# دور الألعاب الالكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الطفل المصري (دراسة تحليلية – ميدانية)

ريهام عيد محمد درويش (*)

**ملخص الدراسة**

**استهدفت الدراسة الحالية التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الطفل المصري، ودراسة دوافع التعرض لهذه الألعاب والتأثيرات الاخلاقية، ودور الوالدين في مراقبة ممارستهم لهذه الألعاب والعلاقه بين هذه المتغيرات من خلال استخدام الاستبيان على عينة قوامه 400 طفل.**

**تقع الدراسة في (241) صفحة، وتتضمن مقدمة وأربعة فصول وخاتمة وتوصيات وقائمة بالمصادر والمراجع، وملاحق للدراسة، يتناول الفصل الأول الإطار المعرفي والمنهجي للدراسة، يتكون الفصل الثاني من مبحثين المبحث، الأول يتناول "الألعاب الإلكترونية" والمبحث الثاني بعنوان "النسق القيمي"، أما الفصل الثالث فجاء بعنوان الطفل الرقمي، وأخيرًا يتضمن الفصل الرابع نتائج الدراسة الميدانية، ونتائج الدراسة التحليلية يليه خاتمة الدراسة وتوصياتها.**

**تنتمي الدراسة إلى فئة الدراسات الوصفية، وقد اعتمدت الباحثة على منهج المسح، مستخدمة أسلوب المسح بالعينة لتطبيق الاستبانة، بينما الدراسة التحليلية أُجريت على لعبة Candy Crush ولعبة Pubg من خلال ممارسة الباحثة لهاتين اللعبتين مدة لا تقل عن 4 أسابيع.**

**وقد خلصنا الى مجموعه من النتائج أهمها:**

**- كشفت نتائج الدراسة أن أعلى نسبة ممارسة كانت لصالح لعبة Candy Crush بنسبة بلغت 40.0%، وترى الباحثة أن اهتمام الأغلبية من أفراد عينة الدراسة بممارسة لعبة Candy Cruch جاء نظرًا لما تحتوي عليه من إثارة، ولأنها تطلب تركيزًا عاليًا وسرعة في الأداء لتحقيق النجاح بها.**

**- جاء في الترتيب الثاني من حيث الممارسة لعبة Pubg بنسبة بلغت 41.8%، وكانت أقل نسبة لصالح لعبة الحوت الأزرق بنسبة بلغت 9.5% من إجمالي عينة الدراسة، وهذا يوضح استحواذ لعبة Pubg على اهتمام كثيرين لما تحتويه من مغامرة وصراع بين أفراد المهمة، كما توفر خاصية التواصل الصوتي بين اللاعبين، مما يزيد من شعور اللاعب بالمتعة والإثارة، كما أنها بذلك تربط جميع بلدان العالم ببعضها.**

**كلمات مفتاحية: الألعاب الالكترونية- منظومة النسق القيمي- الطفل المصري- نظرية التدخل الوالدي.**

(*) هذا البحث مستل من رسالة الماجستير الخاصة بالباحثة، وهي بعنوان: [دور الألعاب الإلكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الطفل المصري (دراسة ميدانية- تحليلية)] تحت إشراف: د. سحر محمد وهبي - كلية الآداب - جامعة سوهاج & د. عبد الباسط أحمد هاشم – كلية الآداب – جامعة سوهاج & د. حمدي أحمد عمر – كلية الآداب – جامعة سوهاج.

**Abstract**

The current study attempted to explore the role of Electronic Games In Shaping The Values System among Egyptian children, and investigated Their motivations of practicing electronic games, Their ethical effects them, and the role of parental mediation in monitoring this practice, through using questionnaire with 400 children. Chapter I deals with the knowledge and methodological framework of the study; chapter II consists of two researchers. Chapter I deals with "electronic games", and chapter II with "values system". Chapter III is entitled "Digital children". Chapter IV contains the results of the field study and the results of the analytical study, followed by recommendations and conclusions of the study. The study falls within the category of descriptive studies. The researcher used a sample survey method to apply the questionnaire which was used as a tool to collect study data. The analytical study was performed on Candy Crush and Pubg Games, during which they played these two games for at least four weeks. We came up with a number of results, the most important of which are: - The results of the study revealed that the highest rate of practice was in favor of Candy Crush at 40.0%. The researcher believes that the majority of the individuals in the study sample were interested in playing Candy Crouch because of its excitement and because it requires high concentration and fast performance to achieve success in it. Pubg was ranked second in terms of practice with 41.8% and was the lowest in terms of Blue Whale with 9.5% of the total study sample. This indicates that Pubg has received a lot of attention due to its adventure and conflict among the members of the mission.

**Key words:** Electronic Games- Values System- Egyptian Child- parental mediation

**مقدمة**

اللعب هو نشاط يستغل فيه الإنسان طاقته الحركية والذهنية في آن واحد لتحقيق المتعة والتسلية والتعلم بطريق غير مباشر، ويكتسب من خلاله أنماطًا سلوكية تنعكس على المواقف التي تواجهه، ويسهم في تنمية السلوك والشخصية بأبعادها العقلية والجسمية والوجدانية.وقد تطورت الألعاب في الآونة الأخيرة من مجرد ألعاب تعتمد على الحركة الجسمانية إلى ألعاب ذهنية تحتاج إلى إعمال العقل لإنجازها، مثل الشطرنج والسيجة، وظَّلت البشرية تضيف مع أجيالها أنواعًا من الألعاب حتى ظهر الكمبيوتر الشخصي الذي أضاف بعدًا جديدًا به كثير من التحديات الذهنية، فقدم لنا ألعاب المحاكاة التي فتحت مجالًا واسعاً في البرمجة ونظم التشغيل المختلفة. وقد أدى التطور التكنولوجي للألعاب الإلكترونية إلى انتشارها بشكل واسع وكبير في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية وأغرقت الأسواق بأنواعها المختلفة؛ فدخلت إلى معظم المنازل، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم، فاستحوذت على عقولهم واهتماماتهم.

وكلما تطورت التقنيات الحديثة المستخدمة في صناعة الألعاب الإلكترونية، فإن ذلك يؤدي إلى انتشار أنواع مختلفة منها وازدياد تعلق وشغف الأطفال بها، مع وجود كثير من الألعاب الإلكترونية التي تنمي الفكر والإدراك عند هذه الشريحة من المجتمع دون عنف، كما توجد أيضًا ألعاب عنيفة يُقبل عليها بعض الأطفال؛ مما أدى إلى زيادة في الحدة والعنف في سلوكهم جرَّاء قضاء وقت طويل أمام تلك الألعاب، مما يزيد من سلوكهم العدواني. وكنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت الحياة بكل تفاصيلها فقد جاءت ولادة أجيال عديدة من الألعاب الإلكترونية، التي أخذت تحل بديلًا عن الألعاب الشعبية والتربوية والتي أقبل الأطفال على اللعب بها بكل شغف لما تحويه من ألعاب إلكترونية. وبذلك أصبحت الألعاب الالكترونية متاحة بشكل كثيف ومجاني في معظم الأجهزة الإلكترونية وأصبح يمتلكها كل فرد من أفراد الأسرة، وأصبحت جزءً من حياة الطفل وعالمه، بل إن الآباء والأمهات يصطحبون أجهزتهم معهم أينما ذهبوا لإلهاء أطفالهم، ولكن في الواقع يزداد تعلق الأطفال بممارستها...

## الدراسات السابقة Literature Review

من خلال مسح وتصنيف الدراسات السابقة العربية والأجنبية ذات الصلة بالقضية البحثية أمكن تقسيم الدراسات السابقة ألي أربعة محاور يتم عرضهما على النحو التالي:

**المحور الأول: دراسات تناولت التدخل الوالدي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.**

**المحور الثاني: دراسات تناولت دور الألعاب الإلكترونية في إكساب الطفل المهارات المختلفة.**

**المحور الثالث: دراسات ركَّزت على التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية.**
**المحور الرابع: دراسات تناولت علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية بالقيم.**

## أولاً: الدراسات التي تناولت التدخل الوالدي في ممارسة الألعاب الإلكترونية

١- سعت دراسة **(Huang et al 2020.)**[1] الى دراسة استخدام الأطفال الصغار لألعاب الفيديو، بما في ذلك الجوانب الموضوعية والعاطفية، كما هدفت إلى بحث كيفية ارتباط العوامل المباشرة وغير المباشرة المتعلقة بالأسرة باستخدام ألعاب الفيديو للأطفال، وشملت العوامل المتعلقة بالأسرة كلًا من أنماط الأبوة، والمواقف والسلوكيات السياقية للآباء، فيما يتعلق باستخدام أطفالهم لألعاب الفيديو، وتكونت عينة الدراسة من 699 زوجًا ثنائيًا من الوالدين وأطفال ما قبل المدرسة، وكانت أعمار الأطفال في سن ما قبل المدرسة (471 ولدًا و228 فتاة) من 2.08 إلى 7.18 سنة، وتألف الآباء المشاركون من 622 أمًا و77 أبًا، وملأ الآباء سلسلة من الاستبانات للكشف عن مستويات الدخل والتعليم، وأشارت النتائج إلى أن الآباء الذين يستخدمون ألعاب الفيديو كأداة أبوية، ولعب ألعاب الفيديو بأنفسهم، وتجاهل استخدام الأطفال لألعاب الفيديو، وتوفير معدات أو برامج ألعاب الفيديو، كل ذلك يتنبأ بشكل إيجابي بالوقت الذي يقضيه الأطفال في لعب ألعاب الفيديو، وكانت النتيجة المثيرة للاهتمام أن الرقابة الأبوية على ألعاب الفيديو للأطفال تستخدم بشكل إيجابي المشاركة العاطفية للأطفال أثناء اللعب، وذلك يشير إلى أنه كلما زاد تحكم الآباء في استخدام ألعاب الفيديو للأطفال، زاد تفاعل الأطفال عند استخدامها.

٢- هدفت دراسة **(Shaji & Sebastian 2020)**[2] إلى فهم مستوى الرقابة الأبوية على استخدام الإنترنت للمراهقين في ولاية كيرالا في الهند، وفهم العلاقة بين مختلف العوامل الديموغرافية للمراهقين والأبوين والتدخل الوالدي، وهي دراسة ارتباطية وصفية، طُبقت على عينة من أولياء أمور 388 طالبًا

[1] Huang, H., Zhou, Y., Qu, F., & Liu, X. The Role of Parenting Styles and Parents' Involvement in Young Children's Videogames Use.
In International Conference on Human-Computer Interaction, 2020, pp. 282-294.

[2] Shaji, M., & Sebastian, T. Parental Mediation of Adolescents' Internet Use. International Journal of Behavioral Sciences, 14(3), 2020, 131-135.

تتراوح أعمارهم بين 13 عامًا و18 عامًا، من خلال طريقة أخذ العينات الطبقية، وجُمعت البيانات من خلال استطلاع أُجري باستخدام الاستبانة، وكشف التحليل الوصفي أن الوساطة النشطة كانت إستراتيجية الرقابة السائدة التي يستخدمها الآباء من وساطة المشاهدة المشتركة والوساطة التقييدية، وكشف تحليل العوامل الديموغرافية للمراهقين عن وجود اختلاف في التدخل الوالدي على استخدام الإنترنت للفتيان والفتيات، وعُثر على فرق في تدخل آباء المراهقين الذين يدرسون في المدارس الحكومية والمساعدة والمدارس الخاصة، وكشفت الدراسة أيضًا أن الآباء الأصغر سنًا في ولاية كيرالا يتوسطون في استخدام الإنترنت للمراهقين أكثر من الآباء الأكبر سنًا، وأن العوامل الديموغرافية الأخرى المتعلقة بالوالدين بما في ذلك تعليمهم أو وضعهم الوظيفي أو دخل الأسرة السنوي ليس لها علاقة كبيرة بوساطة الوالدين.

## ثانياً: الدراسات التي تناولت دور الألعاب الإلكترونية في اكساب الطفل المهارات المختلفة

١- هدفت دراسة **(Kahila et al 2020)**[1] إلى تحديد ما مرَّ به الأطفال خلال ممارسة الألعاب الرقمية، وكيف ترتبط خبرات التعلم بمهارات القرن الحادي والعشرين، من خلال جمع البيانات من مقابلات الأطفال، التي حُللت باستخدام تحليل المحتوى النوعي لعينة من طلاب الصفين السادس والتاسع من المدارس الشاملة، من مدرستين حضريتين تقعان في وسط فنلندا، تكونت من 41 مشاركًا، منهم 20 مشاركًا (12 من الإناث، و8 ذكور) بالصف السادس، و21 طالبًا بالصف التاسع (12 من الإناث، و9 ذكور)، وكشفت النتائج أن خبرات تعلم الأطفال غالبا ما ترتبط بالموضوعات والمهارات الأساسية للقرن الحادي والعشرين، ولكنها أفادت أيضًا بتحسين القدرات البدنية والكفاءات الرياضية من الألعاب الرقمية.

٢- حاولت دراسة **(Fisher 2020)**[2] التعرف على استخدام الألعاب الإلكترونية كأدوات لتحقيق أهداف التعليم المدني والمشاركة في الديموقراطية النامية، واستخدمت الدراسة مقابلات متعمقة شبه مقننة لتحليل عملية التطوير وراء الألعاب واستخدامها، والفاعلية المتصورة للألعاب كأدوات للتعلم

---

[1] Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., &Saarikoski, O. Children's experiences on learning the 21st-century skills with digital games. Games and Culture, 15(6), 2020, 685-706.

[2] Fisher, J. Digital games, developing democracies, and civic engagement: a study of games in Kenya and Nigeria. Media, Culture & Society, 42(7-8), 2020, 1309-1325.

والمشاركة المدنية في سياق الديمقراطيات النامية، وباستخدام سكايب skype أجريت ست مقابلات متعمقة شبه مقننة مع أفراد رئيسيين في دولتين إفريقيتين، إحداهما لها مكاتب في كينيا وجنوب إفريقيا، وأخرى في نيجيريا، واعتمد الباحث على أخذ عينات عمدية لاستهداف أفرادذوي صلة، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن عمليات الإنتاج والنشر مواقع مهمة للتعلم التشاركي والمشاركة المدنية وتعبئة المجموعات، كما أن عمليات إنتاجالألعاب الرقمية ونشرها تؤدي دورًا مهمًا في إمكانيات اللعبة لتحقيق نتائج مؤيدة للمجتمع المدني في السياقات الديمقراطية المتطورة.

## ثالثاُ: دراسات تناولت التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية

١- حاولت دراسة **(موساوي عبد الحفيظ 2020)**[١] توضيح وتبيان ماهية الألعاب الإلكترونية ومتطلبات استخدامها، إضافة إلى معرفة تأثيراتها النفسية على الأطفال، وإيضاح آثارها على مستقبلهم، واستخدم الباحث في دراسته المنهج الوصفي، وأوصت الدراسة بالحرص على متابعة أنواع الألعاب الإلكترونية من طرف الوالدين لأبنائهم حتى يتفادوا كل الألعاب التي تقدم مظاهر العدوانية وتشجع على الجريمة والقتل، وتخصيص أوقات معينة للأطفال خلال ممارستهم لهذه الألعاب، وتوفير الألعاب الإلكترونية التعليمية والثقافية، ومحاولة تشجيع الأطفال على اللهو واللعب بألعاب تقليدية غير الألعاب الإلكترونية، وتوفير وسائل ترفيهية في البيت تشغلهم وتلهيهم عوض ممارسة هذه الألعاب، وقراءة ما توصل إليه الباحثون حول مخاطر كل لعبة، وتنويع الوالدين مصادر اللهو واللعب، من تليفزيون وألعاب إلكترونية ووسائل ترفيهية.

٢- هدفت دراسة **(إبتسام رايس 2020)**[٢] إلى التعرف على طبيعة وأعراض إدمان شبكة الإنترنت واللعب الإلكتروني لدى المراهقين خاصة، وطبيعة النوم واضطراباته، وكيف يمكن لإدمان اللعب الإلكتروني على الشاشات الذكية أن يؤثر على نوعية النوم عند المراهق، وآثار إدمان اللعب الإلكتروني على المستوى الصحي والاجتماعي والنفسي للمراهق، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، وتوصلت الدراسة إلى عديد من النتائج، أبرزها: أن الإفراط في استخدام بعض التطبيقات قد يؤدي إلى نتائج سلبية على صحة المراهق

---

[١] موساوي عبد الحفيظ، مظاهر تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال في زمن كورونا، أعمال المؤتمر الدولي العلمي "الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة كورونا"، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية –ألمانيا-برلين، 2020، ص353.

[٢] ابتسام رايس علي، إدمان اللعب الإلكتروني واضطرابات النوم، أعمال المؤتمر الدولي العلمي "الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة كورونا"، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية – ألمانيا-برلين، 2020، ص 160.

النفسية والعقلية، مثل: الأرق وعسر النوم، ونقص الزمن المخصص للنوم، وأمراض القلب، واختلال في الضغط الدموي، واختلال في الشهية، واختلال السكر في الجسم.

## رابعاً: دراسات تناولت علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية بالقيم

١- حاولت دراسة **(مصطفى قويدر2020)**[١] بيان العلاقة المفترضة بين التنمر الإلكتروني كسلوك عدواني لدى الأطفال والألعاب الإلكترونية خاصة العنيفة منها في ظل الحجر المنزلي، واعتمد الباحث على المنهج الوصفي، وتوصلت الدراسة إلى عديد من النتائج أبرزها: النتائج النظرية الأولية بوجود علاقة طردية بين إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنمر الإلكتروني لدى الأطفال.

٢- بيَّنت دراسة **(عادل مغذوي 2028)**[٢] معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي لتحقيق هدفها، واعتمدت على الاستبانة في جمع البيانات والمعلومات، وتكونت عينة الدراسة من عدد (٢٠٠) معلم ومعلمة بالمرحلة الابتدائية، وتوصلت إلى النتائج الآتية: أنه يمكن توظيف الألعاب الإلكترونية في مجال تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمين والمعلمات فيما يتعلق بكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية لأثر متغير الخبرة التدريسية لدى المعلمين والمعلمات في رؤيتهم لكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

## قضية الدراسة Research Case

جاءت فكرة الدراسة من تعلق الأطفال بجميع مراحلهم واختلاف أعمارهم بتطبيقات وألعاب الإنترنت، حيث يقضون ساعات طويله وهم يمارسون هذه الألعاب غير مكترثين بالوقت وبإهمال من الوالدين وعدم وعي منهما بمخاطر هذه الألعاب وما تسببه على المدى البعيد من أضرار بدنية. وبالتالي سبق يمكن رصد اتجاهين بارزين نحو أثر الألعاب الإلكترونية: الاتجاه الأول يرى أن مثل هذه الألعاب تعرض الأطفال لأخطار جدية، وعلى المدى البعيد تسبب في تدمير النمو

---

[١] مصطفي قودير، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر الإلكتروني لدى الأطفال، أعمال المؤتمر الدولي العلمي " الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة كورونا"، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية – ألمانيا-برلين، 2020، ص70

[٢] عادل بن عايض بن عوض المغذوي، معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بحض المتغيرات، مجلة التربية، كلية التربية بالأزهر، 177(2)، 2018، ص ص 298- 343.

النفسي والانفعالي والعقلي للأطفال، والاتجاه الثاني يرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفاعلية إيجابية في التعلم والتعليم، وزيادة الانتباه والفاعلية في حل المشكلات.
ومع هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على المستخدمين، خاصة الأطفال، وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، فتأتي الدراسة الحالية كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الأطفال، ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل. وبالتالي فإن الإشكالية المطروحة في هذه الدراسة تتمحور أساسًا حول دور الألعاب الإلكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الأطفال.

## أهمية الدراسة

تكتسب الدراسة أهميتها من النقاط الاتية:

١- أهمية الألعاب الإلكترونية التي أصبحت منتشرة، ودورها في تشكيل وعي الأطفال، والتسلية والمخاطر المترتبة على ممارستهم لها.

٢- أهمية الطفل بالنسبة للمجتمع والأسرة، فهو البذرة التي يجب على المجتمع والأسرة الاهتمام بها، والاهتمام بتنشأتها حتى يصبح الطفل مفيد لنفسه ولأسرته ولمجتمعه.

٣- أهمية منظومة النسق القيمي للجميع بشكل عام، وللأطفال بشكل خاص، والاهتمام بهذا الجانب من حياة الطفل خاصة، يساعد في بناء طفل سوي وصالح، مما يساعد في بناء مستقبل باهر للمجتمع.

٤- يمكن أن تفيد نتائج الدراسة في الخروج بمؤشرات لتفعيل دور الألعاب الإلكترونية وتطويرها لتناسب الطفل المصري وتساعده على الارتقاء الأخلاقي.

٥- أهمية نظرية التدخل الوالدي في ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.

٦- ندرة الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت التأثير الأخلاقي أو القيمي لهذه الألعاب على الطفل المصري، وبناءً عليه، جاءت الدراسة في محاولة لإثراء المكتبة العربية بموضوع: دور الألعاب الإلكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الطفل المصري.

## أهداف الدراسة

**تسعي هذه الدراسة الي تحقيق هدف رئيسي هو**

التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الطفل المصري

ويتفرع منه الأهداف التي تحاول التعرف على:

١- مدى استخدام الطفل المصري للألعاب الإلكترونية ودرجة اهتمامه بها.
٢- النوع الذي يفضل الطفل المصري ممارسته من هذه الألعاب الإلكترونية.
٣- دوافع لجوء الطفل المصري لممارسة الألعاب الإلكترونية.
٤- التأثيرات الأخلاقية المترتبة على ممارسة هذه الألعاب على الطفل المصري.
٥- دور الوالدين في مراقبة استخدام الطفل لهذه الألعاب.
٦- العلاقات بين متغيرات الدراسة المختلفة (الدوافع- الاتجاهات- منظومة النسق القيمي).
٧- الألعاب المفضلة لدى عينة الدراسة وخصائصها.

## تساؤلات الدراسة

**أولاً: تساؤلات الدراسة الميدانية:**

- ما معدل ممارسات المبحوثين للألعاب الإلكترونية؟
- ما مدى اهتمام المبحوثين بالألعاب الإلكترونية؟
- ما أنواع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها المبحوثون؟
- ما دوافع ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية؟
- ما اتجاهات المبحوثين نحو الألعاب الإلكترونية؟
- ما التأثيرات المترتبة على منظومة النسق القيميمن خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية؟
- ما طبيعة تدخل الوالدين في ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية؟

**ثانياً: تساؤلات الدراسة التحليلية:**

١- ما خلفية اللعبتين عينة الدراسة (Candy Crush, Pubg)؟
٢- ما تاريخ نشأة كل منهما؟
٣- ما خصائص هاتين اللعبتين؟
٤- ما المراحل التي تمر بها كل لعبة؟
٥- ما قواعد وقوانين ممارسة اللعبتين؟
٦- كيف تمارس كل منهما؟
٧- ما القيم والدروس المستفادة من اللعبتين؟

## التأصيل النظري للدراسة

اعتمدت هذه الدراسة فيما يتعلق بإطارها النظري علي دور الألعاب الالكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الطفل المصري، وفي ضوء ذلك تم تقسيم الإطار النظري للدراسة الي:

## الفصل الأول: الألعاب الالكترونية والطفل المصري

### المبحث الأول: الألعاب الالكترونية:

**مفهوم الألعاب الالكترونية**

تعرف (فاطمة همال)[١] الألعاب الإلكترونية بأنها برمجيات تحاكي واقعًا حقيقيًا أو افتراضيًا، بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائط المتعددة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للاستفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد من قدرات المستهلك؛ إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تعديل لثقافته وقدراته؛ إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة.

**أسباب لجوء الأطفال للألعاب إلكترونية:**

من الأسباب التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية، ما يلي[٢]:

- اشتمالها على عدد من عوامل الجذب: فالألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال، بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء، أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ، مثل قتال الديناصورات، إضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة.
- تتطلب التأمل والتركيز: تتنوع أفكار الألعاب الإلكترونية وموضوعاتها، فأحيانًا تقدم اللعبة سباقًا للسيارات يتطلب خلالها من الطفل التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر الاستطاعة، أو تقدم ألعابًا للخيال العلمي في الفضاء، أو شخصية بطل خارق على نمط "سوبر مان" يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.
- فيها محاكاة للأبطال: تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارًا ومجالًا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج الطفل في اللعبة مع غيره من أبطال، كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفاعلية.

---

[١] فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2021، ص 17.

[٢] مجلة ولدي، الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية، ع (66)، 2004، ص 48.

- توفيرها عوالم وهمية افتراضية: توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال عالما وهميًا بعيدًا عن العالم اليومي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعًا ماديًا وأحداثًا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين، أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.
- تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص: من الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أنها تمثل جزءًا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي.

**إيجابيات الألعاب الإلكترونية:**

- تعد ألعاب الفيديو وسيلة مهمة بالنسبة للطفل إذا أحسن استعمالها، فهي وسيلة ترفيهية وتثقيفية وأداة توعية تساعد كثيرًا من مجالات الحياة، خاصة في فترة ما قبل المدرسة، فيكون الطفل في هذه المرحلة بحاجة إلى استيعاب القيم التي تعرض عليه، فيسعى إلى أن يسلكها بأسلوب المحاكاة والتقليد[١].
- تنمي هذه الألعاب قدرات العقل، مثل التحكم في تحرك العين مع اليدين، وعمل أكثر من مهارة في وقت واحد، كما أنها تزيد من سرعة بديهة الإنسان، وتساعده في التخطيط والتحليل[٢].
- تعمل الألعاب الإلكترونية على تنمية الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوِّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق، ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد، وتحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه وتنشط الذكاء، لأنها تقوم على حلِّ الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة، ليس هذا فحسب، بل أيضًا تساعد على المشاركة أيضًا[٣].
- أما من الناحية الاجتماعية،فتساعد الألعاب على توطيد العلاقة بين الآباء وأبنائهم، حيث كشف البحث الذي أجرته جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية أن

---

[١] مسعود ذويب، أثر إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية على الاهتمام بواجباتهم المدرسية دراسة حالة جامعة المسيلة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد بوضياف المسيلة، الجزائر، 2020،ص 18.

[٢] بسمة عقيب، وفريدة لراري، أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ من ثانوية الكندي-جيجل، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى – جيجل، الجزائر، 2019، ص 55.

[٣] زهية بودبية، ورشيدة منغور، أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى – جيجل، الجزائر، 2018، ص 59.

نسبة 80% من أولياء الأمور يشاطرن أبناءهم اللعب[١].

- يتميز لاعبو الألعاب الإلكترونية بسرعة البديهة، وقد أشارت الإحصائيات إلى أن من يلعبون الألعاب الإلكترونية يستخدمون القرارات أسرع من الذين لا يلعبون بنسبة 25%، كما أنها تزود تفكير الشخص عمومًا بحيث يكون ذهنه أكثر حضورًا في الحياة، فيكون رد فعله أسرع، ففي أمريكا لاحظت قيادة الجيش أن المجندين الجدد لهم ردة فعل أحسن من سابقيهم، وهذا راجع إلى استخدام ألعاب الفيديو التي تستعمل فيها المناورات العسكرية مع استخدام أسلحة مجانية، التي أصبحت أكثر محاكاة للواقع[٢].

- تساعد الألعاب الإلكترونية في اكتساب طرق جديدة لحلِّ المشكلات، واتخاذ القرارات من خلال الاعتماد على الذات[٣].

- يتخلص اللاعب من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية خلال ممارسة تلك الألعاب[٤].

- كما تعمل ألعاب الفيديو على جذب ومشاركة الأفراد بمختلف الصفات الديموغرافية (على سبيل المثال العمر، والجنس، والعرق، والحالة التعليمية)، كما توفر ألعاب الفيديو المتعة والتحفيز للمشاركين، ولذلك، فمن السهل الحفاظ على اهتمام الشخص وتركيزه بالكامل لفترات طويلة من الوقت، لما توفره من متعة وإثارة وجذب كما تسمح للمشاركين بالتحدي مما يجعلها طريقة مبتكرة للتعلم[٥].

يتضح مما سبق، تنوع إيجابيات الألعاب الإلكترونية، وأثرها الإيجابي على الطفل، حيث تعمل على تنمية قدرات الطفل وسرعة التفكير، وتوفير بيئة إيجابية لطفل يعمل من خلالها، إضافة إلى تخفيف الضغوط النفسية التي قد يمر بها الطفل،

---

١ منير عيادي، أثر الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على النمط التفكيري للطفل، دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية، 32 (1)، 2018.

٢ فاطمة صوفان، وأمال قجبور، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين، رسالة ماجستير غير منشورة، كليـة العلوم الإنسانية والاجتماعية، الجزائر، 2020، ص 58.

٣ مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والاتصال جامعة الجزائر، 2020، ص 74.

٤ عادل بن عايض المغذوي،معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، مجلة التربية، كلية التربية جامعة الأزهر، 177 (2)، 2018، 299-343.

5 Griffiths, M. D. The educational benefits of videogames. Education and health, 20(3), 2002, p 48.

وعلى الرغم من هذه الإيجابيات، توجد بعض السلبيات التي تفوق تلك الإيجابيات، وهو ما سيُذكر في الجزء التالي.

**سلبيات الألعاب الإلكترونية:**

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية، إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها، وتنتج تلك السلبيات في العادة من الاستخدام الخاطئ للألعاب الإلكترونية، والخطأ في اختيار الألعاب المناسبة حسب العمر[١]، لأن معظم الألعاب المستخدمة من الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم.

وفي هذا الصدد، قال"كليفورد هيل"، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا:"لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا، بل وبأموالنا أيضًا... حتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة، فإن الأمر سيكون متأخرًا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفًا في التاريخ المعاصر"[٢].

ويمكن حصر تلك السلبيات، في:

- ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبًا على التحصيل الدراسي، وتؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، وتؤدي إلى اضطرابات في التعلم، 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 قد يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية، بدلًا من الإصغاء للمعلم[٣].
- تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى زيادة العزلة لدى الأطفال، وتشوش تفكيرهم فيما بين العالم الافتراضي الموجود في الألعاب، والعالم الحقيقي الذي يعيشون فيه، وهو مالا ينطبق على الأطفال فقط، بل على الشباب في كثير من الأحيان، كما تزرع بعض الألعاب معتقدات وأفكارًا خاطئة في عقول الأطفال والشباب، وهي التي قد تختلف مع التربية التي يربيها الآباء لأبنائهم، وتختلف مع العادات الموجودة في مجتمعنا[٤]، ويؤكد أيضًا ذلك كون الجلوس أمام الشاشة لوقت كثير ينقص من تفاعلات الإنسان في الواقع والتواصل العاطفي بين الأطفال

---

١ رنا فاضل عباس، مرجع سابق، ص 316.

٢ محمد تهامي، ومصعب جعفورة، الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي 1(1)، 2019، 87-95.

٣ ميلود رحالي، وعبد الحميد بلعباس، مرجع سابق، ص 197.

٤ رنا فاضل عباس، الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، ع 59، 2018، ص 316.

والبالغين أو الوالدين[١].

- ومن آثار هذه البرمجيات أنها تعمل على تدني مستوى القدرة على ممارسة الأنشطة الاجتماعية، والقدرة على أداء الواجبات، والانصراف عن ممارسة الرياضة البدنية، وتؤدي إلى إهمال الطفل تطوير صداقاته وعلاقاته الاجتماعية نتيجة إفراطه في استخدامها لوقت طويل[٢].

- الساعات الطويلة التي يقضيها المراهقون أمام الحاسوب تضر بأبصارهم نتيجة الإشعاعات الضوئية المنبعثة من شاشة عرض الحاسوب، وفراغ مضمون الألعاب من الفكر والثقافة واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه ضياع لأوقات المراهقين وذروة عطائهم[٣].

- المحتويات والمضامين الخاصة بهذه الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات، وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبًا على اللاعب أو المشاهد، كما أنها تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، التي تكون نتيجتها في الغالب الجريمة[٤]، كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يشغلهم عن أداء بعض الواجبات الشرعية، كأداء الصلوات الخمس، أو طاعة الوالدين، وصلة الأرحام وزيارة الأقارب[٥].

**أمثلة على الألعاب الإلكترونية القاتلة أو الخطرة:**

يُعرَّف هذا النوع من الألعاب بأنها ألعابإلكترونية تزامنية من خلال شبكة الإنترنت، كمواقع التواصل الاجتماعي، أو مواقع عرض الفيديو، أو مواقع مخصصة ومصممة لهذا الغرض من بعض الجهات، بغرض إلحاق الأذى والضرر الذي يصل إلى القتل وإثارة الخوف والرعب بين اللاعبين، سواء أطفال أو مراهقين، ومن أمثلة هذه الألعاب:

---

[1] Nawaz, M. W., Nadeem, T., Rao, S. L., Fatima, T., & Shoaib, S. Impact of PUBG game addiction on social isolation and narcissistic tendencies among gamers. Asian Journal of Social Sciences and Management Studies, 7(3), 2020, 167.

[٢] استبرق داود سالم، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، مجلة البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، ع 47، 2015، ص 365.

[٣] زهية بودبية، ورشيدة منغور،مرجع سابق، ص 61.

[٤] بسمة عقيب، وفريدة لراري، أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ من ثانوية الكندي-جيجل، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى – جيجل، الجزائر، 2019.، ص 56.

[٥] مريم قويدر، مررجع سابق، ص 75.

١- **لعبة الحوت الأزرق:**

من أشهر الألعاب خطورة، وقد أسقطت عديدًا من الضحايا، ولعبة الحوت الأزرق، أو ما يطلق عليها "تحدي الحوت الأزرق"، لعبة انتحارية صدرت في روسيا عام 2013م[١].

فهي لعبة على شبكة الإنترنت، متاحة في معظم البلدان، وتتكون اللعبة من تحديات لمدة 50 يومًا، وفي التحدي النهائي يطلب من اللاعب الانتحار، ومصطلح الحوت الأزرق يأتي من ظاهرة حيتان الشاطئ التي ترتبط بفكرة الانتحار، ويشتبه في كونها أصل عدد من حوادث الانتحار، ولا سيما في صفوف المراهقين، ويزعم "فيليب بوديكين" أنه العقل المدبر وراء هذه اللعبة التي تؤذي النفس، وقد اعتُقل في عام 2015م، لكن لا تزال اللعبة نشطة من قبل مسؤولين آخريين، وذكر المخترع أن الهدف من اللعبة "تنظيف المجتمع من النفايات البيولوجية"، أي تنظيف المجتمع من الأفراد الذين يعدون عبئًا عليه من خلال دفع الناس إلى الانتحار"[٢].

٢- **لعبة مريم:**

انتشرت لعبة مريم بصورة كبيرة وسببت الرعب للعائلات؛ إذ تحرض الأطفال والمراهقين على الانتحار، وما يميز هذه اللعبة هوالغموض والإثارة والمؤثرات الصوتية والمرئية التي تسيطر على طبيعة اللعبة.

ومن خلال قراءة الباحثة واطلاعها على المراجع الخاصة بتلك اللعبة، توصلت إلى أنها لعبة تخاطب العاطفة والوجدان، وتعتمد على شخصية طفلة تدعى "مريم" فقدت طريقها للمنزل، وتطلب من اللاعب أن يصطحبها إلى منزلها ويساعدها في العودة إليه، وأثناء ذلك تطرح عليه مجموعة من الأسئلة الشخصية والسياسية، وفي مرحلة من المراحل تطلب الدخول إلى غرفته وتهدده بالمعلومات التي حصلت عليها من خلال الأسئلة، وتهدده أيضًا بإيذاء أهالي اللاعب، ومن ثم تحرضه على الانتحار.

٣- **لعبة PUBG:**

وهي من أشهر الألعاب في 2018م على مستوى العالم، وقد حققت انتشارًا واسعًا ونجاحًا خاصًا وأرقام تحميل كبيرة، واللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من

---

1 Mukhra, R., Baryah, N., Krishan, K., & Kanchan, T. 'Blue Whale Challenge': A game or crime? Science and engineering ethics, 25(1), 2019, p 286.

2 **Ibid.**

خلال اتباعه إستراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الـ 100 الآخرين وقتلهم جميعًا[١].

كما يمكن اللعب إما مع الاصدقاء أو مع أشخاص مجهولين، كما يمكن التواصل مع الفريق عبر الدردشة الصوتية[٢]، وتضم اللعبة أكثر من 30 مليون مستخدم نشط يوميًا على مستوى العالم[٣].

**ضحايا الألعاب الإلكترونية:**

تم الإبلاغ عن عديد من حالات الوفاة من جميع أنحاء العالم، في روسيا ما يقرب من 130 حالة في سن المراهقة، وفي الهند أبلغ المسئولون الحكوميون عما يقرب من 10 حالات حتى سبتمبر 2017م من خلال إجبار اللاعبين على التشويه الذاتي أو قتل أنفسهم من خلال الخيارات المختلفة التي قدمها المنسق، مثل القفز من أدوار عليا، أو من خلال ربط الوجه بكيس بلاستيكي، أو بربط حبل مشنقة حول رقبة اللاعب حتى يموت، أو بالقفز أمام القطار[٤]، وفي 12 مارس 2018 انتحر في تونس ما يقارب 7 أطفال جراء لعبة الحوت الأزرق، وفي الجزائر انتحر طفل يبلغ 11 عامًا وطالبان و7 شبان بعد استعمالهم لعبة الحوت الأزرق وذلك في2017م، وفي السعودية انتحر طفل يبلغ من العمر 13 عامًا شنقًا بربط عنقه بحبل مشدود في الدولاب بمسكنه العائلي بجدة، وبعد التحريات اكتشفت الشرطة وجود لعبة الحوت الأزرق على هاتفه.

ولذلك، إذا كانت لعبتا الحوت الأزرق ومريم وغيرهما من أحدث أشكال الألعاب الإلكترونية الخبيثة التي دفعت مراهقين إلى الانتحار، فإن ألعاب القتال والحروب والمغامرة مثل PUBG وغيرها عبر تقنية الواقع الافتراضي أكثر خطورة، فهي تولد الإجرام لدى الطفل، إذ يتحول إما إلى مخترق (هاكرز)، أو تصبح لديه الرغبة في إظهار جنون العظمة[٥].

---

١ مريم قويدر، مرجع سابق، ص 84.

2 Nawaz, M. W., Nadeem, T., Rao, S. L., Fatima, T., & Shoaib, S. Op cit., p 167.

3 Griffiths, M. D. The educational benefits of videogames. Education and health, 20(3),2002, p 1.

4 Mukhra, R., Baryah, N., Krishan, K., & Kanchan, T. 'Blue Whale Challenge': A game or crime? Science and engineering ethics, 25(1), 2019., p 288.

٥ سهام دربال سهام، ونوال مجدوب، مدى فاعلية الحماية القانونية للطفل من مخاطر الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كورونا، أعمال المؤتمر الدولي العلمي "الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة كورونا"، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية – ألمانيا- برلين، 2020.ص 231.

**موقف الدين من الألعاب الخطيرة:**

الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو منها النافع ومنها الضار؛ فالنافع منها مباح، والضار محرم؛فتكون مباحة: إذا كانت مناسبة للمرحلة العمرية لمن يلعب بها، وكانت نافعة تساعده في تنمية الملكات أو توسعة القدرات الذهنية، أو في أي وجهٍ من وجوه النفع المعتد بها، أو كانت للترويح عن النفس، بشرط ألا يكون فيها قمارٌ أو محظورٌ شرعي، مع مراعاة أن يكون ذلك بتوجيهٍ وترشيد ومراقبة من ولي الأمر؛ حتى لا تعود بالسلب على الطفل نفسيًا أو أخلاقيًّا، فيختار له من الألعاب ما يناسب طبيعته، ويفيد في بنائه وتربيته، ويكون ذلك في بعض الأوقات لا في جميعها؛ حتى لا ينشغل الطفل بها عن أداء واجباته ومتطلباته، أو يؤثِّر على صحته وعقله. وتكون محرمة: إذا كانت ممنوعةً دوليًّا أو إقليميًّا لخطورتها على الأفراد أو المجتمعات، أو كانت مشتملة على المقامرة، أو المناظر الجنسية الإباحية، أو الصور العارية، أو تضمنت تهوين أمر الدماء والدعوة إلى القتل، أو خيانة الأوطان والجاسوسية، أو الاستهانة بالمقدسات، أو انتهاك حرمات الآخرين، أو نشر مفاهيم مخالفة للإسلام أو قِيَمِه، أو كانت تروج لمفاهيم سيئةٍ مفسدةٍ لنفسية الأطفال وأخلاقهم، أو تورثهم العنف والطغيان، أو تجرؤهم على العدوان[١].

## المبحث الثاني: الطفل الرقمي:

**مفهوم الطفل الرقمي**

لقد أصبحت الأجهزة التكنولوجية الإلكترونية والرقمية جزءًا من حياة الأطفال في كثيرٍ من البلدان المتقدمة والنامية، وما يميز أطفال اليوم عن غيرهم في الماضي التعرُّف في سن مبكرة إلى التكنولوجيا، والقدرة على استخدامها لإنتاج مجموعة متنوعة من المحتويات الفنية والثقافية وربما الأدبية كذلك، ومن هنا، فقد أدرك المختصون وخبراء التكنولوجيا والثقافة قيمة وفائدة استخدام الأطفال للأجهزة التكنولوجية المتطورة ودورها في نمو الأطفال الذهني والنفسي، حيث إن هذه التكنولوجيا تفتح أمام الأطفال آفاقًا جديدة لم تكن متاحة لهم من قبل، حتى إن كثيرين أطلقوا على هذا الجيل من الأطفال "جيل المعلوماتية"[٢]، كما يطلق عليهم "أطفال الجيل الرقمي"، أو "أطفال الجيل الرابع"، وباطلاع الباحثة على بعض الدراسات السابقة توصلت إلى بعض التعريفات لهذه المصطلحات، منها:

---

١ دار الإفتاء المصرية، حكم ألعاب الفيديو العنيف للأطفال، متاح من خلال الرابط: http://dar-alifta.org/Home/viewfatwa?ID=14932 تاريخ الاطلاع 3/6/2022.

٢ مفتاح محمد دياب، التكنولوجيا الحديثة وثقافة الأطفال، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ع (40)، 2021، ص53.

- هو طفل الروضة الذي يعيش في عصر السماوات والقنوات المفتوحة والعصر الرقمي، والحروب الإلكترونية التي تعتمد على الأسلحة الذهنية (القوة الذكية) وليس الأسلحة التقليدية[١].
- هو فرد ذو أخلاق يتدبر في أفعاله، ويدرك المخاطر والفوائد الكامنة معًا في سهولة الوصول إلى المعلومات التي لم يسبق لها مثيل من قبل في التاريخ، ويصنف الفرد مواطنًا رقميًا عندما يكون متمكنًا من مهارات استخدام الحاسوب، ويملك معرفة بالإنترنت، ويستطيع الدخول إليها عبر الحواسيب والهواتف الذكية[٢].
- هو الشخص الذي يستخدم الإنترنت بشكل فعَّال ومنتظم، ولديه معرفة بالتكنولوجيا، مع القدرة على تحويل تلك المعرفة إلى سلوكيات وعادات وأفعال يمكن من خلالها التعامل بشكل لائق مع التكنولوجيا نفسها، أو مع أشخاص آخرين عن طريق التكنولوجيا[٣].

يتضح مما سبق أن مصطلح "رقمي" يشمل أجهزة الكمبيوتر والإنترنت والهواتف المحمولة وأي شكل من أشكال التكنولوجيا المستخدمة في الوقت الحاضر، وأن الطفل الرقمي هو الذي يستخدم تلك الأدوات، لذا يجب تسخير جميع المهارات اللازمة التي تسمح للطفل بالتنقل بعناية عبر الإنترنت، واحترام قواعد الاستخدام، وفهم المسؤولية الاجتماعية وشبكة الإنترنت، والرد باحترافية على أي محاولات للتنمر أو الأذى.

**الأجيال الرقمية:**

من الملاحظ أن الأطفال أصبحوا يشكلون نسبة عالية جدًا من مستخدمي الإنترنت حول العالم، وتشير الدراسات والإحصائيات الحديثة إلى أن شخصًا من كل ثلاثة أشخاص يستخدمون الإنترنت هو طفل، ولكن في الوقت الحالي، فإنه من غير الممكن حساب نسبة مستخدمي الإنترنت من الأطفال بشكلٍ دقيق[٤]، وقد تقدمت التكنولوجيات الرقمية بسرعة تفوق أي ابتكار في تاريخنا وأحدثت تحولًا في

---

١ راندا محمد المغربي، أثر استخدام التكنولوجيا على سلوك الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة من وجهة نظر الوالدين، مجلة بحوث التربية النوعية، (52)، جامعة المنصورة، 2018،، ص 139.

٢ ليلى سعيد الجهني، وتغريد عبد الفتاح الرحيلي، فاعلية بيئة تعلم متنقلة مقترحة في تنمية الوعي بعناصر المواطنة الرقمية والانسجام معها لدى طالبات جامعة طيبة، مجلة العلوم التربوية، 3(20)، 2020، ص 103.

٣ نور الدين محمد نصار، تصورات طلاب الجامعة العربية المفتوحة بالمملكة العربية السعودية نحو المواطنة الرقمية وسبل تعزيزها - دراسة ميدانية على عينة من طلاب الجامعة، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 27(1)، 2019.

٤ مفتاح محمد دياب، التكنولوجيا الحديثة وثقافة الأطفال، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ع (40)، 2021، ص 61.

المجتمعات، واقتُرحت مؤخرًا فكرة أن "الجيل الرقمي"، وهو جيل الشباب الذي وُلد في عصر الرقمية، يكون أكثر كفاءة في الرقمية، وهم بارعون فيها بشكل أصيل، وعلى الجهة الأخرى، توجد مجموعة الجيل الذي تعلم كيفية استعمال الحاسوب في سن متقدمة نوعًا ما، أو في فترة ما من مراحل سن الرشد، ما بعد الطفولة والمراهقة ومرحلة الشباب الأولى، وتسمى هذه المجموعة بجيل ما قبل الرقمية من 1Gو 2Gو 3Gو 4Gو 5Gومن ثم إنترنت الأشياء .وترى الباحثة أن الفارق الرئيس والأهم بين تلك الأجيال هو الإمكانيات التقنية المتاحة، من حيث سرعة الاتصال وتقنيات البرمجة المرئية والوسائط المتعددة، مما أحدث فارقًا جوهريًا بين تلك الأجيال، حتى ظهرت عام 2021 تقنية جديدة معروفة بإنترنت الأشياء تتيح الاتصال ليس فقط بين الإنترنت والأجهزة التقليدية كالهاتف والحاسوب؛ بل أيضًا كل ما نتعامل معه من أجهزة إلكترونية، كالمصاعد والأبواب والإضاءة، والتحكم في أجهزة المنزل كافة، كغلق المصابيح ونحن خارج المنزل، أو تشغيل مكيف الهواء، أو تشغيل الغسالة، كل ذلك من خلال الإنترنت. ومن وجهة نظر الباحثة، من حيث الموقع الجغرافي، فإن تقنية الجيل الرابع فصاعدا لها دور وتأثير كبير على الأطفال، فقد بدأ ظهور الإنترنت وتوسعت في الانتشار، وانتشرت أجهزة الهاتف المحمول والكمبيوتر والأجهزة اللوحية بين الأطفال، وظهرت ألعاب On line متعددة اللاعبين، وظهرت البرامج التعليمية، وأيضًا مع جائحة كورونا، وضرورة البقاء في المنزل، أصبحت الإنترنت الوسيلة الوحيدة للأطفال للتسلية وقضاء وقت الفراغ، واتبعت معظم الدول في فترة الجائحة نظام التعليم الإلكتروني "التعليم عن بُعد".

## الفصل الثانى: منظومة النسق القيمى:

### مفهوم النسق القيمي:

إن فكرة نسق القيم قد انبثقت من تصور مؤداه أنه لايمكن دراسة قيمة معينة أو فهمها بمعزل عن القيم الأخرى، فهناك مدرج أو نسق هرمي تنتظم فيه القيم مرتبة حسب أهميتها بالنسبة للفرد والمجتمع، ويعرف نسق القيم بأنه "عبارة عن نموذج منتظم للقيم في مجتمع أو جماعة ما، وتتميز القيمة الفردية فيه بالارتباط المتبادل الذي يجعلها تدعم بعضها، ويكون كلاهما متكاملين، كما يضع نسق القيم إطارًا تحليليًا للمعايير والمثل والسلوك الاجتماعي"[١]. ويعرف "كاظم أبو خضير" النسق القيمي على أنه عبارة عن مجموعة من قيم الفرد أو المجتمع مرتبة وفقًا لأولوياته، وهو إطار على صفة سلم تندرج مكوناته تبعًا لأهميتها. ويعرفه "نيوكمب" بأنه:

---

١ أيمن البارودي، القنوات الفضائية ونسق القيم في المجتمع المحلي، دراسة ميدانية، ط1، (القاهرة: إيتراك للطباعة والنشر والتوزيع، 2014)، ص22.

تعلم منظم للمبادئ والقواعد التي تساعد الفرد على الاختيار بين البدائل وإعادة حلّ الصراع واتخاذ القرارات[١]. ويرى بعض الباحثين أن نسق القيم "مجموعة من القيم والتدابير الثابتة"، التي يملكها شخص واحد أو أشخاص كثيرون، ويمكن أن يكون نظامًا قيميًا مجتمعيًا أو ثقافة لمجتمع أو جماعة، وأشار "روب" عام (1996) أيضًاإلى أن عدة نظم للقيمة المجتمعية تنعكس في شكل قوانين، وبذلك، فإن نظام القيم هو مجموعة من القيم المتماسكة التي يحملها فرد أو مجموعة من الأفراد أو مؤسسة.

**مكونات القيم:**

إذا كانت التركيبة الكيماوية للماء في العلوم التجريبية تتكون من مركبين هما الأوكسجين والهيدروجين، فإن مكونات القيم في العلوم الاجتماعية قبل أن تتحول إلى سلوك موقف فردي أو اجتماعي تتشكل من مكونات ثلاثة: مكون معرفي، ووجداني، وسلوكي.

١. **المكون المعرفي:**

ويتمثل في المعارف والمعلومات النظرية التي يمكن من خلالها تعليم القيم، حيث يرتبط هذا المكون بالقيمة المراد تعلمها أو أهميتها وما تدل عليه من معان مختلفة، وفي هذا الجانب يمكن التعرف على مختلف البدائل الممكنة، والنظر في عواقب كل بديل، ثم الاختيار الحر من بين البدائل[٢].

٢. **المكون السلوكي:**

يعني هذا أن القيم بمثابة مرشد أو موجه للسلوك، أي أن السلوك أو النشاط الذي يصدره الفرد يتحدد في ضوء مايتبناه من قيم[٣].

٣. **المكون الوجداني:**

يتضمن الانفعال بموضوع القيمة،أو الميل إليه،أو النفور منه، أو مايصاحب ذلكمن سرور وألم، أو مايعبر عنه من حب وكره أو استحسان أو استهجان، وكل مايثير المشاعر الوجدانية والانفعالات التي توجد لدى الشخص نحو موضوع القيمة[٤].

---

١ شيخاوي صلاح الدين، النسق القيمي وعلاقته بالإبداع الإداري لدى الأستاذ الجامعي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة محمد خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، 2015، ص39.

٢ كمال بلخيري، النسق القيمي لدى لفرد الجزائري وعلاقته بالجريمة، مجلة الآداب والعلوم الاجتماعية، المجلد 9، العدد15، يوليو 2012، ص2.

٣ كاظم عبد النور، حليم صخيلالعنكوشي، النسق القيمي لدى معلمي المرحلة الابتدائية، مجلة العلوم الإنسانية، المجلد 22، العدد 3، جامعة بابل، كلية العلوم والتربية الإنسانية، سبتمبر 2015، ص6.

٤ عبد الله غفلة، الصراع بين القيم الاجتماعية والقيم التربوية في الإدارة التربوية، (الأردن: دار الحامد،2009)، ص38.

**أهمية القيم:**

وتظهر أهمية القيم للفرد والمجتمع كما يلي:

- **أهمية القيم بالنسبة للفرد:**

- تعد القيم جوهر الكيان الإنساني، فهي المكون الأساسي عند بناء الشخصية الإنسانية وحقيقتها، وبالقيم يصير الإنسان إنسانًا، ودونها يفقد إنسانيته، أما رسالة الإنسان فتتخلص في الاستخلاف والاستعمار في الأرض، بالفضائل والهداية والقيم الإنسانية التي تحقق للإنسان الرقي والتقدم في الجانب المادي والمعنوي، وإنما يميز الإنسان عن بقية مخلوقات الله تكريمه بالعقل الذي بدوره يختار وفقًا لتصوراته وميوله وخبراته، وتكوينه لمنظومته القيمية التي منها ينبع سلوكه الإنساني، لذلك ينبغي أن نعزز لديه القيم الإنسانية الحسنة والفاعلة الصحيحة المبنية على القناعة والإرادة، حيث يكون في النفس غرائز بشرية لها تأثيرها على السلوك، وهذه حقيقه لا يمكن إنكارها، فالشهوات والغرائز أكبر مداخل السوء والفساد مالم يسيطر عليها، ولكن الإسلام أوجد الحلَّ لهذه المشكلة، فوضع نظام قيم يسيطر على هذه الغرائز ويضبطها فلا تتغلب عليه[١].
- تحمي القيم الفرد من الانحراف والانجراف وراء شهوات النفس وغرائزها: للغرائز البشرية تأثير كبير على النفس قرينة الإنسان المحببة إليه، وتتمكن خاصة من ضعاف النفوس، لذلك فإن اكتساب نظام قيمي مسيطر على تلك الغرائز والشهوات يعمل على ضبطها والسيطرة عليها والتحكم فيها[٢].

**أهمية القيم بالنسبة للمجتمع:**

- تحفظ القيم للمجتمع بقاءه واستمراريته: على الرغم من إعلاء قيمة النزعة المادية كآلية لبناء المجتمع وإستراتجيته، إلا أن الدافع الاجتماعي أثبت بما لا يدع مجالًا للشك أن الوسائل المادية، لا تعدو سوى وسائل لغايات أسمى تشكل البناء القيمي السليم، الذي يوجه السلوكيات الاجتماعية نحو تحديد المسارات الحضارية والإنسانية، التي دونها تكون الحياة الاجتماعية أقرب إلى الفوضى من النظام والانضباط، وفي هذا الصدد يقول "لوبون": "ونحن إذا بحثنا في الأسباب أين أدت بالتتابع إلى انهيار الأمم، لوجدنا أن العامل الأساسي في سقوطها هو تغير مزاجها النفسي تغيرًا نشأ عن انحطاط أخلاقها"[٣].

---

١ أحلام عتيق مغلي السلمي، مرجع سابق، ص 86.

٢ حداد صونية، علاقة القيم الإدارية بإنتاجية العامل، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية العلوم الاجتماعية والإسلامية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2011، ص 120 -121.

٣ محمد بن عزوزي، القيم التنظيمية وعلاقتها بالولاء التنظيمي للأفراد الإداريين بالجامعة الجزائرية، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم علم الاجتماع، جامعة الأغواط، 2012، ص 41.

ويتضح مما سبق أن للقيم أهمية بالغة للفرد بصفة خاصة والمجتمع بصفه عامة، كما يلي:

- **على المستوى الفردي:**

- بناء شخصية الفرد وتقويمها وتشكيلها، وتحديد أهدافه في حدود الإطار الصحيح.
- تساعد الفرد وتعطيه القدرة على التكييف مع كل ماهو مطلوب منه، وأدائه على الوجه الأكمل، مما يحقق للفرد الشعور بالرضا عن نفسه وعن أدائه وتجاوبه مع الجماعة في حدود المبادئ الصحيحة.
- تهيئ الفرد لمواجهة الصعاب والصمود أمام الصدمات التي تواجهه في حياته، فيتحقق الشعور بالأمان لدى الفرد.
- حماية الفرد من الوقوع في الخطأ والانحراف؛ حيث تُشكّل القيم درعًا واقيًا.
- اكتساب الفرد القدرة على ضبط النفس.
- التحفيز على العمل وتنفيذ النشاط بشكل مُتقن.
- الاستقرار والتوازن في الحياة الاجتماعية.
- إكساب الفرد القدرة على التأقلم مع الظروف برضا وقناعة.
- إحساس الفرد بالسلام الداخلي.
- بناءُ شخصية قوية ناضجة ومتماسكة صاحبة مبدأ ثابت.
- تعد القيم مرجع الحكم على سلوك الأفراد.
- تساعد الفرد على تحمُّل المسؤولية تجاه حياته؛ ليكون قادرًا على تفهُّم كيانه الشخصي، والتمعن في قضايا الحياة التي تهمه، وتؤدي إلى الإحساس بالرضا.

**على المستوى الاجتماعي:**

- تساعد المجتمع على مواجهة التغييرات باستخدام الخيارات الصحيحة التي ترجع أصلها لتلك القيم، مما يحفظ للمجتمع كيانه واستقراره.
- تحديد أهداف المجتمع ومبادئه على أساس هذه القيم الواضحة، مما يحفظ للمجتمع الترابط والتماسك والثبات اللازمين لحياة اجتماعية صحيحة ومستمرة وصامدة.
- يتعلم أفراد المجتمع من هذه القيم الإخلاص في العمل، والأمانة في القول والعمل، والبُعد عن أي شهوات طائشة، وإذا التزم كل فرد من أفراد المجتمع بتلك القيم أصبح المجتمع مزدهرًا ومتقدمًا دائمًا، خاليًا من أية أنانية أو نزاعات.
- تشكيل نمط عام للمجتمع وقانون يراقب تحركاته.

**خصائص القيم:**

من أهم خصائص القيم ما يأتي[١]:

- مجردة (غير محسوسة): لأننا لا نشاهد أو نلمس العدل، ولكن لأي قيمة يوجد مؤشرات تدل عليها، فمن الممكن للإنسان العادي أن يصف موقفًا معينًا بأنه ينطوي على ظلم أو على عدل.
- مكتسبة: تُكتسب من البيئة المحيطة بالفرد، وهذا ما يُستنبط من حديث الرسول : (كلُّ مولودٍ يولَدُ على الفطرةِ فأبواه يُهوِّدانِه أو يُنصِّرانِه أو يُمجِّسانِه) [٢]، وهذا الحديث يبين أن الفطرة قيمة عظيمة وضعها الله سبحانه وتعالى في الإنسان، فإذاكانت بيئة الأسرة غير صالحة فربما تفسد.
- تعد القيم من الموجهات لسلوك المجتمع، لأنها تعمل بصورة متكاملة، على سبيل المثال، فإن قيمة التعاون داخل المجتمع الإسلامي مرتبطة بالقيم الإسلامية والعبادة، ولا تعمل بمعزل عن القيم الأخرى في المجتمع، وفي حال حدث هذا فإنه يعد خروجًا عن القاعدة.
- متدرجة: تتسم القيم بطبيعة متدرجة، فمنها الأساسي والفرعي الذي ينطوي تحت الأساسي.

**وظائف القيم[٣]:**

تشارك القيم في النظام الاجتماعي دائمًا في بداية الأنشطة، داخل العملية وفي نهايتها، لأنها القوى التي تبدأ في عالم الوعي والضمير والبشر، والمجتمعات موجودة جنبًا إلى جنب مع قيمهم، والثروة المادية للمجتمع هي أيضًا مبنية على التصور والمعتقد والقيم التي لدى المجتمع، هذه القوانين الثقافية خرائط تحدد مسارات الفرد والمجتمع، ونتيجة لذلك، فكل مجتمع تقريبًا يأخذ القيم على محمل الجد، ويضحي بمصلحته ويناضل من أجل ذلك، وفي هذه السياق يمكن أن تكون بعض وظائف القيم أنها:

- تساعد القيم على التفكير والتصرف بالطريقة المثالية.
- تستخدم القيم كوسيلة للحكم واتخاذ القرارات، ذلك لأنها مجموعة من المبادئ التي يتعلمها الفرد لتساعده على الاختيار بين البدائل المختلفة وحلّ الصراعات واتخاذ القرارات في المواقف التي تواجهه.

---

١ كريمة بومدين، التلفزيون والنسق القيمي، رسالة دكتوراة، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة مستغانم بالجزائر، 2016، ص 29.

٢ صحيح ابن حبان، حديث رقم 129.

3 M Turkkahraman:" Social values and value education", Akdeniz University, Antalya, Procedia, Social and Behavioral Sciences Journal, vol.116, 2014 p:635, RetrivedFrom,: www.sciencediirect.com.

- تجعل الناس يركزون على الأشياء الثقافية المفيدة والمهمة.
- تؤدي دورًا كدليل لاعتماد الدور الاجتماعي وتحقيقه.
- تعمل كأدوات تحكم اجتماعيًا وضبط للنفس.
- تؤثر على سلوك الناس وتعمل كمعيار لتقييم سلوك الآخرين[١].
- تشكل الأبعاد المثالية للشخصية ونطاق الثقافة وعمقها.
- الوصول إلى التكامل أو التضامن في المجتمع، ومن خلال نسق القيم العامة التي تعطي شرعية لمصالح الأهداف المجتمعية وتحدد المسؤلية[٢].

**أنواع القيم وتصنيفاتها:**

توجد عديد من التصنيفات للقيم، ومنها تصنيف القيم بحسب مضمونها، الذي يشتمل على القيم الآتية[٣]:

- القيم النظرية: يعطي الفرد أهمية كبيرة في هذه القيم للبحث عن الحقيقة، فهو يهتم بكشف القوانين التي تحكم الظواهر والأشياء، ويعزل حلمه الشخصي عن المعلومات الموضوعية (لا ينظر إلى القيمة العلمية).
- القيم الاقتصادية: وتتمثل في اهتمام الفرد بكل ما هو نافع محقق للكسب المادي، والنظر إلى العالم بوصفه مصدرًا لزيادة الثروة وتنميتها.
- القيم الجمالية: ينظر الفرد تبعًا لهذه القيم إلى الجوانب الفنية للحياة، فهو يرى قيمة الشكل والبعد والحجم والانسجام الشكلي واللوني.
- القيم الاجتماعية: وتتمثل في اهتمام الفرد بالآخرين، وتقديم العون والمساعدة لهم، والنظر إليهم على أنهم غايات والسعي لخدمتهم.
- القيم السياسية: وتتمثل في اهتمام الفرد بالسيطرة على الآخرين، وقيادتهم والتحكم فيهم، وينجح الفرد الذي يعطي القيم السياسية وزنًا كبيرًا في المناصب التي يتمتع فيها بالنفوذ على الآخرين.
- القيم الدينية: وتتمثل في اهتمام الفرد بعلاقته بربه، والسعي لاتباع التعاليم الدينية، وتأمل غايات خلقه.

---

1 Puja Mondal: Values: it's Meaning, Characteristics, Types, Importance Retrived from: http://www.yourariclelibrary.com/society/values-its-meaning-characteristics-types-importance/35072 last accessed 14/8/2018

2 Nasrin Mahmoud Mohammed Al-Nerb, loneliness psycgological and its relationship with the value system for addicts to social networking sites of university students in gaza province, 2016, p.46.

٣ فاروق عبده فليه، والسيد محمد عبد المجيد، السلوك التنظيمي في إدارة المؤسسات التعليمية (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2005)، ص ص 191-192.

ويوجد أيضًا تصنيف آخر للقيم[١]:

- تصنيف القيم حسب مقصدها: إذ تنقسم إلى قيم وسائلية، أي تعد وسائل لغايات أبعد، وقيم غائية أو نهائية.
- تصنيفها حسب شدتها: إذ تصنف القيم إلى قيم ملزمة، أي ما ينبغي أن يكون، وقيم تفضيلية، أي يشجع المجتمع أفراده على التمسك بها ولكن لا يلزمهم بها إلزامًا.

**مصادر القيم:**

تتمثل أهم مصادر القيم وأبرزها في الآتي:

١. **القرآن الكريم:** فهو المصدر الأول والأساس للقيم، وهو كلام الله سبحانه وتعالى المنزل على محمد □، بألفاظه ومعانيه، المكتوب في المصحف، المبدوء بسورة الفاتحة، المختوم بسورة الناس، المنقول إلينا بالتواتر كتابة ومشافهة جيلًا عن جيل، محفوظ من أي شبهة أو تغيير أو تبديل أو زيادة أو نقصان ليكون حجة للرسول □ على أنه رسول الله، ودستورًا للناس يهتدون به، وقربة يتعبدون الله بتلاوته، ومعجزًا في لفظه ومعناه.

٢. **السنة النبوية**: وهي المصدر الثاني من مصادر القيم، ويطلق مصطلح السنة على "كل ما صدر عن رسول الله □ من قول أو فعل أو تقرير، وكان مقصودًا به التشريع والاقتداء، ونقل إلينا بطريق صحيح، والسنة أصل في الاستنباط قائم بذاته، كما أنها تأتي لبيان ما في القرآن الكريم من أحكام وقيم؛ فتوضح المبهم، وتفصل المجمل، وتخصص العموم، وتبين الناسخ والمنسوخ، وتزيد على فرائض ثبت أصلها في القرآن الكريم، كما أنها تأتي بأحكام ليست في القرآن الكريم، والسنة هي التطبيق العملي للقرآن الكريم وما ورد فيه من قيم"[٢].

٣. **الإجماع:** ويقصد به "اتفاق جميع المجتهدين من المسلمين في عصر من العصور بعد وفاة الرسول □ على حكم شرعي وفي واقعة من الوقائع"[٣]، فإذا توفرت شروط الإجماع على حكم معين اندرج هذا الحكم في السلم القيمي للجماعة كقيمة ملزمة، لأن إجماع آراء المجتهدين من العلماء والعارفين بأصول التشريع ومقاصده يعبر عن المصلحة الشرعية والصالح للأمة الإسلامية.

---

١ الخنساء تومي، دور الثقافة الجماهيرية في تشكيل هوية الشباب الجامعي، جامعة محمد خيضر بسكرة – أنموذجًا، رسالة دكتوراة، جامعة محمد خيضربسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2017، ص 100.

٢ عبد الوهاب خلاف، أصول الفقه، (القاهرة: مكتبة الدعوة الإسلامية، د.ت)، ص 23.

٣ محمد أبو زهرة، أصول الفقه، (القاهرة: دار الفكر العربي، د. ت)، ص 60.

٤. **الأسرة**: تعد الأسرة اللبنة الأولى في كيان المجتمع، وهي الأساس المتين الذي يقوم عليه هذا الكيان، فبصلاح الأساس يصلح البناء، وكلما كان الكيان الأسري سليمًا ومتماسكًا كان لذلك انعكاساته الإيجابية على المجتمع، فالأسرة التي تقوم على أسس من الفضيلة والأخلاق والتعاون تعد ركيزة من ركائز أي مجتمع يصبو إلى أن يكون مجتمعًا قويًا متماسكًا متعاونًا، يساير ركب الرقي والتطور.

٥. **المدرسة:** هي المؤسسة المتخصصة التي أنشأها المجتمع لتربية صغاره وتعليمهم نيابة عن الكبار الذين منعتهم مشاغل الحياة وحالت دون تفرغهم لتربية صغارهم، ذلك إضافة إلى تطور الحياة وتعقيدها نتيجة تراكم الخبرة البشرية والتراث الثقافي الذي حال دون إلمام الكبار به والتعرف عليه، مما استلزم وجود متخصصين في مجالات العلم والمعرفة، وهي المؤسسة التربوية الثانية بعد الأسرة وإن كان عملها يرتبط كليًا ويكمل ما تقوم به الأسرة[١].

٦. **جماعة الرفاق:** تعد جماعات الرفاق من أهم التأثيرات التربوية غير النظامية، فعلى الرغم من أنها وسائط غير مؤسسية، إلا أنها تمتلك كثيرًا من إمكانات التأثير في تشكيل الشخصية، لا سيما في مرحلة المراهقة، لأن الخصائص التي تتميز بها هذه الجماعة في تكوينها[٢].

## التصميم المنهجي للدراسة

تسعي هذه الدراسة الي معرفة دور الألعاب الالكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الطفل المصري لذا سنتبع الإجراءات المنهجية التالية:

### ١- نوع الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة الي نوعية الدراسات الوصفية، وهي تستهدف دراسة الأحداث والظواهر ووصفها كما هي عليه في الواقع من خلال التعبير النوعي الذي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها للوصول الي نتائج فهم هذا الواقع وتطويره، بالإضافة الي تحليل البيانات والمعلومات وتفسيرها بشكل دقيق من اجل استنتاج حقائق جديدة تسهم في فهم الظاهرة . وتعد الدراسة الوصفية هي

---

١ صالح بن عبد الله حميد، وآخرون، نضرة النعيم ج1، (جدة: دار الوسيلة للنشر والتوزيع، 2004)، ص 175.

٢ حسن مصطفى عبد المعطي، وهدى محمد قناوي، علم نفس النمو(دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع)، متاح على الرابط التالي:https://al-maktaba.org/book/9939

الدراسة الأكثر ملائمة لهذه الدراسة، حيث تهدف الي معرفة دور الألعاب الالكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الطفل المصري.

٢- **منهج الدراسة:**

تعتمد الدراسة على منهج المسح الميداني بشقيه الكمي والكيفي، حيث استخدم المنهج الكمي في أجزاء الدراسة الميدانية على عينة يبلغ قومها 400 مفرد، واستخدمت الباحثة الأسلوب الكيفي في الدراسة التحليلية.

٣- **أدوات جمع البيانات:**

أ- **أداة الدراسة:**

تنتمي الدراسة إلى **"الدراسات الإعلامية المركبة"**، التي تستخدم أكثر من أداة من أدوات جمع البيانات، لخدمة أهداف الدراسة وتساؤلاتها، لذا تعتمد على ما يلي:

١- **الاستبانة:**

صممت الباحثة استبانة كونها إحدى أدوات جمع البيانات في إطار منهج البحث، بالاستفادة من الاطلاع على عدد من الدراسات العربية والأجنبية المتعلقة بموضوع الدراسة، والأخذ بآراء الخبراء والمختصين في هذا المجال، بهدف جمع بيانات الدراسة الميدانية، حول دور الألعاب الإلكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الطفل المصري، ورصد وقياس متغيرات الدراسة والعلاقات المرتبطة فيما بينها، وتكونت من ستة محاور رئيسية، هي:

- المحور الأول: يدور حول أنماط ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- المحور الثاني: جاء لمعرفة دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- المحور الثالث: ناقش الاتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية.
- المحور الرابع: اشتمل على التأثيرات والقيم الأخلاقية في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- المحور الخامس: يدور حول التدخل الوالدي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- المحور السادس: شمل معلومات حول خصائص أفراد العينة (النوع- المرحلة التعليمية- مكان الإقامة- المستوى التعليمي للأم- المستوى التعليمي للأب).

واستخدمت الباحثة في إعدادها مقياس ليكرت الخماسي والرباعي (Likert Scale)، والاختيار من متعدد، ووزعت 400 استبانة، استطاعت استرداد 396 استبانة صالحة، ثم عوضت النقص بتوزيع 4 استبانات، وبذلك حصلت على 400 استبانة صالحة لإجراءات الدراسة.

٢- **استمارة تحليل المضمون:**

تحليل المحتوى تقنية بحث من أجل الوصف الموضوعي والمنتظم والكمي للمحتوي الظاهري للاتصال، وهي تقنية بشكل غير مباشر تطبق على مادة مكتوبة أو سمعية أو بصرية، تصدر عن أفراد أو جماعات أو تتناولهم، يعرض محتواها بشكل غير رقمي[1]، وركَّزت الدراسة في التحليل على مجموعة من القيم التي تضمنتها الألعاب الإلكترونية، وذلك بالاعتماد على فئة القيم من خلال الأفعال والمظهر الخارجي للأطفال اللاعبين.

**ب- إجراءات الثبات والصدق**

**أولاً: صدق أداة الدراسة:**

يعتبر صدق الاستبانة من الشروط الضرورية التي ينبغي توافرها في الأداة التي تعتمدها الدراسة، أداة البحث تكون صادقة إذا كان بمقدورها أن تقيس فعلاً ما وضعت لقياسه، ويشير أنه إذا وافق الخبراء على أن الأداة ملائمة لما وضعت من أجله فإنه يمكن الاعتماد على حكمهم، وهذا ما يعرف بصدق المحكمين، كما يقصد بالصدق شمول الاستمارة لكل العناصر التي يجب أن تدخل في التحليل من ناحية ووضوح فقراتها ومفرداتها من ناحية أخرى، بحيث تكون مفهومة لكل من يستخدمها، وتم التأكد من صدق أداة الدراسة من خلال:

**صدق المحكمين**

حيث قامت الباحثة بتوزيع أداة الدراسة في صورتها الأولية على عدد من المحكمين من ذوي الخبرة في مجال الإعلام مع التنويع في الأسئلة التي دور الألعاب الالكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي للطفل. وقد أبدى المحكمين أراءهم حول مدى وضوح عبارات الاستبانة ومدى مناسبتها بالإضافة إلى بعض الملاحظات العامة حول الاستبيان وقامت الباحثة بأجراء التعديلات التي أتفق عليها أكثر من 75 %من عدد المحكمين[2] حيث تم حذف وتعديل وصياغة بعض عبارات أداة الدراسة لتزداد وضوحا وتالئم ما وضعت لقياسه.

---

[1] مي عبد الحفيظ حسن، برامج اكتشاف المواهب بالفضائيات الخاصة وتأثيرها على النسق القيمي للجمهور،رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الآداب، قسم الإعلام، جامعة سوهاج، 2022، ص31.

[2] عُرضت الأدوات على السادة أعضاء هيئة التدريس بكليات وأقسام الإعلام، الآتية أسماؤهم:
- أ. د/ دينا فاروق أبو زيد، أستاذ الإذاعة والتلفزيون وعميد شعبة علوم الإعلام في الأكاديمية الدولية للهندسة وعلوم الإعلام.
- أ.د/فاطمة الزهراء صالح، أستاذ الإذاعة ورئيس قسم الإعلام في جامعة سوهاج.
- د/ خالد كاظم أبو دوح،أستاذ علم الاجتماع في جامعة سوهاج وجامعة نايف العربية للعلوم الأمنية.
- د/عيسى عبد الباقي موسى، أستاذ الصحافة المساعد في كلية الإعلام جامعة بني سويف.
- د/ رهام فاروق، مدرس مساعد في قسم الإعلام جامعة سوهاج.

**الصدق الظاهري:**

يشير المفهوم إلى إذا كان مظهر الأداة يدل على قياس ما وضعت لقياسه، وما إذا كان الباحث يقيم أو يصف بالفعل ما يود أن يقيس أو يصف، وهل الأسلوب المستخدم فعال في القياس يوفر له المعلومات المطلوبة وهي من خلال:

- المقارنة بين الإجابات
- وضع أسئلة تناقض الأخرى .
- التأكد من مدي اختيار الطريقة المناسبة لجمع البيانات، وجعلها على قدر من الكفاءة.
- توجيه سؤال عن طريق مقابلة المبحوث بعد إجابته على الاستمارة .
- قيام أكثر من شخص بتحليل نفس المضمون وتطبيق نفس النتائج وذلك لمعرفة مدى تطابق النتائج.

ولتحقيق الصدق تم عمل اختبار قبلي Pretest للإستمارة على 5 % من المبحوثين بهدف تفادى الغموض وتصويب الأخطاء التي قد توجد في الاستمارة للوصول بها إلى المستوى الذي يحقق أهداف الدراسة.

وبعد التأكد من الصدق الظاهري لأداة الدراسة قامت الباحثة بحساب الصدق والاتساق الداخلي وذلك باستخدام معامل الارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين درجة العبارة والدرجة الكلية للمحور المنتمية إليه وقد تبين إنها جميعا دالة إحصائية عند 0.1%.

**ثانيا: الثبات:**

يشير مفهوم الثبات إلى أتفاق أداة القياس، أو إمكانية الانعقاد عليها، وتكرار استخدامها في القياس وهي من خلال:

- توجيه نفس السؤال إلى المبحوث، وإذا تطابقت الإجابات فهي تتصف بالثبات.
- توجيه نفس السؤال بصيغة أخري.
- - تكرار السؤال مرة أخري في موضع مختلف من الاستمارة، ومقارنة إجابات السؤالين.
- استخدام أسئلة لمراجعة أسئلة أخري.

. لذا تم استخدام اختبار الثبات والذي يعد شرطا أساسيا لصدق القياس وذلك عن طريق إعادة التطبيق بعد فترة من التطبيق االول على النسبة نفسها 3 %من حجم العينة وذلك بعد أسبوعين من تطبيق االستمارة للمرة االولي، ومن خالل نتائج هذا التطبيق تم حساب معامل ألفا كرونباخ للثبات ويوضح الجدول التالي معامالت الثبات التي تم الحصول عليها بتحليل الثبات

**معامل "كرونباخ ألفا""Cronbach's alpha"لأبنية الدراسة**

| م | البناء | عدد مفردات القياس | معامل كرونباخ ألفا |
|---|---|---|---|
| 1 | الدوافع | 15 | 0.870 |
| 2 | الاتجاهات | 11 | 0.844 |
| 3 | منظومة النسق القيمي | 22 | 0.863 |

**تحليل البيانات باستخدام spss**

تم استخدام مجموعة من الاختبارات الإحصائية والمعادلات التي تحقق أهداف الدراسة وذلك بالاعتماد على حزمة البرامج الإحصائية لأنه أنسب البرامج الإحصائية للعلوم الإنسانية والاجتماعية التي تساهم في تحليل البيانات وتحديدها بدقة للخروج بنتائج تساعد في تحقيق أهداف الدراسة.

## عينة الدراسة

**مجتمع الدراسة الميدانية:** يتمثل في جمهور الطفل المصري بأكمله، وتم التطبيق على محافظتي سوهاج والأقصر، وطُبقت الدراسة في محافظة سوهاج كونها المحافظة التي تقطن فيها الباحثة مما يسهل على الباحثة التواصل مع المبحوثين، واختيرت محافظة الأقصر كونها تمثل الوجه القبلي ومن أهم مدن الصعيد.

**عينة الدراسة الميدانية:** تتمثل في عينة من الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية، وتمثل عينة الدراسة جزءًا من المجتمع، وطُبقت الدراسة على عينة عمدية حصصية قوامها 400 مبحوث، من سن 3-18عامًا من محافظتي سوهاج والأقصر ممن يستخدمون الألعاب الإلكترونية، اختيروا من بين جمهور الطفل المصري الذي يحرص على استخدام الألعاب الإلكترونية، وطُبقت استبانة مكونة من سؤالًا، ووضعت في الاعتبار عند اختيار عينة الدراسة نوع المبحوث (ذكر- أنثى)، والمستوى التعليمي للطفل (إعدادي- ثانوي)، والمستوى التعليمي للأب والأم (أقل من ثانوي- ثانوية أو دبلوم متوسط- مؤهل جامعي- ماجستير أو دكتوراة)، ومحل الإقامة (ريف- حضر)، ووزعت الاستبانة على الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية في مجموعة من المدارس الإعدادية والثانوية.

**مبررات اختيار العينة:**

استخدمت العينة العمدية الحصصية لمعرفة دور الألعاب الإلكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الطفل المصري وتأثير تلك لألعاب على سلوكهم وقيمهم، وأيضًا تسعى الدراسة لتقديم وصف لسماتهم وخصائصهم الديموغرافية وتفضيلاتهم لتلك الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها.

**مجتمع الدراسة التحليلية:** وقع الاختيار على لعبتي Pubg،Candy Crush، اللتين يتم تحميلهما من خلال الإنترنت، ويستخدمان من خلال الهاتف المحمول أو

الجهاز اللوحي (تابلت)، أو الحاسوب الشخصي (لابتوب)، وطُبقت على المراحل المختلفة لكل لعبة بعد ممارسة الباحثة لهما فترة من الوقت (شهرين) حتى تكونت لديها خلفية عنهما وتجري التحليل الدقيق والمناسب لهما.

**عينة الدراسة التحليلية:** بعد الاطلاع على الدراسات السابقة، ومن خلال المراجعة العلمية المتخصصة في بحوث الإعلام فيما يتعلق بحجم العينات، وأيضًا نظرًا لصعوبة دراسة مجتمع البحث ككل، كونه يتطلب كثيرًا من الوقت، فقد اعتمدت الباحثة على العينة العمدية في الدراسة التحليلية، وهي العينة التي تُختار لغرض معين أو قصد معين كونها تحقق أهداف الدراسة، وينتقي الباحث من بين مفردات العينة على أساس عمدي طبقًا لما يراه من سمات تتوافر في هذه المفردات بما يخدم أهداف الدراسة، وعليه فإن عينة الدراسة تمثلت في لعبة Candy Crush، ولعبة Pubg.

**مبررات اختيار تلك العينة:**

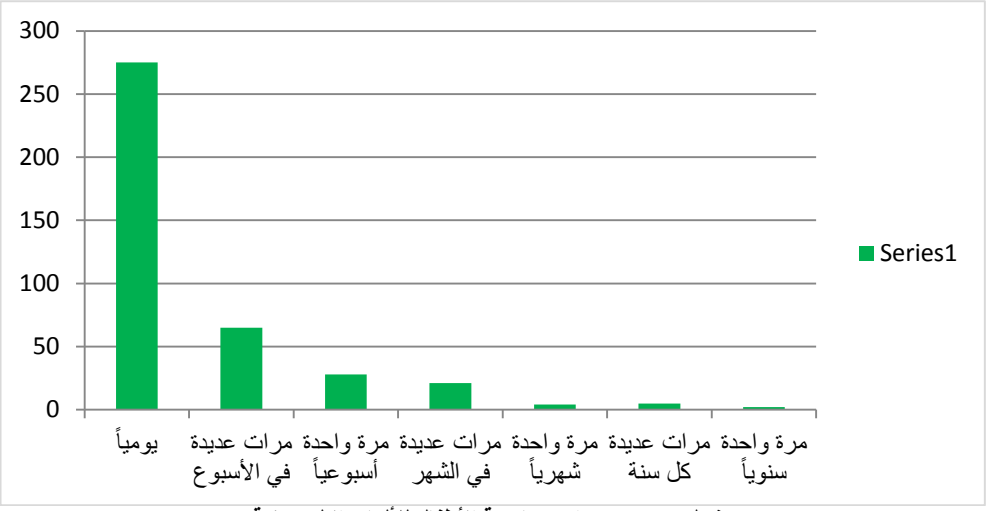
- نظرًا لتكرار المبحوثين لهاتين اللعبتين أثناء الإجابة عن تساؤلات الاستمارة الميدانية، وتوافرهما، وإمكانية ممارستهما، وأيضًا توافر السمات والخصائص التي تخدم أهداف البحث الذي يركز على دراسة القيم، مما يتطلب تنوعًا في اختيار الألعاب لمعرفة طبيعة وأنواع القيم التي تحاول الألعاب نشرها وتعزيزها.
- أن لعبة Candy Crush لم تدرس تحليليًا من قبل، وأيضًا توافر السمات والخصائص التي تخدم أهداف البحث الذي يركز على دراسة القيم.
- أيضًا لعبة Pubg تشمل عديدًا من المراحل غير المتناهية، وكثيرًا من اللاعبين، كما تتيح خاصية التواصل الإلكتروني بين اللاعبين، لذلك كان من الجيد اختيار عينة البحث هاتين اللعبتين، مما أتاح للباحثة التطبيق عليهما نظرًا لأهميتهما وانتشارهما الواسع بين بقية الألعاب الإلكترونية.

## النتائج الميدانية للدراسة:

وفي إطار ما سبق سوف نعرض اهم النتائج الميدانية للدراسة لمعرفة دور الألعاب الالكترونية في تشكيل منظومة النسق القيمي لدى الطفل المصري

**عدد مرات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية**

| ممارسة الألعاب الإلكترونية | التكرارات | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| يوميًا | 275 | 68.8% |
| مرات عديدة في الأسبوع | 65 | 16.3% |
| مرة واحدة أسبوعيًا | 28 | 7.0% |
| مرات عديدة في الشهر | 21 | 5.3% |
| مرة واحدة شهريًا | 4 | 1.0% |
| مرات عديدة كل سنة | 5 | 1.3% |
| مرة واحدة سنويًا | 2 | 0.5% |
| الإجمالي | 400 | 100% |




**شكل (1) عدد مرات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية**

يظهر من الجدول (7) أن 68.8% من أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية يوميًا، بينما يمارس 16.3% منهم الألعاب (مرات عديدة في الأسبوع)، وحوالي 7.0% منهم يمارس الألعاب الإلكترونية مرة واحدة أسبوعيًا، وبذلك، تشير النتائج إلى أن أكثر أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل يومي، ويمكن تفسير ذلك بأن أغلب أفراد العينة من المرحلتين الإعدادية والثانوية يمتلكون الهواتف المحمولة التي تساعدهم على ممارسة تلك الألعاب بكل سهولة وبصفة مستمرة يوميًا للترفيه عن أنفسهم.

**مدى ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية بين أفراد عينة الدراسة**

| الألعاب | | الاستجابات | | | | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | مطلقًا | نادرًا | أحيانًا | غالبًا | | | |
| ١. المزرعة السعيدة | ك | 96 | 70 | 101 | 133 | 1.68 | 1.169 | 5 |
| | % | 24.0 | 17.5 | 25.3 | 33.3 | | | |
| ٢. ألعاب سباق السيارات | ك | 60 | 77 | 136 | 127 | 1.83 | 1.040 | 3 |
| | % | 15.0 | 19.3 | 34.0 | 31.8 | | | |
| ٣. لعبة مريم | ك | 281 | 32 | 36 | 51 | 0.64 | 1.085 | 8 |
| | % | 70.3 | 8.0 | 9.0 | 12.8 | | | |
| ٤. لعبة بابجي (PUBG) | ك | 64 | 66 | 103 | 167 | 1.93 | 1.105 | 2 |
| | % | 16.0 | 16.5 | 25.8 | 41.8 | | | |
| ٥. ألعاب بين تين ( Pen 10) | ك | 202 | 70 | 57 | 71 | 0.99 | 1.167 | 7 |
| | % | 50.5 | 17.5 | 14.3 | 17.8 | | | |
| ٦. ألعاب تلبيس بنات | ك | 156 | 55 | 109 | 80 | 1.28 | 1.177 | 6 |
| | % | 39.0 | 13.8 | 27.3 | 20.0 | | | |
| ٧. لعبة كاندي كراتش Candy ) (Cruch | ك | 65 | 57 | 118 | 160 | 1.93 | 1.091 | 1 |
| | % | 16.3 | 14.3 | 29.5 | 40.0 | | | |
| ٨. **لعبة فيفا (FIFA) لكرة القدم** | ك | 98 | 68 | 85 | 149 | 1.71 | 1.201 | 4 |
| | % | 24.5 | 17.0 | 21.3 | 37.3 | | | |
| ٩. الحوت الأزرق | ك | 292 | 27 | 43 | 38 | 0.57 | 1.016 | 9 |

ويتضح من الجدول السابق أن لعبة (كاندي كراش (Candy Cruch) جاءت في الترتيب الأول من حيث مدى الممارسة (SD= 1.091, M = 1.93)، وبمدى ممارسة (أحيانًا)، يليها (لعبة بابجي (PUBG) في الترتيب الثاني من حيث مدى الممارسة (SD = 1.105, M = 1.93) لذلك تم اختيارهم للدراسة التحليلية.

**طبيعة تدخل الوالدين في ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية**

| طبيعة تدخل الوالدين | | الاستجابات | | | | | المتوسط الموزون | الانحراف المعياري | النسبة المئوية | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | مطلقًا | نادرًا | أحيانًا | غالبًا | دائمًا | | | | |
| المنع من ممارسة الألعاب الإلكترونية | ك | 38 | 50 | 90 | 104 | 118 | 2.54 | 1.290 | 70.7 | 2 |
| | % | 9.5 | 12.5 | 22.5 | 26.0 | 29.5 | | | | |
| شرح إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي أود ممارستها | ك | 22 | 52 | 75 | 174 | 77 | 2.58 | 1.105 | 71.6 | 1 |
| | % | 5.5 | 13.0 | 18.8 | 43.5 | 19.3 | | | | |
| النصح بالبعد عن ممارسة ألعاب بعينها | ك | 32 | 46 | 99 | 125 | 98 | 2.53 | 1.205 | 70.55 | 3 |
| | % | 8.0 | 11.5 | 24.8 | 31.3 | 24.5 | | | | |
| تحديد وقت معين لممارسة الألعاب الإلكترونية | ك | 34 | 55 | 95 | 118 | 98 | 2.48 | 1.236 | 69.55 | 4 |
| | % | 8.5 | 13.8 | 23.8 | 29.5 | 24.5 | | | | |
| تحديد نوع معين من الألعاب لممارستها | ك | 45 | 70 | 96 | 109 | 80 | 2.27 | 1.276 | 65.45 | 5 |
| | % | 11.3 | 17.5 | 24.0 | 27.3 | 20.0 | | | | |
| المشاركة في اللعب معي | ك | 132 | 77 | 74 | 73 | 44 | 1.55 | 1.392 | 51 | 6 |
| | % | 33.0 | 19.3 | 18.5 | 18.3 | 11.0 | | | | |
| الإجمالي | | | | | | | 2.32 | 0.904 | 66.4 | |

استخدمت الباحثة مقياس "ليكرت" الخماسي الذي يتراوح بين (صفر) مطلقًا إلى (4) دائمًا، لتعرف مدى تدخل الوالدين في ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ( SD = 0.904, M = 2.32)، وكان المدى (أحيانًا)، وجاء ترتيب مفردات المقياس من الأعلى إلى الأقل قيمة من حيث طبيعة التدخل: "شرح إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي أود ممارستها" (M =2.58, SD= 1.105) في الترتيب الأول، يليها "المنع من ممارسة الألعاب الإلكترونية" ( M =2.54, SD= 1.29)، و"النصح بالبعد عن ممارسة ألعاب بعينها" (M =2.53, SD= 1.205)، ثم "تحديد وقت معين لممارسة الألعاب الإلكترونية" (M =2.48, SD= 1.236)، يليها "تحديد نوع معين من الألعاب لممارستها" (M =2.27, SD= 1.276)، وأخيرًا "المشاركة في اللعب معي" (M =1.55, SD= 1.392).

وربما يرجع ذلك إلى وعي الوالدين بمخاطر الألعاب، وأن كل لعبة يمارسها الطفل تحمل إيجابيات وسلبيات، ويحاول كلاهما شرحها للطفل عينة الدراسة للاستفادة من إيجابياتها وتجنب سلبياتها، أو تدخل الوالدين عن طريق المنع من لعبة معينة تكاد تكون خطرة، مثل لعبة الحوت الازرق التي تؤدي إلى الانتحار، والنصح بممارسة الألعاب المفيدة للطفل كالألعاب التعليمية أو ألعاب تنمية الذكاء، أو يتدخل الوالدان بشكل آخر كتحديد وقت معين لممارسة تلك الألعاب حتى لا

تصبح ممارستها كالإدمان، أو حتى لا تؤثر على التحصيل الدراسي للطفل أو تجعل الطفل منعزلًا في غرفته أمام الشاشات الإلكترونية طوال الوقت.

## النتائج العامة للدراسة

### مناقشة نتائج الدراسة الميدانية:

توصلت الدراسة الميدانية إلى النتائج الآتية:

- كشفت الدراسة أن غالبية أفراد عينة الدراسة من الحضر؛ حيث بلغ عددهم 278 بنسبة 69.5%، كما بلغ عدد أفراد العينة من الريف 122 بنسبة 30.5%.
- تنوع المستوى التعليمي للأب لأفراد عينة الدراسة، فاحتلت فئة مؤهل جامعي المرتبة الأولى، فبلغ عددهم 156 بنسبة 39%، يليها فئة أقل من ثانوية عامة بعدد 96 بنسبة 24%، يليها فئة ثانوية أو دبلوم متوسط وعددهم 94 بنسبة 23.5%، وفي الترتيب الأخير فئة ماجستير ودكتوراة بعدد 54 بنسبة 13.5%.
- أما بالنسبة للمستوى التعليمي للأم لأفراد عينة الدراسة، فقد تقدمت فئة مؤهل جامعي على بقية فئات المستوى التعليمي وعددهم 127 بنسبة 31.8%، يليها فئة أقل من ثانوية وعددهم 125 بنسبة 31.3%، يليها فئة ثانوية أو دبلوم متوسط بعده 104 بنسبة 26%، وفي الترتيب الأخير فئة ماجستير أو دكتوراة وعددهم 44 بنسبة 11%.
- كشفت نتائج الدراسة ارتفاع معدل ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية، حيث إن 68.8% من أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية يوميًا.
- بدأ 48.3% من أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية منذ أكثر من ثلاث سنوات، يليهم من بدأوا ممارسة تلك الألعاب منذ أقل من 3 سنوات بنسبة 32.8%، ثم من بدأوا ممارسة تلك الألعاب منذ 3 سنوات بنسبة 19%
- تبين أن (ألعاب المغامرة) جاءت في الترتيب الأول من حيث ممارسة أفراد العينة لها بنسبة مئوية 54.3%، يليها (ألعاب تعليمية) في الترتيب الثاني بنسبة 37.8%، ثم (ألعاب الصراع والعنف) و(ألعاب رياضية) في الترتيب الثالث بنسبة 34.0% لكلٍ منهما
- كشفت الدراسةً أن جهاز المحمول (الهواتف الذكية) أكثر الأجهزة التي يمارس من خلالها عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 84.3%، يليه جهاز (الكمبيوتر الشخصي) بنسبة 38.5% من أفراد العينة.
- كانت أكثر الدوافع التي وافق عليها أفراد عينة الدراسة لممارسة الألعاب الإلكترونية (للتعرف على عادات جديدة- للتسلية والترفيه- لشغل أوقات الفراغ- لأنها مريحة بالنسبة لي)

- كانت أكثر الاتجاهات التي وافق عليها أفراد عينة الدراسة في الألعاب التي يمارسونها أنها (مسلية- أفضل طريقة لقضاء وقت الفراغ- جديرة بالتعلق- مفيدة بالنسبة لي).
- كانت القيم التالية أكثر القيم التي اتفق عليها أفراد عينة الدراسة (القيم التي تقدمها هذه الألعاب تناسب مجتمعاتنا العربية- اختياراتي تتفق مع القيم التي تقدمها هذه الألعاب- تعد هذه الألعاب الطريقة المثلى للهروب من الواقع ومشكلاته- لا أتفق مع التجاوزات الأخلاقية للألعاب الإلكترونية- ممارسة هذه الألعاب تعرفت من خلالها على مهارات جديدة).
- بالنسبة لطبيعة تدخل الوالدين في ممارسة الألعاب الإلكترونية، فقد اتفق أفراد عينة الدراسة على عناصر بشكل كبير هي: (شرح إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التي أود ممارستها- المنع من ممارسة الألعاب الإلكترونية- النصح بالبعد عن ممارسة ألعاب بعينها- تحديد وقت معين لممارسة الألعاب الإلكترونية)، وهو ما يتفق مع دراسة (قويدر 2012) التي بيَّنت أن الرقابة والتوجيه الذي يفرضه أولياء الأمور يقلل الأضرار الناجمةعن ممارسة تلك الألعاب.

**نتائج الدراسة التحليلية:**

توصلت الدراسة إلى النتائج الآتية:

**أولًا: نتائج تحليل مضمون لعبة Candy crush:**

**تتضمن اللعبة قيمًا إيجابية منها:**

- الصبر (تجعلك تنتظر).
- لا يمكنك لعب كاندي كراش كما تشاء طوال الوقت.
- التشجيع بالكلام الجميل.
- اللعبة تخاطب الطفل الذي في داخلنا.

**القيم السلبية:**

- العزلة الاجتماعية: فاللعبة تحتل حيزًا كبيرًا في حياة المستخدمين الذين يلعبونها.

**ثانياً: نتائج تحليل مضمون لعبة Pubg:**

**القيم الإيجابية**

- ما يميزها كونها لعبة مثيرة مليئة بالتشويق.
- تنمية القدرات الذهنية والذكاء لدى اللاعب، حيث يفكر في عديد من الحلول والخدع .
- تنمي لدى اللاعبين الثقة في النفس والقدرة على مواجهة العدو، والاشتغال كفريق.
- قد تطور مهارات بعض اللاعبين في عديد من الأمور كردة الفعل والحركات السريعة.

- تفيد لعبة ببجي في تطوير القدرات البصرية وقدرات الانتباه.
- تنمي داخل الطفل التفاعل مع الآخرين.

**القيم السلبية**

- بالدرجة الأولى، لعبة ببجي كغيرها من ألعاب الإلكترونية قد تكون طريقة سيئة في هدر الوقت.
- العنف الذي تحتويه لعبة ببجي، والواقعية التي تتميز بها، تجعل اللاعب يعيش الحرب فعليًا.
- ربما من أبرز مخاطر ألعاب الفيديو عمومًا على الأطفال والمراهقين أنها تغير استجاباتهم نحو المكافآت، فأغلب المكافآت التي يحصل عليها اللاعب وهمية لا قيمة لها.
- أما من الناحية الصحية، فيمكن القول إن كثرة اللعب والجلوس في مكان واحد لمدة طويلة يؤثر سلبًا على جسم الطفل اللاعب، كما أن انشغاله الدائم وإدمانه لعبة ببجي يجعله ينسى تناول طعامه، دون أن ننسى قلَّة النوم والسهر للعب.
- تؤدى كثرة ممارسة هذه اللعبة إلى العزلة الاجتماعية.
- وصرَّح الاستشاري الطبي والنفسي "د. ناصر الفريح" بأن لعبة ببجي تعد أخطر لعبة حاليًا، لما لها من آثار سلبية، فهي تجعل اللاعب يسقط مشكلات حياته الشخصية وتصبح اللعبة متنفسًا له، ويتعود اللاعب عليها بعد 3 أيام، ويتشرب صورها وتأثيرها بعد 5 أيام، وجميع أضرارها تتحقق على المدى الطويل عند ممارستها ساعة يوميًا، وتحتاج 20 يومًا لمقاومة أضرارها، وتسبب الاكتئاب وخيبة الأمل إذا حاولت إلغاء الشخصية التي صنعتها لعبة ببجي داخل عقلك، التي تعدها ناجحة.

**مراجع الدراسة**

**أولاً: المراجع العربية**


١) مسعود ذويب، أثر إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية على الاهتمام بواجباتهم المدرسية دراسة حالة جامعة المسيلة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد بوضياف المسيلة، الجزائر، 2020

٢) بسمة عقيب، وفريدة لراري، أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ من ثانوية الكندي-جيجل، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى – جيجل، الجزائر، 2019.

٣) زهية بودبية، ورشيدة منغور، أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى – جيجل، الجزائر، 2018.

٤) فاطمة صوفان، وأمال قجبور، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، الجزائر، 2020.
٥) مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والاتصال جامعة الجزائر.
٦) كريمة بومدين، التلفزيون والنسق القيمي، رسالة دكتوراة، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة مستغانم بالجزائر، 2016
٧) الخنساء تومي، دور الثقافة الجماهيرية في تشكيل هوية الشباب الجامعي، جامعة محمد خيضر بسكرة – أنموذجًا، رسالة دكتوراة، جامعة محمد خيضربسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2017
٨) بسمة عقيب، وفريدة لراري، أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ من ثانوية الكندي-جيجل، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى – جيجل، الجزائر، 2019.
٩) مجلة ولدي، الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية، ع (66)، 2004.
١٠) منير عيادي، أثر الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على النمط التفكيري للطفل، دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية، 32(1)، 2018.
١١) عادل بن عايض المغذوي، معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، مجلة التربية، كلية التربية جامعة الأزهر، 177 (2)، 2018.
١٢) رنا فاضل عباس، الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، ع 59، 2018.
١٣) استبرق داود سالم، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، مجلة البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، ع 47، 201.
١٤) سهام دربال سهام، ونوال مجدوب، مدى فاعلية الحماية القانونية للطفل من مخاطر الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كورونا، أعمال المؤتمر الدولي العلمي "الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة كورونا"، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية – ألمانيا- برلين، 2020.

١٥) راندا محمد المغربي، أثر استخدام التكنولوجيا على سلوك الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة من وجهة نظر الوالدين، مجلة بحوث التربية النوعية، (52)، جامعة المنصورة، 2018.
١٦) ليلى سعيد الجهني، وتغريد عبد الفتاح الرحيلي، فاعلية بيئة تعلم متنقلة مقترحة في تنمية الوعي بعناصر المواطنة الرقمية والانسجام معها لدى طالبات جامعة طيبة، مجلة العلوم التربوية، 3(20)، 2020.
١٧) نور الدين محمد نصار، تصورات طلاب الجامعة العربية المفتوحة بالمملكة العربية السعودية نحو المواطنة الرقمية وسبل تعزيزها - دراسة ميدانية على عينة من طلاب الجامعة، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 27(1)، 2019.
١٨) مفتاح محمد دياب، التكنولوجيا الحديثة وثقافة الأطفال، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ع (40)، 2021.
١٩) راندا محمد المغربي، أثر استخدام التكنولوجيا على سلوك الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة من وجهة نظر الوالدين، مجلة بحوث التربية النوعية، (52)، جامعة المنصورة، 2018
٢٠) أيمن البارودي، القنوات الفضائية ونسق القيم في المجتمع المحلي، دراسة ميدانية، ط1، (القاهرة: إيتراك للطباعة والنشر والتوزيع، 2014)
٢١) فاروق عبده فليه، والسيد محمد عبد المجيد، السلوك التنظيمي في إدارة المؤسسات التعليمية (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2005.
٢٢) شيخاوي صلاح الدين، النسق القيمي وعلاقته بالإبداع الإداري لدى الأستاذ الجامعي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة محمد خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، 2015.
٢٣) كمال بلخيري، النسق القيمي لدى لفرد الجزائري وعلاقته بالجريمة، مجلة الآداب والعلوم الاجتماعية، المجلد 9، العدد15، يوليو 2012.
٢٤) كاظم عبد النور، حليم صخيل العنكوشي، النسق القيمي لدى معلمي المرحلة الابتدائية، مجلة العلوم الإنسانية، المجلد 22، العدد 3، جامعة بابل، كلية العلوم والتربية الإنسانية، سبتمبر 2015.
٢٥) موساوي عبد الحفيظ، مظاهر تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال في زمن كورونا، أعمال المؤتمر الدولي العلمي "الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة كورونا"، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية –ألمانيا-برلين، 2020.
٢٦) ابتسام رايس علي، إدمان اللعب الإلكتروني واضطرابات النوم، أعمال المؤتمر الدولي العلمي "الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة كورونا"، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية – ألمانيا-برلين، 2020.

٢٧) مصطفي قودير، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر الإلكتروني لدى الأطفال، أعمال المؤتمر الدولي العلمي " الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة كورونا"، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية – ألمانيا-برلين، 2020.

٢٨) عادل بن عايض بن عوض المغذوي، معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بحض المتغيرات، مجلة التربية، كلية التربية بالأزهر، 177(2)، 2018.

**المراجع الأجنبية**

1) Nawaz, M. W., Nadeem, T., Rao, S. L., Fatima, T., & Shoaib, S. Impact of PUBG game addiction on social isolation and narcissistic tendencies among gamers. Asian Journal of Social Sciences and Management Studies, 7(3), 2020.

2) Griffiths, M. D. The educational benefits of videogames. Education and health, 20(3), 2002

3) Mukhra, R., Baryah, N., Krishan, K., & Kanchan, T. 'Blue Whale Challenge': A game or crime? Science and engineering ethics, 25(1), 2019

4) M Turkkahraman:" Social values and value education", Akdeniz University, Antalya, Procedia, Social and Behavioral Sciences Journal, vol.116, 2014 p:635, RetrivedFrom,: www.sciencediirect.com.

5) Puja Mondal: Values: it's Meaning, Characteristics, Types, Importance Retrived from: http://www.yourariclelibrary.com/society/values-its-meaning-characteristics-types-importance/35072 last accessed 14/8/2018

6) Nasrin Mahmoud Mohammed Al-Nerb, loneliness psycgological and its relationship with the value system for addicts to social networking sites of university students in gaza province, 2016

7) Huang, H., Zhou, Y., Qu, F., & Liu, X. The Role of Parenting Styles and Parents' Involvement in Young Chil-

dren’s Videogames Use. In International Conference on Human-Computer Interaction, 2020.

8) Shaji, M., & Sebastian, T. Parental Mediation of Adolescents' Internet Use. International Journal of Behavioral Sciences, 14(3), 2020.

9) Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K., &Saarikoski, O. Children’s experiences on learning the 21st-century skills with digital games. Games and Culture, 15(6), 2020.

10) Fisher, J. Digital games, developing democracies, and civic engagement: a study of games in Kenya and Nigeria. Media, Culture & Society, 42(7-8), 2020.