المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364 -396)
م.م فاتن جواد كاظم

الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل

دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية

Digital Games and Their Role in Shaping Children's Behavior

A Field Social Study in the City of Diwaniyah

م.م فاتن جواد كاظم المديرية العامة للتربية في محافظة الديوانية / متوسطة الحكيم للبنين – العراق

تاريخ الإرسال: 2026/02/24	تاريخ القبول: 06/ 03/ 2026	تاريخ النشر: 14 / 05 / 2026

الملخص

تكمن مشكلة البحث في التساؤل الآتي: ما مدى تأثير الألعاب الرقمية في تشكل سلوكيات الأطفال؟ بناءً على هذا التساؤل وغيره، وترتكز أهمية البحث على أن الألعاب الرقمية(الإلكترونية) تعد من الظواهر الاجتماعية المنتشرة في الآونة الأخيرة التي أخذت نطاق واسع لدى الصغار واضحت تؤثر على سلوكه. وتحقيقًا لهذه الأهمية هدف البحث الحالي إلى تحديد أنواع الألعاب الرقمية ودواع ممارسة وتجربة الطفل لها، فضلًا عن معرفة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الرقمية في تشكيل سلوكيات الصغير. وبناءً على هذه الأهداف وغيرها تم توزيع استمارة إلكترونية على عينة عشوائية بسيطة بلغت عددها (500) أسر من جميع مناطق مركز مدينة الديوانية، واعتمدت الباحثة على المنهج المسح الاجتماعي الوصفي في تحديد ومعالجة متغيرات البحث، فضلًا عن اعتمادها على عددًا من أدوات جمع المعلومات مثل الاستبانة، والمقابلة، والملاحظة، ولغرض تحليل استجابات العينة استعملت الباحثة عددًا من الوسائل الإحصائية مثل النسبة المئوية، ومعامل ارتباط بيرسون، ومعامل اختبار كاي، وقد نفذ التحليل الإحصائي على الحاسبة الإلكترونية باستعمال التطبيق الإحصائي (SPSS.va.27.1)، وتطبيق (Excel). وتوصل البحث إلى نتائج متعدد أهمها كالآتي:

1. إن نسبة (64%) من المبحوثين أجابوا بسبب "التسلية والترفيه"، فيما أجاب (23%) منهم بسبب "التواصل مع الآخرين"، في حين أجاب (7%) بسبب "شغل وقت الفراغ"، بينما أجاب (6%) بسبب "تنمية بعض المهارات".
2. إن نسبة (44%) من المبحوثين أجابوا أن الطفل "ليس لديه وقت محدد" للعب، في حين أجاب (27%) أن الطفل يفضل اللعب في وقت "الليل"، بينما أجاب (19%) أن الطفل يفضل اللعب في وقت "المساء"، وأن نسبة (10%) أجابوا أن الطفل يفضل اللعب في وقت "الصباح".
3. إن نسبة (59%) من المبحوثين أجابوا أن "الوالدين" يقوما بتحميل الألعاب للطفل، بينما أجاب (26%) الأطفال يحملون الألعاب بأنفسهم، وأجاب (15%) بأن "الأخوة" يحملون الألعاب.
4. إن نسبة (58%) من المبحوثين أجابوا "نعم" أن للألعاب الإلكترونية أثر على الطفل، فيما أجاب (31%) أن للألعاب الإلكترونية أثر بسيط "إلى حد ما" على الطفل، في حين أجاب (11%) أن الألعاب الإلكترونية "لا" تترك أي أثر على الطفل.
5. إن (47%) من المبحوثين أجابوا "نعم" أن الألعاب الرقمية تؤثر على طريقة تفكير الطفل، وأن (39%) أجابوا "إلى حد ما" تؤثر الألعاب الرقمية على طريقة تفكير الطفل، في حين أشار (14%) أن الألعاب الرقمية "لا" تترك آثار على طريقة تفكير الطفل.

وخلص هذا البحث إلى مجموعة من التوصيات أبرزها:

1. إرشاد الأبناء عن مخاطر الألعاب الرقمية وسلبياتها.
2. عدم تحميل الألعاب الرقمية(الإلكترونية) بدون الخوض في تفاصيلها.
3. مشاركة الوالدين لأبنائهم في اللعب مع متابعة ألعابهم الرقمية لتجنب المحتوى المسيء للأخلاق والقيم المجتمعية.

وبناءً على هذه التوصيات وغيرها تقترح الباحثة ما يلي:

1. إجراء دراسات ميدانية لقياس العلاقة بين مدة استخدام الألعاب الرقمية ومستوى التحصيل الدراسي والانتباه لدى الأطفال في المراحل الدراسية المختلفة.
2. إجراء دراسات مقارنة بين الأطفال في البيئات الحضرية والريفية لبيان الفروق في تأثير الألعاب الرقمية تبعًا لاختلاف البيئة الاجتماعية والثقافية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الرقمية، الدور، السلوك، الطفل، الأسرة العراقية.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026

الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364 -396)

م.م فاتن جواد كاظم

Abstract

The research problem lies in the following question: To what extent do digital games influence children's behavior? Based on this question and others, the importance of the research lies in the fact that digital (electronic) games are a recently widespread social phenomenon that has taken on a widespread impact among children and has clearly affected their behavior. To achieve this importance, the current research aims to identify the types of digital games and the reasons why children practice and experience them, as well as to understand the positive and negative effects of digital games on shaping children's behavior. Based on these and other objectives, an electronic questionnaire was distributed to a simple random sample of (500) families from all areas of the Diwaniyah city center. The researcher relied on the descriptive social survey method to define and address research variables, in addition to relying on a number of information collection tools such as questionnaires, interviews, and observation. To analyze the sample responses, the researcher used a number of statistical methods such as percentages, Pearson's correlation coefficient, and the Chi-square test coefficient. The statistical analysis was carried out on an electronic computer using the statistical application (SPSS.va.27.1) and the Excel application.

The research reached several results, the most important of which are as follows:

1. (65%) of the respondents responded for "entertainment and entertainment," while (23%) responded for "communicating with others," while (7%) responded for "filling free time," and (6%) responded for "developing some skills."
2. (44%) of respondents answered that children "don't have a specific time" to play, while (27%) answered that children prefer to play at night, (19%) answered that children prefer to play in the evening, and (10%) answered that children prefer to play in the morning.
3. (59)%of respondents answered that parents download games for children, while (26%) of children download the games themselves, and 15% answered that siblings download the games.
4. (58 %) of respondents answered "yes" that video games have an impact on children, while (31%) answered that video games have a "somewhat" minor impact on children, while (11%) answered that video games have no impact at all.
5. (47%) of respondents answered "yes" that digital games affect children's thinking, (39%) answered "to some extent" that digital games affect children's thinking, while (14%) indicated that digital games "do not" affect children's thinking.

This research concluded with a set of recommendations, the most prominent of which are:

1. Guide children about the dangers and negatives of digital games.
2. Avoid downloading digital (electronic) games without delving into their details.
3. Encourage parents to play with their children and monitor their digital games to avoid content that offends morals and societal values.

Based on these and other recommendations, the researcher proposes the following:

1. Conduct field studies to measure the relationship between the duration of digital game use and the level of academic achievement and attention among children at different educational levels.
2. Conduct comparative studies between children in urban and rural environments to demonstrate differences in the impact of digital games based on differences in social and cultural environments.

Keywords: Digital games, role, behavior, child, Iraqi family.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

المقدمة

شوهد مؤخراً تكيفاً وتحول جذري لمواكبة هذه التغيرات، ومع هذا الازدهار الذي غزى كافة الأوجه في العالم، فقد تأثرت عملية اللعب إذ تحولت أيضًا إلى نمط الكتروني بل يمكن القول أن الألعاب الرقمية هي جزءاً من الثقافة الحديثة، وأصبحت حدث واقعي في المجتمع.

كما تعد عاملا من عوامل التنشئة الاجتماعية لما لها من تأثير مباشر على أخلاق الأطفال وطباعهم ومواقفهم وآدابهم، ومع تباين هذه الألعاب وانتشارها تمكنت من جذب انتباههم حيث يقضون معظم أوقاتهم في ممارستها مما يكون له تأثير كبير على تفكيرهم، بالأخص عندما ظهر الأنترنيت الذي أتاح لهم الاطلاع على كل ما هو جديد في هذا المجال، لهذا أضحت تؤثر بشكل كبير وواسع في حياة الصغير في مختلف بقاع الأرض ومن بينهم المجتمع العراقي.

فاللعب عبارة عن مجهود عضلي وفكري له أهمية قيمية وتعليمية في حياة الناشئ عموماً وفي بناء وتنمية شخصيته خصوصاً، كما لا يمكن أعدم الاعتراف بأهميته في اكتساب العلم والمعرفة في المرحلة التعليمية، علاوة على ذلك تأثيره الشامل في النضوج. فإقبال الوليد على ممارسة الألعاب الإلكترونية سوف يترك فيهم عدة آثار سواء سلبية أم إيجابية، لاسيما انهم في حقبة عمرية حساسة يجب مرافقتهم ومتابعتهم، لأنها بإمكانها أن تلبي حاجاتهم كالتسلية والفرح لكن في نفس الوقت يمكن أن تترك لهم أثار سلبية تحديدا اذا دخلوا مرحلة الإدمان عليها.

لذا جاءت فكرة هذا البحث للإلمام ببعض جوانب ظاهرة الألعاب الرقمية التي يجربها الأطفال ومدى انعكاساتها الصحية والاجتماعية والتربوية والثقافية على شخصياتهم وطبيعتهم ومزاجهم.

ولتحقيق هذا الهدف قسمنا دراستنا إلى بابين: الباب الأول (الجانب النظري)، احتوى المبحث الأول على مشكلة البحث، أهمية البحث، أهداف البحث وتحديد المفاهيم والمصطلحات العلمية الخاصة بالبحث، في حين احتوى المبحث الثاني: أنواع الألعاب الرقمية والأسباب التي تدفع إلى ممارستها، كذلك تناول إيجابيات وسلبيات الألعاب الرقمية وكيفية الوقاية من مخاطرها. أما الباب الثاني (الجانب الميداني) ضم المبحث الثالث، أولاً: (منهجية البحث وإجراءاته)،ثانياً:(تحليل وتبويب البيانات العامة للمبحوثين)،ثالثاً:(عرض النتائج و التوصيات)، وفي ختام البحث قائمة بالمصادر.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

الباب الأول: الجانب النظري

المبحث الأول : العناصر الرئيسية للبحث

أولاً: مشكلة البحث :

تعد التكنولوجيا من أبرز مواصفات العصر المعاصر، فقد باتت ملازمة لكافة مجالات الحياة، كما لا يمكن الاستغناء عنها إذ وصلت إلى قمتها. فمن خلال انتشارها الكبير فرض العمل بها لدى كل شرائح المجتمع ومن ضمنهم النشء الذي يمثلون العنصر الهام الذي يبنى عليه كيان أي مجتمع، حيث ينبغي أن يتلقوا ما يستحقونه من عناية مادية ومعنوية لسد حاجاتهم في مرحلة النمو، يتعاملون اليوم العديد من المخاوف والمخاطر التي تزداد انتشارا يوما بعد يوم خاصة فيما يتعلق بضمان نموهم الذهني والعاطفي والجسدي، بهدف بناء شخصية وطبيعة متزنة وواعية تمكنه من المشاركة الفعالة مع غيره من الأقران. ولعل من أوائل المؤسسات الاجتماعية التي يقع على عاتقها هذا الدور هي الأسرة كونها الخلية المختصة عن عمليات التنشئة الاجتماعية، فيتعلم الصغار متنوع المهارات والمعارف التي تؤهله فيما بعد لاكتساب القيم الإيجابية التي تمكنه من الاستقرار النفسي والاجتماعي. فالأسرة العراقية اليوم تجد نفسها أمام اكتساح الأجهزة الرقمية فضائها، وبالتالي يؤثر على التربية الاجتماعية، فيتعلم صغير قيماً مضادة لما تفرضه الأسرة. لذا انتشار هذه الألعاب في مجتمعنا بشكل واسع ودخوله معظم منازلنا هذه الهيمنة المخيفة اصبح الشغل الشاغل لأطفالنا، فقد حازت على عقولهم واهتماماتهم، من هنا تظهر مشكلة البحث انطلاقًا مما يحتويه عالم الألعاب الرقمية، ومدى تأثيره في تشكيل سلوكيات الطفل؟ وكيف يمكن أن نصل إلى حقيقة وجوهر هذه الظاهرة والدافع الذي يكمن خلفها وكيفية الوقاية من مخاطرها.

ثانياً: أهمية البحث :

1. إن لكل موضوع علمي أهمية في مجال معين إذ يقدم إسهام جديدة للبحث العلمي، وتكمن أهميته في أن الألعاب الرقمية(الإلكترونية) تعد من الظواهر الاجتماعية المنتشرة في الآونة الأخيرة التي أخذت نطاق واسع لدى الصغار واضحت تؤثر على سلوكه.
2. يكتسب هذا البحث أهميته من أهمية الفئة التي نتصدى لمعالجة مشكلاتها وهم الأطفال حيث يعتبر هم الأساس الأول للمجتمع لذا له قيمة ومكانة كبيرة في العلوم الاجتماعية .
3. الحاجة الملحة لفهم الأثار الإيجابية والسلبية للألعاب الرقمية في سلوكيات الطفل.
4. أهمية البناء النفسي والاجتماعي للوليد وتأثير الألعاب الإلكترونية في ظل التطورات التكنولوجية الحديثة.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

5. توجيه نظر الأهل إلى واقع تأثير الألعاب الرقمية في تشكيل أفعال وتصرفات الطفل والتركيز على سلبياتها لتلافيها والابتعاد عنها وإرشادهم في كيفية متابعة أبنائهم أثناء اللعب.

ثالثاً: أهداف البحث :

يهدف البحث للتعرف على ما يأتي:-

1. تحديد أنواع الألعاب الرقمية ودوافع ممارسة وتجربة الطفل لها.
2. التعرف على الأثار الإيجابية والسلبية للألعاب الرقمية في تشكيل سلوكيات الصغير.
3. وضع مجموعة من التوصيات لتحديد الألعاب الإلكترونية ومدى وقعها على سلوك الطفل.

رابعاً: تحديد المفاهيم والمصطلحات

1. الألعاب الإلكترونية

الألعاب لغة: لعب - يلعب ، لعبا ولعبا ولعبا وتلعابا، لعب: مزح. لعب بالشيء: اتخذه لعبة. لعب في الأمر: استخف به "لعب في الضمير". لعب : فعل فعلا لا ينفعه. لعبت الريح بالدار: تسلطت عليها. لعب على آلة الطرب: عزف عليها[1].

أما اصطلاحاً: فهو حياة الطفل والوسيلة التي يدرك من خلالها العالم من حولهُ[2]. فالألعاب الإلكترونية هي نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، وألعاب الكومبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية[3].

وفي ضوء التعاريف أعلاه يمكن وضع تعريف إجرائي لها: فهي جميع الألعاب المتواجدة على هيئات رقمية تشتمل بعداً تفاعلياً ومشاهد ولقطات في حالة حركة.

(1) جبران مسعود، معجم الرائد، ط7، دار العلم للملايين ، لبنان ، 1992، ص691.
(2) كريستن ماكنتاير، أهمية اللعب للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، ترجمة : خالد العامري، دار الفاروق للنشر والتوزيع، مصر، 2004، ص11.
(3) مهرية خليدة وآخرون، تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ ، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست، المجلة العربية للتربية النوعية ،المجلد الرابع، العدد13، 2020،ص177.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

2. الدور

الدور لغة: دَوْر(مفرد): جمع أَدوار(لغير المصدر). مصدر دارَ /دارَ بـ/دارَ على طابق من المبنى "أقيم بالدور الثاني من هذا المبنى". مهمَّة ووظيفة " قام بدور رئيسيّ في المعركة"، دور الفعل في الجملة "قام بدور/ لعب دورًا: شارك بنصيب كبير"، شارك في عمل ما أو أثّرَ في شيء ما. "ترتيب الشَّخص بالنسبة للآخرين "خذ دورَك في الصَّفّ، - "هذا دورك في شرح القصيدة".الدَّور الأوّل: الامتحان الأوّل في المدارس، الدَّور الاجتماعيّ: السُّلوك المتوقَّع من الفرد في الجماعة، أو النَّمط الثَّقافيّ المحدِّد لسلوك الفرد الذي يشغل مكانةً معيّنة[1].

أما اصطلاحاً فهوالنهج الذي يؤدي به المرء السلوك المطلوب منه في موقف ما حسب المعايير المرسومة[2]. كما عرفه براون بانه المنصب الذي يحتله الشخص والذي يعين واجباته وحقوقه ألاجتماعية[3].

وفي ضوء التعاريف أعلاه يمكن أن نضع تعريفا إجرائيا له: بانه الطريقة التي يؤدي بها الفرد إنجاز ما طلب منه بواسطة مكانته الاجتماعية داخل مجتمع ما حسب نماذج معينة ومرسومة.

3. السلوك

السُّلوك لغة: سيرة الإنسان ومذهبه واتجاهه.يقال: فلان حسنُ السلوكِ، أو سيئ السلوك. والسُّلوكُ(في علم النفس): الاستجابة الكليّة التي يُبْدِيها كائنٌ حيٌّ إزاءَ أي موقفٍ يواجهه[4].

أما اصطلاحاً فهو ذلك التصرف الذي يظهره فرد ما إما لمنبه داخلي أو خارجي اتجاه ما يطرح من سلع وخدمات أو أفكار تعمل على إشباع حاجاته ورغباته حسب البيئات المختلفة للأفراد، والأسر، والمؤسسات العامة والخاصة[5]. كما هو أي فعل يستجيب به الكائن الحي برمته لظرف ما استجابة ظاهرة للعيان وتكون عضلية أو عقلية أو هما معا، وتترتب هذه على خبرة سابقة، وقد يستخدم لفظ السلوك للدلالة على هذه الاستجابة، وقد يكون السلوك فطريا وهو السلوك المشترك بين جميع أفراد النوع، أو يكون مكتسب وهو خاص بالشخص[6].

(1) احمد مختار عمر، معجم اللغة العربية المعاصرة، المجلد الأول، عالم الكتب، القاهرة، 2008، ص784.
(2) إسماعيل محمد الزيود، علم الاجتماع، دار الكنوز المعرفة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن،2010، ص127.
(3) Brown، A. R. Structure and function in primitive society، England: the press golcoe lions، 1952 ،p33.
(4) مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، مكتبة الشروق الدولية،ط4 ،2004، القاهرة، ص445.
(5) زهير عبد اللطيف عابد ، مبادئ الإعلان، دار اليازوري، عمان، الأردن، 2014، ص99.
(6) احمد زكي بدوي ،معجم مصطلحات الاجتماعية "إنجليزي- فرنسي- عربي"، مكتبة لبنان،بيروت،1987،ص37.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

فالتعريف الإجرائي للسلوك: هو نشاط يقوم به الفرد حيال أي موقف يواجهه ويعبر به عن دوافعه النفسية والاجتماعية.

4. الطفل

الطفل لغة: هو الصغير من كل شيء، فالصغير من الناس أو الدواب طفل، والصغير من السحاب طفل، والليل في أوله طفل، والطفل الظلمة نفسها، وطفل تطفيلا حلقه التراب وطفل الكلام تطفيلا أي تدبره. واصل لفظ الطفل من الطفالة أي النعومة، فالوليد به طفالة ونعومة حتى قبل الطفل هو الوليد مادام رخصا أي ناعما، وكلمة طفل تطلق على الذكر والأنثى والفرد والجمع، والمصدر الطفولة[1].

أما اصطلاحاً فقد عرف قانون الطفل الصادر بقانون رقم 12لسنة 1996في مادته الثانية بأن الطفل كل من لم يبلغ ثماني عشرة سنة ميلادية كاملة، ويكون إثبات سن الطفل بموجب شهادة ميلاده أو بطاقة شخصية أو مستند رسمي آخر[2]. وعرفت اتفاقية حقوق الطفل التي أقرتها الجمعية العامة للأمم المتحدة سنة 1989 في المادة الأولى منها بقولها لأغراض هذه الاتفاقية يعني الطفل كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشرة من عمره مالم يبلغ سن الرشد قبل ذلك بموجب القانون المنطلق عليه[3].

فمن خلال التعاريف أعلاه يمكن وضع تعريف إجرائي: فهو كل ذكر وأنثى لم يتجاوز الثامنة عشرة من عمره، ويحتاجون إلى حماية ورعاية خاصة بسبب عدم نضجهم الجسدي والعقلي والاجتماعي.

(1) هلالي عبد اللاه أحمد، خالد محمد القاضي، حقوق الطفل في الشريعة الإسلامية والمواثيق الدولية والتشريعات الوطنية، دار الطلائع للنشر والتوزيع، القاهرة ، ٢٠٠٦ ص23.
(2) الشحات إبراهيم منصور، حقوق الطفل وآثارها بين الشريعة الإسلامية و القوانين الوضعية، دار الجامعة الجديد، الإسكندرية 2011، ص12.
(3) Ziba Vaghri، Gerison Lansdown، Monitoring State Compliance with the UN Convention on the Rights of the Child"Children's Well-Being: Indicators and Research"، CHIR، volume 25،2022،p407

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

المبحث الثاني: الاطار النظري

أولاً: أنواع الألعاب الرقمية

للألعاب الإلكترونية ثلاث أنواع وهي:

1. **ألعاب المتعة والإثارة:** تهدف إلى التسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في أوضاع وحالات، تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها، لتصبح معقدة وسريعة، وغالباً ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه. وتتميز بكونها مثيرة وتعمل على شد الانتباه لكثرة المواقف المتتالية فيها واستخدامها للصور والمثيرات الصوتية والبصرية كما إنها تساعد على تحسين المزاج[1].
2. **ألعاب الذكاء:** تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب التفكير للتعامل معها وتكمن إمكانياتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير معينة في وقت قصير[2].
3. **الألعاب التعليمية:** تهدف إلى التوازن بين المتعة واكتساب المعرفة ومهاراتها بطريقة سهلة للمستخدم[3].فهي نشاط أو مجموعة من الأنشطة التي يمارسها فرد أو مجموعة من الأفراد لتحقيق أهداف معينة[4].

ثانياً: الدوافع للممارسة الألعاب الرقمية

يرى (عبد الله الهدلق) أن من الأسباب التي تدعو لممارسة الألعاب الرقمية[5]هي:

1. جودة رسوم اللعبة.
2. الأسلوب القصصي الممتع.
3. كونها سلسلة (مواصلة) للعبة مفضلة تمت ممارستها من قبل.
4. طريقة التلفظ بالكلمات.

---

(1) سلام عبد الكريم شمس الدين، مخاطر الألعاب الرقمية على الأطفال، مجلة وميض الفكر، العدد 1، لبنان، بيروت، 2020، ص8.
(2) رفيدة بنت عدنان حامد الأنصاري، الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية ،العدد 1،المجلد 10، 2020، ص307.
(3) رفيدة بنت عدنان حامد الأنصاري، المصدر نفسه،ص308.
(4) زيد الهويدي ،الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، ط3، دار الكتاب الجامعي، مصر، 2012،ص27.
(5) عبد الله عبد العزيز الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها، شبكة الألوكة، الرياض، 2012، ص26.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

ثالثاً: إيجابيات الألعاب الرقمية

إن للألعاب الإلكترونية عدة إيجابيات منها:

1. تساعد في العملية التعليمية بشكل كبير[1].
2. تسهم الألعاب الإلكترونية في تحسين المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى الصغار مثل مهارة حل المشكلات.
3. تساعد في تقوية الملاحظة لدى الشخص وهو أمر مهم بالنسبة للأطفال[2].
4. يساعد الطفل على تصريف طاقته الزائدة ويحقق تكاملاً بين وظائف الجسم الحركية والانفعالية والعقلية[3].
5. أثارة روح التنافس لتحقيق الفوز على الأقران في منافسات الألعاب الإلكترونية[4].

رابعاً: الآثار السلبية للألعاب الرقمية:

إن للألعاب الرقمية عدة إيجابيات منها ما يلي:

1. **الأضرار نفسية اجتماعية:** وفق العديد من الدراسات فإن ممارسة الألعاب الرقمية كانت السبب في بعض الماسي، حيث ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب في العديد من المجتمعات والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الأعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة[5].
2. **الأضرار الصحية** :حيث أظهرت دراسة جديدة أن استخدام الوليد لهذه الألعاب لأكثر من ساعة يوميا يؤدي لزيادة خطر الإصابة بآلام الرسغ والأصبع خصوصاً بالنسبة لصغار السن.

(1) الحكيم فواز منصور الحكيم، سوسيولوجية الإعلام الجماهيري، أسامة للنشر والتوزيع والطباعة ،عمان، الأردن، بلا سنة نشر، ص99.
(2) ميساء بكوش، نهاد بن نخلة، تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل" دراسة ميدانية ببلديتي هيليوبوليسوبوعاتي محمود بولاية قالمة"، رسالة ماجستير منشورة،، جامعة8ماي1945-قالمة، الجزائر ،2022، ص60.
(3) هياء محمد عبد الله الخالدي، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، العدد السادس والأربعون ،السعودية ،2023، ص576.
(4) وبري احمد رامي، تأثير ألعاب الفيديو على الرغبة في ممارسة النشاط الرياضي لدى التلاميذ دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطات مدينة الوادي"، رسالة ماجستير، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر، 2019، ص15.
(5) دحسي سامية، رقام مروة، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ الثانوية "دراسة ميدانية بثانوية بثانوية بن طبولة عيسى-قالمة"، رسالة ماجستير، جامعة8ماي1945-قالمة،الجزائر،2024،ص37.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

3. **الأنانية والذاتية المفرطة:** بحيث يفعل الممارس أي شيء في سبيل الحصول على ما يريده خاصة فيما يتعلق بإشباع رغباته في ممارسة ألعابه[1].
4. **الأضرار الأكاديمية:** أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي، ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام الرسمي، ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، فمن سلبياته التي اثبتها الباحثون انه عندما يتعلق الطفل بهذه الألعاب يؤثرا سلباً على دراسته ونطاق تفكيره[2].
5. **التأثير على قيم الأيمان:** لقد أشارت بعض الدراسات إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية تحمل سلبيات وطقوس معادية للديانات وبالذات الدين الإسلامي، فهناك برامج وألعاب هدامة تروج لأفكار وألفاظ تتعارض مع عادات وتقاليد المجتمع، وتهدد الانتماء للوطن كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية مستوردة وان بعضها تدعوا إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية التي تفسد عقول الأطفال[3].

ومن جهة أخرى ممارسة هذه الألعاب قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها[4].

خامسًا: الوقاية من مخاطر الألعاب الرقمية

1. **على صعيد الأسرة:** بما أن الأسرة هي خط الدفاع الأول في حماية الأبناء من أثر الإدمان على الألعاب الإلكترونية فإذا ما اقتنى الأبناء الأجهزة الإلكترونية يتوجب على الآباء فحص محتوياتها والتحكم في عرضها وتنظيم جدول يحدد الأوقات التي يسمح فيها للأبناء باللعب[5].

(1) ليليا يسعد، وحيدة بوشبوط، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي "دراسة ميدانية على تلاميذ السنة الأولى متوسط- متوسطة بلهوان محمد بلدية زيامة منصورية-جيجل" رسالة ماجستير، جامعة محمد الصادق بن يحي – جيجل، الجزائر، 2021،ص57.

(2) يحياوي ديهية وأخرون، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنيت على المراهقين، شهادة الليسانس ،جامعة أكلي محند أولحاج-البويرة، الجزائر،2020،ص38.

(3) صوفان فاطمة، قجبور أمال ،أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على سلوك المراهقين، رسالة ماجستير، جامعة محمد الصديق بن يحيى-جيجل، 2020، ص61-62.

(4) أحمد طه الزيدي، الضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية، دار الفجر للنشر والتوزيع، بغداد،2018،ص94-95.

(5) نوفاء بنت خالد بن فهد الحربي، الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الخدمة الاجتماعية "دراسة مطبقة على طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة البكيرية(لعبة ببجي نموذجاً)"،المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، العدد الثاني والاربعون،السعودية،2022،ص338.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

2. **علي صعيد المدرسة:** تتمثل بتوعية مجتمع المدرسة بأضرار استخدام هذه الألعاب خصوصًا ذات المحتوى السلبي على الصعيد الصحي والسلوكي والنفسي والتربوي، وإقناع الطلبة بعدم شراءها التي يتعارض الكثير منها مع قيم وأخلاق المجتمع، كما ينبغي أن يراعوا الموازنة بين أوقات الحد واللعب والتعود على أن لكل شيء وقت محدد خاص به، ومن ثم الإكثار من النشاطات المختلفة للطلبة التي تساعد على امتصاص طاقاتهم.
3. **علي الصعيد الصحي:** لتقليل الأضرار الصحية لهذه الألعاب وحماية الأطفال، ينصح خبراء الصحة بأن لا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يوميًا شريطة أن يأخذ الشخص فترات راحة كل (15) دقيقة، وأن لا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر أو لوحة الإلكترونية أو الهاتف الذكي عن (70 سم) حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بالأمراض الخطيرة[1].

(1) بورطل وعراط وهيبة، الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق، رسالة ماجستير، جامعة وهران-2- محمد بن احمد ، الجزائر، ،2017،ص47.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

الباب الثاني الجانب الميداني

المبحث الثالث: الإجراءات المنهجية للبحث

أوَّلًا: منهج البحث :

يتعين على كل من يعمل في المجال العلمي أن يكون ملماً وعارفاً بصورة كبيرة وعميقة بأصول المنهج العلمي، فالمنهج هو وسيلة محددة توصل إلى غاية معينة، كما أنه تحليل منسق ومنظم للمبادئ والعمليات العقلية والتجريبية التي توجه بالضرورة البحث العلمي[1]، ويشير إلى الأدوات والوسائل النوعية لاكتساب المعرفة[2]. وهو مجموعة الإجراءات الذهنية التي يتمثلها الباحث مقدماً لعملية المعرفة التي يقبل عليها، من أجل التوصل إلى حقيقة المادة التي يستهدفها. كما يوصف بأنه عملية فكرية منظمة، وأسلوب أو طريق منظم دقيق وهادف يسلكهُ الباحث المتميز بالموهبة والمعرفة والقدرة على الإبداع، مستهدفاً أيجاد حلول لمشاكل أو ظاهرة بحثية معينة[3]. لذا ينبغي على الباحث أن يستخدم المنهج العلمي الذي يتلاءم مع بحثه للحصول على المعلومات والحقائق المطلوبة في بحثه.

- **منهج المسح الاجتماعي:** يعد منهجاً من مناهج البحث الاجتماعي العلمي الرئيسية لتحقيق أكبر قدر من الدقة العلمية في جمع وتحليل الظواهر الاجتماعية، ويتميز عن المناهج الأخرى نتيجة عدة اعتبارات بعضها يتميز بالأهداف والبعض الآخر يتميز بالخصائص، ومنها بما يحتاجه منهج المسح من مستلزمات مختلفة[4]. كما أنه محاولة منظمة لتقرير وتحليل وتفسير الوضع الراهن لنظام اجتماعي أو جماعة معينة كما هو دراسة عملية علمية للظواهر الاجتماعية الموجودة في جماعة معينة وفي مكان معين[5].

(1) عبود عبد الله العسكري، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، دار النمير، دمشق، سوريا، 2002،ص1.
(2) فيليب جونز ،النظريات الاجتماعية والممارسة البحثية، ترجمة: محمد ياسر الخواجة، مصر العربية للنشر، القاهرة، مصر، 2010، ص195.
(3) ماثيو جيدير، منهجية البحث ،ترجمة: من الفرنسية ملكة ابيض، تنسيق: محمد عبد النبي السيد غنيم ، ب.ت، ص72.
(4) مصطفى عبد السميع محمد، فيليب اسكاروس ،البحث العلمي في المجالات الإنسانية ،دار العين ،القاهرة، مصر ،2007، ص163.
(5) ميادة القاسم، مناهج البحث الإجتماعي وتطبيقاتها في علم الاجتماع(دراسة سوسيولوجية تحليلية)،المجلة العربية للنشر العلمي، العدد الواحد والثلاثون،سوريا،2021، ص536.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

ثانيًا: نوع ومجتمع البحث:

1) مجتمع البحث

يقصد بمجتمع الدراسة المجموعة الكلية ذات العناصر التي يسعى الباحث إلى أن يعمم المجتمع عليها النتائج ذات العلاقة بالمشكلة المدروسة[1]، أو هو مجموعة من العناصر ذات صفات مشتركة قابلة للمقابلة والقياس[2]، ويعد مجتمع الدراسة هو المجتمع الاحصائي الذي يعد تجمعاً معرفاً من الأشياء أو الأشخاص أو الحوادث. وهو المجموعة الشاملة التي يجري اختيار العينات منها عندما يكون مجتمع الدراسة كبير الحجم ويصعب على الباحث تطبيق الدراسة عليه بمفرده[3]، وبالتالي فقد تم تحديد جميع الأسر العراقية في مركز مدينة الديوانية كمجتمع للبحث.

2) عينة البحث :

تعرف العينة: بانها تلك المجموعة من أفراد المجتمع الذين يختارهم الباحث ليكونوا هم مصدر جمع بياناته في أثناء تنفيذه لبحثه، وتتم عملية اختيار العينة أو تحديدها وفق أسس علمية وأساليب خاصة تتناسب مع موضوع وهدف البحث[4]، ويمكن تعريف العينة بانها مجموعة جزئية من المجتمع الاحصائي يتم جمع البيانات من خلالها بصورة مباشرة ، ولابد أن تكون العينة ممثلة للمجتمع كله[(5)].تم اختيار عينة عشوائية بسيطة بلغ حجمها (500) أسرة من المجتمع بهدف ضمان تمثيل ممكن لمجتمع الدراسة.

ثالثا: تحديد مجالات البحث:

لكل دراسة ثلاث مجالات أساسية يجب تحديدها عند أجراء أي بحث وهذه المجالات تتمثل بما يأتي :

1. **المجال البشري:** ويقصد به تحديد مجتمع البحث أو الأشخاص الذي سوف تجري عليهم الدراسة الميدانية وفي هذا البحث تم تحديد المجال البشري الخاص بدراستنا" الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية - ميدانية في مدينة الديوانية بحيث شمل جميع الأسر العراقية في مركز مدينة الديوانية.

(1) فتحي حسن مكاوي، أساليب البحث العلمي في التربية والعلوم الإنسانية ، مكتبة الكناني ،اربد ، الأردن، 1992 ، ص159.
(2) عزيز حنا داود وآخرون، مناهج البحث التربوي، دار الحكمة للطباعة والنشر ،بغداد ، العراق، 1990،ص17.
(3) محمد محمود الجواهري، أسس البحث الاجتماعي، دار المسيرة للنشر والطباعة ،عمان، الأردن ،2009،ص23.
(4) سعد سلمان المشهداني، مناهج البحث الإعلامي، دار الكتب الجامعي ،الامارات ،2017،ص43.
(5)- نبيل جمعة صالح النجار، الإحصاء في التربية والعلوم الإنسانية، دار الحامد للنشر والتوزيع ،الأردن، 2007، ص22.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

2. **المجال المكاني:** ويقصد به المنطقة الجغرافية التي تجري فيها دراسة بحثنا وقد تم تحديد مكان إجراء الدراسة في مركزمدينة الديوانية الذي تعتبر مجالا جغرافيا للبحث .
3. **المجال لزماني:** ونقصد به السقف الزمني الذي استغرقه الباحثين لإعداد البحث الميداني وقد حددت المدة الزمنية لبحثنا من 10 / 5/2025 ولغاية 22 / 7 / 2025 .

رابعًا: أدوات جمع البيانات :

الأداة ترجمة لكلمة الإنكليزية Techniqueويعني مفهوم (الأداة) الوسيلة التي يجمع بها الباحث البيانات التي يحتاجها في معالجة موضوع البحث[1]، ولهذا فقد استخدمت الباحثة في الدراسة الحالية الأدوات الآتية:

1. الاستبانة:

الاستبيان هو أحد أكثر أدوات البحث العلمي استخداما في الدراسات الاجتماعية، وهو من الأدوات البحثية المهمة التي لا غنى عنها للباحثين بهدف جمع المعلومات والبيانات من الأشخاص المبحوثين، والخروج بتصورات ونتائج بما يخدم أغراض البحث ويحقق أهدافه، ويعرف بانه: أداة لجمع المعلومات المتعلقة بموضوع البحث عن طريق استمارة معينة تحتوي على عدد من الأسئلة مرتبة بأسلوب منطقي مناسب يتم توزيعها على أشخاص معينين لتعبئتها[2]، كما هو قائمة مكتوبة مسبقا تتضمن عدد من الأسئلة ليقوم الأفراد موضوع البحث بالإجابة عليها[3]. ونظرًا لملائمة الأداة لطبيعة أهداف البحث ومنهجه وبالتالي أتبعت الخطوات الآتية:

أ) **بناء أداة البحث:** بعد القراءة والاطلاع على البحوث والدراسات السابقة في مجالات التربية وعلم الاجتماع، وعلم النفس ذات الصلة بموضوع البحث، وفي ضوء هذا المعلومات تم بناء استبانة مكونة من قسمين الأول: البيانات العامة للمبحوثين، والقسم الثاني البيانات الخاصة بالظاهرة المدروسة.

ب) **اختبار صدق الأداة:** لغرض التأكد من صدق أداة البحث، اعتمدت الباحث على الصدق الظاهري للأداة، وذلك من خلال عرضها على مجموعة من الخبراء والمحكمين البالغ عدهم (9) خبير في علم الاجتماع،

(1) عبد الباسط محمد الحسن، البحث الاجتماعي، ط 8، مكتبة وهبة، القاهرة، مصر، 1982،ص306.
(2) ريحي مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم، مناهج وأساليب البحث العلمي – النظرية والتطبيق، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2000، ص82.
(3) كمال الدين الدهراوي، منهجية البحث العلمي في المحاسبة والإدارة، المكتب الجامعي الحديث ،الاسكندرية، مصر، 2006، ص90.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

والتربية، وعلم النفس في الجامعات العراقية، وبناءً على ملاحظاتهم وآرائهم تم تعديل صياغة بعض فقرات الأداة وعلى هذا الأساس حصلت الأداة على نسبة موافقة مقدارها (88%) بعد حذ وتعديل بعض الفقرات.

ج) **ثبات الأداة:** قامت الباحثة بتطبيق الأداة على عينة استطلاعية من الأسر العراقية في مركز مدينة الديوانية والبالغ عددهم (40) أسرة من خارج عينة البحث الأصلية، وبعد جمع المعلومات استخدمت الباحثة لحساب الثبات معامل (ارتباط بيرسون) من خلال إعادة التطبيق مرتين على العينة الاستطلاعية خلال مدة أسبوعين بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني وبناءً على هذا المعامل تراوحت نسبة الثبات مقدارها (80%) مما يؤكد صلاحية استخدام هذه الأداة.

د) **إجراءات تطبيق الأداة:** بعد التأكد من صدق أداة البحث وثباتها وصلاحيتها للتطبيق قامت الباحثة بتطبيقها ميدانية باتباع الإجراءات التالية:

- تطبيق الاستبانة إلكترونيًا.
- متابعة استجابات عينة الدراسة من الأسر العراقية في مركز مدينة الديوانية والرد على تساؤلاتهم.
- مراجعة الاستبانات والتأكد من صلاحيتها وملاءمتها للتحليل.

2. المقابلة :

تعد المقابلة واحدة من بين أهم أدوات جمع البيانات التي تستخدم في مختلف مجالات العلوم الإنسانية والاجتماعية، ويتم من خلالها توفير كم كبير من المعلومات، فهي تفاعل لفظي يتم بين شخصين في موقف مواجهة، حيث يحاول أحدهم أن يستثير بعض المعلومات التي تدور حول آرائه ومعتقداته[1]. كما إنها طريقة للاتصال المباشر لجمع البيانات، إذ يتم فيها انتقال الباحث إلى المبحوثين، وذلك بغرض المواجهة الشخصية للحصول على المعلومات التي تحتاجها الدراسة[2]. وقد تم استخدام هذه الأداة من خلال مقابلة الباحثة لبعض الأسر في مركز مدينة الديوانية عن طريق توزيع استمارات خارج عينة البحث الأصلية.

(1) مسعود حسين التائب، البحث العلمي "قواعده- إجراءاته- مناهجه ،المكتب العربي للمعارف،مصر،2018، ص343.

(2) فتحي عبدالعزيز ابو راضي، الطرق الإحصائية في العلوم الاجتماعية، دار النهضة العربية ،بيروت، 1998، ص73-74.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

3. الملاحظة البسيطة :

تعد الملاحظة أحدى أدوات البحث العلمي التي تتطلب جهدًا إضافيًا من الباحث، وتعتمد بالدرجة الأولى على ما يتمتع به من مهارة وكفاءة وقدرة علمية، تمكنه من الرصد الدقيق للمواقف المتعلقة بالظاهرة البحثية التي يقوم بدراستها، فهي تختلف عن كل من الاستبيان والمقابلة لكونها تعتمد أساسا على قدرة ومهارة الباحث[1]، لذا هي طريقة لجمع البيانات يقوم خلالها الباحث أو شخص مدرب بملاحظة مبحوث أو ظاهرة، ويسجل ملاحظاته باستخدام نموذج معد لذلك، وقد يستخدم أجهزة التسجيل الصوتي أو الفيديو، وتستخدم الملاحظة حينما لا تتوفر طريقة لقياس السلوك من خلال الأدوات الأخرى[2]. وتم استخدام هذه الأداة من خلال ملاحظة الباحثة للظواهر أو السلوكيات ردود فعل أفراد الدراسة.

خامسًا: فرضيات البحث:

1. توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين جنس (ذكر/أنثى) ومدى استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية.
2. توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الفئة العمرية للطفل ونوع الانجذاب نحو الألعاب.
3. توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين مدى تقليد الطفل لما يراه في اللعبة ونوع اللغة المفضلة له.

سادسًا: الوسائل الإحصائية المستخدمة في البحث :

يعد الإحصاء من الوسائل الإحصائية المهمة في البحوث الاجتماعية، فهو علم يبحث في طريقة جمع الحقائق الخاصة بالظواهر العلمية والاجتماعية التي تتمثل في حالات أو مشاهدات متعددة، وفي كيفية تسجيل هذه الحقائق في صورة قياسية رقمية، وتلخيصها بطريقة يسهل بها معرفة اتجاهات هذه الحقائق وعلاقتها بعضها ببعض والقوانين التي تسير عليها[3]. فقد استخدم في عملية تحليل البيانات الإحصائية عددا من الوسائل الإحصائية هي[4].

1) النسبة المئوية : = الجزء × 100

الكل

(1) مسعود حسين التائب، البحث العلمي" قواعده-إجراءاته- مناهجه"، مصدر سابق،ص352.
(2) عبدالحميد صفوت إبراهيم، البحث العلمي "مفهومه- أدواته- تصميمه" ،دار الزهراء، ط2،الرياض ، 2010، ص294.
(3) احمد زكي بدوي، معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية، مكتبة لبنان ،بيروت ، 1986، ص409.
(4) زيدان عبد الباقي، قواعد البحث الاجتماعي ،مطبعة السعادة،ط2،القاهرة، 1990، ص121 .

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

2) معامل ارتباط بيرسون.

3) اختبار مربع كاي.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364 -396)
م.م فاتن جواد كاظم

المبحث الرابع: عرض وتحليل نتائج البحث

أولًا: عرض وتحليل نتائج العامة للمبحوثين

جدول (1) يوضح جنس المبحوثين

الجنس	التكرارات	النسبة
ذكور	270	%54
إناث	230	%46
المجموع	500	%100

تشير بيانات الجدول (1) أن عدد الذكور بلغ (270) فردًا مما يشكل نسبة (54%) من إجمالي العينة البالغة (500) فرد، بينما بلغ عدد الإناث (230) فردًا، وبنسبة (46%) من إجمالي العينة، ومن خلال هذه البيانات نستدل من ذلك أن العينة متوازنة إلى حد ما بين الجنسين مع تفاوت قليل لصالح الذكور بمقدار (8%) مما يسمح بتمثل مناسب لكلا الجنسين.

جدول (2) يوضح أعمار أطفال المبحوثين

أعمار الأطفال	التكرارات	النسبة
أقل من 6 سنوات	110	%22
6- 10 سنوات	230	%46
11- 15 سنة	160	%32
المجموع	500	%100

يلاحظ من بيانات الجدول (2) أن الفئة العمرية (6-10) سنوات سجلت أعلى نسبة حيث بلغت نسبتها (46%)، وتليها الفئة العمرية (11-15) سنة بنسبة (32%)، ثم الفئة العمرية (أقل من 6 سنوات) بنسبة (22%).هذه النتائج تؤكد أن مرحلة الطفولة المتوسطة (6-10 سنوات) هي الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية، مما يستدعي تركيز الجهود التربوية على هذه الفئة العمرية بالذات.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

ثالثًا: تحليل وتبويب بيانات الظاهرة المدروسة

المحور الأول: دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية

جدول (3) يوضح مدى استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
دائمًا	180	%36
أحيانًا	245	%49
نادرًا	75	%15
المجموع	500	%100

كشفت بيانات الجدول (3) أن (245) مبحوثًا وبنسبة (36%) أجابوا (أحيانًا) الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية، بينما أجاب (180) مبحوثًا وبنسبة (36%) أن الطفل (دائمًا) يستخدم الألعاب الإلكترونية، في حين أجاب (75) مبحوثًا وبنسبة (15%) أن الطفل (نادرًا) يستخدم الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يدل على انتشار الظاهرة بين معظم الأطفال. وهذه النسبة (49%) المرتفعة تدق ناقوس الخطر حول مدى انتشار هذه الظاهرة وتأثيرها على الحياة اليومية للأطفال.

جدول (4) يوضح أسباب استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية

الأسباب	التكرارات	النسبة
للتسلية والترفيه	320	%64
التواصل مع الآخرين	115	%23
شغل وقت الفراغ	35	%7
تنمية بعض المهارات	30	%6
المجموع	500	%100

تشير بيانات الجدول (4) أن (320) مبحوثًا وبنسبة (64%) أجابوا بسبب "التسلية والترفيه"، فيما أجاب (115) مبحوثًا وبنسبة (23%) بسبب "التواصل مع الآخرين"، في حين أجاب (35) مبحوثًا وبنسبة (7%) بسبب "شغل وقت الفراغ"، بينما أجاب (30) مبحوثًا وبنسبة (6%) بسبب "تنمية بعض المهارات"، و هذه النتائج تكشف أن الجانب

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

الترفيهي والاجتماعي هو المحرك الرئيسي لاستخدام الألعاب، وليس الجانب التعليمي الذي لم يحصل إلا على 6% فقط.

جدول (5) يوضح أبرز ما يجذب الطفل في الألعاب الإلكترونية

نوع الانجذاب	التكرارات	النسبة
متعة الفوز والتحدي	210	%42
الإثارة والتشوق	155	%31
ألوان وصور اللعبة	75	%15
محتوى قصة اللعبة	60	%12
المجموع	500	%100

كشفت بيانات الجدول (5) أن (210) مبحوثًا وبنسبة (42%) أجابوا أن أبرز ما يخذ الطفل في الألعاب الإلكترونية هي "متعة الفوز والتحدي"، في حين أجاب (155) مبحوثًا وبنسبة (31%) "الإثارة والتشوق" أبرز ما تجذب الطفل للعب، فيما أجاب (75) مبحوثًا وبنسبة (15%) "ألوان وصور اللعبة" أبرز ما تجذب الطفل للعب، وأجاب (60) مبحوثًا وبنسبة (12%) "محتوى قصة اللعبة" أبرز ما يجذب الطفل للعب. وهذا يؤكد أن عنصر المنافسة والتحدي هو العامل الأكثر جذباً في الألعاب، مما قد يفسر الإدمان السلوكي المرتبط بها.

جدول (6) يوضح الشعور الغالب على الطفل أثناء اللعب

نوع الشعور	التكرارات	النسبة
الفرح والسرور	205	%41
الحماس والقوة	145	%29
الراحة	85	%17
القلق أو التوتر والغضب	65	%13
المجموع	500	%100

يتضح من بيانات الجدول (6) أن (205) مبحوثًا وبنسبة (41%) أجابوا أن الشعور الغالب على الطفل أثناء اللعب هو "الفرح والسرور"، في حين أجاب (145) مبحوثًا وبنسبة (29%) "الحماس والقوة" هو الشعور الغالب لدى الطفل أثناء اللعب، بينما أجاب (85) مبحوثًا وبنسبة (17%) "الراحة" هي الشعور الغالب لدى الطفل أثناء اللعب، فيما

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

أجاب (65) مبحوثًا وبنسبة (13%) "القلق والتوتر والغضب" هي المشاعر الغالبة على الطفل أثناء اللعب. وهذه النتائج تشير إلى أن الألعاب الإلكترونية توفر تجربة ممتعة للأطفال في الغالب، لكن وجود نسبة غير بسيطة من المشاعر السلبية يستدعي الانتباه لنوعية الألعاب المستخدمة.

جدول (7) يوضح رد فعل الطفل عند الخسارة في اللعبة

نوع الرد	التكرارات	النسبة
يكرر المحاولة حتى الفوز	255	%51
يتوقف عن اللعب	170	%34
يتحول إلى لعبة أخرى	75	%15
المجموع	500	%100

يلاحظ من نتائج الجدول (7) أن (255) مبحوثًا وبنسبة (51%) أجابوا أن رد فعل الطفل عند الخسارة في اللعب ة هو " تكرار المحاولة حتى الفوز"، في حين أجاب (170) مبحوثًا وبنسبة (34%) "يتوقف عن اللعب" كرد فعل عنده أثناء الخسارة في اللعبة، بينما أجاب (75) مبحوثًا وبنسبة (15%) "يتحول إلى لهبة أخرى" كرد فعل لديه أثناء الخسارة في اللعبة. هذه النتائج تعكس اختلاف الشخصيات بين الأطفال من حيث تقبل الفشل والاستعداد للمحاولة مرة أخرى.

المحور الثاني: أنماط استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية

جدول (8) يوضح مع من يفضل الطفل اللعب؟

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
مع أطفال من نفس الجنس	145	%29
مع الجنس الآخر	70	%14
مع كلا الجنسين	285	%57
المجموع	500	%100

كشفت نتائج جدول (8) أن (285) مبحوثًا وبنسبة (57%) أن الطفل يفضل اللعب مع كلا الجنسين، فيما أجاب (145) مبحوثًا وبنسبة (29%) أن الطفل يفضل اللعب مع أطفال من نفس الجنس، وأن (70) مبحوثًا وبنسبة (14%) أجابوا أن الطفل يفضل اللعبة مع الجنس الآخر. مما يشير إلى أن الألعاب الإلكترونية كسرت الحواجز التقليدية في اللعب بين الجنسين، وأصبحت بيئة مشتركة للتفاعل الاجتماعي.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

جدول (9) يوضح الوقت المفضل للعب عند الطفل

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
المساء	95	%19
الليل	135	%27
الصباح	50	%10
لا وقت محدد	220	%44
المجموع	500	%100

أظهرت نتائج جدول (9) أن (220) مبحوثًا وبنسبة (44%) أجابوا أن الطفل "ليس لديه وقت محدد" للعب، في حين أجاب (135) مبحوثًا وبنسبة (27%) أن الطفل يفضل اللعب في وقت "الليل"، بينما أجاب (95) مبحوثًا وبنسبة (19%) أن الطفل يفضل اللعب في وقت "المساء"، وأن (50) مبحوثًا وبنسبة (10%) أجابوا أن الطفل يفضل اللعب في وقت "الصباح". هذه النتائج تشير إلى ضعف الرقابة الأسرية على أوقات اللعب، مما قد يؤثر سلباً على مواعيد النوم والراحة.

جدول (10) يوضح المدة اليومية للعب عند الطفل

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
أقل من ساعة	90	%18
من ساعة إلى ساعتين	160	%32
أكثر من ساعتين	250	%50
المجموع	500	%100

بينت نتائج جدول (10) أن (250) مبحوثًا وبنسبة (50%) أجابوا أن المدة اليومية للعب عند الطفل "أكثر من ساعتين"، في حين كان (160) مبحوثًا وبنسبة (32%) أجاب أن المدة اليومية للعب عند الطفل "من ساعة إلى ساعتين"، بينما أجاب (90) مبحوثًا وبنسبة (18%) أن المدة اليومية للعب عند الطفل "أقل من ساعة"، وهذه النتائج تشير أن المدة "أكثر من ساعتين" تعبر طويلة وقد تؤثر سلبًا على الصحة والنشاط البدني والتحصيل الدراسي، مما يدل على وجود مشكلة حقيقة في إدارة الوقت لدى نصف الأطفال للعب.

جدول (11) يوضح نوع الجهاز المستخدم في اللعب

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
كمبيوتر	25	%5
هاتف ذكي	405	%81
لوحة إلكترونية (تابلت)	70	%14
المجموع	500	%100

يلاحظ من بيانات جدول (11) أن (405) مبحوثًا وبنسبة (81%) أجابوا أن نوع الجهاز المستخدم في اللعب هو "هاتف ذكي"، في حين أجاب (70) مبحوثًا وبنسبة (14%) "لوحة إلكترونية (تابلت)، وأجاب (25) مبحوثًا وبنسبة (5%) "جهاز كمبيوتر". وهذه النتيجة تؤكد أن جهاز "الهاتف الذكي" أصبح الوسيلة الأساسية للعب بسبب سهولة الوصول وإتاحة الاتصال الدائم بالإنترنت، وهذه النتيجة تزيد من صعوبة مراقبة المحتوى وضبط وقت الاستخدام.

جدول (12) يوضح أنواع الألعاب المفضلة عند الطفل

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
ألعاب المغامر	260	%52
ألعاب الذكاء	155	%31
ألعاب تعليمية	85	%17
المجموع	500	%100

كشفت بيانات جدول (12) أن (260) مبحوثًا وبنسبة (52%) أجابوا أن الطفل يفضل "ألعاب المغامر"، في حين أجاب (155) مبحوثًا وبنسبة (31%) أن الطفل يفضل "ألعاب الذكاء"، وأن (85) مبحوثًا وبنسبة (17%) أجاب بأن الطفل يفضل "ألعاب تعليمية"، وهذه النتائج تعكس تفضيل الأطفال للألعاب ذات الطابع التنافسي والتحدي على الألعاب التعليمية التي لم تتجاوز نسبتها (17%).

جدول (13) يوضح من الشخص الذين يقوم بتحميل الألعاب للطفل؟

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
أحد الوالدين	295	%59
الأخوة	75	%15
الطفل نفسه	130	%26

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

المجموع	500	%100

يلاحظ من نتائج الجدول أعلاه، أن (295) مبحوثًا وبنسبة (59%) أجابوا أن "الوالدين" يقوما بتحميل الألعاب للطفل، بينما أجاب (130) مبحوثًا وبنسبة (26%) الأطفال يحملون الألعاب بأنفسهم، وأجاب (75) مبحوثًا وبنسبة (15%) بأن "الأخوة" يحملون الألعاب، وهذه النسبة المرتفعة للوالدين في تحمل الألعاب تدل على وجود رقابة أسرية على محتوى الألعاب المستخدمة عند الطفل.

جدول (14) يوضح ما الطريقة التي يتوقف بها الطفل عن اللعب؟

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
بأمر من الوالدين	310	%62
برغبة الطفل	120	%24
عند نفاذ البطارية	70	%14
المجموع	500	%100

كشفت بيانات جدول (14) أن (310) مبحوثًا وبنسبة (62%) أجابوا أن الطريقة التي يتوقف بها الطفل عند اللعب" بأمر من الوالدين"، في حين أجاب (120) مبحوثًا وبنسبة (24%) طريقة توقف الطفل عن اللعب هي "رغبة الطفل"، بينما أجاب (70) مبحوثًا وبنسبة (14%) طريقة توقف الطفل عن اللعب هي "عند نفاذ البطارية" وهذه النتيجة تؤكد صعوبة التوقف الذاتي عن اللعب لدى معظم الأطفال مما يستدعي تدخلًا خارجيًا من الوالدين.

المحور الثالث: تأثير الألعاب على سلوك الطفل

جدول (15) يوضح مدى تقليد الطفل لما يراه في اللعبة؟

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
نادرًا	165	%33
كثيرًا	85	%17

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

أحيانًا	250	%50
المجموع	500	%100

بينت نتائج الجدول أعلاه، أن (250) مبحوثًا وبنسبة (50%) أجابوا "أحيانًا" الطفل يقلد لما يراه في اللعبة، في حين أجاب (165) مبحوثًا وبنسبة (33%) "نادرًا" الطفل يقلد لما يراه في اللعبة، فيما أجاب (85) مبحوثًا وبنسبة (17%) "كثيرًا" الطفل يقلد لما يراه في اللعبة، وهذه النسبة المرتفعة تدل على قوة التأثير النمطي للألعاب على سلوكيات الأطفال مما يستدعي الانتباه لمحتوى الألعاب المستخدمة.

جدول (16) يوضح مدى قدرة الطفل على الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية؟

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
أحيانًا يستطيع	260	%52
يستطيع دائمًا	110	%22
لا يستطيع	130	%26
المجموع	500	%100

أوضحت نتائج جدول (16) أن (260) مبحوثًا وبنسبة (52%) أشاروا "أحيانًا يستطيع" الطفل الابتعاد عن الألعاب، في حين (130) مبحوثًا وبنسبة (26%) أشار "لا يستطيع" الطفل الابتعاد عن الألعاب، فيما أشار (110) مبحوثًا وبنسبة (22%) " أن الطفل "يستطيع دائمًا" الابتعاد عن الألعاب. وهذه النتائج تشير إلى وجود مشكلة إدمان سلوكي لدى ربع الأطفال على الأقل.

جدول (17) يوضح أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
نعم	290	%58
لا	55	%11
إلى حد ما	155	%31
المجموع	500	%100

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

تشير نتائج الجدول (17) أن (290) مبحوثًا وبنسبة (58%) أجابوا "نعم" أن للألعاب الإلكترونية أثر على الطفل، فيما أجاب (155) مبحوثًا وبنسبة (31%) أن للألعاب الإلكترونية أثر بسيط "إلى حد ما" على الطفل، في حين أجاب (55) مبحوثًا وبنسبة (11%) أن الألعاب الإلكترونية "لا" تترك أي أثر على الطفل. وهذه النسبة العالية تؤكد على أن الألعاب الإلكترونية أصبحت عاملًا مؤثرًا في حياة الأطفال بشكل لا يمكن إنكاره.

جدول (18) يوضح نوع التأثير الغالب للألعاب الإلكترونية على الطفل

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
تأثير إيجابي	85	%17
تأثير سلبي	150	%30
تأثير إيجابي وسلبي معًا	265	%53
المجموع	500	%100

أشارت نتائج جدول (18) أن (265) مبحوثًا وبنسبة (53%) أجابوا هناك "تأثير إيجابي وسلبي معًا" للألعاب الرقمية على الطفل، في حين أجاب (150) مبحوثًا وبنسبة (30%) هناك "تأثير سلبي" للألعاب الرقيمة، وأن (85) مبحوثًا وبنسبة (17%) أجابوا هناك "تأثير إيجابي" للألعاب الرقمية على الطفل. وهذه النتائج تعكس الطبيعية المعقدة لتأثير الألعاب الرقمية التي تجمع بين الإيجابيات والسلبيات.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

جدول (19) يوضح أثر الألعاب الإلكترونية على نفسية الطفل

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
تؤثر بدرجة كبيرة	240	%48
تؤثر بدرجة متوسطة	160	%32
لا تؤثر	100	%20
المجموع	500	%100

كشفت نتائج جدول (19) أن (240) مبحوثًا وبنسبة (48%) أجابوا أن هناك "تأثير بدرجة كبيرة" للألعاب الرقيمة على نفسية الطفل، وأجاب (160) مبحوثًا وبنسبة (32%) أن هناك " تأثير بدرجة متوسط" للألعاب الرقمية على نفسيه الطفل، وأن (100) مبحوث وبنسبة (20%) أجاب "ليس هناك تأثير" للألعاب الرقمية على نفسية الطفل. وهذه النسبة العالية تؤكد أن التأثير النفسي هو أحد أكثر الجوانب وضوحًا في تأثير الألعاب الرقمية.

جدول (20) يوضح اختلاف تصرفات الطفل بعد اللعب بالألعاب الإلكترونية

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
نعم	215	%43
لا	90	%19
إلى حد ما	190	%38
المجموع	500	%100

كشفت نتائج الجدول (20) أن (215) مبحوثًا وبنسبة (43%) أجابوا "نعم" توجد اختلافات في تصرفات الطفل بعد اللعب، في حين أجاب (190) مبحوثًا وبنسبة (38%) "إلى حد ما" توجد اختلافات في تصرفات الطفل بعد اللعب، وأن (90) مبحوثًا وبنسبة (19%) أجاب "لا" توجد اختلافات في تصرفات الطفل بعد اللعب. هذه النتيجة تؤكد أن التأثير السلوكي للألعاب هو تأثير مباشر وملحوظ من قبل الأهل.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364 -396)
م.م فاتن جواد كاظم

جدول (21) يوضح تأثير الألعاب الإلكترونية على طريقة تفكير الطفل

نوع الإجابة	التكرارات	النسبة
نعم	235	%47
لا	70	%14
إلى حد ما	195	%39
المجموع	500	%100

كشفت نتائج الجدول (21) أن (235) مبحوثًا وبنسبة (47%) أجابوا "نعم" أن الألعاب الرقمية تؤثر على طريقة تفكير الطفل، وأن (195) مبحوثًا وبنسبة (39%) أجابوا "إلى حد ما" تؤثر الألعاب الرقمية على طريقة تفكير الطفل، في حين أشار (70) مبحوث وبنسبة (14%) أن الألعاب الرقمية "لا" تترك آثار على طريقة تفكير الطفل، هذه النسبة العالية تدل على أن الألعاب الإلكترونية أصبحت عاملاً مؤثراً في تشكيل عقلية الأطفال وتفكيرهم.

جدول (22) يوضح أبرز المقترحات للحد من الآثار السلبية للألعاب الرقمية على الطفل؟

نوع الإجابة	التسلسل المرتبي	العدد	النسبة
مراقبة محتوى الألعاب بشكل دقيق	1	380	%76
الإشراف المباشر ومشاركة الوالدين في اختيار الألعاب	2	320	%64
وضع قوانين صارمة للوقت	3	300	%60
توعية الأطفال بمخاطر الإدمان بالألعاب الرقمية	4	250	%50
تشجيع ممارسة الهوايات والأنشطة الرياضية البديلة	5	220	%44

عند سؤال المبحوثين عن أبرز المقترحات للحد من الآثار السلبية للألعاب الرقمية على الطفل، حصلنا على جدول تسلسل مرتبي احتل فيها مقترح "مراقبة محتوى الألعاب بشكل دقيق" على التسلسل المرتبي الأولى وأشره (380) مبحوثًا وبنسبة (76%) من العينة، أما التسلسل المرتبي الثاني فقد احتل المقترح "الإشراف المباشر ومشاركة الوالدين في اختيار الألعاب" وأشره (320) مبحوثًا وبنسبة (64%)، وجاء مقترح "وضع قوانين صارمة للوقت" بالتسلسل المرتبي الثالث إذ أشره (300) مبحوث وبنسبة مقدارها (60%)، أما التسلسل المرتبي الرابع فقد جاء مقترح "توعية الأطفال

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

بمخاطر الإدمان بالألعاب الرقمية" حيث أشره (250) مبحوثًا وبنسبة (50%)، وأخيرًا احتل التسلسل الخامس مقترح "تشجيع ممارسة الهوايات والأنشطة الرياضية البديلة" وأشره (220) مبحوثًا وبنسبة (44%).

المبحث الخامس: اختبار الفرضيات ومناقشتها، النتائج، التوصيات

أولًا: اختبار الفرضيات ومناقشتها

الفرضية الأول: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين جنس (ذكر/أنثى) ومدى استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية.

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي لهذه الفرضية على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الجنس ومدى استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية، ولتأكيد من صحة هذه الفرضية استخدمت الباحثة مربع كاي 2*3 لمعرفة الفرق المعنوي بين إجابات المبحوثين، إذ بلغت قيمة مربع كاي المحسوبة تساوي (270,778) وهي أعلى من القيمة الجدولية البالغة مقدارها (5,991)، وعلى مستوى معنوية (0,05) ومستوى ثقة (95%)، ودرجة حرية (2)، وعليه نقبل فرضية البحث ونرفض الفرضية الصفرية التي تقول (لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين جنس (ذكر/أنثى) ومدى استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية) وجدول (23) يوضح ذلك.

جدول (23) يوضح العلاقة بين جنس المبحوثين ومدى استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية.

الجنس/ الاستخدام	دائمًا	أحيانًا	نادرًا	المجموع
ذكور	180	90	0	270
إناث	0	155	75	230
المجموع	180	245	75	500

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

الفرضية الثانية: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الفئة العمرية للطفل ونوع الانجذاب نحو الألعاب.

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي لهذه الفرضية على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الفئة العمرية للطفل ونوع الانجذاب نحو الألعاب ، ولتأكيد من صحة هذه الفرضية استخدمت الباحثة مربع كاي 3*4 لمعرفة الفرق المعنوي بين إجابات المبحوثين، إذ بلغت قيمة مربع كاي المحسوبة تساوي (536,927) وهي أعلى من القيمة الجدولية البالغة مقدارها (12,592)، وعلى مستوى معنوية (0,05) ومستوى ثقة (95%)، ودرجة حرية (6)، وعليه نقبل فرضية البحث ونرفض الفرضية الصفرية التي تقول (لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الفئة العمرية للطفل ونوع الانجذاب نحو الألعاب) وجدول (24) يوضح ذلك.

جدول (24) يوضح العلاقة بين الفئة العمرية للطفل ونوع الانجذاب نحو الألعاب

العمر/ نوع الإجابة	متعة الفوز والتحدي	الإثارة والتشوق	ألوان وصور اللعبة	محتوى قصة اللعبة	المجموع
أقل من 6 سنوات	100	0	0	0	110
10-6 سنوات	100	130	0	0	230
15-11 سنة	0	25	75	60	160
المجموع	210	155	75	60	500

الفرضية الثالثة: توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين مدى تقليد الطفل لما يراه في اللعبة ونوع اللغة المفضلة له.

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي لهذه الفرضية على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الفئة العمرية للطفل ونوع الانجذاب نحو الألعاب ، ولتأكيد من صحة هذه الفرضية استخدمت الباحثة مربع كاي 3*3 لمعرفة الفرق المعنوي بين إجابات المبحوثين، إذ بلغت قيمة مربع كاي المحسوبة تساوي (461,538) وهي أعلى من القيمة الجدولية البالغة مقدارها (9,488)، وعلى مستوى معنوية (0,05) ومستوى ثقة (95%)، ودرجة حرية (6)، وعليه نقبل فرضية البحث ونرفض الفرضية الصفرية التي تقول (لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين مدى تقليد الطفل لما يراه في اللعبة ونوع اللغة المفضلة له) وجدول (25) يوضح ذلك.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

جدول (25) يوضح العلاقة بين مدى تقليد الطفل لما يراه في اللعبة ونوع اللغة المفضلة له.

التقليد/ نوع اللعبة	ألعاب المغامرة	ألعاب الذكاء	ألعاب تعليمية	المجموع
نادرًا	165	0	0	165
كثيرًا	85	0	0	85
أحيانًا	10		85	250
المجموع	260	155	85	500

ثالثاً: النتائج

1. إن عدد الذكور بلغ (270) فردًا مما يشكل نسبة (54%) من إجمالي العينة البالغة (500) فرد، بينما بلغ عدد الإناث (230) فردًا، وبنسبة (46%) من إجمالي العينة.
2. إن نسبة (36%) من المبحوثين أجابوا (أحيانًا) الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية، بينما أجاب (36%) منهك أن الطفل (دائمًا) يستخدم الألعاب الإلكترونية، في حين أجاب (15%) منهم أن الطفل (نادرًا) يستخدم الألعاب الإلكترونية.
3. إن نسبة (64%) من المبحوثين أجابوا بسبب "التسلية والترفيه"، فيما أجاب (23%) منهم بسبب "التواصل مع الآخرين"، في حين أجاب (7%) بسبب "شغل وقت الفراغ"، بينما أجاب (6%) بسبب "تنمية بعض المهارات"
4. إن نسبة (42%) من المبحوثين أجابوا أن أبرز ما يخذ الطفل في الألعاب الإلكترونية هي "متعة الفوز والتحدي"، في حين أجاب (31%) منهم "الإثارة والتشوق" أبرز ما تجذب الطفل للعب، فيما أجاب (15%) منهم "ألوان وصور اللعبة" أبرز ما تجذب الطفل للعب، وأجاب (12%) منهم "محتوى قصة اللعبة" أبرز ما يجذب الطفل للعب.
5. إن نسبة (41%) من المبحوثين أجابوا أن الشعور الغالب على الطفل أثناء اللعب هو "الفرح والسرور"، في حين أجاب (145) مبحوثًا وبنسبة (29%) "الحماس والقوة" هو الشعور الغالب لدى الطفل أثناء اللعب، بينما أجاب (85) مبحوثًا وبنسبة (17%) "الراحة" هي الشعور الغالب لدى الطفل أثناء اللعب، فيما أجاب (65) مبحوثًا وبنسبة (13%) "القلق والتوتر والغضب" هي المشاعر الغالبة على الطفل أثناء اللعب.
6. إن نسبة (44%) من المبحوثين أجابوا أن الطفل "ليس لديه وقت محدد" للعب، في حين أجاب (27%) أن الطفل يفضل اللعب في وقت "الليل"، بينما أجاب (19%) أن الطفل يفضل اللعب في وقت "المساء"، وأن نسبة (10%) أجابوا أن الطفل يفضل اللعب في وقت "الصباح".

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

7. إن نسبة (52%) من المبحوثين أجابوا أن الطفل يفضل "ألعاب المغامر"، في حين أجاب (31%) أن الطفل يفضل "ألعاب الذكاء"، وأن (17%) أجاب بأن الطفل يفضل "ألعاب تعليمية".
8. إن نسبة (59%) من المبحوثين أجابوا أن "الوالدين" يقوما بتحميل الألعاب للطفل، بينما أجاب (26%) الأطفال يحملون الألعاب بأنفسهم، وأجاب (15%) بأن "الأخوة" يحملون الألعاب.
9. إن نسبة (50%) من المبحوثين أجابوا "أحيانًا" الطفل يقلد لما يراه في اللعبة، في حين أجاب (33%) "نادرًا" الطفل يقلد لما يراه في اللعبة، فيما أجاب (17%) "كثيرًا" الطفل يقلد لما يراه في اللعبة.
10. إن نسبة (58%) من المبحوثين أجابوا "نعم" أن للألعاب الإلكترونية أثر على الطفل، فيما أجاب (31%) أن للألعاب الإلكترونية أثر بسيط "إلى حد ما" على الطفل، في حين أجاب (11%) أن الألعاب الإلكترونية "لا" تترك أي أثر على الطفل.
11. إن (53%) من المبحوثين أجابوا هناك "تأثير إيجابي وسلبي معًا" للألعاب الرقمية على الطفل، في حين أجاب (30%) هناك "تأثير سلبي" للألعاب الرقيمة، وأن (17%) أجابوا هناك "تأثير إيجابي" للألعاب الرقمية على الطفل.
12. إن (47%) من المبحوثين أجابوا "نعم" أن الألعاب الرقمية تؤثر على طريقة تفكير الطفل، وأن (39%) أجابوا "إلى حد ما" تؤثر الألعاب الرقمية على طريقة تفكير الطفل، في حين أشار (14%) أن الألعاب الرقمية "لا" تترك آثار على طريقة تفكير الطفل.

ثالثًا: توصيات

1. تقنين ساعات لعب الصغار لتأثيرها في صحتهم.
2. إدخال الألعاب محتوى تعليمي جاذب اكثر منه تسلية.
3. إرشاد الأبناء عن مخاطر الألعاب الرقمية وسلبياتها.
4. عدم تحميل الألعاب الرقمية(الإلكترونية) بدون الخوض في تفاصيلها.
5. مشاركة الوالدين لأبنائهم في اللعب مع متابعة ألعابهم الرقمية لتجنب المحتوى المسيء للأخلاق والقيم المجتمعية.

رابعًا: المقترحات

1. إجراء دراسة ميدانية عن تأثير الألعاب الرقمية على نمط النوم لدى الأطفال.

المجلة الجزائرية للدراسات التاريخية والقانونية
Algerian Journal of Historical and LegalStudies
الرقم الدولي: I.S.S.N 1025-2437
الرقم الدولي التسلسلي الالكتروني: E.I.S.S.N 6510-2600
المجلد : 11 العدد: 01 - تاريخ النشر: 14 ماي 2026
الألعاب الرقمية ودورها في تشكيل سلوكيات الطفل دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الديوانية ص(364-396)
م.م فاتن جواد كاظم

2. إجراء دراسات ميدانية لقياس العلاقة بين مدة استخدام الألعاب الرقمية ومستوى التحصيل الدراسي والانتباه لدى الأطفال في المراحل الدراسية المختلفة.
3. إجراء دراسات مقارنة بين الأطفال في البيئات الحضرية والريفية لبيان الفروق في تأثير الألعاب الرقمية تبعًا لاختلاف البيئة الاجتماعية والثقافية.
4. إجراء دراسات دولية أو مقارنة ثقافية بين أطفال من دول مختلفة لمعرفة الفروق في تأثير الألعاب الرقمية تبعًا للعوامل الثقافية والتربوية.