

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

﴿قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ
وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو
الْأَلْبَابِ﴾

بِسْمِ اللَّهِ
الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

سورة الرمن ، الآية (9)

كلمة الشكر والتقدير

لله الحمد حتى تنهى ولك الحمد إذا رضيت ولك الحمد بعد الرضا ولك
الحمد على كل حال ... الحمد لله الذي وفقنا لهذا بفضلِهِ سبحانه وتعالى

...

والصلاة والسلام على نبينا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبه أجمعين

لا بد لي وأن أخطو خطواتي الأخيرة في هذه المرحلة الدراسية من وقفة أعود فيها
إلى أعوام من الماضي منذ الصغر لي أشكر كل من قدم لي زهرة من زهور العلم
وقبل أن أمضي أتقدم بأسمى آيات الشكر والامتنان إلى كل من قدم لي يد العون
ولو بكلمة بسيطة لإتمام هذا البحث المتواضع على أكمل وجه التي كانت توجهنني
وترشدني بكل رحابة صدر ولم تبخل لي لا بجهد ولا بوقت فقد كانت نعم الموجه
والمرشد ...

((إلى الدكتورة الفاضلة))

((عائشة أحمد مهدي العماري))

وما أروع أن تشعر الآخرين بفضلهم علينا وعلى ما بذلوه من جهود في سبيل
تحصلنا وتزويدنا بالعلم الذي هو سبيلنا وسلاحنا فتقدم بجزيل الشكر والعرفان
إلى كل الأيدي التي التمت معنا ... ووقفت وساعدت بأفكارها بكل ما تملك من
معرفة من أجل إخراج هذا البحث في صورته المتواضعة ونخص بالذكر ...

((الأستاذ/ صالح علي الأمين عبدالعاطي))

الباحثة

فهرس المحتويات

رقم الصفحة	المحتويات	ت
ب	الآية القرآنية	1
ج	الأهداء	2
د	كلمة الشكر	3
هـ	الفهرس المحتويات	4
و	فهرس الجداول	5
1	المقدمة	6
الفصل الأول (الإطار المنهجي)		
5	المشكلة	7
5	أهمية البحث	8
5	أهداف البحث	9
6	الدراسات السابقة	10
6	تساؤلات البحث	11
6	مجتمع البحث	12
6	عينة البحث	13
6	أدوات جمع البيانات	14
7	التعريفات الإجرائية	15
7	نظرية الدراسة	16
8	الصعوبات التي واجهت الباحثة	17
الفصل الثاني (الإطار النظري)		
10	المحور الأول: الانترنت والوسائط المتعددة	18
17	المحور الثاني: الطفل وعلاقته بالألعاب الالكترونية	19
الفصل الثالث (الإطار التطبيقي (نتيجة الاستبيان)		
45	المراجع	20

فهرس الجداول

رقم الصفحة	الجدول	ت
29	جدول رقم (1) يبين توزيع أفراد العينة حسب الجنس	1
30	جدول رقم (2) يبين توزيع أفراد العينة حسب السن	3
31	جدول رقم (3) يبين هل تستخدم الانترنت؟	4
32	جدول رقم (4) كم عدد ساعات استخدامك للألعاب الالكترونية؟	5
33	جدول رقم (5) يبين ما هي أوقات استخدامك تطبيقات الوسائط المختلفة؟	6
34	جدول رقم (6) يبين ماهي المزايا التي تستخدمها عند تشغيلك الإنترنت لترفيهه؟	7
35	جدول رقم (7) يبين إذا كنت تستخدم الألعاب الالكترونية هل تستخدمها ك تطبيقات محملة أو عبر الانترنت؟	8
36	جدول رقم (8) يبين ما نوع الألعاب التي تستخدمها عبر الوسائط الالكترونية الحديثة؟	9
37	جدول رقم (9) يبين هل تؤثر تطبيقات الوسائط الالكترونية على سلوكياتك؟	10
37	جدول رقم (10) يبين هل تؤثر الساعات التي تقضيها على الألعاب الالكترونية على تحصيلك العلمي؟	11
38	جدول رقم (11) يبين اختبار(ت) للمقارنة بين المجموعتين العليا والدنيا على استبيان الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة	12
39	جدول رقم (12) يبين معامل الثبات لاستبيان مصداقية الأخبار	13
41	جدول رقم (13) يبين المتوسط الحسابي و الانحراف المعياري لاستجابات المبحوثين باختلاف متغير الجنس	14
43	جدول رقم (14) يبين المتوسط الحسابي و الانحراف المعياري لاستجابات المبحوثين باختلاف متغير السن	16

المقدمة:

مع التطورات التي نشهدها في عصرنا هذا لتكنولوجيا ودخولها حياة البشري بطريقة غير مسبوقة على مر التاريخ، قلب العديد من المفاهيم والعادات بشكل جذري، ودخول الوسائط الإعلامية المختلفة لحياتنا حمل معارف جديدة فرضت علينا تبينها ولا مهرب من ذلك.

وتعرض الطفل هو الآخر لهذه الموجه إذ أصبحت الوسائط الإعلامية المختلفة من مكونات البيت وفردا من أفراد أسرته ، وهذا ما فرض عليه تغير في الأنشطة التي يقوم بها، في مقدمتها اللعب .

والطفل يشكل علاقات عدة مع ما يحيط به وطفل القرن هذا قرن 21 متميز حسب ما طرحته التغيرات العلمية والتقنية والتكنولوجيا التي أصبحت حياته، واعطته مؤسسه تنشئه جديدة لم تتوافر في الأجيال التي سبقته، انها الوسائط الإعلامية، التي طرحت عدد من العلاقات الجديدة مع أفراد المجتمع، بما فيهم الطفل

وقد انت التكنولوجيا الجديدة للإعلام والاتصال) موجة الألعاب الإلكترونية (كشكل جديد يعبر عن العلاقة القوية بين الطفل ووسائل الإعلام المختلفة ووسائطها الجديدة، فالألعاب الإلكترونية أصبحت اعز أصدقاء الطفل، بحيث انها تتواجد معه أينما تواجد بلبيت وخارج البيت عبر التلفاز والحاسوب والانترنت والجهاز المحمول، وترافقه خارج المنزل من خلال مقاهي الإنترنت أو صالات الإنترنت التي أصبحت من المرافق الترفيهية الثقافية داخل المجتمع، فقد أصبحت هذه عادة أو ظاهره في حد ذاتها.

انت هذه العلاقة بين الطفل والألعاب الالكترونية بمجموعة من التأثيرات التي أخذت أبعاد بعيده من خلال الوسائط الإعلامية الجديدة في تنشئة الطفل ، وقيمة والجانب الفكري والمعرفي والنفسي والاجتماعي فيه بشكل أو بآخر، واختلفت الآراء حول إجابيه وسلبية هذه التأثيرات لتأتي دراستنا (تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل) وذلك وفق خطة بحث تقسمت لعدة فصول:

الفصل الأول: كإطار منهجي ومفاهيمي للدراسة، انقسم لقسمين؛ الأول اندرجت الدراسة وتساؤلاتها، فروضها وأهدافها وأهميتها، لدراسات السابقة وما المستفاد، والمصطلحات.

الفصل الثاني: ينقسم إلى محورين:

المحور الأول: سوف نتحدث فيه عن الانترنت والوسائط المتعددة.

المحور الثاني: سوف نتحدث فيه عن الطفل وعلاقته بالألعاب الالكترونية.

والفصل الاخير: هو عبارته عن دراسة ميدانية ستجرأ ع كم فئة من الأطفال وقد تكون استبيانات لأولياء الأمور فيها عدة اسئلة وعليها تتم الدراسة.

خطة البحث

الفصل الأول

(الإطار المنهجي)

- المشكلة
- أهمية البحث
- أهداف البحث
- الدراسات السابقة
- تساؤلات البحث
- مجتمع البحث
- عينة البحث
- أدوات جمع البيانات
- التعريفات الإجرائية
- نظرية الدراسة
- الصعوبات التي واجهت الباحثة

الفصل الثاني

(الإطار النظري)

- المحور الأول: الانترنت والوسائط المتعددة.
- المحور الثاني: الطفل وعلاقته بالألعاب الالكترونية.

الفصل الثالث

الإطار التطبيقي

أولاً: مشكلة البحث:

في هذا البحث نسعى إلى دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل لما نراه من سلوكيات وانطباعات غير مألوفة على أطفالنا من عنف وتدني ملحوظ في مستوياتهم الدراسية والاستمتاع بالعزلة لوحدهم لفترات طويلة أمام هذه الوسائل المختلفة (تلفاز-أجهزة كمبيوتر-جولات) وكيف يمكن لوسائل الإعلام المساعدة لحل أو الحد من هذه الظاهرة ويبقى السؤال المطروح دائماً هل يمكن لهذه الوسائل ان تحل مكان الأب والأم والاصحاب؟

ثانياً: أهمية البحث:

أشارت العديد من الدراسات والإحصائيات إلى تزايد استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل ملحوظ ولافت في السنوات الأخيرة من خلال زيادة نسبة الاشتراكات والحسابات المستخدمة في هذه الألعاب بشكل شهري في ظل مراقبه صناعة الألعاب الإلكترونية ومدى ملائمتها لهوية الأطفال والمراهقين، وإصدار أدوات وتشريعات الحماية والرقابة على هذه الألعاب وأهمية الدور الإعلامي في مواجهة وتقليل من استخدامها. كما أن العديد من المختصين في هذا المجال يحذروا من التأثيرات السلبية التي تسببها هذه الألعاب عند استخدامها لفترات طويلة على الشاب والطفل وتأثيرها وانعكاساتها على صحتهم.

ووجهنا تركيزنا على (الطفل في سن المراهقة).

ثالثاً: أهداف البحث:

نهدف في بحثنا هذا إلى الآتي:

- معرفة شكل استخدام أطفالنا لوسائل الإتصال الإلكترونية ولاهي (أجهزة الألعاب الإلكترونية و الألعاب الإلكترونية الشبكية).
- معرفة مدى تأثير هذه الوسائط على سلوك وصحة الطفل.

- والهدف الأساسي هو وضع بداية في بناء دراسات الإعلامية المتعلقة بالطفل بشكل عام و الطفل الليبي بشكل خاص.

رابعاً: الدراسات السابقة:

لا توجد دراسات سابقة

خامساً: تساؤلات البحث:

- 1_ ماهي أكثر المواقع التي يستخدمها الطفل لتصفح أو تنزيل الألعاب الإلكترونية؟
- 2_ معرفة الوقت المفضل لطفل للعب؟
- 3_ هل تؤثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الجانب النفسي او العقلي او كليهما للطفل؟
- 4_ ما أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل؟

سادساً: مجتمع البحث:

أطفال المدارس بمنطقة الجفرة.

سابعاً: عينة البحث:

أطفال المدارس بمنطقة هون من مرحلة التعليم الابتدائي إلى مرحلة التعليم الأساسي.

ثامناً: أدوات جمع البيانات:

* الإنترنت.

* المكاتب الإلكترونية.

* تقارير بشأن هذا البحث.

تاسعاً: التعريفات الإجرائية:

يتضمن هذا البحث عدة مصطلحات يجب تعريفها ضروري للباحث سيحدد على ضوءها منهج البحث وأدواته وتساؤلات.

تعريفاً مبسطاً للمصطلحات التي يؤثرها البحث.

* التأثير:

يقصد بالتأثير النتيجة التي يريد المرسل " أن يتركها على المستقبل وهذا التأثير ينحصر في نواحي ثلاث:

الناحية الذهنية، الناحية الوجدانية، والناحية السلوكية. (صليبا، 1994)

أما التأثير لغة" : ترك فيه أثراً، فعل فعله وأعطى نتيجة. (الرائد، 2003)

الألعاب الإلكترونية:

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب 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. (نمرود، 2008،

الطفل:

شخص يتراوح عمره بين 18 شهر و 13 سنة، والطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان، والطفل بالتحديد هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد .وعلى ضوء هذا التعريف فإن الطفولة تمتد من الميلاد حتى ما بعد سن العشرين، وهي السن التي يبلغ عندها معظم البشر نضجهم البدني الكامل. (بومعيزة، 2005-2006)

عاشراً: النظرية الدراسية:

هي نظرية الاستخدامات والاشباكات.

الاستخدامات: لا تعد الجماهير مجرد مستقبلين سلبيين لرسائل الإتصال الجماهيري، وإنما يختار الأفراد بوعي وسائل الإتصال التي يرغبون في التعرض إليها، ونوع

المضمون الذي يلي حاجاتهم النفسية والاجتماعية من خلال قنوات المعلومات والترفيه المتاحة.

ويرى (كاتز وزملائه) أن نظرية الاستخدامات والاشباع يعتمد على خمسة فروض لتحقيق ثلاثة أهداف وتتضمن ما يلي:

1- ان أعضاء الجمهور مشاركون في عملياته الإتصال الجماهيري ،ويستخدمون وسائل الإتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم.

2- يعبر استخدام وسائل الإتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور، ويتحكم في ذلك الفروق الفردية، وعوامل التفاعل الإجتماعي ،وتتنوع الحاجات الإختلاف الأفراد.

3- التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته، فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الإتصال ،وليس وسائل الإتصال هي التي تستخدم الأفراد.

4- يستطيع أفراد الجمهور دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم، وبالتالي يختارون الوسائل التي تشبع تلك الحاجات.

5- يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الإتصال، وليس من خلال محتوى الرسائل فقط.

ويحقق منظور الاستخدامات والاشباع ثلاث أهداف رئيسيه هي :

1- السعي إلى اكتشاف كيف يستخدم الافراد وسائل الإتصال، وذلك بالنظر إلى

الجمهور النشط الذي يستطيع أن يختار ويستخدم الوسائل التي تشبع حاجاته وتوقعاته.

2- شرح دوافع التعرض لوسيلة معينة من وسائل الإتصال، والتفاعل الذي يحدث نتيجة هذا التعرض.

3- التأكيد على نتائج استخدام وسائل الإتصال بهدف فهم عملية الإتصال الجماهيري.

(ك: د.المكاي ،د.ليلي السيد)

الحادي عشر: الصعوبات التي واجهة الباحثة:

1. عدم وجود اشارة الإنترنت مساعده للبحث.
2. صعوبة للوصول للمصادر.
3. تباعد الباحث عن المشرف.

الفصل الثاني

المحور الأول

الإنترنت والوسائط المتعددة

أولاً: الأنترنت:

بداية الانترنت:

هو بوابة القرن 21 والتي جاءت لتحل صدارة التواجد في حياة البشرية ليس في مجال الاعلام والاتصال فقط، بل في كل المجالات الحياتية، فهو ذلك الواقع الافتراضي الذي اخترع الواقع الواقعي بل ووصل الحد الى القول ان فرد اليوم يفترض واقعه في عالم الافتراض ويعيشه وينعزل عن واقعه ويفترض عدم وجوده.

الانترنت: هو ذلك النظام والجهاز الذي ربط العالم مع بعضه مجتازا اللغات والديانات والثقافات ومنح لها فضاء اكبر لتلتقي ، فهي بحق (الانترنت) الممثل الاصلح والانسب والاول لتكنولوجيا الاعلام والاتصال الحديث بثوراتها الثلاث :

1-ثورة المعلومات.

2-ثورة الاتصال.

3-ثورة الحواسيب.

فهو فتح جميع الابواب لتدفق المعلومات في كل الاتجاهات على مجموع الهائل من الحواسيب عبر العالم المرتبط بقنوات الاتصالات .

مفهوم الانترنت:

الانترنت كما عرفه العديد من العلماء " الانترنت مشتق من شبكة المعلومات الدولية اختصارا لاسم إنجليزي .

ويطلق عليه مسميات عدة مثل:

الشبكة او الشبكة العنكبوتية - او الطريق السريع للمعلومات.

وقد عرف الانترنت بانه الشبكة التي تصل بين الملايين من الشبكات الكمبيوتر المنتشرة في جميع انحاء العالم، لا تمتلك شبكة الانترنت اجهزة الكمبيوتر التي تتألف منها الشبكة ولكن الشبكة عبارة عن شبكة تتكون من اجهزة كمبيوتر يملكها فراد ومؤسسات ومدارس ووكالات حكومية ومعاهد بحثية منتشرة في كل العالم.

وعرفها ريتش البرنسون بأنها شبكة شبكات الكمبيوتر، وهي الشبكة العنكبوتية مترامية الأطراف، والتي تقدم لمستخدمها قدراً هائلاً من المعلومات في كل أنحاء العالم وقال هوفمان وليفن: and levien Hoffman أنه ليس هناك مسؤول عن تلك الشبكة بالرغم من أنها تتكون من آلاف الشبكات المتصلة ببعضها البعض الأمر الذي يميزها عن غيرها وأوضح جاجنون Eric Gagnon أنها : الطريق السريع الذي يربط بين الدول بعضها ببعض ويمد الأفراد بالمعلومات ورأى محمد الهادي أن الأنترنت هو وسيله من وسائل الإتصالات ونقل المعلومات التي بزغت حديثاً وانتشر استخدامها بصورة مذهلة في السنوات الأخيرة بسبب طبيعتها الديناميكية التفاعلية، وتقدم هذه الشبكة بجانب الاتصالات المباشرة الأخرى التي قدما يمكن جعل مضمون الاتصالات متاحاً وشبكات الاتصالات الأخرى، أساليب متقدمة يمكن بواسطتها للأفراد والمؤسسات الاتصال ببعضهم البعض لتبادل المعلومات والوصول إليها في كل أو معظم الأنشطة التعليمية والعلمية والتجارية والترويجية المتاحة حالياً ووهو وهناك تعريف أفضل وأشمل لتعريف الإنترنت يشير : إلى أنها عبارة عن دائرة معارف عملاقة يمكن للمشاركين فيها الحصول على معلومات حول أي موضوع معين في شكل نص مكتوب أو مرسوم أو خرائط أو التراسل عن طريق البريد الإلكتروني، لأنها تضم ملايين من أجهزة الكمبيوتر التي تتبادل المعلومات فيما بينها، وتستخدم الكمبيوترات المرتبطة بالشبكة بما يعرف تقنيا البروتوكول Protocol للنقل والسيطرة ولغرض تأمين الاتصالات الشبكية التي كانت مهمتها الدراسات العلمية المعمقة في مجال الحاسوب والشبكات والإتصالات.

وهنا نذكر أن أوائل استخدامات الإنترنت كانت في المجال العسكري ثم تفرعت وانتشرت. لتشمل بقية المجالات الأخرى بدءاً بالتعليم والأبحاث وانتهاءً بالترفيه. أي يمكننا القول بان بدأت التجربة بين أربعة مراكز جامعية وعسكرية، ثم تطورت إلى شبكة دعيت " أربانت " Arpanet جمعت بين 50 مركزاً وشخصاً.

دعت المؤسسة الوطنية الأمريكية للعلوم على ارتباط بعض المراكز الجامعية مع هذه الشبكة بقصد التمتع عن بعد بإمكانياتها الحاسوبية المتطورة، ثم انقسمت هذه الشبكة إلى قسمين الأول منها خصص للمراكز العسكرية ودعي "ملنات Work Net" Millet Militray والثاني احتفظ باسم "Arphvet"، وخصص للجامعات ومراكز البحث غير العسكرية، وتطورت هذه الشبكة الثانية بحكم جهود المؤسسة الوطنية للعلوم (NSF) إلى أن أصبحت سنة NET NSF (1986،) وفي سنة 1995 تم إطلاق ما هو "الأنترنت" اليوم .

ولكن الانفجار الحقيقي للأنترنت لم يتم إلا بعد سنة 1993، حيث سمحت السلطة الأمريكية في عام 1994 لظهور شركات خاصة تتاجر ارتباط العامة بخدمات الأنترنت، وقد ساهم تطبيق الروابط النصية المتشعبة على صفحات الأنترنت في سهولة الاستعمال وديمقراطيته وذلك باعتماد نظام تطبيقي يدعى Web Wide Word أي الشبكة العالمية العنكبوتية (w.w.w) وقد بدأت شركة أبل Apple في استعمال الروابط المتشعبة (Link Hypertext) في برنامجها المعروف (Hypercard) سنة 1987، ثم طور باحثو المركز الأوروبي للبحوث النووية (CERN) ذلك الاستعمال سنة 1989، وتوصلوا إلى صياغة أول موقع Web سنة 1991.

وقد سهلت هذه الاكتشافات التجول عبر الشبكة العالمية وذلك لتسهيل التنقل بين الصور والكلمات والمعاني والمواقع نفسها، بإيجاد روابط نشيطة بينها باعتبار الأنترنت من أهم وسائل الاتصال وتبادل المعلومات وشبكة من الكمبيوترات المتصلة معا حول العالم.

وتعتبر الشبكة من الجانب التكنولوجي وسيلة إعلام واتصال لا ممرضة، فيفترض فيها أنها تمتاز عن غيرها من قنوات تكنولوجيا لاتصال والمعلومات بالانتقال من النمطية والنسقية إلى التنوع والتميز والتفرد ومن الضخامة إلى التصغير، ومن القطرية إلى الكونية ومن الصناعة الثقيلة إلى الذهبية والبرمجة، ومن الهرمية إلى الشبكة ومن

التكديس إلى الانشار ومن التلقي إلى المشاركة والتفاعلية والتجاوبية) متعددة الاتجاهات (، ومن الخيار الوحيد إلى تعددية الخيارات، ومن الاحتمالية في الاحتكار إلى التداول والتقسام، من سيادة الجغرافيا إلى سيادة الفكر والتقنية والاقتصاد اللامادي، من سلطة الدولة والجماعة وهيمنتها إلى 2 خصوصية الفرد وتميزه، بحيث تمنحه عدة إمكانيات للاتصال الأفقي والعمودي فالإنترنت بإضافة إلى كل هذه الخصائص تتميز بخصائص أخرى جعلتها وسيلة اتصالية ليست كغيرها من الوسائل الأخرى، ولهذا فإن الإنترنت لها سمات جعلتها تتوفق وتتميز عن كل الوسائل الأخرى، ويمكن إيجاز هذه الخصائص فيما يلي :

- قدرة شبكة الأنترنت على الوصول إلى أبعد نقطة في الكرة الأرضية، لتغطي بذلك مختلف المناطق الجغرافية، وتفسح المجال لعولمة المعلومة 'l' de information Globalisation .

- ضمان وصول المعلومة في الحين، أي زمن حدوثها الحقيقي 1. réel Temps - تمكن شبكة الأنترنت بفضل بعض البرمجيات الخاصة بالمهاتفة Téléphonie ،بنقل المعطيات الصوتية والصور المتحركة .

- التفاعلية :حيث يتبادل القائم بالاتصال والمتلقي الأدوار، ويطلق على القائمين بالاتصال لفظ مشاركين بدلا من مصادر، و تكون ممارسة الاتصال مع المتلقي ثنائية الاتجاه وتبادلية.الكونية: Globalisation حيث أصبحت بيئة الاتصال عالمية تتخطى حواجز الزمان والمكان خدمة التخاطب Chat ،خدمة المهاتفة عبر الأنترنت، وخدمة الورد وايد واب WWW ،وهو نظام عملاق

من النصوص المؤلفة من مستندات منتشرة حول العالم مرتبطة فيما بينها، بالإضافة إلى خدمة المسارد البريدية lists Mailing وهي عبارة عن شكل آخر من أشكال مجموعات الأخبار، وأخيرا خدمة التحاور وعقد الاجتماعات Vidéo Conférence .

- خدمة الترفيه الإلكترونية، من خلال الألعاب الإلكترونية على الأنترنت وأيضا من خلال السياحة التخيلية، المتاحف الافتراضية، وتعتبر هذه الخدمات من أهم ما

توفره شبكة الأنترنت، وهناك من يضيف خدمات أخرى فرعية وتابعة لهذه الخدمات، فحسب " محمد علي شمو "فإن الأنترنت توفر لنا الاستفادة من الرسائل 2 العلمية والكتب والمعلومات الخاصة بالعلوم التي لا يتيسر للإنسان وجودها في المكتبات العامة بسهولة، مشاهدة الأفلام والأحداث المصورة السياسية والرياضية والعلمية والثقافية، متابعة الأحداث العالمية فور حدوثها وتفاصيل أوفى من تلك التي يقدمها التلفزيون، الراديو، أو الصحف، التعليم والتعلم عن بعد .

وهذه الخدمات تعتبر من أهم الخدمات التي اشتهرت بها الأنترنت، وهناك العديد من الخدمات الأخرى لا يمكن نكرها، لأن استخدامات الأنترنت يصعب جدا حصرها، كما أن محتوياتها كثيرة وضخمة بحيث لا يستطيع المرء أن يحيط بها جميعا، فالاكتشافات العديد من التطورات السريعة في مجال الاتصالات والإعلام 1 الآلي، تقوم باستحداث خدمات وتطبيقات جديدة كل يوم وكل ساعة.

وتكمن أهمية الأنترنت في عولمة الاتصال والترويج للمواضيع المنشورة في وسائل الإعلام التقليدية مثل الصحف ذات الطبعات المحلية والتوزيع المحدود بحيث يمكن نشرها على الصعيد العالمي من خلال شبكة الأنترنت، ويمكن لأي صحافي أن يكون كاتباً مشهوراً على مستوى العالم، وتصل إليه ردود أفعال القراء من خلال بريده الإلكتروني، وكذلك الحال بالنسبة للبرامج الإذاعية والتلفزيونية التي يتم بثها من خلال المواقع المخصصة للقنوات الفضائية المشتركة بالأنترنت تصل مباشرة إلى المشاهدين وفي مختلف أنحاء العالم .

ولذلك يمكن القول أن الخدمات التي توفرها الأنترنت متنوعة من وظيفة التثقيف والتعليم والترقية والإعلانات التجارية وغيرها من الخدمات، ما جذب اهتمام أعداد غفيرة من المستخدمين لها، وبذلك تعد 2 شبكة الأنترنت واستخدامها بشكل واسع من أحد أبرز سمات العولمة الإعلامية. (تربان، 2008)

ثانياً: الوسائط المتعددة:

ظهرت مجموعة من المتغيرات المتقدمة في القرن العشرين في مجالات نظم المعلومات المرتبطة بالحاسبات الآلية ووسائل الإتصال وضغط البيانات ونقلها عبر شبكات الحاسب الآلي ، حيث انتقلت نظم المعلومات من اعتمادها على النص والرسومات البيانية البسيطة ،إلى اعتماده الوسائط المتعددة التي تعمل على توصيل المعلومات في أشكال مختلفة من خلال ترابط وتكامل مجموعة متباينة من التكنولوجية المختلفة (الصوت، الصورة الثابتة والمتحركة، النص، الفيديو، الخ) وقد كانت هذه الوسائل التكنولوجية متفاوتة منفصلة عن بعضها البعض في البداية. إلا أنها أصبحت متكاملة معا في الوقت الحالي وخاصة بعد توظيفها للتكنولوجيا الرقم به. Digitalization.

والوسائط المتعددة هي التكنولوجيا التي جمعت بين مجموعة تكنولوجيات مختلفة (معا) الصوت، الفيديو، الاتصالات (في شكل نظام تفاعلي يمكن الإنسان من إستخدام قدرات الحاسوب الآلي في معالجة البيانات في أشكالها المختلفة، سواء كانت نص ، صوت ،صوره ثابتة أو متحركة ،الفيديو وترتبط نظم المعلومات المتعددة على الوسائط المتعددة بتطبيقات مختلفة، قد تكون:

- * نظم تدريب للعاملين في المنظمة (نظم تدريبه تعليمية) .
- * نظم عرض المعلومات في أشكال مختلفة (نظم لدعم اتخاذ القرارات) .
- * نظم إدارة الإنتاج من خلال إمكانيات التصميم CAD/CAM نظم هندسية.
- * نظم المساعدة في التخطيط ورسم التخطيط من خلال عقد المؤتمرات بين أطراف اتحاد القرار في المنظمة بإستخدام المؤتمرات الفيديويه (الإتصالات) .
- * نظم تسويقية تساعد المنظمة في زيادة قدرتها التنافسية في السوق من خلال الإعلان عن منتجاتها عبر شبكة الإنترنت العالمية (نظم التجارة الإلكترونية) .
- * نظم إدارة عمليات تدفق الأموال من خلال عمليات البيع عن طريق الإنترنت بالبطاقة الائتمانية (نظم مالية.... الخ) .

وتتطلب تلك النظم برامج المساعدة في إنتاج تطبيقاتها والتحكم في عرضها ومن أنواعها:

* برامج العرض () وهي البرامج التي توفر إمكانية ربط محتويات التطبيق في شكل مسلسل وقابل للعرض.

* برامج إنتاج التطبيقات والتي تسمح بإمكانية تزامن تلك الوسائط.

* برامج التأليف والتي توفر إمكانية استخدام التفاعلية والربط مع قواعد البيانات المختلفة .

وكان تطوير تلك النظم في البداية مقصورا على الإستخدام المنفرد، ولكن نظرا لأهمية نظم الإتصالات وتطور شبكة الإنترنت وإيتخدام الوسائط المتعددة من قبل المستخدمين متعددين في أماكن مختلفة من حيث الموقع الجغرافي والمستوى الوظيفي داخل المنظمة(إدارة عليا، إدارة وسطى، إدارة تنفيذية) ظهرت أهمية المشاركة في بيانات الوسائط المتعددة، وبالتالي حتمية تداولها من خلال شبكات الحاسوب الآلي . ومن هنا ظهرت الحاجة الى ظهور شبكات ذات مواصفات خاصة يمكنها التعامل مع عناصر نظم الوسائط المتعددة بكفاءة عالية . (ياسمن حناش، 2007) ، (الهامشي، 2004)

المحور الثاني

الطفل وعلاقته بالألعاب الإلكترونية في

مرحلة قبل المراهقة

تمهيد:

لم تكد الأنترنت تضع ثقلها على مستخدميها، حتى ظهرت نتائج مبهرة ولدت من رحم خصائص هذه الوسيلة، التي عملت على تغيير أنماط الحياة اليومية للأفراد، وكذا علاقتهم الاجتماعية وطرق تفاعلاتهم التقليدية المألوفة .

ومن أهم خصائص الأنترنت كوسيلة اتصالية حديثة، خلقها لفضاء جديد غير ذلك الذي نعيش فيه على أرض الواقع، فضاء رقمي خيالي يحتوي على ما نحتاجه ويوفر لنا جميع رغباتنا دون أن يكون هذا الفضاء محسوساً، مستجداً بمعالمه المادية إنه العالم الافتراضي الذي بدأ يستهوي مستخدمي الشبكة ويسرقهم من عالمهم المادي المحسوس، فقد أضحى مستخدمو الأنترنت يعكفون على خدمات الشبكة بشكل رهيب وهي بدورها منحتهم كل ما يجول في خاطرهم وأكثر، ما عجل في وقوع الطلاق بينهم وبين المجتمع الكلاسيكي .

التواصل ودرشة واللعب عن طريق الشبكة، تجارة إلكترونية، زواج وتعارف عن طريق الأنترنت، تعليم عن بعد، إلى غير ذلك من الخدمات التي فتحت الطريق على مصراعيه للهجرة من العالم الكلاسيكي إلى العالم الافتراضي الجديد . وأكثر من ذلك، أحيط هذا الأخير بانتقادات أهمها أن المتمسك به هو فرد متخلف لا ينتمي إلى الجيل الرقمي الحديث، وبذلك نشأت النظرة الموازية للأفراد، ولعل أهم رواد التجنس بهذا العالم الافتراضي هم الأطفال الذين تزامن سنهم مع ذروة تطور الأنترنت فكانوا بذلك أبناءه الشرعيين . وقد نبه العديد من الباحثين لحجم التغيير الحاصل في المجتمع الحالي وأسبقيه الأطفال إلى العيش في العالم الافتراضي تحت لواء الشبكة، مؤكداً أن ذلك علاقة من علامات التغيير الحاصل في ذروة البناء 1 الاجتماعي .

يرى بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنه مع تطور وانتشار الأنترنت، يتعلق بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعير اهتماماً كبيراً بالعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبوله لمعايير العالم الجديد المبني على الأسس الإلكترونية والاندماج فيه، وهو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيره، وبالمقابل

ينبهر الطفل بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية للإنترنت، وأمام قدراته التعليمية اللينة ينصهر بسهولة مع فنيات الشبكة، فيصبح متمرسا لها بشكل رهيب لتتكسر جميع الطابوهات أمام الطفل الذي يصبح مواطنا من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي .

والمتمحص لواقع مستخدمي الإنترنت خاصة من الجيل الجديد الذي يمثله الأطفال والشباب، يلاحظ مدى تخليهم عن عالمهم الكلاسيكي وتوجههم نحو عروض الشبكة، فتم استبدال عصر الكتب والرفوف وقام عصر البريد الإلكتروني على أنقاض الرسائل الورقية، وحتى السينما فرغت مدرجاتها، بعدها امتلكت الإنترنت 2 السبق في عرض أحدث الأفلام والمنتجات السينمائية.

تعاني الأسر الغربية اليوم من مشكلة إدمان أطفالها على الشبكة، لدرجة تفضيلهم لها عن حضن الأم والجلسات الأسرية وقضاء الطفل لأزيد من ثلث وقته خارج المدرسة أمام شاشة الكمبيوتر، غير آبهين بتعليمات أوليائهم، هذا الوضع دفع بإجراء العديد من الدراسات أكدت فعلا حدوث قطيعة كبيرة بين الأطفال المستخدمين للشبكة والمحيط الاجتماعي الذي يعيش وسطه، وخرجت هذه الدراسات بتوصيات شديدة اللهجة، تحمل المؤسسات الموزعة للإنترنت في هذه الدول، والشركات المنتجة للبرمجيات مسؤولية تخدير الأطفال دون دراسة أبعاد تأثير هذا المحتوى عليهم، داعين الأولياء إلى ضرورة تحصين أبنائهم ضد هذا التعلق الخطير بالشبكة، بمراقبتهم الدائمة مع ضرورة تنويع المنتجات الترفيهية الموجهة للطفل، لإيجاد عروض لما 1 تقدمه الشبكة.

ففي الوقت الذي يقيمون فيه الكبار الدنيا ولا يقعدونها بسبب حلقة من حلقات مسلسل تركي أو مقطع من رواية، ويتجادلون حول عمل المرأة وشرعية قيادتها للسيارة، فإن الصغار قد تجاوزوهم في ذلك وصنعوا عالمهم الخاص .فقد أدرك جيل الإنترنت من مستخدمي الشبكة، ضرورة الخروج من جلايب أبنائهم، كاسرين سلسلة الطابوهات

من المحرمات والممنوعات وهربوا من ضيق الواقع، إلى فضاء الشبكة أين يعيشون هناك حياة أخرى مختلفة عن حياتهم الأولى .

وعلى النقيض من العالم الكلاسيكي، يجد الراغب في الإبحار عبر الشبكة سهولة كبيرة لبلوغ العالم الافتراضي، فيكفيه أن يضغط على زر التشغيل في جهاز الكمبيوتر الموصول عبر الشبكة، ليرى نفسه في عالم مغاير مرئي ومسموع ولمسوس أيضا، وفيه يستطيع المواطن الجديد رفقة من سبقوه من سكان هذا 2 العالم، أن يقوموا بكل ما يرغبون به، حتى ما هو مستحيل في عالمهم الواقعي أو ما هو ممنوع ومحرم.

في هذا العالم يمكنه أن يتعلم قيادة السيارة دون تكاليف وأن يتلقى التوجيهات والتعليمات حول طريقة قيادتها دون الحاجة إلى معلم ولا يهم إن أصاب السيارة في حادث مرور، فذلك مسموح فيشعر بالصدمة كأنها حقيقية، لكن دون تأنيب أو خسائر وهو ما يزيد في شجاعته على تعلم السياقة، كما يمكن أن يتحول أي شخص عادي مهما كان أميا بإجراء عملية جراحية لشخص آخر افتراضي، وتأخذ العملية الجراحية نفس طبيعة العملية العادية، و كأنها تحدث داخل قاعة العمليات بإحدى المستشفيات، وقد تنتهي بالنجاح أو الفشل حسب طريقة أدائها .

كل هذه الامتيازات وغيرها فتحت الباب على مصراعيه لهجرة جماعية نحو العالم الافتراضي، الذي يستقطب المئات من المواطنين الجدد كل ساعة، فقد نشأت مجتمعات افتراضية، وحتى مدن وحكومات قائمة بذاتها .فقد تم سنة 2003 خلق مدينة افتراضية ذات أبعاد ثلاثة، على يد فتاة تدعى " فيليب ليندن "بمخبر ليندن في "سان فرانسيسكو "وهي مدينة افتراضية تحتوي على كل مقومات المدن العادية، من حيث الهياكل والنشأة الفنية، وتضم هذه المدينة حاليا نسبة سكان تقارب ثلاث ملايين ونصف مليون شخص، ولها اقتصاد مستقل ومتطور جدا، حيث يصل معدل نموه في اليوم الواحد، إلى حوالي 000.350 دولار أمريكي ولها عملة خاصة بها تسمى "ليندن "نسبة إلى اسم مخترعة هذه المدينة، وكل ما يفعله الشخص هو أن يبني بيتا، أو ينشأ مؤسسة أو شركة اقتصادية وسيتمتع بكل الحقوق والضمانات الاقتصادية

والقانونية، هذه المدينة الافتراضية، لم تجذب أصحاب الفضول فقط، بل حتى وسائل الإعلام فقد فتحت وكالة "رويترز" للأخبار مكتبا لها في هذه 1 المدينة، تقوم من خلاله على نشر أخبارها ونشاطاتها وتزويد سكان المدينة بأخبار العالم الملموس.

إن معظم المنظرين يتفقون على أن الأنترنت خلقت عالما إلكترونيا جديدا يتجاوز العالم الواقعي، وهي تشكل نوعا من المواطنة الجديدة، من خلال التأثير والتأثير والتفاعل المستمر معها، هذه المواطنة الكونية الجديدة، هي بصدد ترميط الأنواع والتفصيلات والتوجيهات، من خلال مفاهيمها ولغتها ومصطلحاتها ورموزها .

عملية التجرد من صلات العالم الحقيقي، يتزايد يوما بعد يوم، وملامحه أصبحت بادية وجليّة لا تكاد تخفى عن عين ملاحظ، فالاتصال المباشر وجها لوجه صار في أيام الأنترنت جزء من الكماليات التي لا يعني بها الفرد الرقمي كثيرا، وقد نبه لذلك العديد من المختصين، فقد حذر أسقف يورك البريطاني "ديفيد هوب" من تدني مستويات التفاعل بين البشر، بعدما أصبح الفرد لا يجد سببا كافيا ليخرج من منزله، ويلقي أصدقاءه أو معارفه، فكل شيء أصبح متوفرا عبر الشبكة، التي اختزلت العلاقات الشخصية المباشرة و عوضتها بالعلاقات الشبكية .

في الوطن العربي وعلى غرار البلدان العربية، تشير جميع القرائن والدلائل إلى أن الأطفال والشباب لا يشعرون بالانسجام مع عالمهم الكلاسيكي، ولا يتقبلون قيمه وأنماطه السائدة . فهناك عوامل نفسية واجتماعية تجعلهم يعيشون حالة صراع دائم مع أسرهم ومجتمعهم وحتى مع أنفسهم، فهم يقرون أنهم مضطهدون 2 ومسحوقوا الشخصية نتيجة ما تنطوي عليه إملاءات الأسرة والمجتمع .

من جهته أكده "لاوسون" أن سوء معاملة الطفل مرتبط بارتفاع مستوى الاغتراب لديه، وتبنيهم في المرحلة المتقدمة من عمره للعديد من السلوكيات المتباينة، ما قد يؤدي بهم إلى نوع من الصراع القيمي .

فالأطفال والشباب في الوطن العربي يتميزون بشدة التنوع، انتقاليين، يتجاذبهم الماضي والمستقبل، الشرق والغرب في آن واحد، منكفئين على جذورهم انكفاء أصيلا،

وسلفيين تقليديين، أصيلين في تطلعاتهم ومستقبلهم، متجددين علمانيين، متسحدثين في تطلعاتهم، ومنفتحين متغيرين بسرعة، فهم ببساطة كوكبة من التناقضات وغيرها في عالم متناقض، يوحي بميلاد مجتمع جديد، لا علاقة له بالعلم الحقيقي أو العالم الكلاسيكي، سوى علاقة بيولوجية فقط، شأنه شأن الجيل الغربي الذي تعرض هو الآخر لعاصفة التكنولوجيا .

وعلى هذا الأساس فالطفل العربي معرض بشكل رهيب لكل ما هو جديد ومثير في عالمه الخارجي، وليس الطفل الجزائري بمنأى عن واقع الطفل الغربي والعربي، بل له خصائص مشابهة إلى حد كبير، وهو من أكثر الشرائح الاجتماعية تفاعلا بشبكة الأنترنت وانبهارا بعالمها الجديد، فقد أسفرت الملاحظة التي خصت عينة دراستي مدى المعرفة التقنية التي يحظى بها الطفل في استخدامه للكمبيوتر وشبكة الأنترنت، حيث أن ثلثي العينة من الأطفال الذي استخدموا الشبكة في مقاهي الأنترنت محل الدراسة، تمكنوا من الولوج في الشبكة وأنهوا إبحارهم عبرها، دون أن يطلبوا أية مساعدة سواء من صاحب المقهى أو ممن رافقوهم .

كما يوضح ذلك مدى تمكنهم من فنيات الشبكة، وهو أيضا صورة عن انتمائهم للعالم الافتراضي الجديد، الذي يمثل المعرفة العامة لتقنيات استخدام معيارا من معايير الهوية الانتمائية لهذا العالم، بل أن العديد من الأطفال المدروسين يجدون رغبة وامتعة في تجاوز بعض صعوبات التصفح بنجاح، رغم جهلهم للغة 1 الأجنبية، ما يوحي بدرجة القابلية للتعامل مع خطوات التقنية والفنية للشبكة.

إن الألفية الجديدة تشهد امتدادا عنكبوتيا هائلا، يحوي الملايين من الصفحات الإلكترونية متعددة الاتجاهات، مشكلا مكتبة إلكترونية ضخمة، هذه المكتبة تتسع بشكل متسارع، وتعرف يوميا قادمين جدد من كل أنحاء العالم . فالمعلومات هي حجر الأساس الذي بنيت عليه الشبكة، والمجتمعات الرقمية، تبحث عن المعلومة أكثر مما تبحث عن أمور أخرى، وهو ما نسق بين الطرفين، فالانترنت لها قدرة هائلة على توفير المعلومة والمعرفة وسمحت لكل الجامعات والمدارس بالارتباط بها والاستفادة

من خدماتها العلمية والتعليمية، كتلقي المحاضرات والدروس عن بعد، وعلى النقيض من الجيل الماضي، وجد الأطفال أنفسهم أمام زخم كبير من المعلومات، حتى أنها صنعت أزمة انفجار معلوماتي بدل أزمة نقص المعلومات مثلما كان عليه 2 الوضع قبل رواج خدمات الأنترنت، وهي ميزة المجتمع الرقمي والافتراضي يحتاج المبحر عبرها إلى منهجية معينة ودقيقة للخروج بنتائج إيجابية من الأمواج المعلوماتية، هذه المنهجية قد يتحلى بها أطفال وشباب بعض المجتمعات دون غيرهم، وقد يدركها أطفال دون آخرين داخل المجتمع الواحد، فتختلف آثار ذلك بين هؤلاء وأولئك .

كما سبق الإشارة إليه، أحدث الانفجار المعرفي عبر شبكة الأنترنت أزمة في انتقاء المعلومات وتمحيصها، وأصبحت هذه الأخيرة على حد من الوفرة تجعل المتصفح للشبكة يضيع في زحمتها، وكثيرا ما يخرج الباحث منها كم دخل فيها، بسبب عجزه عن اختيار المعلومة المقصودة من بين آلاف المعلومات المتاحة في نفس المجال، خاصة متصفح الشبكة ممن لا يملكون منهجية رقمية في عملية التصفح .

وتتسم الأنترنت بالتفاعل بين المرسل والمستقبل، وإمكانية تحكم المستقبل في العملية الإتصالية، ما يمنحه فرصة للتحكم النسبي في هذه العملية، والتكيف مع الانفجار المعلوماتي من حيث الكم والكيف لكن لا يمكن لهذا الأخير بلوغ ذلك، إلا في العملية الإتصالية، ما يمنحه فرصة للتحكم النسبي في هذه العملية، والتكيف مع الانفجار المعلوماتي من حيث الكم والكيف لكن لا يمكن لهذا الأخير بلوغ ذلك، إلا إذا أجاد عملية الإنتقاء والإختبار الإلكتروني، كما أن الأنترنت تدعم الفردية في السلوك الإتصالي، فالفرد أصبح في منزله أكثر حرية على اختيار ما يناسبه، وهذا ما يساعد الطفل على بناء شخصية لا تتأثر بالضرورة بمحيط أسرته، أو يفرض عليه من المجتمع، وبالمقابل فهو يواجه الكم المعلوماتي لوحده دون مراقبة، ما يجعله يواجه أخطار ثقافية تؤثر عليه.

ويحذر العديد من الباحثين من مخاطر الانفجار المعرفي على الطفل وأحيانا حتى على البالغين، لكن يتم التركيز على الطفل لأنه يؤمن بشكل عفوي بكل ما يعرض

عليه، فعندما يطلق العنان لأنامله على أزرار الكمبيوتر يضع نفسه وجها لوجه أمام ثقافات مختلفة كل واحدة منها تحاول تبييض نفسها على حساب الثقافات الأخرى، وقد يبدو في بادئ الأمر أن الانفتاح على الثقافات الأخرى سيجعل الطفل ينظر بعين نقدية لحقائق هذه الأخيرة، فيدرك بحدس عفوي قيمة ثقافته، غير أن ذلك لا يتم مع فئة اجتماعية كالطفل وأن حدث ذلك، فإنه سيمس النخبة منهم فقط، فالتكنولوجيا الجديدة تملك أسلحة متطورة في الإقناع وتصوير الثقافات على أشكال وصور مختلفة، وتجيد فنون الإقناع بشكل قد يستهوي من هو أعلم بحقيقة الثقافات، فما بالك بطفل بدأ للتو يدرك طبيعة ثقافته ويطلع عليها .

والطريق الذي يسلكه الطفل عادة عبر الشبكة والذي يقود إلى عالم ثقافي مختلف، تكون بدايته إما التسلية 2 عن طريق الألعاب الإلكترونية وإما البحث عن المعلومة في مجال التربية والتعليم.

فرغم المنافع العديدة للأنترنيت على الأطفال إلا أن لها بعض المضار على الأطفال ينبغي على آباء والأمهات والمربون إدراك خطورتها والحذر منها، ومن هذه المضار والسلبيات ما يلي :

1-تشغل الأطفال عن دراستهم ومتابعة تحصيلهم لطول بقائهم على الجهاز وانسجامهم مع برامجه.

2-تؤثر على أبصارهم بسبب قرب الجهاز من عيونهم وطول تحديق عيونهم وتركيز على شاشته وباستمرار .

3-الإنفلات من الرقابة الأسرية وتوجيهاتها المباشرة.

4-اكتساب عادات وتقاليد دخيلة على عاداتنا وقيمنا.

5-يتواصل مع أفراد ليس من جنسه أو عمره مما يؤثر سلبا على تكوين صداقات غير المتكافئة.

6-يعتاد الأطفال العزلة بالانشغال الدائم بالأنترنيت.

- 7- يتجمد شعور الأطفال بتعاملهم المستمر مع أجهزة ومعدات صناعية.
- 8- يعزف الأطفال عن الكتب والمصادر والمراجع الأصلية المكتوبة بالكتب والمحفوظة بالمكتبات.
- 9- يضعف مهارات الطلبة الكتابية لاعتمادهم على نسخ البرامج وكتابتها إلكترونياً.
- 10- التكلفة المادية جراء الاتصالات المستمرة مع شبكة الأنترنت.
- 11- الضغط البشري على مقاهي الأنترنت وشبكات الأنترنت مما يسبب للأطفال توترات عصبية واضطرابات نفسية غير طبيعية.
- عمليات التواصل مع الأنترنت تعتمد على الأوقات المتأخرة من الليل مما يؤثر على نشاطهم اليومي أثناء فترات الصباح، وهي فترة الذروة في العطاء والإجتهاد عند الأطفال.
- 12- التكلفة المادية المترتبة على التواصل مع الأنترنت، وذلك بضرورة توافر جهاز حاسوب وخط هاتفي 1 أرضي، مما يؤثر سلباً على ظروف الأسرة الاقتصادية.
- كما يبدأ الانحراف في استغلال الطفل للمعلومات عبر الأنترنت وطريقة الاستفادة من هذه الأخيرة، حيث عادة ما يفضل استنساخ المعلومة دون التمييز فيها، ولا حتى فهمها واستغلال ذلك في مجال التعليمي والمدرسة التي تمر على الظاهرة مرور الكرام، فيشب الطفل فاقداً للسمات البحث وسطحياً في ثقافته ومعارفه وأكثر من ذلك، يزيد اعتماده على ما تقدمه الأنترنت من مضامين جاهزة لا يعرف منها سوى طريقة الوصول إليها عبر النص المتشعب، فيصبح باحثاً آلياً لا باحثاً منهجياً.
- ولا أقصد من خلال إبراز هذه الحقائق التقليل من فوائد الشبكة، أو تعظيم سلبياتها على حساب إيجابياتها، لكن - كما سبق الإشارة إليه - المشكل ليس في الشبكة، بقدر ما هو في طريقة التعامل مع هذه الأخيرة، فالدول المتقدمة تتابع الطفل في كل مراحل العمرية وتوجهه بشكل دقيق ليجيد انتقاء المعلومات المفيدة من الأنترنت، وليكون مؤهلاً لمواجهة أية مضامين غير مرغوبة قد يتعرض لها. غير أن واقع الطفل العربي عامة والجزائري خاصة يختلف عن وضعية الطفل في الدول المتقدمة، فهو

يواجه عددا لا متناهيا من المعلومات على اختلاف طبيعتها وفحواها، وفي المقابل لا يحضى بأية حماية في مواجهة المضامين الثقافية، 2 فتتقلب هذه الأخيرة من نعمة يستفيد منها إلى نقمة يكون الطفل أول ضحاياها.

ويرى بعض الباحثين أن الأنترنت من خلال المعارف الواسعة التي تقدمها تحمل وجها آخر خاصة بالنسبة للطفل، فهي بالقدر الذي تبدو عليه مساهمة في تطوير معارفه وقدراته البحثية، تساهم بشكل كبير في قتل عبقريته، من خلال استسلامه للكم الهائل من المعلومات .

فهذا الأخير يجد نفسه في حالة إحباط ليس بسبب نقص المعلومات، لكن لتوفرها وكمها الهائل، فبدأ بنسخ ما تمليه عليه الشبكة، وهو في ذلك يجمع غالبا آراء ومعلومات متناقضة، وأحيانا أخرى يمزج بين لب بحثه ومعلومات لا علاقة لها بذلك، لأن الطفل المبحر لوحده عبر فردوس المعارف في الشبكة، يسير وفق كلمات مفتاحية، لتسهيل فرز المعطيات الهائل، وهو بهذه الكلمات المفتاحية، يفتح على نفسه أيضا آلاف المعلومات التي تحمل نفس المفتاح دون أن تكون هي المقصودة في حد ذاتها، فيشب على هذا المنوال إلى أن يصبح فكره آليا فيبنى منهجية نسخ المعلومات دون فهمها أو نقدها، وتصبح القدرة الطبيعية للطفل المستخدم للشبكة المعلوماتية والعالم الافتراضي دون موجه عارف بخفاياها، على التمييز مخذرة، فيكون أميل إلى الاعتماد على الشبكة ورسائلها في الكثير من وظائفه الفكرية، فيسمح بأذنيها بدل أذنيه ويرى بعيونها بدل 1 عينيه ويفكر بعقلها بدل عقله. (ليكوفان، 2009) ، (بعلي، 2006) ، (خوالدة، قزاقزة، القادري، 2006)

خلاصة الموضوع:

في هذا الفصل وجهنا تركيزنا ع الطفل وكيف يمكن الألعاب وغيرها من الوسائل المختلفة في التأثير عليه وكيف يمكن لأولياء الامور التصرف اتجاه أطفالهم والخطوات التي يجب عليهم اتخاذها حيال موضوع الإنترنت وما يقدمه من الكم الهائل من المعلومات وأيضا قمنا بتوضيح العلاقة بين الطفل وهذه الوسائل جعل الطفل كفرد فعال في المجتمع والواقع الافتراضي، فمزجت بين التكنولوجيا الرقمية وتكنولوجيا المعلومات للاتصال والإعلام، مما جعل من الطفل فردا يستغل هذه التكنولوجيات الحديثة ويقضي معظم وقته معها.

الفصل الثالث

النتائج

تمهيد:

يتناول هذا الفصل مجالين وهما :

المجال الأول تناول وصف البيانات الديموغرافية الأسئلة ومتغيرات البحث، حيث تم توزيع أفراد العينة حسب الجنس، والتخصص، والسن، وذلك باستخدام جدول التوزيع التكراري والنسب المئوية .

المجال الثاني تناول عرض نتائج الأسئلة وتفسيرها باختلاف متغيرات البحث .

وقد جاءت النتائج كما يلي :

المجال الأول: وصف البيانات الديموغرافية لأسئلة ومتغيرات البحث :

جدول رقم (1)

يبين توزيع أفراد العينة حسب الجنس

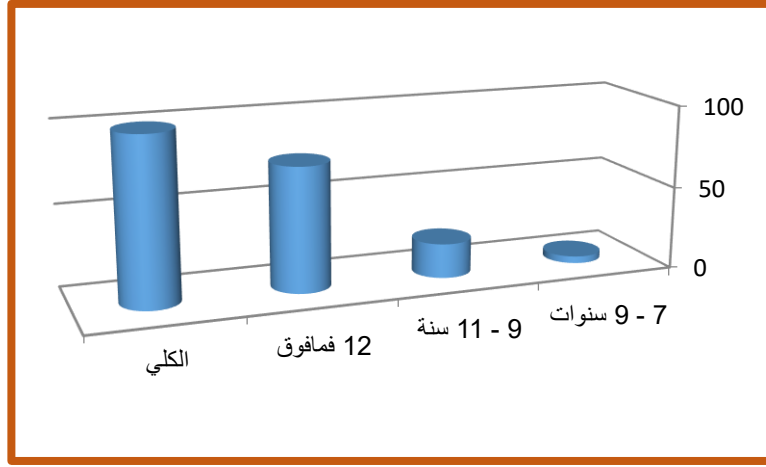
الجنس	التكرار	النسبة المئوية	%
ذكور	15	62.5	%30
إناث	9	37.5	%18
الكلي	24	%100.0	%100



يتضح من خلال الجدول رقم (1) توزيع المبحوثين حسب الجنس فنجد أن معظم المبحوثين كانوا من (الذكور) وبنسبة (62.5%)، مقابل (37.5%) من (الإناث) .

جدول رقم (2)
يبين توزيع أفراد العينة حسب السن

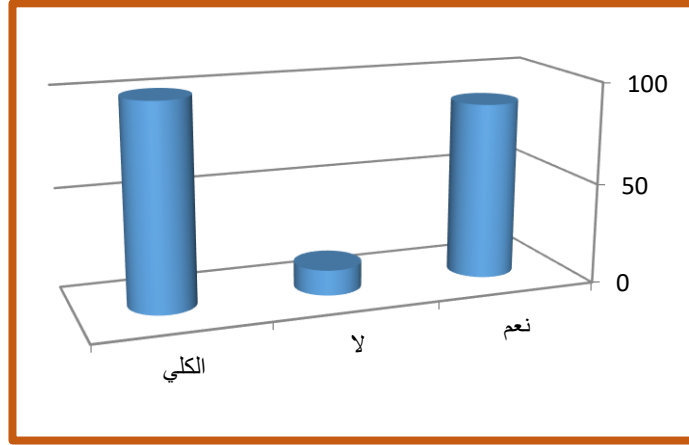
السن	التكرار	النسبة المئوية	%
7 - 9 سنوات	1	4.2	2 %
9 - 11 سنة	5	20.8	10 %
12 فما فوق	18	75.0	36 %
الكلي	24	100.0 %	100 %



يتضح من الجدول رقم (2) توزيع المبحوثين حسب السن وأن أعلى نسبة كانت للمبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين (فما فوق) وبنسبة (75.0%)، يليها المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين (9 - 11 سنة) وبنسبة (20.8%)، بينما أقل نسبة سجلت للمبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين (7 - 9 سنوات) وبنسبة (2.4%) .

جدول رقم (3)
يبين هل تستخدم الانترنت؟

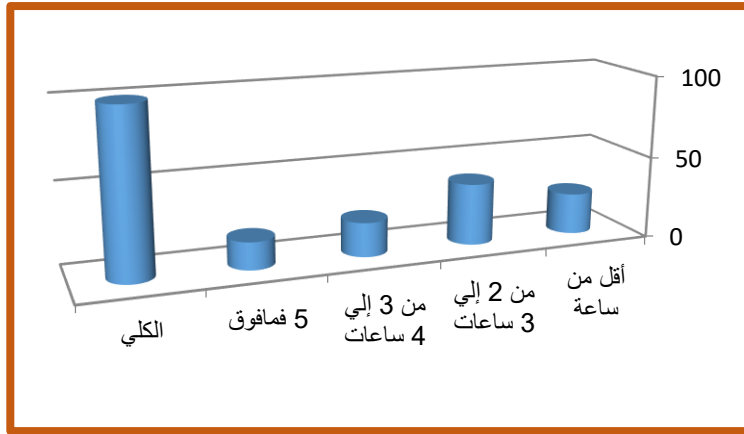
%	النسبة المئوية	التكرار	هل تستخدم الانترنت؟
42%	87.5	21	نعم
6%	12.5	3	لا
100%	100.0	24	الكلي



يتضح من الجدول رقم (3) توزيع المبحوثين حسب استخدامهم للانترنت وأن نسبة (87.5%) أكدوا بأنهم يستخدمون الانترنت، بينما (12.5%) أكدوا بأنهم لا يستخدمون الانترنت .

جدول رقم (4)
كم عدد ساعات استخدامك للألعاب الالكترونية؟

%	النسبة المئوية	التكرار	كم عدد ساعات استخدامك للألعاب الالكترونية؟
12%	25.0	6	أقل من ساعة
18%	37.5	9	من 2 إلى 3 ساعات
10%	20.8	5	من 3 إلى 4 ساعات
8%	16.7	4	5 فما فوق
100%	100.0	24	الكلي

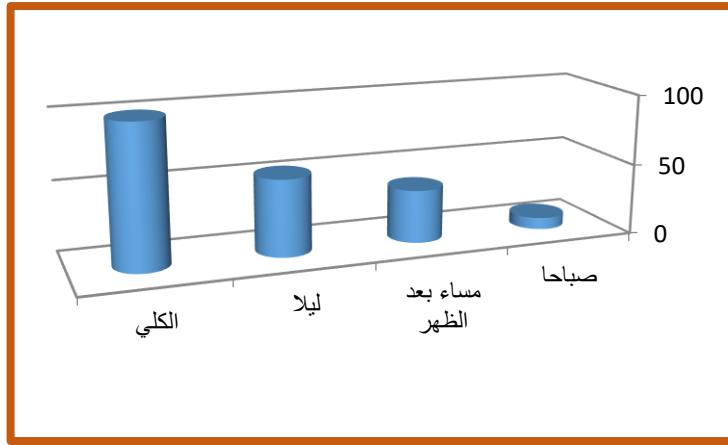


يتضح من الجدول رقم (4) توزيع المبحوثين حسب ساعات استخدامهم للألعاب الإلكترونية، وأن نسبة (37.5%) أكدوا بأنهم يلعبون الألعاب الإلكترونية (من 2 إلى 3 ساعات)، ويلعبها المبحوثين اللذين يلعبون الألعاب الإلكترونية (أقل من ساعة) وبنسبة (25.0) ، ويلعبها المبحوثين اللذين يلعبون الألعاب الإلكترونية (من 3 إلى 4 ساعات) وبنسبة (20.8)، بينما أقل نسبة سجلت المبحوثين اللذين يلعبون الألعاب الإلكترونية من (5 فمافوق) وبنسبة (16.7) .

جدول رقم (5)

يبين ما هي أوقات استخدامك تطبيقات الوسائط المختلفة؟

%	النسبة المئوية	التكرار	ماهي أوقات استخدامك تطبيقات الوسائط المختلفة؟
4%	8.3	2	صباحا
18%	37.5	9	مساء بعد الظهر
26%	54.2	13	ليلا
100%	100.0	24	الكلي

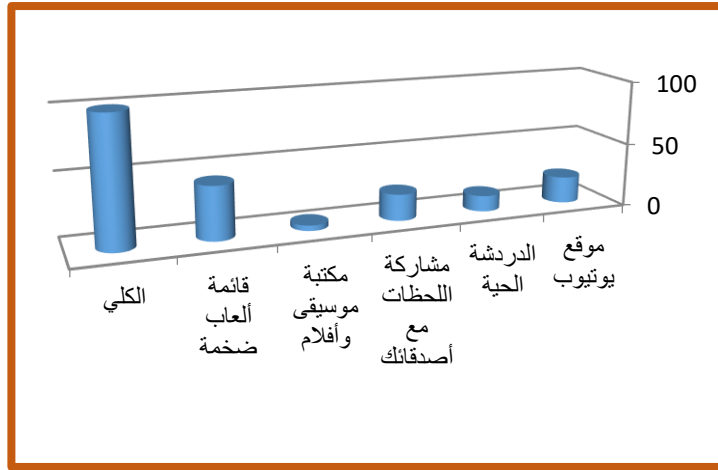


يتضح من الجدول رقم (5) توزيع المبحوثين حسب أوقات استخدامك تطبيقات الوسائط المختلفة، وكانت أعلى نسبة (54.2%) للمبحوثين الذين يستخدمون تطبيقات الوسائط المختلفة (ليلا)، يليها (37.5%) للمبحوثين الذين يستخدمون تطبيقات الوسائط المختلفة (مساء بعد الظهر)، بينما أقل نسبة (8.3%) للمبحوثين الذين يستخدمون تطبيقات الوسائط المختلفة (صباحا).

جدول رقم (6)

يبين ماهي المزايا التي تستخدمها عند تشغيلك الإنترنت لترفيهه؟

%	النسبة المئوية	التكرار	ماهي المزايا التي تستخدمها عند تشغيلك الإنترنت لترفيهه؟
10%	20.8	5	موقع يوتيوب
6%	12.5	3	الدرشة الحية
10%	20.8	5	مشاركة اللحظات مع أصدقائك
2%	4.2	1	مكتبة موسيقى وأفلام
20%	41.7	10	قائمة ألعاب ضخمة
100%	100.0	24	الكلي

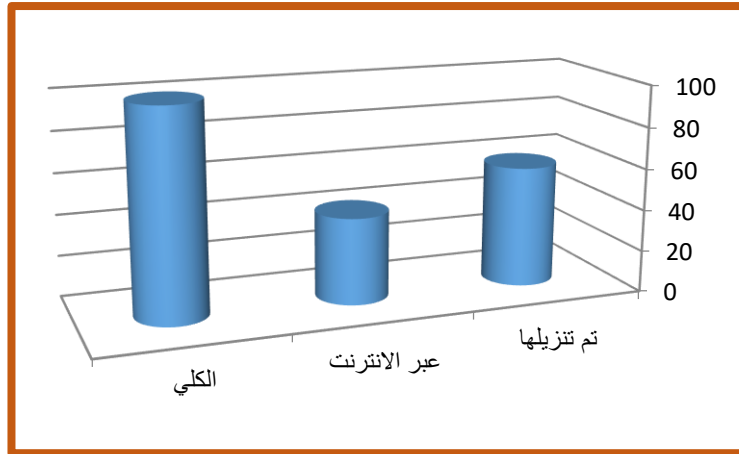


يتضح من الجدول رقم (6) توزيع المبحوثين حسب المزايا التي يستخدمها المبحوثين عند تشغيلهم للإنترنت، فكانت أعلى نسبة (41.7%) للمبحوثين الذين يستخدمون ميزة (قائمة ألعاب ضخمة) يليها فكانت أعلى للمبحوثين الذين يستخدمون ميزة (موقع يوتيوب و مشاركة اللحظات مع الأصدقاء) و بنسبة (20.8%) ، يليها (12.5%) للمبحوثين الذين يستخدمون ميزة (الدردشة الحية)، بينما أقل نسبة سجلت للمبحوثين الذين يستخدمون ميزة (مكتبة موسيقى وأفلام) و بنسبة (4.2%).

جدول رقم (7)

يبين إذا كنت تستخدم الألعاب الإلكترونية هل تستخدمها ك تطبيقات محملة أو عبر الإنترنت ؟

النسبة المئوية	التكرار	إذا كنت تستخدم الألعاب الإلكترونية هل تستخدمها ك تطبيقات محملة أو عبر الإنترنت ؟
58.3	14	تم تنزيلها
41.7	10	عبر الأنترنت
100.0	24	الكلي

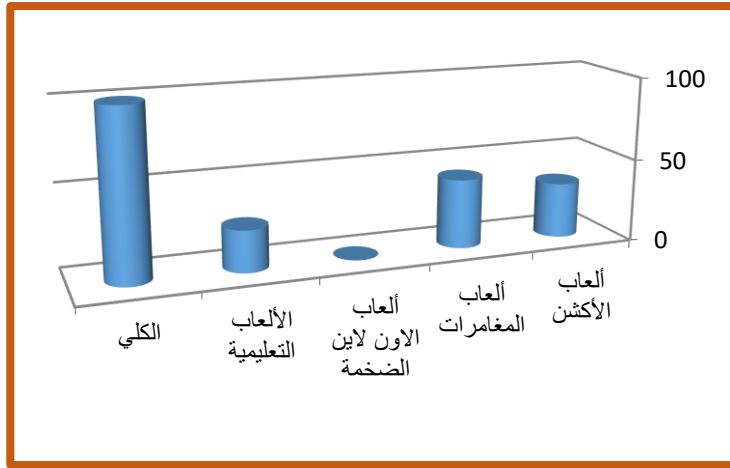


يتضح من الجدول رقم (7) توزيع المبحوثين حسب ما إذا كانوا يستخدمون الألعاب الالكترونية فهل يستخدمونها كتطبيقات محملة أو عبر الانترنت, وكانت أعلى نسبة للمبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية كتطبيقات (تم تنزيلها) ونسبة (58.3%)، يليها المبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية كتطبيقات (عبر الأنترنت) ونسبة (41.7%) .

جدول رقم (8)

يبين ما نوع الألعاب التي تستخدمها عبر الوسائط الالكترونية الحديثة ؟

%	النسبة المئوية	التكرار	ما نوع الألعاب التي تستخدمها عبر الوسائط الالكترونية الحديثة ؟
16%	33.3	8	ألعاب الأكشن
20%	41.7	10	ألعاب المغامرات
0%	00.0	0	ألعاب الاون لاين الضخمة
12%	25.0	6	الألعاب التعليمية
100%	100.0	24	الكلية

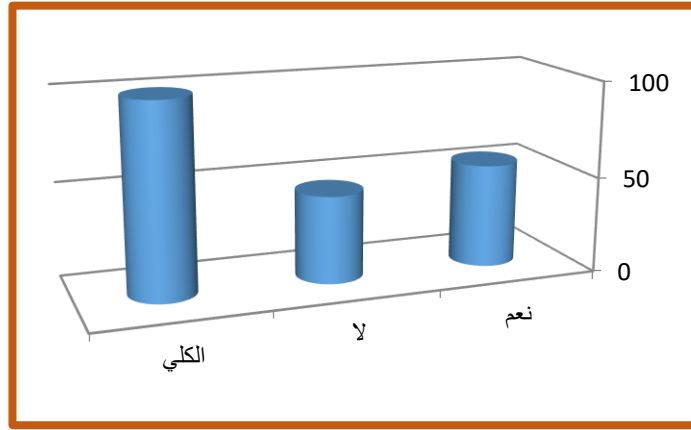


يتضح من الجدول رقم (8) توزيع المبحوثين حسب نوع الالعب التي تستخدمها عبر الوسائط الالكترونية الحديثة, فكانت أعلى نسبة (41.7%) للمبحوثين الذين يستخدمون ألعاب (المغامرات), يليها المبحوثين الذين يستخدمون ألعاب (الأكشن) وبنسبة (33.3%), ويليها المبحوثين الذين يستخدمون ألعاب (تعليمية) وبنسبة (25.0%), بينما (ألعاب الاون لاين الضخمة) لم تتال أي نسبة من المبحوثين .

جدول رقم (9)

يبين هل تؤثر تطبيقات الوسائط الالكترونية على سلوكياتك ؟

%	النسبة المئوية	التكرار	هل تؤثر تطبيقات الوسائط الالكترونية على سلوكياتك ؟
26%	54.2	13	نعم
22%	45.8	11	لا
100%	100.0	24	الكلي

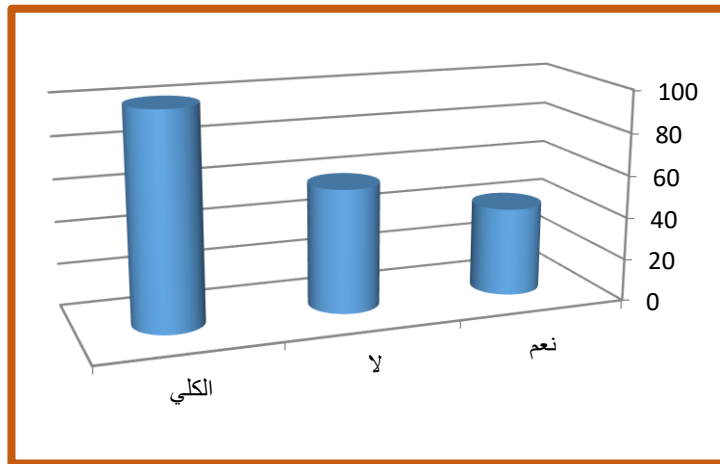


يتضح من الجدول رقم (9) توزيع المبحوثين حسب تأثير تطبيقات الوسائط الالكترونية على سلوكياتهم، فكانت أعلى نسبة (54.2%) للمبحوثين الذين أكدوا بأن تطبيقات الوسائط الالكترونية تؤثر على سلوكياتهم، بينما أقل نسبة سجلت للمبحوثين الذين لم يؤكدوا بأن تطبيقات الوسائط الالكترونية تؤثر على سلوكياتهم وبنسبة (45.8%).

جدول رقم (10)

يبين هل تؤثر الساعات التي تقضيها على الألعاب الالكترونية على تحصيلك العلمي؟

%	النسبة المئوية	التكرار	هل تؤثر الساعات التي تقضيها على الألعاب الالكترونية على تحصيلك العلمي؟
20%	41.7	10	نعم
28%	58.3	14	لا
100%	100.0	24	الكلي



يتضح من الجدول رقم (10) توزيع المبحوثين حسب تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل العلمي للمبحوثين، وكانت أعلى نسبة (58.3%) للمبحوثين الذين لم أكدوا بأن الالعاب الالكترونية تؤثر على تحصيلهم العلمي، يليها (41.7%) من المبحوثين الذين أكدوا بأن الالعاب الالكترونية تؤثر على تحصيلهم العلمي .

ثانياً: صدق الأداة :

صدق المقارنة الطرفية (التمييزي):

تم التحقق من صدق المقارنة الطرفية (التمييزي) وذلك على أسئلة الاستبيان ككل، حيث تم المقارنة بين المجموعتين العليا والدنيا من العينة الاستطلاعية البالغ عددها (18) مفردة، وقد تم التعامل مع المجموعتين ذلك باختيار أعلى (50%) وأدنى (50%) من العينة الاستطلاعية فكان عدد كل مجموعة (9) مفردات ، وللمقارنة بين المجموعتين تم استخدام اختبار (ت) فكانت النتائج وفق الجدول التالي:

جدول رقم (11)

يبين اختبار(ت) للمقارنة بين المجموعتين العليا والدنيا على استبيان الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة

الاستنتاج	مستوى الدلالة	ت	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	ن	المجموعة	الاستبيان
دالة	0.92	0.09	2.48	15.78	9	العليا	الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة
			2.42	15.89	9	الدنيا	

يتضح من الجدول السابق بأنه لا توجد فروق بين أفراد المجموعة العليا والدنيا، وهذه الفروق لصالح المجموعة الدنيا، حيث تصل قيمة (ت) على استبيان الالعاب الالكترونية (0.09)، وعند مستوى دلالة (0.92) وهو أكبر من مستوى الدلالة المعتمد بالبرنامج الاحصائي (spss) وهو (0.05)، وبالتالي فإن الاستبيان ميز بين المجموعتين العليا والدنيا، وبهذا يعتبر الاستبيان صادقاً من حيث المقارنة الطرفية .

ثالثاً: ثبات الأداة :

للتحقق من ثبات الاستبيان تم استخدام (معامل ألفا كورنباخ، وطريقة التجزئة النصفية) فكانت النتائج وفق الجدول التالي :

جدول رقم (12)

يبين معامل الثبات لاستبيان مصداقية الأخبار

قيمة التجزئة النصفية	قيمة ألفا كورنباخ	الاستبيان
0.46	0.16	الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة

يتضح من خلال الجدول السابق إن قيمة الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة لإفراد العينة مقبولة ومناسبة للثبات، وبذلك يعتبر الاستبيان ثابتاً . وبعد التحقق من صدق وثبات الاستبيان، يمكننا القول بأنه صالحاً للتطبيق على عينة البحث .

رابعاً : الأساليب الإحصائية المستخدمة في البحث :

- جدول التوزيع التكراري لاستخراج النسبة المئوية لإسئلة ومتغيرات البحث .
- المتوسط الحسابي للكشف عن استبيان الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل وأثرها على التحصيل العلمي والسلوكي .
- الانحراف المعياري لمعرفة ما إذا كان هناك تجانس في استجابات أفراد العينة، فإذا كانت قيم الانحراف صغيرة دل ذلك على زيادة التجانس .
- اختبار (ت) وذلك لدلالة على الفروق بين متوسط المجموعتين .
- الانحراف المعياري لمعرفة ما إذا كان هناك تجانس في استجابات أفراد العينة، فإذا كانت قيم الانحراف صغيرة دل ذلك على زيادة التجانس .
- لإيجاد معامل ثبات الاستبيان تم استخدام معامل ألفا كورنباخ ومعادلة جثمان للتجزئة النصفية .

المجال الثاني : عرض نتائج الأسئلة وتفسيرها باختلاف متغيرات البحث :

جدول رقم (13)

يبين المتوسط الحسابي و الانحراف المعياري لاستجابات المبحوثين باختلاف متغير الجنس

التساؤل	الجنس	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة	الاستنتاج
ماهي أكثر المواقع التي يستخدمها الطفل لتنزيل الألعاب الإلكترونية؟	ذكور	15	3.00	1.69	1.31	0.20	غير دالة
	الإناث	9	3.89	1.45			
معرفة الوقت المفضل للطفل للألعاب؟	ذكور	15	2.53	0.64	0.71	0.48	غير دالة
	الإناث	9	2.33	0.70			
هل تؤثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الجانب النفسي أو العقلي أو كليهما للطفل؟	ذكور	15	1.47	0.51	1.50	0.14	غير دالة
	الإناث	9	1.78	0.44			
ما أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل؟	ذكور	15	1.40	0.50	0.71	0.48	غير دالة
	الإناث	9	1.56	0.52			
الكلية	ذكور	15	15.47	2.58	0.92	0.36	غير دالة
	الإناث	9	16.44	2.35			

يتضح من خلال الجدول السابق بأنه لا توجد فروق ذات دلالة احصائية فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل وأثرها على التحصيل العلمي والسلوكي باختلاف متغير الجنس، حيث تصل قيمة (ت) (0.92)، وبمستوى

دلالة (0.36)، وهي أكبر من (0.05) مستوى الدلالة المعتمد بالبرنامج الاحصائي (spss) للعلوم النفسية والتربوية .

جدول رقم (14)

يبين المتوسط الحسابي و الانحراف المعياري لاستجابات المبحوثين باختلاف متغير السن

التساؤل	السن	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ف	مستوى الدلالة	الاستنتاج
ماهي أكثر المواقع التي يستخدمها الطفل لتتزيل الألعاب الإلكترونية؟	9-سنوات 7	1	5.00	0.00	0.52	0.59	غير دالة
	11-سنة 9	5	3.20	2.04			
	12 فما فوق	18	3.28	1.56			
معرفة الوقت المفضل للطفل للألعاب؟	9-سنوات 7	1	2.00	0.00	0.34	0.71	غير دالة
	11-سنة 9	5	2.60	0.54			
	12 فما فوق	18	2.44	0.70			
هل تؤثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الجانب النفسي أو العقلي أو كليهما للطفل؟	9-سنوات 7	1	1.00	0.00	1.27	0.29	غير دالة
	11-سنة 9	5	1.40	0.44			
	12 فما فوق	18	1.67	0.51			
ما أثر الألعاب الإلكترونية	9-سنوات 7	1	1.00	0.00	1.42	0.26	غير دالة

			2.16	1.20	5	11-9 سنة	على سلوك الطفل؟
			2.56	1.56	18	12 فما فوق	
غير دالة	0.37	1.04	0.00	13.00	1	9-7 سنوات	الكلية
			2.16	16.80	5	11-9 سنة	
			2.56	15.72	18	12 فما فوق	

يتضح من خلال الجدول السابق بأنه لا توجد فروق ذات دلالة احصائية فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل وأثرها على التحصيل العلمي والسلوكي بإختلاف متغير السن، حيث تصل قيمة (ت) (1.04)، وبمستوى دلالة (0.37)، وهي أكبر من (0.05) مستوى الدلالة المعتمد بالبرنامج الاحصائي (spss) للعلوم النفسية والتربوية .

المراجع

- 1- بشير نمروود ، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمرسين ذكور (12- 15 سنة).
2- القطاع العام- دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رابيس- الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم القطاع العام- دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رابيس- الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008 ،ص35.
- 3- السعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البلدية، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2005-2006 ، ص30.
- 4- جميل صليبا، المعجم الفلسفي، ط1، الشبكة العالمية للكتاب، بيروت 1994، ص226.
- 5- جبران مسعود الرائد معجم الفبائي في اللغة و الإعلام، ط1، دار العلم للملايين بيروت، 2003، ص746.
- 6- مجد هاشم الهاشمي، تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري، مدخل إلى الاتصال وتقنياتها الحديثة، الطبعة الأولى، دار أسامة ، عمان، الأردن، 2004 ، ص226.
تربان، "رؤية مستقبلية" الأنترنت والصحافة الإلكترونية، ط1 ، الدار المصرية اللبنانية، 2008 ، ص27-29.
- 7- يسمينة حناش، إعلام العولمة وانعكاساتها على الثقافة العربية الإسلامية، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2007 ، ص78.

- 8- شفيق ليكوفان، الأثر السوسيو ثقافي للإنترنت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدراسة 2009 ،
- 9- رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، 2008-2009 ،ص57.
- 10- أحمد بعلي، الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد، دار الهدى، الأردن، 2006 ،ص72.
- 11- باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ، وسائل الإعلام والطفولة، الطبعة الثانية، دار الجريز، عمان، الأردن، 2006 ،ص2.
- 12- الاتصال ونظرية المعاصرة ، د. حسن عماد مكاوي، د. ليلى حسين السيد، الدرا المصرية اللبنانية.

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة سبها كلية الآداب

قسم الاعلام

استبيان البحث

عزيزي ولي أمر الطالب/ة نحن بصدد إجراء دراسة حول (الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل واثرها على التحصيل العلمي والسلوكي) لذا نرجو منكم الإجابة على أسئلة هذا الاستبيان بكل صدق و أمانه وذلك لاختيار الإجابة في أماكن المناسب كما نعلمك عزيزي/ة انه ليست هنالك إجابة صحيحة وأخرى خاطئة فهي عملية صدر الآراء واجباتك المقدمة مجرد رأي و الغرض منه خدمة بحث العلمي وشكرا

أولا البيانات الأولية:

- 1-الجنس: ذكر أنثى
- 2-مرحلة الدراسة الفصل.....
- 3-السن:
- 7سنوات الى 9 سنوات من 9 سنوات إلى 11 سنة 12 فما فوق

ثانياً: البيانات الخاصة بتأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط المختلفة على الطفل:

- 1- هل تستخدم الإنترنت ؟
نعم لا
- 2- كم عدد ساعات استخدامك للألعاب الالكترونية؟
أقل من ساعة من 2 إلى 3 ساعات
من 3 إلى 4 ساعات 5 فما فوق

3- ماهي أوقات استخدامك تطبيقات الوسائط المختلفة؟

صباحاً مساءً بعد الظهر ليلاً

4- ماهي المزايا التي تستخدمها عند تشغيلك الإنترنت لترفيهه؟

موقع يوتيوب الدردشة الحية
مشاركة اللحظات مع أصدقائك مكتبة موسيقى وأفلام
قائمة ألعاب ضخمة

5- إذا كنت تستخدم الألعاب الإلكترونية هل تستخدمها ك تطبيقات محملة أو

عبر الإنترنت؟

تم تنزيلها عبر الأنترنت

6- ما نوع الألعاب التي تستخدمها عبر الوسائط الإلكترونية الحديثة؟

ألعاب الأكشن ألعاب المغامرات
ألعاب الالون لاین الضخمة الألعاب التعليمية

7- هل تؤثر تطبيقات الوسائط الإلكترونية على سلوكياتك؟

نعم لا

8- هل تؤثر ساعات التي تقضيها على الألعاب الإلكترونية على تحصيلك العلمي؟

نعم لا