما فيما يخص طريقة تعامل الطفل مع إخوته, تقول إحداهن أن جميع الإخوة يختلفون غالبا ويشاجرون دائما , وهذا لما أكدته بقولها أن أطفالها يمارسون ألعاب المصارعة ويطبقونها فيما بينهم في تصريح لها " **الشي لي يشوفوه فالألعاب يطبقوه فالدار** ", وأضافت كذلك أنهم يحضرون العديد من الأشياء ويمثلون على أنها أسلحة ويمارسونها في المنزل . أما أم أخرى فقد أقرت على أن طفلها يعامل والديه بطريقة عادية أما إخوته فيعاملهم على أنهم أعدائه "**ولادتي ميتفاهموش مع بعضاهم خلا ص**".كذلك تزودنا المبحوثة الأخيرة أن طفلها يعاني من اضطراب نفسي وأنها تقوم بمعالجته عند طبيب نفسي , وهذا بعد ملاحظاتها العديدة لـه أنه لا يعير اهتماما لأي أحد في المنزل وأنهم هم من يسايرونه لكي لا يغضب في حين جاء

على لسانها "**مؤخرا وليت نلاحظ انو ولا عصبي ياسر ومعادش يسمع لهدرتنا لا أنا لا باباه المرة لولة كنا نعيطو عليه مباعد لقيناه بلي زايد ويزيد**"

هذا وقد أضافت عينة أخرى أن علاقة طفلها مع والده علاقة محترمة جدا وأنه عندما يحضر المنزل تتغير تصرفات الطفل بطريقة تلقائية في قولها" **ملي يجي يعود لاهو ذاك الطفل لي يلعب ويفسد**" وأنها في غالب الأوقات تهدده بحضور والده واخباره بكل شيء.

✓ **فيما يتعلق بالسؤال الخاص بمشاركة الطفل في النشاطات التعاونية داخل المنزل أو خارجه**

بالرجوع إلى المقابلةالتي دارت معالمبحوثات إن كان أطفالهم يشاركون في نشاطات تعاونية داخل المنزل وخارج ه,وبعد جمع جملة الأجوبة من طرف العينات المدروسة اتضح لنا أن أقوالهم كانت على النحو التالي: بخصوص العينة الأولى التي طرحنا عليها السؤال أبدت ردة فعل غريبة في حين أضافت بقولها أن طفلها لا يشارك في أي شيء داخل المنزل وأنه كسول لأقصى درجة بقولها "**كاس ما ميجيبوش**", وأضافت في ذات السياق أن نشاطه يبرزه في أشياء أخرى كالخراب ودمار المنزل في قولها " **كان عادت حاجة تاع فساد تلقايه هو الأول**"

وبخصوص الحالة الثانية أكدت أن طفلها لاعلاقة له بما يحدث داخل المنزل , وأنه أحيانا ما يساهم في شيء يفيد به العائلة في حين أنه باقي الوقت منشغل بالألعاب والهاتف في تصريح لها " **كان معادش فالتلفون هاو يضارب مع ختو**".

وفي تصريح آخر لأحد العينات تخبرنا بأن طفلها حركي كثيرا وأنه لا يجلس في مكان واحد.

أما العينة الثالثة فقد أشارت أن طفلتها تساهم في النشاطات أكثر من الأطفال الذكور الذين تقر على أنهم مهملون لكل شيء وأنها تعاني من تصرفاتهم في قولها "**فراشهم ميهزوهش**".

في حين أكدت أخرى أن طفلها يساهم في النشاطات التعاونية خارج المنزل وأنه عندما يقوم الجيرة بتنظيف الحي يساعدهم في ذلك. أما العينة الأخيرة أشارت أن أطفالها سواء ذكور أو

إناث لا يشاركون فـي النشاطات التعاونية داخل المنزل أو حتى خارجه في قولها " **واحد مايعاوني كلش نديرو وحدي**"

كما أشارت أنها هي التي لا تجعلهم يفعلون ذلك وأنها لا تتكل عليهم في ذلك في تصريحها"**أنا لي منخليهمش حتى والفو رواحهم ميسلكوهاش**".

3.1 عرض وتحليل بيانات المحور الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية على الالتزامات الدينية للطفل

- **فيما يتعلق بالسؤال الخاص بما إن تصادفت بأي مشهد غير لائق في الألعاب التي يمارسها الطفل:**

بعد الاستماع إلى جملة الإجابات التي تلقيتها من خلال طرحي لهذا السؤال أخبرتني احدى الأمهات أنها عندما كانت تشاهد مع طفلها الألعاب لاحظت أن طريقة اللباس لم تكن محتشمة وأن بعض الألعاب توجد بها بنات "**كاسيات عاريات**" وهذا يعاكس ديننا الإسلامي , وفي ذات السياق أشارت كذلك مبحوثة أنهالاحظت نفس الفكرة في ألعاب طفلتها من خلال اللباس الذي يرتدونه في لعبة الأزياء , في حين أفادت أن طفلتها أصبحت تقلد لباسهم في تصريحها "**تقولي لبسيلي كيما هاذي**"

كما أقرت إحدى الأمهات أنها لم تشاهد ما يوجد في الألعاب , بينما أقرت على أنها في الكثير من الأحيان تشاهد الإشهار ات التي تأتي في اللعبة من حين لأخر وأنه يوجد بها محتوى غير مناسب للطفل في قولها "**في الألعاب بالتحديد مشفتش بصح لاحظت انو الإشهارات اللي يديروها مش محترمة ومش قد السن تاعو** " وأنها تقوم بإطفاء "wifi" حسب قولها لتتجنب ذلك.

بينما أشارت أخرى أن العنف التي تحمله تلك الألعاب هو الذي يزعجها بحيث تقول"**الألعاب مش مقلقيني قد العنف لي يتعلمو فيه**".

أما في يخص حالة أخرى أقرت أنها شاهدت كل أنواع المحرمات في المشروبات الموجودة في اللعبة التي يمارسها أطفالها, كذلك البنات اللواتي يعرضن فيها في حين يلبسون لباس غير محتشم وممزق , وتثبت ذلك بتصريح لها " **دايرين وحد البنات لابسين لبسة تحشمي تشوفيها قدامهم**", كما أضافت أن أطفالها غير مبالين بها ويلعبون الألعاب دون حشمة أمام أفراد العائلة.

هذا وقد أضافت أخرى أن المشاهد التي تعرض في الألعاب كلها تعاكس ديننا كون أنها مستمدة من الدول الغربية في قولها "**تلقايهم لابسين الصليب**" وقد أضافت أيضا أن ماتحمله مبني على ثقافات غربية, وأن الممارسة تأتي عن طريق التقليد.

كما أثرت المقابلة عينة من الأسر أن هاشاهدت طفلها يمارس لعبة لكنها لاتذكر اسمها , في حين تقول أنها سمعت صوت الآذان فاستغربت ذلك وسألت من أين هذا الصوت ليخبرها طفلها أنه آت من اللعبة التي يمارسها وأنهم سيقومون بتدمير المسجد من طرف جماعة اليهود لتتفاجأ بذلك وتقول له بتصريح العبارة " **وانت منيتك تلعب معاهم** ", كما أشارت أنه يمارس اللعبة دون إدراكه لما يفعل.

أما الفئة الأخرى فلم تتصادف مع أي مشهد وتقول إحداهن أنها عندما تجد لعبة غير مناسبة لطفلها فإنها تحذفها على الفور.

- **فيما يتعلق بالسؤال الخاص بإدراك معاني الرموز الموجودة في الألعاب الممارسة من طرف طفلك وهل هي ضد معتقداتنا الدينية:**

إن الحديث على هذا السؤال تطلب جهدا كبيرا في درجة استيعاب الأمهات له كونهم لا يملكون عليه معلومات سابقة سوى فئة قليلة التي أجابت عليه من بادئ الأمر . في حين تمثلت إجاباتهم على النحو التالي:

أقرت مبحوثة أنها لا تدرك معاني الرموز الموجودة في الألعاب وأنها لم تلاحظ ذلك أبدا. كما أشارت أخرى أنها لا تعي ما تحمله هذه الرموز من معاني. في حين صرحت إحدى الأمهات أن الرموز الموجودة في بعض الألعاب تمنعها عن طفلها لأن ذلك يشكل خطورة عليه.

وأفادت إحداهن أن لهذه الرموز معاني عديدة وتنافي ديننا وقيمنا وهذا لما تحمله من ألفاظ وحركات مستمدة من الدول الغربية.

وتقر حالة من الأسر أنها منعت عن طفلها نوع من الألعاب بسبب هذه الرموز في تصريحها "**كل مرة يخرجلي بحركة جديدة**".

- **فيما يتعلق بالسؤال الخاص بقيام ال طفل بالتزاماته الدينية بمفرده أم تقومين بالحرص عليه:**

بعد سماع وتسجيل جميع الأجوبة التي جمعناها من طرف المبحوثات اتضح لنا أن جميع الأطفال لايقمن بهذه الالتزامات بمفرده م إلا إذا قام أحد أفراد الأسرة بتنبيه هم. كما أشارت إلى ذلك إحداهن أن طفلها لا يقوم بذلك بمفرده " **مستحيل ينوض يصلي كون منقولوش** ", هذا وأضافت أن المسجد بالقرب بالمنزل لكنه لا يقوم بذلك أبدا إلا بعد تكرار الأمر أو بطلب من والده وأخذه معه.

وأشارت أخرى أن أطفالها الثلاث تعاني معهم في هذا المجال كما أضافت أنها متساهلة معهم في كل شيء إلا في الصلاة في تصريح لها " **الصلاة هي كلش لازم يتعلموها من الصغر**".

أما حالة أخرى فقد أشارت أن أطفالها يقومون بذلك بمزاجهم وأنهم في بعض الأحيان يلتزمون وكثيرا ما يسهون. إضافة إلى جملة الأجوبة تقوم أم من الأمهات بوضع تحدي بين أطفالها من أجل القيام بالصلاة كأن تعطيهم مبلغ من المال.

✓ **فيما يتعلق بالسؤال الخاص بانخراط الطفل في نشاطات دينية أو زوايا قرآنية.**

بعد إجراء المقابلات وجمع تصريحات العينات فيما يتمثل بانخراط أطفالهم في أي نشاطات دينية أو زوايا قرآنية , أشارت عينة أن طفلها في الوقت الحالي لاينخر ط في أي نشاطات دينية أو زوايا لكنها سرتقوم بذلك في فترة الصيف وتدخله في زاوية قرآنية كونه الآن منشغل بالدراسة فقط.

وأضافت أم من الأمهات أن طفليها لحد الآن لاينظمون لأي زوايا في قولها" **منيش مدخلتهم فالوقت الحالي بصح قلت فالصيف بإذن الله ندخلهم** " وهذا ماتثريه بأنها لا تريدهم أن يضيعوا وقتهم في اللعب فقط بحيث تقوم بملئ فراغهم في شيء مفيد يتعلمونه.

أما الحالة التالية قد صرحت أن طفلها يرفض انضمامه في الزوايا مرارا وتكرارا وأنه يريد أن يلعب فقط بقوله "**عام كامل وحنا نقراو خلينا نريحو فالعطلة**"

هذا وأقرت المبحوثة الأخرى أنها لا تترك أطفالها يسهون في اللعب فقط كونها تدخلهم زوايا قرآنية على مدار العام وهذا لأن والدهم ملتزم بهذه الأشياء كثيرا في قولها " **حتى ومهمش قابلين بصح محتمين يقراو**".

في حين أضافت إحدى المبحوثات أنها تفتقد لمراكز التعليم الدينية في منطقة سكنها و أنها تريد أن يتعلم أبنا ؤها القرآن الكريم بحيث صرحت " **والله ميتة ندخلهم بصح بعيد الحال عليهم منقدرش نخليهم يروحو وحده م**"

كانت هذه جملة الأجوبة التي صرحت بها جميع العينات.

- **فيما يتعلق بالسؤال الخاص بتفريق الطفل بين الحلال والحرام:**

بالحديث مع الأمهات فيما يخص تصرفات الطفل وهل يمكنه أن يفرق بين الحلال والحرام . وهذا بعد جملة من الأجوبة يمكننا تحليلها كما يلي: أخبرتني إحدى الأمهات أن طفلها لا

يفرق بين ذلك وأنها هي من تقوم بتعليمه بحيث أفادت أنه عندما يقوم بأي فعل مشين فإنها تخبره بعقاب الله لذلك في تصريح العبارة "**نقولو هاذي مش مليحة وربي يعذبنا عليها**", كما تزود قولها بمواعظ لكي يتفهم الطفل ويستوعب مافعل لعدم تكرار ذلك.

أما مبحوثة أخرى فقد أشارت أن طفلها لا يفرق بين ذلك وتقر أنه غير ناضج وأنه أحيانا مايقوم بتصرفات غير لائقة وغير معتادة. وفي حالات أخرى نجد أن أطفال المبحوثات لايفرقن بين ذلك إلا إذا أخبرتهم أمهاتهم بمدى حجم المشكل الذي يقترفون هـ أما حالة أخرى فقد أفادت أن أطفالها الكبار يدركون ويفرقون بينما الصغار يحتاجون إلى مرشد في تصريحها "**الكبار يعرفويفرقو بصح الصغار لازم تعلميهم** " وفي ذات السياق تأتي أخرى لتخبرني أن طفلها عندما يقوم بأي خطأ فإنها ترشده نحو الصواب لكنه يتعمد ذلك وتفيد بقولها "**مرة لقيتو يقطع في كتاب القرآن قتلومتزيدش تعاود يزيد يومين ويعاود نفس الحركة**".

إن الحديث على جميع الأجوبة كان بمثابة تفريغ لمعاناة العديد من الأمهات في حين يشكل هذا الموضوع أكبر مشكل صادفهم مع أطفالهم.

✓فيما يتعلق بالسؤال الخاص بقيام الطفل لأي عمل مشين أو يتلفظ بكلام بذيء كالشتم والألفاظ السوقية:

أبدت جميع الأمهات أجوبتها فيما يتمثل بتلفظ أطفالهم كلام بذيء أو أي لفظ غير محت رم في قول إحدى العينات أن طفلها تعلم العديد من الألفاظ ويتلفظ بكلام غير أخلاقي في قولها "**يستفهم تستاف**", في حين أفادت أنه يسمع أطفال الشارع ويتعلم منهم. أما الأم الأخر ى أقرت أن الكلام البذيء والألفاظ السوقية تأتي من كثرة الاختلاط في الشارع وذلك من خلال تنوع الأعمار بين الأطفال الموجودين بالشارع في قولها "**علابيهامنحبش نخليه يخرج ياسر**"

أما العينة التالية أوضحت أن أطفالها لا يتلفظون بذلك أمامها في حين أنه يقو م بذلك مع إخوته وأطفال الجيران وهذا بعد إخبارها من طرف أخوه أنه يقوم بذلك . وفي ذات السياق أكدت أنها تعاقبه عندما يقوم بأي عمل مسيء.

كما أقرت مبحوثة أخرى أن طفلها يقوم بحركات ينفذها بيديه وتدل على أنها حركات غير أخلاقية وهي لا تعلم من أين تعلمها فصرحت " **يدير لقطات ميعجبونيشمنيش عارفة منين جابهم**".

كما تثري المقابلة حالة من مجموع الم قابلات أنها لم تلاحظ ذلك على طفلها بأم عينها بقولها "**أنا قدامي جامي قال حاجة من ورايا معرف**".

أما مبحوثتين أضافا أن أطفالهم لا يفتعلون ذلك بقول إحداهن "**الحمدللهبني ميقولش**" أما الملاحظة التي أفادتنا بها عينة من عينات البحث أن الألفاظ السوقية التي يقوم بها الأطفال تعود إلى إهمال الأمهات كون الطفل صفحة بيضاء لا يعلم مايقول وما يفعل.

- **فيما يتعلق بالسؤال الخاص بإعطاء الطفل أهمية للمناسبات الدينية وهل يشارك في طقوس هذه المناسبات:**

من خلال ماتطرقنا له من أسئلة تقر إحدى العينات أن طفلها يهتم بالمناسبات الدينية وأنه يشارك دائما في هذه الطقوس بحيث أكدت أنه لم يكن يهت م بذلك في السابق وأن المدرسة هي التي جعلته يشارك في إحيائها, وهذا من خلال الحفلات التي يقيمونها . كما أفادت حالة أخرى أن طفلها لا يتأثر بأي موقف في تصريح لها " **مايتأثربوالو تقول مش فالعالم لي رانا فيه**" كما نجد أن جل عينات البحث أكدن على أن أطفالهم غير مس توعبين لهذه المناسبات وأن المجال الوحيد الذي يتفاعل معه هو اللعب عبر الهاتف , في حين أكدت ذلك في تصريحها "**أنا نلبسلو في حوايج العيد وهو شاد التلفون ويلعب**" وأقرت على أن الطفل الذي لا يشارك أهله في نشاطاتها لا يمكن له أن يهتم بأي موقف اجتماعي أو أي مناسبة دينية.

كما تثري الإجابة ذات المبحوثة أن المناسبات الدينية هي التي تجعل الطفل متمسك بعائلته ومجتمعه وتجعله إنسانا اجتماعي وتعزز لديه قيم الجماعةوالحرص على قيم وتعاليم ديننا وهذا الشيء الذي نفتقده في أطفالنا " **معادوش الذراري يفرحو بالعيد كيما كنا قبل** ", هذا وقد أضافت عينات أخرى أن أطفالهم في هذا النوع من المناسبات لايشاركون في طقوسها وأنهم لا يهتمون لقصص هذه المناسبات.

وتفسر ذلك عينة أخرى أن الطفل لابد عليه أن يتعلم التفاعل مع هذه المناسبات , بحيث يتعلم من خلالها إدراك الدين الإسلامي وأهم القصص التي جاءت من خلالها هذه المناسبات. وتقر إحدى المبحوثات على أن هذه المناسبات فقدت مكانتها على ماكانت عليه بسبب التكنولوجيات التي جاءت وأفسدت كل شيء في تصريحها " **راحت البنة تاع زمان** ". كما أشارت حالة أن ابنها لا يعلم أن يوم ميلاد الرسول صلى الله عليه وسلم هو نفسه اليوم الذي يحتفل به المسلمون وأنها قامت بإخباره العام الماضي فقط، بحيث جاء على لسانها "**كي فهمتو قالي كنت عارف بصح نسيت برك**".

هذا وقد شكلت هذه المناسبات العديد من التغيرات في مشاركة الأطفال فيها . ففي ذات السياق أثرت العينة بإجابتها أن طفلتها تختار العائلات التي تذهب لهم في يوم العيد وصرحت "**تقولي هاذي الدار نروح ليها وهاذي منروحشعلى عكسنا حنا بكري منخلو حتى دار**".

- **فيما يتعلق بالسؤال الخاص بأخذ الطفل أثناء زيار ة الأم لأقاربها أم تفضل بقا ءه في المنزل:**

قمت يتوجيه السؤال للأمهات بطريقة مباشرة فتلقيت العديد من الإجابات . في حين أخبرتنا أم من الأمهات أنها عند زيارتها لأقاربها لا تأخذ طفلها معها بينما تتركه في المنزل مع إخوته يلعب.

كما أفادت مبحوثة أخرى أنها تأخذه معها عند ذهابها إلى بيت والدها , بينما لزيارة الأقارب فهي تفضل أن تتركه لأحد أفراد أسرتها بقولها "**كينكونرايحة لكاش دار منحبوش يروح معايا نخليه عند باباه ولا في دار جدو** ", وفي ذات السياق أشارت أنها تقوم بهذا الفعل منذ أن كان صغيرا وأنه إعتاد عليه.

وفي تصريح آخر أكدت مبحوثة أنها تأخذ الطفلة معها بينما الطفل ت بقيه في المنزل وتترك له الهاتف إلى حين تعود في قولها "**نخليلو تلفوني حتى نرجع**"

أما حالات أخرى صرحن أنهم يقومون بذلك على حسب العائلة والزيارة التي يذهبون لها في تصريحها "**مش كل بلاصة نروح ليها نديهم معايا**".

تمثلت أغلب إجابات الأمهات أنهم يفضلن بقاء الأطفال في المنزل أما فئة منهم تبينت أنها لا تطمئن عليهم ولابد عليها أن تأخذهم معها أينما ذهبت.

2 -نتائج الدراسة:

1.2 النتائج الجزئية للدراسة على ضوء التساؤلات الفرعية:

1.1.2 النتائج الجزئية للتساؤل الفرعي الأول حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الحوار والاحترام المتبادل داخل الأسرة:

استنادا إلى جملة المقابلات التي جمعتنا معالمبحوثاتفيما يخص التساؤل الفرعي الأول توصلنا إلى النتائج الجزئية التالية:

- اختلفت درجة إدمان الأطفال من طفل لآخر بحيث نجد أن منهم يعانون من إدمان جزئي أما آخرون يدمنون عليه بشكل تام وهذا راجع لفترات استحواذ الطفل للجهاز.
- الممارسة اليومية للأطفال ولساعات طويلة تأخذهم لحالة من الإدمان
- تبين لنا أن الأطفال يستعملون جهاز أمهاتهم الخاص بينما فئة أخرى تملك جهاز خاص بها وهذا ما اتضح لنا أن لكل أم ظرف خاص بها.
- تحديد وقت اللعب للطفل يأتي في أوقات فراغه
- تخصيص فئة من الأمهات لساعة أو ساعتين لممارسة الطفل الألعاب الإلكترونية كحد أقصى.
- اختلاف نوع الألعاب التي يمارسها أطفال الأسر المبحوثة.
- الرقابة الأسرية مكثفة لدى بعض الأمهات بينما آخرون فتكون من فترة لأخرى.
- عدم تناسب نوع الألعاب عادة مع الأطفال وحرص الأمهات على هذا.
- كثرة طلب الطفل للهاتف مرارا وتكرارا ومعاناة الأمهات من ذلك.
- رغبة العديد من الأمهات في إعطاء طفلها للجهاز لظروف استثنائية تخص أعمالها داخل المنزل وخارجه.
- تماطل وتكاسل جميع الأطفال لتلبية الطلب على الفور أثناء حمله م للهاتف .قضاء وقت لعب الأطفال عادة ما يكون في المنزل
- حرص الأمهات على عدم خروج أطفالهم للشارع خوفا من الأذى.
- معاملة الطفل مع والديه تختلف مع معاملته لإخوته.

- معاناة فئة من الأمهات من طريقة تعامل أطفالهم معهم واختلافها مع معاملة الأب.
- خوف الأطفال من الأب أكثر من الأم.
- تشاجر وعدم تفاهم الإخوة فيما بينهم مرارا وتكرارا.
- عدم مشاركة الأطفال في النشاطات التعاونية داخل المنزل أو خارجه بينما فئة قليلة أشرن أن أطفالهم يقومون بذلك أحيانا.

2.1.2 النتائج الجزئية للتساؤل الفرعي الثاني حول تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم و الالتزامات الدينية للطفل:

استنادا إلى تحليل وتفريغ بيانات المقابلة فيما يخص التساؤل الفرعي الثاني توصلنا إلى النتائج الجزئية التالية:

- مصادفة الأمهات للمشاهد الغير لائقة يحدث في كثير من الأحيان حسب تصريحات العديد من الأمهات.
- عدم ملاحظة بعض الأمهات لهذا النوع من المشاهد وأنهن لم يتصادفن بذلك.
- معاني الرموز الموجودة في الألعاب الممارسة من طرف الطفل غير مدركة من وجهة نظر الأمهات.
- عدم قيام الطفل لالتزاماته الدينية بمفرده وحرص الأمهات والآباء عليهم
- انخراط فئة من الأطفال في الزوايا القرآنية وحرص الأمهات على ذلك
- وجود عراقيل خاصة بلنخراط الأطفال في النشاطات الدينية تتمثل في مكان تواجد السكن وعدم قربه من الزوايا القرآنية، ومعاناة البعض من تدني في مستوى المعيشة.
- عدم تفريق الطفل بين الحلال والحرام إلا بعد الإرشاد من طرف الأمهات.
- قيام الأمهات بتعليم الطفل كمية الخطأ واستدلاله بمواعظ وإرشادات لتجنب ذلك مرة أخرى غياب وعي الطفل بأهمية المناسبات الدينية وانشغاله بالألعاب حتى في يوم المناسبة
- تفضيل الأمهات بقاء الأطفال في المنازل أثناء الزيارات العائلية

- اضطرار بعض الأمهات لأخذ أطفالهم معهم وذلك لعدم وجود من يتولى مسؤوليتهم في غيابها.

2.2 النتائج العامة للدراسة:

بعد تحليل النتائج المتحصل عليها نصل إلى مرحلة التحقق من جملة الأسئلة الفرعية المطروحة في دراستنا هذه وذلك من أجل توضيحها وإثبات صحتها فيما يتعلق بالسؤال الفرعي حول تأثير الألعاب على الحوار والاحترام المتبادل داخل الأسرة إذ نجد أن:

- اختلاف أنماط الحوار بين أفراد العائلة تغير على ماكان عليه وهذا من خلال ما تعرضنا له في المقابلات السابقة.
- أفادت المبحوثات أن أطفالهم لا يعاملونهم بشكل لائق ولا يسمعون لكلامهم. فيما أكدته عينات أخرى أن علاقة الأب مع الطفل لازالت محافظة نوعا ما على غير تعامل الطفل مع أمه وإخوته.
- كما يتضح لنا أن هذه الألعاب الإلكترونية الممارسة من طرف الأطفال قد غيرت في شكل الأسرة الخالدية وفي الأدوار اللازمة على قيام الطفل بها حين أصبح الطفل لا يعطي احتراما للأم ولا يدرك قيمتها , هذا وقد أشارت إحدى المبحوثات من خلال طريقة تعامل أطفالها مع بعضهم البعض في حين يتقمصون أدوارا خيالية ويطبقونها على الواقع , وه ذا ماأكدته دراسة **أحمد فلاق** أن هذه الألعاب الإلكترونية تغير الأدوار اللازمة على الطفل في حين تفرض عليه أن يمثل دور البطل أو عدوه أو منافسه.
- انشغال الأطفال بالألعاب الإلكترونية ساهم بشكل كبير في إهمالهم للعديد من الأولويات سواء داخل الأسرة أو خارجها.
- تساهم الألعاب الإلكترونية في توليد العنف من خلال تحويل ممارسة الطفل لهذه الألعاب على الواقع,كماتعني أنه وصل بها إلى حالة من الإدمان وتحرضه على الجريمة , وهذا ما أبدته دراسة **مريم قويدر** في نتيجة لها توصلت من خلالها أن الألعاب الإلكترونية تساعد

على تنامي السلوك العدواني والميل إلى الجريمة والقتل وتأخذه إلى العزلة والانطوائية كما أكد ذات الفكرة "**أحمد المجدوب**" مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة أن هذه الألعاب تصنع طفلا عنيفا وتعد أكبر عامل لانجرافه نحو الجريم ة وه ذا ما يوضحه (الملحق رقم 1).

- أمافيما يتعلق بالسؤال الفرعي حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الالتزامات الدينية إذ نجد أنفسنا أمام إثبات مدى تأثير صحة وتطابق المعطيات المتحصل عليها من خلال ما أوردناه في أسئلة المقابلات.
- فبعد تفريغ عناصر المقابلة فيما يتعلق بهذا المحور تبين لنا أن الألعاب في محتواها القيمي بعيدة كل البعد على قيم وتعاليم ديننا الإسلامي .من خلال دراستي هذه توصلت لمصطلح "**الجماعة المرجعية**" الذي يتم استخدامه من طرف الفكر الغربي، ويعني أن يكون الطفل يتحلى بقيم ومبادئ جماعة أخرى وهو ليس عضو فيها. وهذا ما وجدته لدى العديد من الأطفال في تقليدهم لهذه الألعاب وبالتالي تأثر عليهم في جميع المجالات.
- تراجع منظومة القيم الاجتماعية للطفل وتحليه بالفردية وعدم الاهتمام بالآخر .
- في حين أكدت العديد من المبحوثات من أنها تضعف الوازع الديني لديهم وتلهيهم عن التزاماتهم الدينية.
- تحول القيم الاجتماعية إلى الفرديةالمادية المنفعية , وهذا من خلال جني المال عن طريق هذه الألعاب. في حين جعلت منه أنه لا يقوم بواجباته إلابعد حصوله على مبلغ معين من المال.
- تشويه الدين الإسلامي من خلال نقل الصور الغير لائقة للطفل بطرق خفية في قول إحدى المبحوثات وإن كانت وسيلة للتسلية فهي تحمل خفايا وقيم غربية لا يستشعر بها الطفل وهذا ما يوضحه (الملحق رقم 2).
- تراجع دور الأسرة في تلقين القيم اللازمة للطفل من خلال عدم تحكم الأمهات في التعامل مع أطفالهم.

- غياب صفة الحياء والحشمة وتعويضها بكل شيء مباح من خلال فكرة أثرتنا بها عينة من العينات أن طفلها يشاهد صور إباحية في الألعاب ولا يعير لها أي اهتمام.

3- توصيات وحلول:

- تفعيل دور وسائل الإعلام في نشر الوعي حول الاستخدام الخطير للألعاب الإلكترونية
- العمل على تفعيل تطبيقات وألعاب تناسب مجتمعنا وثقافتنا لحماية عاداتها وتقاليدها.
- تكثيف الرقابة اللازمة من طرف مسؤولي الدولة على الألعاب المتداولة في الجزائر بصفة عامة.
- توعية الأطفال من خطورة الألعاب الإلكترونية بواسطة الانخراط في دور الأطفال لتعليم القيم المثلى التي يجب ان يتربى عليها الطفل المسلم.
- تطوير الجهات الحكومية و المسؤولة عن الألعاب الإلكترونية في مراقبة أسواق بيع الألعاب الإلكترونية.
- تكثيف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الالكترونية وتحمل مسؤولية الطفل وهذا بناء على قول الرسول صلى الله عليه وسلم "**كلكم راع وكلكم مسؤول عن رعيته**".
- رقابة الأسرة للطفل أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية ومدى تناسبها مع أعمارهم.
- اهتمام وحرص الأسر والمؤسسات التربوية والتعليمية بتعليم الطفل القيم ومدى أهميتها في المجتمع.
- إقامة جلسات تطوعية وإعلامية ترشد عن خطورة الألعاب وطريقة التعامل معها.
- تفعيل قيم الدين وضرورياتها في حفظ الدين والنفس وغيرها من الالتزامات الأخرى.

خلاصة الفصل:

تطرقنا في هذا الفصل إلى تفريغ بيانات المقابلة وتحليلها, بحيث توصلنا من خلالها إلى جملة من النتائج والتي شكلت بذلك نقاط أساسية على التساؤلات الفرعية للتأكد من صحتها أو نفيها. أيضا تعرفنا في هذا الفصل على أوجه التشابه والاختلاف مع الدراسات السابقة المذكورة في هذه الدراسة. كما تمكنا من إعطاء مجموعة من الحلول والتوصيات

لتسليط الضوء على هذه الظاهرة للحد من أخطارها التي قد يتعرض لها الطفل بعد ممارستها.

خاتمة

خاتمة:

تناولت هذه الدراسة موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم الاجتماعية للطفل بمنطقة الزاب سيدي خالد. وذلك من خلال استخدام الأطفال لهذه الألعاب التي أصبحت من الضروريات والاحتياجات اليومية له, في حين يعتبرها وسيلة للتسلية دون الوعي بأهم الأخطار التي تحملها تلك الفئة على صحته, وسلوكه, وقيمه الاجتماعية, وهذا بناء على التقنيات والوسائل الحديثة التي تتميز بها وتجذب تناول الأطفال لها لعدة ساعات, وهذا ما تطرقنا له في دراستنا هذه, بحيث وجدنا لها تأثير على منظومة القيم الاجتماعية التي تأتي بالضرر الفردي على الطفل وعلى المجتمع كافة, وكذا تحليه بالقيم الغربية التي تحملها كل تلك الألعاب والتي تعاكس قيمنا وثقافتنا وتهدم روح الجماعة فيها. كما كشفت هذه الدراسة أن الأسر والأمهات لهم إسهام كبير في استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية لفترات طويلة, وقد تجعلهم يفتقدون لدور الأسرة الذي يقر على ترسيخ القيم الاجتماعية التي يحتاجها الطفل في بناء شخصيته. وكنتيجة عامة للدراسة هناك تأثيرات سلبية عديدة تثريها الألعاب الإلكترونية على الطفل في علاقاته الأسرية وخارجها. وكذا في منظومة قيمه الاجتماعية, بحيث تراجعت من الجماعية إلى الفردية.

قائمة المراجع

- **قائمة المراجع**

أولا : الكتب

- ابراهيم البختي. (2015). *الدليل المنهجي لإعداد البحوث العلمية (المذكرة, الأطروحة, التقرير, المقال) وفق طريقة ال IMRAD* (الإصدار مخبر الجامعة والمؤسسة والتنمية الحلية المستدامة، الطبعة الرابعة). ورقلة.

- أنتوني روبينز. (2001). *قدرات غير محدودة* (الطبعةالأولى). (عبدالكريم العقيل، المترجمون) مكتبة جرير.

- أنس البناء. (بلا تاريخ). *دليل المربي (الأنشطة الناشئة) دليل عملي لغرس القيم.* المملكة العربية السعودية: مؤسسة سالم بن أحمد.

- جبريل بن حسن العريشي ، سلمى بنت عبدالرحمن، و محمد الدوسري. (2015). *الشبكات الاجتماعية والقيم رؤية تحليلية* (الطبعة الأولى). عمان: الدار المنهجية للنشر والتوزيع.

- حنان عبد الحميد العناني. (2014). *اللعب عند الأطفال (الأسس النظرية والتطبيقية)* (المجلد التاسعة). عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.

- سيف الإسلام سعد عمر. (2009). *الموجز في منهج البحث العلمي في التربية والعلوم الانسانية* (الطبعة الأولى). دمشق: دار الفكر.

- طه أحمد الزيدي. (2018). *الظوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل والألعاب الإلكترونية* (الإصدار المجمع الفقهي العراقي). بغداد: دار الفجر للنشر والتوزيع.

- عبدالرحمن بدوي . (1977). *مناهج البحث العلمي* (الطبعة الثالثة). الكويت: وكالة المطبوعات.

- عبدالعظيم صبري، و حمدي أحمد محمود. (2015). *تنمية القدرات الإبتكارية والإبداعية عند القائد الصغير.* المجموعة العربية للتدريب والنشر.

- عبدالقادر شريف. (2013). *التربية الاجتماعية والدينية في رياض الأطفال.* عمان: دار المسيرة للنشر والطباعة.

- عمار بوحوش. (بلا تاريخ). *دليل الباحث في المنهجية وكتابة الرسائل الجامعية* (الطبعة الثانية). الجزائر: المؤسسة الوطنية للكتاب.

- عمار بوحوش، و محمد محمود الذنيبات. (2007). *مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث* (الطبعة الرابعة). الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.

- عمر أحمد همشري. (بلا تاريخ). *التنشئة الاجتماعية للطفل.* عمان: دار الصفاء للطباعة والنشر والتوزيع.

- فاضل حنا. (1999). *اللعب عند الأطفال* (الطبعة الأولى). سوريا دمشق: دار مشرق مغرب.
- فاطمة عمر نصيف. (2006). *الأسرة المسلمة في زمن العولمة*. المملكة العربية السعودية: دار الأندلس الخضراء.
- فهد بن عبدالعزيز الغفيلي. (1431). *الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجنمع*. الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية.
- محمد الجوهري، و آخرون. (2008). *الطفل والتنشئة الاجتماعية* . القاهرة.
- موريس أنجرس. (2006). *منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية "تدريبات عملية"* (الطبعةالثانية). (بوزيد صحراوي، كمال بوشرف، و سعيد سبعون، المترجمون) الجزائر: دار القصبة.
- نادية محمود المصطفى، و آخرون. (2011). *القيم في الظاهرة الاجتماعية* (المجلد 1). مصر: دار البشير للثقافة والعلوم.
- نبيل عبد الهادي. (2004). *سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال* (المجلد الأولى). عمان: دار وائل للنشر.

ثانيا : الرسائل والأطروحات

- ابراهيم حمد المبرز. (2011). القنوات الفضائية وتأثيرها على منظومة القيم الاجتماعية لدى طلاب الثانوية العامة بمدينة الرياض. *أطروحة ماجستير*. الرياض.
- أحمد فلاق. (2009). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو (دراسة في القيم والتأثيرات). *أطروحة دكتوراه*. الجزائر.
- أسماء مطوري. (2016). مؤسسات التنشئة الاجتماعية ودورها في تنمية قيم التربية البيئية, المدرسة نموذجا. دراسة ميدانية ابتدائية البستان ولاية باتنة. *رسالة دكتوراه*.
- اسماعيل عبد حمدان عواودة . (تموز, 2006). أنماط التنشئة الاجتماعية وعلاقتها بالقيم لدى طلبة المدارس الأساسية في الأردن في ضوء بعض المتغيرات. *أطروحة دكتوراه*. عمان.
- الحسين عزي. (2014). الأسرة ودورها في تنمية القيم الاجتماعية لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة (دراسة ميدانية لعينة من تلاميذ السنةخامسة ابتدائي بمدينة بوسعادة). *أطروحة ماجستير*.
- جابر مبارك العتيبي. (2016). القيم الاخلاقية المتظمنة في كتاب السراج المنير للمرحلة الابتدائية في دولة الكويت. *أطروحة ماجستير*.
- حسن أنور حسن الخطيب. (2011). الحماية القانونية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة. *رسالة ماجستير*.

- دلال عبدالعزيز الحشاش. (أيار, 2018). أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرجلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت . *أطروحة ماجستير*. الكويت.

- ريم ياسر العبدالله. (2016). معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها. *رسالة ماجستير*. قصبة إربد ، الأردن.

- زاهية خلافي. (بلا تاريخ). الطفل في المجتمع الأندلسي مابين القرنين الرابع والسادس الهجريين (ق 10_12م). *اطروحة دكتوراه*.

- علي عبدالمعطي محمود الحلاحلة. (2012). القيم الاجتماعية في البرامج الحوارية في التلفزيون الأردني من وجهة نظر طلبة الجامعات الأردنية: برنامج يسعد صباحك نموذجا. *رسالة ماجستير*.

- محمود علي حسن السنجري. (2018). درجة تأثير الإعلام التربوي في القيم الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية من وجهة نظر معلميهم في العراق . *رسالة ماجستير*. العراق.

- مروة صلاح مهدي. (حريزان, 2017). تأثير جودة مواقع التواصل الاجتماعي على القيم الأخلاقية (طلبة الجامعات الخاصة في العاصمة عمان . *ماجستير*.

- مريم قويدر. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. *مذكرة ماجستير*. الجزائر العاصمة.

- نعيمة سنوسي. (2009). الثواب والعقاب في الأسرة الجزائرية دراسة ميدانية بدائرة بوزريعة. *رسالة ماجستير*. الجزائر.

ثالثا : المجلات والدوريات

- أحمد فاضلي، و حكيمة آيت حمودة. (جانفي, 2014). أساليب تنمية القيم السلوكية لدى التلاميذ في الوسط المدرسي. *مجلة التراث*.

- أحمد يسرى أحمد عبدالجواد. (نوفمبر, 2018). دمج أدوات الواقع الإفتراضي مع أدوات برامج إدارة التعلم الرقمي مفتوحة المصدر وأثره على تنمية مهارات إدارة المقررات الإلكترونية . *مجلة كلية التربية النوعية للدراسات التربوية* .

- أسماء دومة بلعالية. (2016). تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء على التنشئة الاجتماعية للأطفال. *مجلة الطفولة والتنمية*(المجلس العربي للطفولة والتنمية).

- أميرة شايب، سامية إبريعم، و منيرة عاشور. (ديسمبر, 2020). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق لعبة pubg أنموذجا. *مجلة سوسيولوجيا*.

- بالطاهر النوي، و عاتكة غرغوط. (ديسمبر, 2018). الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية. *مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع*.

- بختة بن فرج الله، و ربيحة نبار. (12 جوان, 2020). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وخطره على صحة الأطفال. *مجلة المجتمع والرياضة*.

- حسن حسين زيدان. (بلا تاريخ). دور رياض الأطفال في تنمية القيم الاجتماعية لدى أطفال الرياض من عمر 4 إلى 6 أعوام من وجهة نظر معلميهم. *مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية*.

- حسين ابراهيم حمادي. (أيلول, 2020). الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية لعبة البوبجي إنموذجا –دراسة ميدانية في مركز قضاء بعقوبة . *مجلة الفتح*.

- حكيمة آيت حمودة . (بلا تاريخ). أهمية المدرسة في تنمية القيم السلوكية لدى التلاميذ ودورها في تحقيق توافقهم الاجتماعي "دراسة ميدانية". *الملتقى الدولي الأول "الهوية والمجالات الاجتماعية في ظل التجولات السوسيوثقافية في المجتمع الجزائري"*. مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية .

- حمزة قدة، ايمان كحيط، و حنان قدة . (10 سبتمبر, 2019). الصحافة المكتوبة ودورها في التوعية بجرائم الألعاب الإلكترونية. *مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية* .

- خليفي محمد، و محمد مزيان. (28 03, 2019). الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية (دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق روزنفايغ. *مجلة التنمية البشرية*.

- خميس حامد عبدالحميد وزة. (ديسمبر, 2017). فاعلية برنامج تدريبي للمعلمين في تعليم القيم وأثره في اكسابها لطلابهم. *مجلة كلية التربية*.

- ربيحة نبار، و بختة بن فرج الله . (12 06, 2020). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الأطفال. *مجلة المجتمع والرياضة*.

- رندا محمد سيد أحمد. (يوليو, 2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات دراسة تنبؤية. *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الاجتماعية*.

- عادل عايض المغدوري. (يناير, 2018). معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الإبتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات. *مجلة كلية التربية*.

- عبداللطيف غربي، و حسين حم عيد. (6 جوان, 2019). الألعاب الإلكترونية..الأضرار والمنافع. *مجلة المجتمع والرياضة*.

- رامي عبدالعزيز الجبور، أيمن أحمد الكريميين، و ماجدة عبدالعزيز المجالي. (2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني دراسة مسحية على عينة من أهالي اقليم الشمال. *دراسات العلوم الانسانية والاجتماعية* .

- فاتح عبدلي. (15 جانفي, 2016). تأثير القيم الثقافية الاجتماعية على دافعية الناشئ لممارسة الأنشطة البدنية والرياضية (دراسة ميدانية بأقسام الرياضة ودراسة لبعض ثانويات الشرق الجزائري). *مجلة التحدي*.

- فادي خوري. (2004). الألعاب الإلكترونية قفزة في الهواء مازالت تقفز. *مجلة القافلة*.

- فوزية محمد عبده حمدي. (فبراير, 2019). القيم الأخلاقية لدى طالبات الدور القرآنية من وجهة نظر معلماتهن بمحافظة أبو عريش. *المجلة العلمية لكلية التربية* .

- محمد بن كعبة، و أحمد مسعودي. (جوان, 2018). سوسيولوجيا القيم: قراءة في علاقة القيم بالفعل الاجتماعي. *مجلة الرواق*.

- محمد تهامي، و مصعب جعفورة. (مارس, 2019). الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدرى الأطفال. *مجلة التمكين الاجتماعي*.

- محمد حبيب بابكر. (فيفري, 2014). فاعلية استخدام الإدارة المدرسية لأساليب الثواب والعقاب واتجاهاتهم نحوها دراسة مرحلة الأساس بولاية القضارف. *مجلة دراسات تربوية*.

- محمد در. (جوان, 2017). أهم المناهج وعينات وأدوات البحث العلمي. *مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية*.

- مها بن جريس الجريس. (يوليو, 2020). أساليب غرس وتعزيز القيم في حديث المستأذن بالزنى. *مجلة العلوم التربوية والدراسات الانسانية* .

- مومن الجموعي بكوش. (سبتمبر, 2014). القيم الاجتماعية مقاربة نفسية اجتماعية. *مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية*.

- نجلاء الجمال. (2018). دور الإعلام الجديد في تغيير المنظومة القيمية لدى الشباب "دراسة تطبيقية على الشباب المصري". *المجلة الدولية للإتصال الاجتماعي* .

- نورا طلعت اسماعيل. (2 ديسمبر, 2019). العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لعبة pubg (ببجي) نموذجا. *المجلة العربية للنشر العلمي*.

رابعا: المقالات أكاديمية

- أبوجراح. (1425). *طفلك والألعاب الإلكترونية*. المتميزة.
- ايمان محمد مبروك قطب، و أمل محمود علي. (بلا تاريخ). معايير تقييم الأداء في ضوء مدخل التميز والرؤى الاستراتيجية لتطوير التعلم قبل الجامعي في الوطن العربي. *جامعة المدينة العالمية*. ماليزيا.
- رائدة خالد حمد نصيرات. (بلا تاريخ). أساليب غرس القيم حسب مراحل النمو عند الأطفال من منظور تربوي إسلامي.
- لطيفة طبال، و أسماء رتيمي. (بلا تاريخ). الدلالة السوسيولوجية للقيم .
- لعلي بن صالح حناشي. (2013). *أثر القيم على السلوك الإداري بين الوضعي –دراسة مقارنة*.
- مصطفى عشوي. (بلا تاريخ). الثقافة والقيم الأخلاقية. الظهران، المملكة العربية السعودية .

خامسا : المواقع الإلكترونية

- ابراهيم العبيدي . (26 سبتمبر, 2018). *مفهوم القيم الاجتماعية* . تاريخ الاسترداد 29 أفريل, 2022، من موقع موضوع: https://mawdoo3.com
- خالد الدوس. (19 مايو, 2018). *القيم الاجتماعية* . تاريخ الاسترداد 28 مايو, 2022، من موقع جريدة الرياض : https://www.alriyadh.com
- خالد روزان. (1 أبريل, 2010). *قيم الغرب كخيار في مواجهة أفكار الإسلام* . تاريخ الاسترداد 8 06, 2022، من مبادرة المستنير الاعلامية: https://almostanear.wordpress.com
- ريهام عبدالناصر. (04 يوليو, 2019). *تعبير عن الألعاب الإلكترونية* . تاريخ الاسترداد 18 04, 2022، من موقع المرسال: https://www.almrsal.com
- *سيدي خالد (ولاية بسكرة)* . (17 حزيران, 2022). تاريخ الاسترداد 15 03, 2022، من ويكيبيديا: https://ar.m.wikipedia.org
- عبدالله بن العزيز الهدلق. (بلا تاريخ). *ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض*. تاريخ الاسترداد 15 مارس, 2022، من موقع شبكة الألوكة: www.alukah.com
- غدير. (2020). *ندوة عن الألعاب الإلكترونية كاملة* . تاريخ الاسترداد 18 أفريل, 2022، من موقع المحيط: https://www.almuheet.net

- فهد سعود. (18 ماي, 2018). *ماهي الألعاب الاستراتيجية* . تاريخ الاسترداد 14 05, 2022، من البوابة الرقمية: https://www.adslgate.com

- مبروك بوطقوقة. (2021). *خطوات المنهج الإثنوغرافي* . تاريخ الاسترداد 17 03, 2022، من https://www.aranthropos.com

- محمد البغدادي. (4 ديسمبر, 2021). *مفهوم القيم الاجتماعية في علم اجتماع* . تاريخ الاسترداد 23 ماي, 2022، من موقع مقال: https://mqaall.com

قائمة الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد خيضر –بسكرة–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

– قسم العلوم الاجتماعية-

شعبة الأنثروبولوجيا

تخصص: أنثروبولوجيا ثقافية واجتماعية

دليل مقابلة موجه للأمهات حول

تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم الاجتماعية للطفل

إعداد الطالبة: اشراف الأستاذة:

بريش بسمة *جيماوي نتيجة*

السنة الجامعية: 2022/2021

الملحق رقم 1 : دليل مقابلة موجه للأمهات

محاور المقابلة

- **المحور الأول:** البيانات الشخصية.

1- كم عمرك؟.....

2- ما هو مستواك التعليمي؟.....

3- ماهي حالتك الاجتماعية؟ .....

4- ماهي مهنتك؟ .....

5-كم عدد الأطفال لديك ؟.....

- **المحور الثاني:** تأثير الألعاب الإلكترونية على الحوار والاحترام المتبادل داخل الأسرة.

1 هل يوجد من أطفالك من هم مدمنون بالألعاب الإلكترونية ؟

.....

.....

2 هل يملك طفلك جهاز الكتروني خاص أم يستعمل جهازك ؟

.....

.....

3 هل تحددين لطفلك وقت مخصص لممارسة الألعاب الإلكترونية ؟

.....

.....

4 -هل توجد هناك رقابة لطفلك أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية في نوع الألعاب التي يلعبها؟ ومدى ملائمتها لسنه؟

.....

.....

5 عند استحواذ طفلك للجهاز الإلكتروني هل يكون برغبتك الخاصة أو بطلب منه ؟

.....

.....

6 عندما تطلبين منه طلب وهو يحمل الجهاز هل يلبيه على الفور أو يتماطل عن تنفيذه ؟

.....

.....

7 هل يفضل طفلك قضاء وقت اللعب في المنزل أو خارجه ؟

.....

.....

8 كيف ترين تعامل طفلك مع والديه وإخوته ؟

.....

.....

9 هل يشارك طفلك في نشاطات تعاونية داخل المنزل أو خارجه ؟

.....

.....

_ المحور الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية على الالتزامات الدينية للطفل.

1 هل تصادفتي يوما بأي مشهد غير لائق ينافي ديننا وقيمنا الإسلامية في الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفلك ؟

.....

.....

2 - هل تدركين معاني الرموز الموجودة في الألعاب الممارسة من طرف طفلك وهل هي ضد معتقداتنا الدينية ؟

.....

.....

3 - هل يقوم طفلك بالتزاماته الدينية بمفرده أم تقومين أنت بالحرص عليه ؟

.....

.....

4 - هل طفلك منخرط في نشاطات دينية أو زوايا قرآنية ؟

.....

.....

5 - من خلال ملاحظاتك لتصرفات لطفلك هل تشعرين أن يفرق بين الحلال والحرام ؟

.....

.....

6 - هل قام طفلك بأي عمل مشين أو تلفظ بكلام بذيء كالشتم والألفاظ السوقية ؟

.....

.....

7 - هل يعطي طفلك أهمية للمناسبات الدينية وهل يشارك في طقوس هذه المناسبات ؟

.....

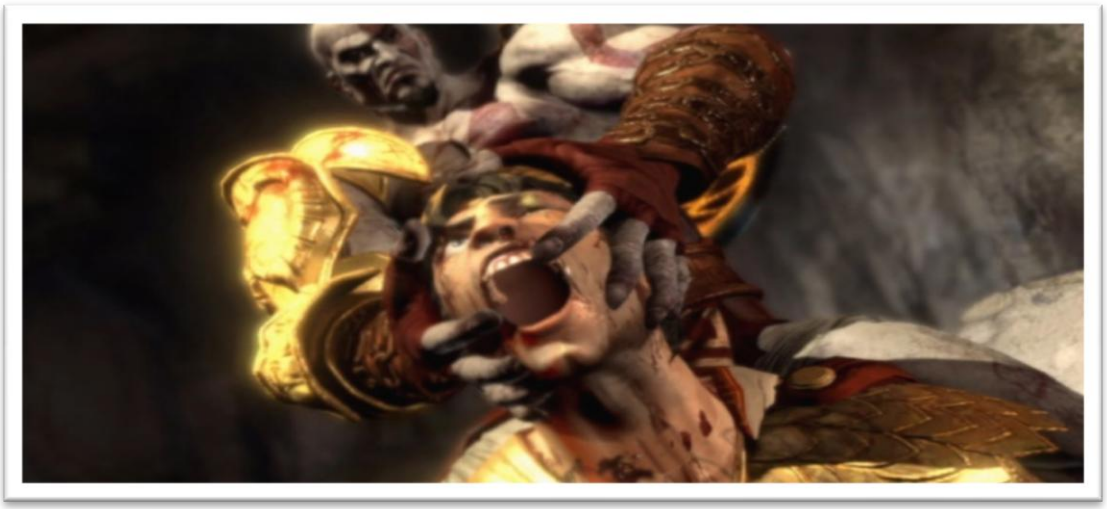
.....

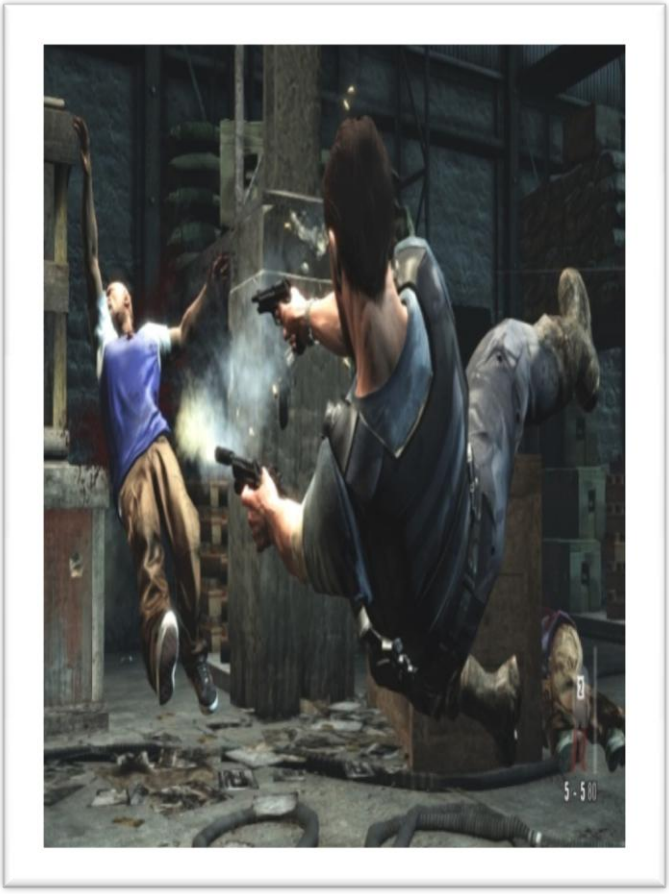
8 - عند زيارتك لأقاربك هل تأخذين طفلك معك أم تفضلين بقائه في المنزل ؟

.....

.....

الملحق رقم 2 : صور تحمل العنف في الألعاب الإلكترونية





الملحق رقم 3 : صورة تحمل تشويه الدين الإسلامي في الألعاب الإلكترونية

ملخص الدراسة

ملخص الدراسة :

هدفت دراستنا إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل في علاقاته الأسرية وقيمه الاجتماعية وكذلك الكشف عن خفايا هذه الألعاب لأخذ الحيطة والحذر منها, ومعرفة كمية الوقت الذي يستهلكه الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونيةمع إيجاد العوامل الأساسية التي أدت بالطفل إلى اللجوء لعالمها.

انطلقت دراستنا من سؤال رئيسي مفاده: كيف ساهمت الألعاب الإلكترونية في التأثير على القيم الاجتماعية للطفل؟ والذي يندرج تحته تساؤلين فرعيين:

1- هل يوجد تأثير للألعاب الإلكترونية على الحوار والاحترام المتبادل داخل الأسرة ؟

2- هل أثرت الألعاب الإلكترونية على القيم والالتزامات الدينية للطفل ؟

أجريت هذه الدراسة على عينة من الأمهات الذين يمارسون أطفالهم الألعاب الإلكترونية والتي تتراوح أعمارهم من (5-11) سنة.

تندرج هذه الدراسة ضمن الدراسات الإثنوغرافية, وذلك للكشف على العلاقة التأثيرية بين المتغيرين مع الاستعانة بأداة المقابلة والملاحظة في جمع المعلومات للوصول إلى نتائج علمية تخدم موضوعنا.

وبعد تفريغ البيانات لأسئلة المقابلة وتحليلها توصلنا إلى النتيجة العامة والتي تمثلت في:

- هناك تأثيرات سلبية عديدة تثريها الألعاب الإلكترونية على الطفل في علاقاته الأسرية وخارجها. وكذا في منظومة قيمه الاجتماعية, بحيث تراجعت قيمه من الجماعية إلى الفردية.
- ضعف الوازع الديني وانشغال الطفل عن الطاعات.
- تراجع دور الأسرة في تلقين القيم الاجتماعية للطفل وضعف الحوار والاحترام المتبادل داخلها.

Study summary:

Our study aims to recognize the impact of e-games on children in their family relationships and social values as well as to reveal the invisibility of these games to take care of them, and to know how much time a child consumes in playing e-games while finding the underlying factors that led the child to resort to their world.

Our study began with the key question: How did e-games contribute to influencing a child's social values? This includes two sub-questions:

Does e-games have an impact on dialogue and mutual respect within the family?

Have electronic games affected the child's religious values and obligations?

This study was conducted on a sample of mothers whose children practise electronic games aged 5-11 years.

This study is part of ethnographic studies, in order to reveal the influential relationship between the two variables while using the corresponding tool and observation in gathering information to reach scientific results that serve our subject.

After unloading the data for interview questions and analysing them, we reached the general conclusion that:

•There are many negative effects that e-games enrich a child in their family relationships and beyond. As well as in its social value system, its values have declined from collective to individual.

•The lack of religious conscience and the child's preoccupation with obedience.

•The family's role in the attainment of the social values of the child and the lack of dialogue and mutual respect within the child is reduced.