جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

معهد العلوم الإسلامية

قسم أصول الدين

الألعاب الالكترونية وتأثيرها على القيم الأسرية

" السنة الرابعة متوسط أنموذجا "

دراسة ميدانية على الأولياء

مذكرة تخرج تدخل ضمن متطلبات الحصول على شهادة الماستر في العلوم الإسلامية تخصص : دعوة وإعلام

إعداد الطالبة:
زوبيدة خياري

إشراف الدكتور:
علي خضرة

أعضاء اللجنة	الرتبة العلمية	الصفة
رشيد خضير	دكتور	رئيسا
علي خضرة	دكتور	مشرفا ومقرر
يوسف تريعة	دكتور	مناقشا

الموسم الجامعي: 1440/1439هـ 2018-2019م

شكر وعرفان

بعد الحمد لله وشكره جلّ وعلا

نتقدم بالشكر إلى أستاذنا :

علي خضرة

كما نتقدم بجزيل الشكر لأعضاء لجنة المناقشة على قبولهم ومراجعة هذا العمل وتصويبه.

ملخص الدراسة :

إن الغاية من دراسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالقيم الأسرية من خلال الدراسة الميدانية لاعتبارها نشاطاً متميزاً في حياة المراهق، بتنوع وسائلها فهي سلاح ذو حدين وتلعب دوراً فعالاً في التأثير على شخصية المراهق وتكوينه و ارتباطه بالجو الأسري، ومن هنا يكمن دور الأولياء في إحاطة الأبناء بالقيم الاجتماعية والدينية ، فالواقع يحتم عليهم التدخل المحكم من خلال اختيار الألعاب المناسبة ومراقبتهم أثناء ممارستهم لها للوصول إلى التربية الخُلقية الحسنة .

وقد حاولنا في هذه الدراسة أن نفك اللبس عن " **الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالقيم الأسرية** " فهي تتم بتوجيه الولي للابن المراهق والإشراف عليه الدائم .

فقد اعتمدت دراستنا على المنهج الوصفي التحليلي كأداة للدراسة، بحيث تناولنا جانب نظري يحتوي على أربعة فصول ، وجانب تطبيقي تتمثل في ما يلي :

الفصل الأول: الإطار المنهجي.

الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية ماهيتها، تطورها، مجالاتها وأنواعها.

الفصل الثالث: ماهية القيم الإسلامية.

الفصل الرابع: أثر الألعاب الالكترونية على القيم الأسرية.

الفصل الخامس: الإطار الميداني.

واختتمنا الدراسة بتحليل النتائج وتفسيرها.

Study Summary:

The purpose of the study of electronic games and their relationship to family values through the field study, which is the latter a distinct activity in the life of the teenager, the diversity of means is a double-edged sword and play an effective role in influencing the personality and composition of the adolescent, and its connection to the family atmosphere and the role of parents in briefing children with social and religious values The reality is that they have to intervene carefully by choosing the appropriate games and watching them while practicing to reach the moral education. In this study, we turned the game into electronic games and its relationship to family values, guided by the guardian of the teenage son The supervision of it.

Our study was based on the analytical descriptive approach as a tool for study, in which it dealt with a practical aspect that contains four chapters

المقدمة

المقدمة :

يتسم العصر الذي نعيش فيه بالعصر التقني والانفجار المعرفي، فأصبحت الأمور تسير في طريق إبعاد الفرد والمجتمع عن قيمه ودينه أكثر فأكثر ، كما يتسم عصر تزايد المطالبة بالعودة إلى فطرة الله في الإنسان، ولكن لكل قاعدة شواذها فجميع التطورات التي طرأت عن الجيل الجديد بما يسمى بالجيل الرقمي وأصبح يتقيد بقيم غربية دخليه باسم التطورات التي تحمل الكثير من المميزات كتيسير سبل الحياة وتبادل الثقافات لكن كان لها بالغ الأثر في تفشي الجريمة وانتشار الأوبئة الاجتماعية راجع لما يبثه الغرب لأبنائنا عبر الألعاب الالكترونية ، فالانبهار بالتطور التقني والتجاوب معه دون وجود رصيد قيمي وسلوكي يضبط الحياة بتسلل القدوة السيئة لأبنائنا التي لا تتفق مع قيمنا إلى معظم بيوتنا فتتنامى لدى الكثير من الأولياء اللامبالاة بما تطرأ على أولادهم من سلوكيات منافية للأخلاقيات والآداب، واهتمامهم بمجالات متعددة للحياة فكان على الوالدين أن يوجها بوصلة هذه الأنشطة نحو بناء القيم التربوية المتوافقة مع ديننا الحنيف.

فجاءت مذكرة التخرج استنادا لذلك بالألعاب الالكترونية وعلاقتها بالقيم الأسرية "السنة الرابعة متوسط أنموذجاً " دراسة ميدانية على الأولياء ، كما اعتمدنا على المنهج الوصفي التحليلي في دراستنا ، وقد حاولنا الإجابة على تلك الإشكاليات والتساؤلات في ثلاثة فصول واعتمدنا على الخطة الممنهجة كالأتي : **الفصل الأول بعنوان : الإطار المنهجي** تحديد الإشكالية ، التساؤلات ، الفرضيات ، أهمية الدراسة ، أسباب اختيار الدراسة ، تحديد مفاهيم الدراسة ، الدراسات السابقة .

أما بالنسبة **للفصل الثاني بعنوان : الألعاب الالكترونية ماهيتها ، مجالاتها وأنواعها** .ولقد تضمن المباحث كالآتي:

المبحث الأول : ماهية الألعاب الالكترونية .

المبحث الثاني : أسباب دواعي ممارسة الألعاب الالكترونية وأثارها .

وبعدها يأتي **الفصل الثالث بعنوان: القيم الإسلامية**. ولقد تضمن المباحث كالأتي:

المبحث الأول : ماهية القيم الإسلامية.

المبحث الثاني : ماهية القيم الأسرية .

وبعدها يأتي **الفصل الرابع بعنوان: أثر الألعاب الالكترونية على القيم الأسرية**.لقد تضمن المباحث كالآتي :

المبحث الأول : علاقة الألعاب الالكترونية بالقيم الأسرية وأثارها.

المبحث الثاني : نماذج من تأثير الأسر.

ومن ثما يأتي الفصل الخامس بعنوان : الدراسة الميدانية **الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالقيم الأسرية " لسنة الرابعة متوسط أنموذجا"** . حاولنا فيه الكشف من خلال استبيان وجهة نظر الأولياء حول هذا الموضوع، وأخيراً ذيلنا مذكرتنا بخاتمة، تضمنت أهم النتائج المتوصل إليها وتوصيات .

الفصل الأول

الإطار المنهجي

تمهيد :

تطرقنا في هذا الفصل إلى موضوع الدراسة في أجزاء تبدءا بطرح إشكالية رئيسية للدراسة وتتفرع إلى تساؤلات وفرضيات، ثم نتطرق إلى أهمية الدراسة وأهدافها ثم نتناول أسباب اختيار الموضوع الدراسة ، ونختمها بمصطلحات الدراسة .

تحديد إشكالية الدراسة:

جلبت التطورات التكنولوجية المعاصرة الكثير من التغيرات من خلال أشكالها وأفكارها عبر الانترانت فنتجت عنها مسارات تربوية جديدة كالألعاب الالكترونية في السنوات الأخيرة، وحضت هذه الألعاب على أهمية كبيرة من قبل أبنائنا وغزت البيوت والمؤسسات، وأصبحت ظاهرة عالمية تكنوثقافية ترفيهية بتأثيرها القوية وهذا ما زاد توسع انتشار الألعاب الالكترونية من جهة، ومن جهة أخرى فرض على المسئولين والأولياء الاهتمام بقضايا المراهقين من طرف الدارسين والمختصين لحماية مستقبل أجيالنا وتنوير خطاهم في وقتنا المعاصر .

فمن هنا انبثقت فكرة هذه الدراسة من خلال عجز الأسر عن غرس أصولهم الدينية لأبنائهم في ظل الألعاب الالكترونية، وفي ضوء ما سبق تحدد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي الأتي :

ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الترابط الأسري ؟

التساؤلات :

- ما مدى تأثر المراهقين بالألعاب الإلكترونية ؟
- ما هو دور الأسرة في توجيه أبنائها نحو الألعاب الإلكترونية المناسبة ؟
- هل هناك ترابط أسرى في ظل الألعاب الإلكترونية ؟

الفرضيات:

- الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبا على المراهقين .
- الألعاب الالكترونية تؤثر إيجابا على المراهقين .
- الأسرة تختار الألعاب الإلكترونية المناسبة لأبنائهم .

- يوجد ترابط أسري في ظل الألعاب الإلكترونية .

أهمية الدراسة :

تكمن أهمية هذه الدراسة من اهتمام الإسلام الكبير بقضايا الأسرة ودورها في التوجيه والرقابة في تربية الأبناء، وخلال الفترة الأخيرة لاحظنا تفاقم ظاهرة الألعاب الالكترونية بشكل كبير وأدت إلى نتائج وخيمة كالانتحار والتوحد والعزلة فمن هذا المنبر سنرصد تلك الآثار وبيان كيفية علاجها،في ما يلي:

- التعرف على حجم المشكلة عن قرب وما أدى إلى انتشارها الواسع وقدرة اختراقها الخصوصية الأسر الإسلامية .
- لاكتشاف مدى رغبة المراهقين في ممارسهم للألعاب الالكترونية .
- التعرف على تأثيرات الألعاب الالكترونية على المراهقين .
- التعرف على تأثيرات الألعاب الالكترونية على الأسرة وقيمها الدينية .
- لتعرف على دور الأولياء في التوجيه والرقابة للمحافظة على نظام الأسرة من المخاطر التي تترقبها.
- لتعرف على أهمية القيم الأسرية في حماية الحياة الأسرية من المخاطر .

أهداف الدراسة :

الأهداف التي نطمح إليها من خلال دراستنا هي :

- التعرف على ما مدى تعلق فئة المراهقين بهذه الألعاب الالكترونية وكيفية تأثيرها في الأسرة .
- محاولة التعرف على دور الأسرة في اختيار الألعاب الالكترونية المناسبة لأبنائهم .
- الوقوف على ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية والآثار الناتجة عنها .
- التعرف على كيفية الاقتداء الأسر بالقيم الدينية التي أوصت بها السنة المطهرة بتباعها، في تربية أبنائها تربية نصوحة وللمحافظة على نظام الأسرة وتكوينها .
- الوصول إلى فهم علمي عميق ومتكامل للظاهرة قيد الدراسة .

أسباب اختيار الموضوع :

منها أسباب موضوعية وأخرى ذاتية نوجزها على النحو الآتي :

- لكثرة تداول هذه الظاهرة في مواقع التواصل الاجتماعي خلال الآونة الأخيرة .
- لإسقاط الضوء على ظاهرة *الألعاب الالكترونية * من جانبها الديني .
- لتقرب أكثر من هذه الظاهرة وكيفية التقليل من سلبياتها .
- لمعرفة سبب انتشارها مؤخرا بين أبنائنا وما النتائج المترتب عنها .
- لمعرفة مدى أهمية القيم الأسرية في الترابط الأسري ودورها في إصلاح لأمة.

تحديد مفاهيم الدراسة :

- **اللعب :**
- **لغة :**

ألعب، يُلعبُ، ألعبْ، إلعاباً الصبي : جعله يلعب _جاءه بلعبة بلعب بها _ الرضيعُ : سال اللعاب من فمه

ألعُوبَةُ :الأُلعُوبَةُ هي اللُعبةُ (ج) ألاَعيبُ[1] .

- **اصطلاحا :** " اللعب انه النشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيس في تكوين شخصية الفرد وتأكيد تراث الجماعة أحياناً، وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية وتتميز بها الفقريات العليا والإنسان علي وجه الخصوص " .[2]

- **الالكترونيات :**

- **لغة :** هو آلة دقيقة ذات شحنة كهربائية سالبة تبلغ كتلتها على وجه التقريب جزءاً من ثمانمائة وألف جزء من كتلة ذرة الإيدروجين، ومقدار شحنتها هو الجزء الذي لا يتجزأ من الكهربائية [3]

[1] الجيلاني بن الحاج يحي، قاموس الألفبائي [ط10 مزيدة ومنقحة، لأهلية لنشر والتوزيع، بيروت] ،ص85 .

[2] د. فاضل حنا، اللعب عند الأطفال (ط1، دار مشرق للخدمات الثقافية والطباعة والنشر، سوريا، 1999) ، ص 17 .

[3] الجيلاني بن الحاج يحي، قاموس الألفبائي ،المرجع السابق، ص86.

▪ **اصطلاحا:** التقنيات الالكترونية هي الجانب التكنولوجي في نظم المعلومات حيث تتضمن المعدات وقواعد البيانات والبرمجيات والشبكات وأدوات أخرى .[1]

▪ **تعريف الألعاب الالكترونية :**

" في المفهوم ألمعلوماتي هي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العلمية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر اذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلي التعقيد، ومن البطء إلي السرعة وأداه تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة" .[2]

وتعرف : "هي الألعاب المثبتة في الأجهزة والبرامج الالكترونية المعروفة والمتداولة بين الناس، ومن هذه الأجهزة جهاز الكمبيوتر وجهاز بلايستايشن وجهاز الهاتف النقال والتلفاز وغير ذلك ".[3]

▪ **القيم** :

● **لغة** :

القيم : السيدُ _ سائسُ الأمر، و**القيم** من يتولي أمر المحجور عليه **قيم** القوم :الّذي يقوم بشأنهم ويسوس أمرهم. وأمر **قيم** : مستقيم

وكتاب **قيم** : ذو قيمة .[4]

[1] حمد بن مُحَّد العجمي، تطبيقات البرامج الالكترونية وعلاقتها بجودة الخدمة، [ط1، 1437هـ_2016، دار الكتاب الجامعي الرياض]، ص 24.

[2] معاذ الحمصي، الألعاب الالكترونية، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد الثالث، ص253 .

[3] احمد عطا الله عبد الباسط، الألعاب الالكترونية بين لترويج والإدمان " دراسة فقهية مقارنة "،لا ط، لا ر، لا ن ،ص 741 .

[4] لجيلاني بن الحاج يحي، قاموس الألفبائي، المرجع السابق ص685

- **اصطلاحا :**

يقول الدكتور ماجد عرسان الكيلاني : " القيم محطات ومقاييس تحكم بها على الأفكار والأشخاص، والأشياء، والأعمال، والموضوعات، والمواقف الفردية والجماعية من حيث حسنها وقيمتها ، أو من حيث سوؤها وعدم قيمتها وكراهيتها أو في منزلة معينة بين هذين الحديث "

كما أشار الدكتور احمد مهدي عبد الحليم : لمفهوم القيمة إلى حالة عقلية ووجدانية يمكن تعرفها في الأفراد والجماعات والمجتمعات من خلال مؤشرات

هي: المعتقدات والأغراض والاتجاهات والميول والطموحات والسلوك العملي، وتدفع الحالة العقلية والوجدانية صاحبها إلى إن يصطفي بإرادة حرة واعية وبصورة متكررة نشاطا إنسانيا يتسق فيه الفكر والقول والفعل يرجحه علي ما عداه من أنشطة بديلة متاحة فيستغرق فيه ويسعد به، ويحتمل فيه ومن اجله أكثر مما يحتمل في غيره دون انتظار لمنفعة ذاتيه " [1]

عرفت القيم " بأنها مجموعة من القوانين والمقاييس تنشأ في جماعة ما ويتخذون منها معايير للحكم على الأعمال والأفعال المادية والمعنوية، وتكون لها من القوة والتأثير على الجماعة بحيث يصبح لها صفة الإلزام والضرورة والعمومية وأي خروج عليها أو انحراف على اتجاهاتها يصبح خروجا عن مبادئ الجماعة وأهدافها ومثلها العليا". [2]

- **الأسرة :**

- **لغة :**

أُسرة : الأُسرةُ هي أهل الرجل أو المرأة ــج ــ أُسر.

أُسريةُ: هي واجهة من زجاج يعرض فيها التاجر سلعهُ

خزانة ذات واجهة وجانبين من زجاج تعرض فيها المرأة مصوغها وأدوات تجميلها (ج) أسريات . [3]

---

[1] الدكتور خالد الصمدي، القيم الإسلامية في المناهج الدراسية " مشروع لإدماج القيم في التعليم الأساسي " [ايسيسكو 1424هـ\2003م، المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، الرباط المملكة المغربية]ص 23

[2] عدنان بن سلمان الدريويش ،بناء القيم في الأنشطة الأسرية، المستشار الاسري بجمعية التنمية الأسرية بالاحساء، السعودية adnan6543agmail.com، ص 6

[3] الجيلاني بن الحاج يحي، قاموس الألفبائي،المرجع السابق ص 54

- **اصطلاحا :**

هي المحيط التربوية الأول الذي يولد فيه الطفل، وينشأ في ظلاله ..فمنه يكسب ويتعلم وفي أجوائه ينمو ويترعرع، فمن الأسرة وعاداتها وطبيعة حياتها واتجاهها الفكري والسلوكي يكتسب الطفل ويتشبع ..[1]

وتعرف :" هي وحدة المجتمع الأولى والتي تكون العلاقات فيها مباشرة وبداخلها يتم تنشئة الفرد اجتماعيا ويكون قادرا علي اكتساب مهاراته وعواطفه وميوله وفيها يجد أمنه وسكنه ".[2]

- **تعريف القيم الأسرية** : "هي القوانين والضوابط التي رسمها الله سبحانه وتعالي لكل أفراد الأسرة في كافة جوانب الحياة لتحقيق الحياة الأسرية الناجحة "[3]

- **تعريف مصطلحات الدراسة تعريفا إجرائيا:**

- **الألعاب الالكترونية** : هي برمجيات ترفيهية مسلية وتعليمية تدمج بين الواقع الحقيقي والافتراضي من خلال أجهزة الكترونية متنوعة يمارسها المستخدم بتوظيف حواسه (السمع والبصر واللمس) ويتحكم بها وفق للقواعد والقوانين المتاحة له، بإمكانيات عالية الدقة والسرعة من صوت وصورة .
- **القيم الإسلامية** : هي المعرفة العقائدية والفكرية الكلية منها والجزئية لشريعة الإسلامية المستمدة من أصوله العامة تتمثل : القران الكريم و السنة النبوية المطهرة وما اجمعوا عليه علماء الراشدين التي توضح للإنسان الحقائق الكونية والخلقية لتهدف به إلى الحق ولهداية الطريق المستقيم .
- **الأسرة** : هي النواة التي تأسس الفرد بغرس قيم الأدب والأخلاق فصلحه يعمل على تحقيق مصلحة عامة للأمة وفساده يلحق بالأذى لأسرته وللمجتمع بأكمله .
- **القيم الأسرية** : وهو تمسك الأسرة بكل ما شرع الدين الإسلامي به من قول وفعل وغرسها في أفرادها لكسب مرضاة الله في الدنيا والآخر.

---

[1] عصام عبد الله الضو ،العاب الأطفال الإلكترونية وأثرها علي تربيتهم، [لا ط،، مجلة العلوم والتربية، 1432هـ\2011]، ص20

[2] د.خلوق ضيف الله اغا، مُحَمَّد خلف بني سلامة، نظام الاسرة والمجتمع في الاسلام [ط1، دار الفكر للنشر والتوزيع ،2015] ص9

[3] نور الليسذا بنت قاسم، القيم الأسرية : اهميتها وواجب الإنسان نحوها في ضوء القران الكريم ،كلية دراسات القران والسنة ،جامعة العلوم الإسلامية الماليزية ،ص 7

الدراسات السابقة :

إن إي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ، إذ لابد من اعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائج أو ما وصلت إليه، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم تتم الاهتمام بدراستها من قبل، أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه .

الدراسة الأولى :

دراسة ماجيستير حول " **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل** " من إعداد الباحثة" **مريم قويدر** " بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر 3 –أجريت في سنة2012 -2011 بالجزائر .

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب لانتشارها بهذا الشكل المذهل، لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هته الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب، لذا جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح أعمارهم ما بين7 إلى 12 سنة وللوقف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي:

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

صنف هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية والأداة التي استخدمتها لجمع البيانات الميدانية وهي المقابلة والاستبيان والملاحظة ،كما أخذت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح أعمارهم بين 07 إلى 12 عاما والذين يمارسون الألعاب الالكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة العنقودية في اختيار الأطفال الذين ستجرى عليهم الدراسة.

❖ **الدراسة الثانية :**

دراسة ماستر في علوم الإعلام والاتصال حول " **أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية علي التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري** " من إعداد الباحثة " **أميرة مشري** " دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي قسم علوم الإنسانية تخصص اتصال وعلاقات عامة، سنة 2017\2016 .

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن الأثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، من خلال إجراء الدراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي، ومن خلال د راستنا حاولت الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في:

ما هو أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ؟

بالإضافة إلى تحديد أهداف الدراسة من أهمها : التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي الجزائري ، تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري و كذلك كيفية بناء استمارة حيث اعتمدت على المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة ، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان، وعليه فقد اخترت 100 مفردة من الأولياء بمدينة أم البواقي ذكور وإناث كعينة قصديه، وفي الأخير انتهى البحث بخاتمة حول مختلف النتائج وتقديم بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة البحث .

الدراسة الثالثة :

دراسة ماستر في العلوم الاجتماعية حول "**الألعاب الالكترونية العنفية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**" من إعداد الباحثة "**سعاد وهناء**" و"**بن مرزوق نوال** " دراسة ميدانية علي عينة من أطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى قسم العلوم الاجتماعية تخصص سيسيولوجيا العنف والعلوم الجنائي

وتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو العنيفة على الأطفال في المدارس الجزائر ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل ومنها فالإشكالية المطروحة في بحثنا هذا تتمحور أساسا حول الأثر الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية والعاب الفيديو في سلوك الأطفال المتمدرسين في الطور الابتدائي وللوقوف على حقيقة هذا التصور هل يتغذى العنف المدرسي من حيث استهلاك الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى الأطفال و اندرجت هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم وخصائص مجموعة التلاميذ أو موقفهم العدواني و دراسة الحقائق الراهنة من تفشي الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو العنيفة وارتباطها بانتشار ظاهرة العنف في الوسط المدرسي . أما في الجانب التطبيقي اتبعت منهجية في هذا البحث وتحليل نتائج الاستبيان والاستنتاجات المستخلصة من البحث انتهى البحث بخاتمة حول مختلف النتائج، وتقديم بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة البحث .

الدراسة الرابعة :

دراسة ماجستير حول ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15 سنة) –القطاع العام – دراسة حالة علي متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر إعداد نمرود بشير في جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي سنة 2008. حيث تمحورت إشكالية ما مدى تأثير ألعاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي علي المراهقين المتمدرسين الذكور ؟

اتبعت هذه الدراسة مع دراستنا في الجانب النظري في إطار مضامين الألعاب الفيديو، حيث تطرقت إلى النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي ووقت الفراغ واللعب وألعاب الفيديو والمراهقة بمختلف جوانبها أما في جانب التطبيقي فقد تطرقت إلى المنهجية المتبعة في هذا البحث وتحليل نتائج الاستبيان والاستنتاجات المستخلصة من البحث انتهى البحث بخاتمة حول مختلف النتائج وتقديم بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة البحث.

الخلاصة:

من خلال ما سبق تبين لنا إن الأسرة المؤسس الأول للمراهق على القيم والمبادئ التي أتى بها ديننا الحنيف ، لكن لا بد من المراهق أن يلعب ويكتشف ما يوجد حوله في العالم المحيط به من خلال الألعاب التقليدية أو بالبرمجيات الترفيهية الحديثة فعلى الأسرة المراقبة المستمرة وتوجيه الأبناء وفق ما يناسب تفكيرهم وقدراتهم للمحافظة على التوازن بين القيم الأسرية والألعاب الترفيهي لكي لا تعود سلبا على الطرفين [المراهق / الأسرة] .

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية

المبحث الاول :ماهية الالعاب الالكترونية

المبحث الثاني : أسباب دواعي ممارسة الالعاب الالكترونية وأثارها

تمهيد :

إن البرمجيات الالكترونية تطورت بطريقة مبهرة خلال السنوات الماضية، من حيث الكمية والنوعية في مجالات عديدة، أهمها برمجيات الترفيه التي أحدثت تأثيراً كبيراً على الناس والذي ساعد في تفاعلها و إتاحة العديد من الأجهزة الالكترونية كوسيلة ترفيهية ، أصبح يرغب في ممارستها أغلبية المراهقين لاحتوائها على تقنيات تكنولوجية عالية الجودة ، مما أدى إلى جذبهم لاستخدامها والإدمان عليها ، وهذا ما ساعد في انتشارها وأصبحت جزء لا يتجزأ عند ممارسيها ولهذا سنتناول في هذا الفصل مبحثين يتمثل الأول في : ماهية الألعاب الالكترونية تتضمن نشأة الألعاب الالكترونية ومجالاتها . أما ثانيا أثار الألعاب الالكترونية وأنواعها تتضمن أنواع الألعاب الالكترونية،ايجابياتها وسلبياتها .

المبحث الأول : ماهية الألعاب الالكترونية

المطلب الأول : نشأة و تطور الألعاب الالكترونية

يرتبط تاريخ اللعب عموما بمحتوي ثقافي لدى الشعوب ولذلك قديما ما ارتبط اللعب بمناسبة ويتم داخل طقوس معينة كمناسبة دينية أو وطنية لتتحول الساحات إلى أماكن للتنافس واللعب لكن عبر العصور ومع تطور الحياة البشرية تغير مفهوم اللعب لديهم عبر مراحل تقدم الإنسان لاكتشافه للآلات وغيرها من الأجهزة الالكترونية إلى أن ظهرت الألعاب بتقنيات جديدة وأحدثت تفاعلاً كبيراً خلال السنوات المتقاربة، فنذكر مراحلها السبعة فيما يلي :

- **المرحلة الأولى :** انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب" بونغ Space war" و"حرب الفضاء Pong" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة ، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة.
  - صناعة ألعاب قوية.
  - دخول التليفزيون للكثير من البيوت.
  - الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
  - تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
  - تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية. [1]

ويعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة processeur micro المسوقة مع مؤسسة إينتال "intel " عام 1971/ 1972 أسس ذولان بوشنال أول مؤسسة الألعاب الالكترونية آثاري" atar" وأدخل أول لعبة أقواس الكترونية بونغ " po" وفي أول عام باعت أثاري أكثر من 10 ألاف آلة وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح الا اللعب بلعبة بونغ ، لتشتري مؤسسة " وارنر womer " في ذات العام أثاري مقابل 28 مليون دولار .

[1] مريم قويدر، السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ،رسالة الماجستير كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، الجزائر، 2012/2011، ص127 .

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة ، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة أبل " Apple" ، تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر "أبل 2-2 Apple" أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها ، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، وسيبقي "بوشنال " و" أتاري" الأبطال الرئيسين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية .[1]

- **المرحلة الثانـــية** : تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب و هي 2600 vc من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب ، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب "editiondes jeux " والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة " باك–مان–pac man " التي اخترعت في اليابان " توروا يوثاني "لمؤسسة "نامكو namco " وانتشرت أتاري أجهزة vcs التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار هذه الأرقام التي تثير خيال الرجال الأعمال والمضارين ، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالردئ.[2]

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 ، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة ، باعت مؤسسة " وارنر" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور commodor " وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو namco" في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو لكن في نفس الفترة أعلن "نينتاندو nentando" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصلاة أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم " نيس nes" يسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت " نيس nes " مدللة اليابانيين ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية :

1. ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة .
2. تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءمع سنوات .
3. البطل المميز ل " نيس " وهو ماريو mario وهو رصاص بشوارب يبدأ مشوارها بمصارعة غوريلا مجنونة " دونكي كونغ donkeykong "، يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات

[1] قويدر مريم، السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مرجع السابق 127
[2] المرجع نفسه ، ص 128

البيانية graphiste" شيجيرو مياموتو shigmiyamoto " وجهاز رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو .[1]

- **المرحلة الثالثة** : جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية كومودورcommodore" و"سينكلير sinclair" أمستراد Amstrad" وفي عام " 1986 أتاري أس تي Atari" ، الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية – البيانية – و الصوتية ، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى أخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل من مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل. وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط فالكثير من المصممين البيانيين "Infographistes" المستقبليين و الموسيقيين اظهروا مهاراتهم من خلال الألعاب مثل : " اميغا Amiga " أو " اتاري اس تي Atari st " .

انتهت هذه المرحلة بسبب تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات _كلها متشابه _فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجارات التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقة القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل" بي سي pc أو ابل Apple " وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت" نينتاندو "في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

- **المرحلة الرابعة :** تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني المحض الذي تجسده" نينتاندو عبر "سوبرنيس " SUPER NES" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي" سيغا SEGA"من خلال لعبة ميغادرايفر megadriver وتعد هذه الرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر اجهزة والاعلام إلي pc، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل ميست myst أويسفن كويست seven Quist ،وكذا ألعاب الادوار مثل فانيل فانتيري finalfantosy ومع نهاية هذه المرحلة 1995 بدا إن بطل سيغا تفوق على ماريو[2].

[1] قويدر مريم، السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مرجع السابق ص128

[2] المرجع نفسه ، ص128

المرحلة الخامسة: وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط multimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجات المخصوصة processors defies واستعمال القرص الضوئي المضغوط cd-ROM والألعاب على الشبكات المحلية .LAN وعلى الانترنيت، كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في لمسرح ألعاب الفيديو، وهو سوني SONY بلعبته بلايستايشن Play sation ، وبداء الصراع بين الشركات المنتجة للألعاب

فظهور بطلة ألعاب الفيديو لاراكروفت Croft Lara التي حققت أرقاما قياسية وظهور ألعاب بعوالم بيانية ايفركويست Everquist واو لتيما أونلاين Vltim online، والعاب اف بي سي fpsالمتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي أمثلتها دوم Doom ثم هالف لايف Half life وتبقي نينتاندو الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل البوكيمونات pokemons التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد ، وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما ، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر ، وفي عام2001 قام المضاربون الذين اخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت بإنسحاب أدي إلى أزمة غير مسبقة في عالم الألعاب الالكترونية ألعاب الفيديو .

المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت Microsoft والصراع الشرس بين عارضات التحكم : بي أس 2-ps2 وغايم كوب Gomscube و إيكس بوكس xBox [1]

المرحلة السابعة : من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة سنة 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته نينتاندو وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل نينتاندو دي أس NInten do ds كما أعلنت سوني اليابانية في شهر سبتمبر 2004 وصل جهاز سوني بي أس دي إلي الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس وفي ماي 2005جهاز بلايستيشن 3- Play sattiom الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006 ، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد أيكس بوكس 360-Xbox360 وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات

[1] قويدر مريم، السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة, المرجع السابق، ص129

التحكم الذي أطلقت عام 2006 في النقلة التكنولوجية التي أضطرت المطورين إلى التكيف معها وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم ، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج .

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الالكترونية فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة ، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا ، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم ويشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم .

إن دور الحياة عارضة تحكم يقدر مابين 5و6 سنوات ، وتحاول مؤسسة سوني sony تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير بلايستايشن play satiation إلى بلايستايشن وان psone و بلايستايشن تو ps2 إلى بلايستايشن اكس psx وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة ، كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت Microsoft على اختصار عمر ألآتها من أجل تجاوز منافساتها ،لكن قد لا يكون ذلك كافيا لفرض نفسها خاصة إن سيغا sega اعتمدت هذه الإستراتيجية [1]، فعلى عارضات التحكم أن تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت بما في ذلك عند اللاعبين الذين يملكون أجهزة الكمبيوتر ومن ثم يمكن توقع ارتفاع مبيعات عارضات التحكم واحتلالها جزءاً معتبرا من ميزانيات التسلية لدى العائلات في أكبر الأسواق العالمية للألعاب الفيديو الولايات المتحدة الأمريكية واليابان و أوروبا على حساب التسليات الأخرى أو الألعاب الالكترونية على أجهزة الكمبيوتر.[2]

ولقد تطورت الألعاب الالكترونية فأصبحت ذات أبعاد ثلاثة ، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم ، حيث حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الغولف في أجل الأمكنة في العالم و نزول

[1] مريم قويدر، السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، المرجع السابق ص130

[2] المرجع نفسه، ص131.

المنحدرات الأكثر روعة، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا ، وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف والخيول .[1]

المطلب الثاني : مجالات الألعاب الالكترونية

بعد التطور التقني الذي شهده التاريخ للألعاب الالكترونية واختلافاتها المتعددة صنفت استخداماتها على أجهزة متنوعة توفر كل نوع لعدد كبير من الألعاب فلذلك صنفت هذه الألعاب الالكترونية إلى مجالات تتمثل في ما يلي:

1. الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة : يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين ، وقد أظهرت دراسة قامت بها " جي .أف .كا G.F.K "عن وجود تشكيلة واسعة شملت عدة ألاف من العناوين وهي في تزايد مستمر ، كما أن تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من الحوامل .وتظهر التحليلات التي قامت بها" جي .أف .كا " .بأن هنالك أنواع معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين .[2]

- ألعاب الرياضة.
- الألعاب الكلاسيكية.
- ألعاب التقمص.
- ألعاب المجتمع.

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين أن الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر كما تثقل ألعاب" كازوال غايمس Casual Games نوعا خاصا " بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة ، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها النموذج الرمز و " بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية وتعد لعبة" تيتريس Tetris الأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو و"جي.تي.اي.بينبول ، pinball"و "بينبول

[1] نمرود بشير، العاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط البدنيو الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12-15 سنة) القطاع العام، دراسة حالة علي متوسطة البساتين الجديدةببئر مراد رايس – الجزائر، رسالة ماجيستير جامعة لجزائر، الجزائر 2008، ص 84 .

[2] سعادو هناء، بن مرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، المرجع السابق، ص 24

" Mystery mansion"ميستري مونسيون "3و ألعاب كسر الأحجار مثل" :بورك بريكر D pool و 3 " دي بولgti pinball" ، midnigt أو العاب البولينغ "ميدنايت بولينغ bloc breaker deluxe"دولوكس ، كبيرةbowling".... الخ

وتعد الألعاب الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبير وكذلك الألعاب على الانترنيت ،بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في أسيا و أمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالانترنيت و تجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنيت لتعاملي الهاتف النقال حتى وان تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية) العرض و أزرار التحكم ....الخ ، لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات ، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول .

2.الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر :إن الألعاب الإلكترونية على جهاز تم تركيبه على جهاز ، "LOGICIEL"الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي إلى كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة) ، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة ، مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر أو قناع الأبعاد الثلاثة (3 D) أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت[1].

[1] بشير النمرود، العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدنية الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين المرجع السابق، ص85

3. الألعاب الإلكترونية على الشبكة الانترانت : إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا و السبب لا يتمثل في أن الانترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى نشاطات غير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية[1]، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

*تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض و تسويق مجموع التشكيلة.

*تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالانترنيت تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.

*توفير عناوين قديمة قابلة على الخط بالمجان .

تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة massivement multijoueurs jeux– - أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية.

* تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

4. الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم : عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة ، يتكون من معالج processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها ، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة ، ووسائل الدخول إلي محتويات اللعبة وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز الكمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة .

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود ، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد xbox وهو

[1] سعادو هناء، بن مرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، المرجع السابق، ص 25

الجهاز التابع لشركة ميكرو سوفت micosoft وله عدة أنواع ونماذج ، كما نجد أجهزة شركة سوني nintendo التي تعرف باسم game cube .[1]

5. **أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية** : هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة ، الجهاز الرئيسي المركب أساس من صندوق لجمع القطع النقود شاشة لإخراج الصورة جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة الأدوات أخرى مثل : المسدس أو الرشاش كرسي الدراجة النارية أو السيارة ،ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

- **أجهزة أحادية اللعب :** و التي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم و القيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.
- **أجهزة متعددة اللعب :** والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان و JAMMA أدى إلى اختراع نظام الزمان وطريقة اللعب. في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي و القوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى ، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة CODE والربح بسرعة .

والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز –X XBOX . game cubehأو station play في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة[2].

[1] بشير النمرود، العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدنية الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، المرجع السابق، ص85.

[2] سعادو هناء، بن مرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، المرجع السابق، ص27

المطلب الثالث : أنواع الألعاب الالكترونية

توجد أنواع عديدة للألعاب الالكترونية أهمها تتمثل في ما يلي:

1. ألعاب الأكشن (Action) :

وهي الألعاب التي تتطلب من اللاعب الحركة السريعة ، وغالبا ما ترتبط بالقتال ويضم هذا النوع تحته الكثير من الألعاب مثل :

أ- بيتم أب (BeaTem Up) :

ألعاب البيتم أب تركز علي مقاتلة اللاعب للعديد من الأعداء من خلال اللكم أو الركل ،أو باستخدام السيوف كما في العاب الهاك أند سلاش بالانجليزية : Hack & Slash في العديد من المراحل أو المناطق .الهدف غالبا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم .

ب- القتال (Fighting) :

ألعاب القتال عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة وفيها يقوم اللاعبون بالضربات البدنية السريعة وفي وقت قصير (غالبا دقيقة أو أقل) يحصل اللاعب الذي حقق ضررا أكبر ضد اللاعب الأخر وقضى عليه بنقطة تدل على أنه فاز في الدور، تتطلب الكثير من ألعاب القتال الفوز في دورين لكي يواصل اللاعب اللعبة ، من أشهر ألعاب هذا النوع ستريت فايتر street Fighter.[1]

ج- تصويب منظور الشخص الأول (First-person shooter) :

هي العاب الأكشن التي تركز على القتال بواسطة الأسلحة وخصوصا المسدسات يتحكم اللاعب بشخصية واحدة بواسطة المنظور الأول حيث لا يرى من اللاعب سوى يده وسلاحه، من أشهر ألعاب هذا النوع : دوم (Doom) وكول أوف ديوتي call OF Duty.

د- شوتم أب shootm Up :

في ألعاب "الشوتم اب" يتم التحكم بمركبة فضائية أو بشخصية خيالية طائرة حيث يتم تفجير المركبات الأخرى أو الأغراض المتناثرة في المراحل ، من أشهر ألعاب هذا النوع ستار فوكس star Fox .

[1] د .أحمد عطا الله عبد الباسط، الألعاب الالكترونية بين الترويج والإدمان " دراسة فقهية مقارنة "، المرجع السابق، ص746

هـ- تصويب منظور الشخص الثالث third-person shooter :

ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيرا للمنظور الأول .الاختلاف الرئيسي هو وضع الكاميرا حيث في المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به ، من الأمثلة على هذا النوع " غراند ثفت أوتو Grand theft AutO " .

2. المغامرات Adventure :

هي الألعاب التي تركز على عنصر المغامرة والاستكشاف حيث يخوض اللاعب مغامرة يستكشف بها عالما ويسير في خط قصة معين عليه أن ينجزه وينهيه ، وغالبا ما تكون خالية من القتال .

3. الإستراتيجية Strategy :

الألعاب الإستراتيجية تركز على حذر اللاعب ومهارته وتخطيطه لكي ينتصر في معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة فيتحكم بوحدات جيشه لمهاجمة الخصم، تعتمد هذه الألعاب على مبدأ إدارة المدن والموارد للبناء للوصول بالمدينة لأفضل مستوى بعض الألعاب الإستراتيجية تعتمد مبدأ التطوير السلمي الاقتصادي،لكن الغالبية معروف أنها تعتمد على مبدأ الحروب .

4. تمثيل الأدوار Role-playing :

ألعاب تمثيل الأدوار ، تشتمل على العديد من الأنواع الفرعية ، ولكنها تشترك في عدة أمور مثلا يتحكم اللاعب بمجموعة من المغامرين لديهم مهارات قتالية أو سحرية ، تحتوي ألعاب تمثيل الأدوار على قصة غالبا ما تكون أطوال من الأنواع الأخرى في عالم كبير يحتوي على المدن والمناطق الأخرى والتضاريس المختلفة ، يقاتل المغامرون أنواع مختلفة من الوحوش ، ابتداءاً من الوحوش الأضعف ومع حصول الشخصيات على نقاط الخبرة يزداد مستواهم ويتمكنوا من هزيمة الأعداء الأقوى . [1]

5. الألعاب الفكرية :

وهي الألعاب التي تعتمد علي إعمال العقل مباشرة ومن ثم تعمل على تطوير الذكاء لدى اللاعب كالعاب الألغاز المعقدة ، والمتاهات والشطرنج وغيرها .

[1] د .أحمد عطا الله عبد الباسط، الألعاب الالكترونية بين الترويج والإدمان " دراسة فقهية مقارنة "، المرجع السابق، ص 748

6. الألعاب الرياضية Sport:

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

[1] د .أحمد عطا الله عبد الباسط، الألعاب الالكترونية بين الترويج والإدمان " دراسة فقهية مقارنة "، المرجع السابق ، ص749

المبحث الثاني : أسباب دواعي ممارسة الألعاب الالكترونية وأثارها

المطلب الأول : أسباب دواعي ممارسة للألعاب الالكترونية

توجد عدة أسباب لممارسة المراهق للألعاب الالكترونية فتمثلت فالعناصر الآتية:

أ. اشتمالها على عدد من عوامل الجذب :

إن الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها تجذب المراهقين بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما لذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة .

ب. فيها محاكاة للأبطال :

تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للمراهق إطارا ومجالا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج المراهق في اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة .كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعليق الممارسين لهذه الألعاب، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفاعلية.

ت. تتطلب التأمل والتركيز :

تتنوع أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية ، فأحياناً تقدم اللعبة سباقا للسيارات تتطلب من المراهق التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر الاستطاعة ، أو تقدم ألعاباً للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط " السوبر مان " يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب [1].

ث. توفيرها عوالم وهمية افتراضية :

توفر الألعاب الإلكترونية للمراهقين عالما وهمياً بعيداً عن العالم اليومي الحقيقي ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعاً مادياً وأحداثاً توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي .

[1] وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال (دراسة وصفية تحليلة للأطفال للفئات العمرية 7-15)، جامعة بابل ،ص 10، بتصرف

ج. تمكينها من السيطرة في الأحداث والأشخاص :

إن من الأسباب الكامنة وراء تعلق المراهقين بالألعاب الإلكترونية لأنها تمثل جزءا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى المراهق من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي .[1]

المطلب الثاني: إيجابيات الألعاب الالكترونية

إن الارتباط القوي بين المراهقين والألعاب الإلكترونية ، أدى إلى اجتماع باحثين علماء النفس والتربية،حول مدى أثر هذه الألعاب إيجابا بأشكالها المختلفة على المراهقين ، سواءاً من الناحية الصحية أو السلوكية أو ما ترتب عليها بشكل عام ،[2] فمن خلال الدراسات التي أجريت عرفت الألعاب الالكترونية الايجابية عدة تعريفات منها :

- عرفت بأنها عبارة عن المزايا والصفات الحسنة التي تحويها الألعاب الالكترونية[3] .
- وعرفت كذلك هي فوائد ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال المتمثلة في الترويح عن النفس وتنمية التفكير، وزيادة سرعة رد الفعل ، وتحديد الهدف وتحفيز الانتباه وتنشيط التآزر البصري الحركي وتطوير التخطيط والتفكير المنطقي وتعمل على تدريب الأطفال على أجهزة التكنولوجيا الحديثة .[4]
- التعريف الإجرائي :

هي عبارة عن استقبال المراهق للأفكار علمية جديدة يكتسبها من خلال ممارسته للألعاب الإلكترونية بطريقة صحيحة تلحق بالمنفعة الخاصة له والعامة لمحيطه الأسري والاجتماعي.

---

[1] وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الالكترونية علي الأطفال، المرجع السابق، ص 10.

[2] ماجد محمد الزيودي ،الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، قسم أصول التربية، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية ،مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، العدد 1، المجلد 10، 2015، ص 16 بتصرف .

[3] نداء سليم إبراهيم إبراهيم، ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (6-3)سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، قسم الإدارة والمناهج التربوية، كلية العلوم التربوية ن جامعة الشرق الأوسط كانون الثاني 2016 ص 9.

[4] سارة محمود عبد الرحمن حمدان، ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير في التربية، تخصص المناهج وطرق التدريس، قسم الإدارة والمناهج التربوية، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، 2016، ص 23 بتصرف.

الآثار الإيجابية :

الآثار الايجابية للألعاب الالكترونية تتمثل في ما يلي :

1. سرعة البديهة :

في الحقيقة ونحن نلعب ونطلق النار ونقتل من أمامنا نحن ننمي مهارات ونحن لا نشعر ، عندما يظهر أمامك عدو فجأة فأنت تستدير بالمسدس باتجاهه في أسرع وقت ممكن ، ألم يلاحظ أحد منكم أنه مع كثرة اللعب يصبح التوجيه ناحية العدو أسرع ؟ نعم إنك تصبح أسرع في اتخاذ القرارات فالإحصائيات أشارات إلى أن من يلعبون الألعاب الالكترونية يتخذون القرارات أسرع من الناس الذين لا يلعبون بنسبة 25%، وتلك النسبة قد تفرق بين أن تقتل أو تقتل !أيضا إنها تزود سرعة تفكير الشخص عموما بحيث يكون ذهنه أكثر حضورا في الحياة ، فيكون رد فعله أسرع ، ففي أمريكا لاحظت قيادة الجيش أن المجندين الجدد لهم رد فعل أحسن من سابقيهم وهذا راجع إلى استخدامهم ألعاب الفيديو التي تستعمل فيها العمليات والمناورات العسكرية مع استخدام أسلحة مجانية والتي أصبحت أكثر محاكاة للواقع والتي تجعل اللاعب يحس في داخله أنه جندي حقيقي وبذلك يكتسب خبرات حقيقة يمكن استخدامها ويستفيد منها أثناء تجنيده[1] .

2. الإبداع :

عندما نبدأ بتشغيل اللعبة نرى عالما لم نستطيع أن نعيشه في الواقع ، فمرة نكون مستكشفون نبحث عن مدينة مفقودة ، وتارة أخرى في عالم سحري نقاتل مخلوقات من عالم آخر نقوم بقيادة سيارات قد لا نمتلكها أبدا في حياتنا ! خوضنا لتلك المغامرات الشيقة يفتح لعقلنا أماكن لم نكن نحلم بها وبذلك نبدأ بتخيل أشياء لا يمكن لنا تصورها ، فقد يسبح الواحد منا في أعماق أفكاره وفي نهاية تفكيره تضرب رأسه فكرة فيقول من أين جاءت لي تلك الفكرة؟!

كالتنسيق بين الرؤية والفعل : هل خطر ببالك مرة أن اللعب على جهازك قد يفيدك يوما ما في لعب الرياضة ؟ نعم إنه يفيد فعلا في التنسيق بين ما تراه العين وما يفعله الجسد ، و بهذا قد يساعدك على ضرب الكرة بقدمك عندما تأتي سريعة جدا وأنت مع أصدقائك بالنادي أو عندما تكون تلعب التنس ، كثير من الناس يجدون صعوبة في ضرب الكرة بالمضرب ولكن الألعاب الالكترونية ستساعدك في ذلك ، بل والأغرب أن الألعاب تساعد على القيادة في الضباب لأن التنسيق مابين العين والجسد مهم جدا في هذه الحالة .

[1] د .أحمد عطا الله عبد الباسط، الألعاب الالكترونية بين الترويج والإدمان " دراسة فقهية مقارنة "، المرجع السابق، ص 750

3. التركيز :

عندما يأتيني صديقي ليشتكي لي أنه يعاني من قلة التركيز وأنه لا يستطيع التركيز في دروسه سأقول له اذهب إلى منزلك في الحال وشغل جهازك و ابدأ باللعب مرة صباحا قبل الإفطار ومرة بعد العشاء ومرة أثناء الغداء، لأننا عندما نلعب نكون في قمة التركيز، ولذلك كثرة اللعب تساعد على رفع مستوى تركيزنا في الأمور الأخرى أيضا كالمذاكرة [1].

4. تعدد المهام:

بأعجوبة ترى كل واحد فينا ممسكا جهاز التحكم ، ويتكلم في الجوال ويأكل ويشرب كل ذلك في الوقت ذاته !فالألعاب تساعد الإنسان على إن يفعل أكثر من مهمة في نفس الوقت ، حتى إن بعض الدراسات أثبتت أن اللاعب يستطيع التركيز على ستة أشياء في الوقت ذاته بدون خلطهم ببعض ، بل إن اللاعب لديه القدرة على أن يحل عدة مشاكل بأكثر من طريقة مختلفة وفي مواقف مختلفة لاتساع ذهنه لكل ذلك[2] .

5.تقوي الذاكرة :

الشخص الذي يمارس هذه الألعاب يزيد تركيزه ومن ثم قدرته على التذكر تكون أعلى حيث تربط هذه الألعاب الأحداث بمشاهد ولقطات ترسخ في الذهن ويسهل على الشخص تذكرها.

6. تعوض الأبناء عن النزهة خارج المنزل:

تكسبهم حيوية ونشاط يجعلهم يقبلون على المذاكرة والتحصيل ، وتوفر للوالدين أموالهم التي ينفقونها في الفسح والنزهات البرية [3].

7. الأثر التعليمي :

إن استخدام برنامج الألعاب التعليمية الالكترونية كان له فاعليته في تنمية مهارات استخدام الكومبيوتر للمراهقين ومن ثم فان ترسيخ هذه المهارات وتنميتها لدى الجيل الرقمي يتطلب توجيه مزيد من الاهتمام نحو إنتاج برامج الألعاب الالكترونية التعليمية المناسبة لمرحلة رياض التنمية المهنية لمعلمات واندماج هذه البرامج في الخبرات التعليمية المقدمة لهم ، ويتطلب ذلك أيضا التنمية المهنية

[1] د .أحمد عطا الله عبد الباسط، الألعاب الالكترونية بين الترويج والإدمان " دراسة فقهية مقارنة "، المرجع السابق، ص 750

[2] المرجع نفسه، ص 751.

[3] المرجع نفسه، ص 752.

لمعلمات في مجال استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية وتوظيفها في الخبرات التعليمية المقدمة لرياض وبناء هذه الخبرات عليها [1].

ومن الايجابيات التي يمكن إن تحملها هذه الألعاب ولخصت في النقاط الآتية :

*- تعرف اللاعب على التطور العالمي من خلال أسلوب جذاب يحثه على الغوص في اللعبة إلى نهايتها .

*- تنمي حس المعرفة لدى اللاعب والمبادرة والمنطق والتخطيط.

*- تطور قدرة اللاعب على تجاوز المصاعب وحل المسائل المعقدة .

*- توفر القدرة على معرفة المحيط وتحويل العالم إلى مكان صغير غير العالم الكبير[2] .

*- تغذي خيال المراهق بشكل غير مسبوق، و يكشف الطفل الكثير من خلال ممارستها .

*- تزود هذه الألعاب المراهق بالنشاط والحيوية ، وتعطي فرصة لممارسة خطوات حل المشكلات الذي يحفز التفكير العلمي ، ومن إيجابيات أيضا تولد روح المنافسة بين الأصدقاء في الألعاب ذات اللاعبين المتعددين .

المطلب الثالث : سلبيات الألعاب الإلكترونية

على الرغم من وجود العديد من الفوائد والايجابيات للألعاب الالكترونية إلا أن لها جوانب سلبية تؤثر على شخصية المراهق وتخلق له أساليب عدوانية والعزلة والأنانية ، فمن هنا عرفت الألعاب الالكترونية من الناحية السلبية من قبل الباحثين العديد من التعريفات نذكر منها :

- هي عبارة عن المضار التي تسببها الألعاب الالكترونية للمراهقين عند استخدامها بطريقة مفرطة ، وغير سليمة [3].
- كما عرفت هي مضار تترتب على ممارسين الألعاب الالكترونية على المتمثلة في قلة النشاط البدني وألام أسفل الظهر، وإجهاد العينين ،والانطواء والعزلة ، وغرس السلوك العدواني والعنف وزيادة خطر البدانة وإدمان ممارستها وأداء أكاديمي منخفض[4]

---

[1] حيدر محمد الكعبي، الألعاب الالكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، سلسلة الاختراق الثقافي (3)، ص 41 بتصرف .

[2] لا م، الألعاب الالكترونية ودورها في هدم القيم، تقرير دوري يعني بقضايا الحرب الناعمة ،مركز الحرب الناعمة للدراسات سلسلة التقارير التحليلية ت1، 2015،ص 4 بتصرف .

[3] نداء سليم إبراهيم إبراهيم ،إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (6-3) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، مرجع سابق، ص 9 بتصرف .

[4] سارة محمود عبد الرحمن حمدان، ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، المرجع السابق، ص 9 بتصرف .

التعريف الإجرائي :

هي عبارة عن استقبال المراهق للأفكار الغير أخلاقية يكتسبها من خلال ممارسته للألعاب الالكترونية بطريقة غير صحيحة تلحق به ضرر الفكري والجسدي والديني والمعرفي .

الآثار السلبية :

الآثار السلبية للألعاب الالكترونية تتمثل في ما يلي:

1.الأضرار الصحية :

أظهرت نتائج الدراسات أن اللعب بالألعاب الالكترونية لفترة طويلة تؤدي إلى أخطار بدنية للمراهقين و نوبات متكررة من التوتر وإجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض المراهقين كما إن اللعب بألعاب العنف تزيد من الإثارة الفسيولوجية وضربات القلب وضغط الدم كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعا نادرا من الصرع وأن الأطفال أكثر36 عرضة للإصابة بهذا المرض فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 مراهق بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة ، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1% من مجموع سكان أي دولة [1].

2.السلوك العدواني والعنف الزائد:

الكثير من أطباء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الالكترونية على أنها السبب الأساسي في زيادة العنف في المجتمع ، وقالوا أن الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف حيث يتأثر المراهق سلبا بما يشاهده من الألعاب الالكترونية ، إلا أنها تولد نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوسهم وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة ويبقى أسلوب تصرف المراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه ، بحيث أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للمراهق ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب كما أنها تصنع فيه الأنانية فتجعله لا يفكر في شئ سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة ، وكثيرا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب ؟

على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها صديقه للعب معه كما أن بعض مضامين الألعاب الالكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسيتهم وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من

[1] د .أحمد عطا الله عبد الباسط، الألعاب الالكترونية بين الترويج والإدمان " دراسة فقهية مقارنة "، المرجع السابق 753 بتصرف.

عالم خيالي غير موجود ،فلذلك نصحوا الباحثين والمختصين إن نوعية هذه الألعاب ممارستها الدائمة لديها تأثيرات إما علي المدى القريب أو الطويل [1] .

3. الإدمان :

تعلق المراهقين بالألعاب الالكترونية بطريقة مستمرة فهي تؤدي له إلى حالة الإدمان ويصبح غير قادر أن يسيطر على نفسه فتؤدي به إلى مشاكل كبيرة كعزلة عن الأهل والأصدقاء و الكبوت النفسي والإرهاق الجسدي راجع إلى التركيز لمدة طويلة أمام الشاشات ، وانشغال عقله بالألعاب بدرجة الحضور الجسدي والغياب الذهني فيؤدي هذا الإدمان إلى سلوكيات الغير تربوية لديه كالسرقة والتغيب عن المدرسة ، إهمال الواجبات المنزلية ، والتهيج إذا لم يتمكن من اللعب.. [2].

4.ضياع الوقت :

جلوس المراهقين للممارسة الألعاب الالكترونية يوميا بطريقة مفرطة بما يعود بالأثر السلبي عليه تتمثل في ما يلي :

*- اللعب لساعات طويلة يؤدي إلى حالة إدمان مما تؤثر على أداء الواجبات الحياتية الأخرى .

*- يعيش اللاعب حالة من الازدواجية بين عالمٍ وهميٍّ تعلق به وعالمٍ واقعيٍّ نفر منه فيقع الصراع اللامتناهي.

*- تفعيل سلبيات الألعاب داخل اللاعب مما يجعله عصبيا ، إلى فقدان السيطرة في بعض الأحيان. فتؤثر علي علاقاته الاجتماعية .

*-الألعاب وكثرة ممارستها تزرع فيه اللامبالاة وتفقده قيمة الوقت، وتجعله غير مهتم لجميع مجالات الحياة .

*-التعود على المشاهدة الدموية يولد لديه قساوة في القلب وجمود المشاعر[3] .

[1] د .أحمد عطا الله عبد الباسط، الألعاب الالكترونية بين الترويج والإدمان " دراسة فقهية مقارنة "، المرجع السابق، ص 753

[2] المرجع نفسه، ص 754 بتصرف .

[3] لا م، الألعاب الالكترونية ودورها في هدم القيم، مرجع السابق، ص 5 بتصرف .

الفصل الثالث: القـــيم الإسلامية

المبحـــــث الأول :ماهيـــــة القـــــيم الإسلامية

المبحث الثاني: ماهية القيم الأسرية

تمـــهيد :

إن القيم الإسلامية هي كل ما أتى به الله في كتابه العزيز، وحثت به السنة النبوية وجسدها عبر تشريعاتها ، تتمركز عليها الحياة البشرية بقيود تتمثل في القواعد والأصول الدينية، فهي تمثل القيمة الكبرى التي تتفرع منها القيم الصغرى وتشمل جميع الناس وصالحة لكل زمان ومكان فتعمل كموجه لسلوك المسلم الظاهرة منه والباطنة، فمن خلالها يتعرف المسلم على حقوقه والواجبات المترتب عليه تجاه هذه التشريعات، ومن هذا المنبر سنتعرف في هذا الفصل على ماهية القيم الإسلامية وأصولها .

المبحث الأول : ماهـــية القيم الإسلامـــية

المطلب الأول : مفهـــوم القـــيم الإسلامية

لقد تعددت الاتجاهات واختلفت المدارس العلمية في تحديد مفهـــوم القـــيم الإســـلامية وأصدرت عدة تعريفات للباحثين نذكر منها ما يلي :

* عرفها "علي خليل مصطفى" : بأنها عبارة عن مجموعة المعايير والأحكـــام النابعـــــــة مـــن تصورات أساسية عن الكون والحياة والإنسان والإله كما صورها الإسلام، تتكون لـــدى الفـــرد والمجتمع من خلال التفاعل مع المواقف والخبرات الحياتية المختلفة بحيث تمكنه من اختيار أهـــداف وتوجهات لحياته وتتفق مع إمكاناته وتتجسد من خلالها الاهتمامات أو السلوك العملي بطريقـــة مباشرة أو غير مباشرة .[1]

*كما عرفت : " أنها مجموعة الأخلاق المستوحاة من الله والإسلام والقرآن والسنة الـــتي تصـــنع نسيجَ الشخصية الإسلامية، وتجعَلُها متكاملة قادرةً على التفاعل الحيِّ مع المجتمع، وعلى التوافُـــقِ مع أعضائه، وعلى العملِ من أجلِ النَّفْس والأُسرة والعقيدة".[2]

* كما يقصد بها المثل العليا السامية المستقيمة العادلة الواجب أن تسود بين الناس لتحقيق الأمـــن الخير بينهم والمنبثقة من مصادر الشريعة الإسلامية، وتشمل القيم الإسلامية : العقيـــدة الإيمانيـــة والأخلاق الحسنة، السلوك السوي وما ينبثق عن ذلك من دوافع وبواعث تـــؤثر في معـــاملات الإنسان وتعتبر هذه القيم بمثابة المثل التي يستند عليها المسلم والتي تحكم فكره وإرادته وسلوكه مع نفسه ومع أفراد المجتمع الذي يعيش فيه كما أنها المرشد والموجه له في أعماله وتصرفاته وسلوكه في مجال المعاملات ومنها الاقتصادية .[3]

* فيقصد بها تلك المرتكزات التي تقوم عليها الحيـــاة كما حددها المعصوم في علاقـــة الإنســـان بنفســـه ومحيطه وخالـــقه، فهي قيم إنسانيـــة من حيث كونها مطلقة، وإسلامـــية من حيـــث

---

[1] د.علي محمد اليعقوب، القيم الإسلامية وتأثيرات المحيط التربوي والاجتماعي ،كلية التربية الأساسية، قسم أصول والإدارة التربوية الهيئة العامة للتعليم التطبيقي والتدريب بالكويت، ص5.

[2] موسوعة ويكيبيد يا الحرة، بوابة الإسلام ، 11 ديسمبر 2018، الساعة13:25 /ar. Wikipedia.org /wiki

[3] حسين حسين شحاته، القيم التربوية والضوابط الشرعية للسلوك الاستهلاكي الإسلامي، كلية التجارة جامعه الأزهر، التربية الاقتصادية والإنمائية في الإسلام 26-270يوليو 2002م ص 8 .

كونها موجهـــة بالتشريع الإسلامي الضامن لوجودها واستمرارها ، كقوله تعـــالى : ﴿ **فَـــأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لا يَعْلَمُونَ** ﴾ [1]

*القيم الإسلامية هي القيم المستمدة من الدين الإسلامي الحنيف الذي يعتبر" الحسن" هو ما وافق شرع الله واستوجب الثواب في الآخرة، ويعتبر" القبيح " هو ما خالف شرع الله ويترتـــب عليـــه العقاب في الآخره[2] .

*يقصد بها مجموعة من المعايير والقواعد والمبادئ والمثل ذات صيغة انفعالية وتعمـــل كموجهـــات لسلوك المسلم ومرجعياتهم، ومن خلالها يقيم الحكم على الأفكار والأشـــياء ومظـــاهر الســـلوك الشخصي والمستمد من القرآن الكريم والسنة المطهرة .[3]

المطلب الثاني : خصائص القيم الإسلامية

تتميز القيم الإسلامية عن غيرها من القيم بمجموعة من الخصائص حيث أنها شاملة للـــدين الإسلامي والمستمدة من الشريعة الإسلامية نذكرها في ما يلي:

أ- الربانية : وهي تستمد من القران الكريم والسنة النبوية المطهرة وهي ترتبط بســـلوك الإنســـان وتصرفاته المختلفة بأسس العقيدة الإسلامية كما قال تعالى: ﴿ **أَفَلاَ يَتَدَبَّرُونَ الْقُرْآنَ وَلَوْ كَانَ مِنْ عِندِ غَيْرِ اللَّهِ لَوَجَدُواْ فِيهِ اخْتِلافًا كَثِيرًا**﴾ [4] بل ودعا الإسلام إلى توجيه الإنسان ليكون ربانيـــا في كلأفعاله وأقواله الظاهرة والباطنة إخلاصا لله، قال تعالى: ﴿ **قُلْ إِنَّ صَلاتِي وَنُسُـــكِي وَمَحْيَـــايَ**

[1] سورة الروم، الآية 30 .

[2] فؤاد علي العاجز، القيم وطرق تعلمها وتعليمها، كلية التربية والفنون قسم القيم والتربية في عالم متغير ،جامعة اليرموك 1999/7/7 الأردن ،ص 9

[3] د.كريم نجم خضر، القيم في الفكر الإسلامي وطريقة تعليمها للتلاميذ، كلية الآداب العلمي الثاني العدد41\1 ،1426ه-2005م ص 373

[4]سورة النساء ،الآية 82 .

وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴾[1]، وربانية المصدر يقصد بها أمران ربانية المصدر والمنبع وربانية الوجود والغاية [2].

كقوله تعالى في النصوص القرآنية الآتية :

﴿الْيَوْمَ أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتْمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيتُ لَكُمُ الإِسْلامَ دِينًا﴾ [3] .

﴿إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ﴾[4] .

﴿ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴾[5]، وهذا دليل على أن السنة من مصادر التشريع الرباني.

﴿يَا أَيُّهَا النَّاسُ قَدْ جَاءَكُمْ بُرْهَانٌ مِنْ رَبِّكُمْ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكُمْ نُورًا مُبِينًا ﴾[6] .

فكتاب الله هو من لدن حكيم خبير، وأما السنة النبوية فهي مستمدة من عند الله على لسان رسوله " وما ينطق عن الهوى إن هو إلا وحي يوحي "، أما المصادر الأخرى كالإجماع والاجتهاد والعرف فيجب أن تكون محكومة بالمصدرين الأساسيين ولا تناقضهما، وبالتالي فهي أيضا يمكن اعتبارها قيما ربانية، بمعنى أنها مستمدة من شريعة الله ولا تناقضها .

ويتضح مما سبق أن كون القيم الإسلامية ربانية المصدر لا ينفي دور العقل في الاجتهاد ضمن حدود شريعة الله، بحيث يكون عمل الفكر البشري أساس التلقي والإدراك والتكيف والتطبيق في واقع الحياة[7].

---

[1] سورة الأنعام، الآية 162

[2] كريمة بن حبيب، القيم الإسلامية المكتسبة من خلال الاستماع لإذاعة الوادي –دراسة ميدانية – شهادة الماستر، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ،قسم العلوم الإنسانية تخصص دعوة وإعلام ،جامعة الشهيد حمه لخضر 2014\2015، ص21.

[3] سورة المائدة، الآية 3.

[4] سورة الحجر، الآية 9.

[5] سورة النحل، الآية 44.

[6] سورة النساء، الآية174 .

[7] فؤاد علي العاجز، القيم وطرق تعلمها وتعليمها، المرجع السابق ،ص 10.

ب. **الثبات والمرونـــة :** وهي تعتبر القيم المرتبطة بالدين الإسلامي بقيم مطلقة أزلية ثابتة لا تتغير في جوهرها من جيل إلى جيل ومن مجتمع إسلامي لآخر كمبادئ الدين وأصوله، أمـــا القـــيم الإنسانية فهي تتغير حسب متطلبات العصر فهي مرتبطة بالبيئة والزمن، وتتبلور في إطار الحاجة الاجتماعية وتطور المجتمعات وتتعلق في إقامة شؤون الحياة، فيعالجها الفقهاء والدارسون تحت ما يسمى بالعرف والإصلاح والاستحسان والمصالح المرسلة[1] .

كما قال السيد قطب: " خاصية الحركة داخل إطار ثابت حول محور ثابت".

و يقول : "هناك ثبات في مقومات التصور الإسلامي وقيمه الذاتية، فهي لا تـــتغير ولا تتطـــور حينما تتغير ظواهر الحياة الواقعية وأشكال الأوضاع العملية فهذا التغير يظل محكوما بالمقومات والقيم الثابتة لهذا التصور ..ولا يقتضي هذا تجميد " حركة الفكر والحياة، ولكنه يقتضي السماح لها بالحركة –بل دفعها دفعا – ولكن داخل هذا الإطار الثابت .[2]

ب- **الاستمراريـــة :** تتميز القيم الإسلامية بارتباطها مع الإنسان المسلم منذ بدايـــة حياتـــه في أحضان والديه في بيته المسلم وإخوانه وأخواته وأقاربه اللذين تربطهم وتحكمهم توجيهات ربانية مستمدة من مصادر التشريع، فهي قيم صالحة لكل زمان ومكان بعيدة عن الزلل، لا يأتيها الباطل من بين يديها ولا من خلفها بحكمها قيما إلهيه، فقد أمر الله تعالى المؤمنين بعدم إتباع غير الإسلام من مذاهب وأفكار قد تأتي فيما بعد، فقال جل **جلاله ﴿ وَمَن يَبْتَغِ غَيْرَ الإِسْلامِ دِينًا فَلَن يُقْبَـــلَ مِنْهُ وَهُوَ فِي الآخِرَةِ مِنَ الْخَاسِرِين** [3]﴾ ، فهي ليست قيم عابرة عبر التاريخ بل قيم مستمرة مـــع حياة البشرية تضيق مساحتها أو تتسع من خلال انتشارها على عامة الناس والالتـــزام بهـــا عـــبر العصور [4].

[1] كريمة بن حبيب، القيم الإسلامية المكتسبة من خلال الاستماع لإذاعة الوادي، المرجع السابق، ص 22 بتصرف .

[2] فؤاد علي العاجز، القيم وطرق تعلمها وتعليمها، المرجع السابق ،ص 10.

[3] سورة آل عمران، الآية 85.

[4] كريمة بن حبيب، القيم الإسلامية المكتسبة من خلال الاستماع لإذاعة الوادي، المرجع السابق ،ص22بتصرف .

ت – الشمول والتكـــــامل : فهي قيم الإسلامية لا تقتصر على جانب واحد مـــن شخصـــية الإنسان وإنما هي تنظر للإنسان نظرة كاملة تشمل كل جوانب شخصيته كما تشمل دنيا الإنسان وآخرته وذلك لكونها تستمد من الإسلام الذي هو العقيدة المثلى منفردا أو مجتمعا وعاملا لروحه أو لجسده وناظرا لدنياه أو إلى آخرته ومسلما أو محاربا ومعطيا حق نفســه أو حــق حاكمــه وحكومته، فالمسلم بعقيدته كلها مجتمعة لديه في جميع حالاته ولأنه من المستحيل عقــلا وفعــلا تصور الاعتماد على تنمية ركن دون أخر أو تنشئة جانب أو إهمال أخر، بل لابد من عملية تنشئة شاملة [1]. فالقيم الإسلامية تتمثل فيها صفة الشمول من نواح عدة : شاملة لكل ما يصلح الفــرد والمجتمع، ولجميع نشاطات الحياة الإنسانية والعلاقات التي تربط المسلم بغيره سواء علاقته بربه أو بالمسلمين أو غير المسلمين أو علاقته بالحيوان والجماد وجميع مخلوقات الله كما أنها شاملة في تلبيتها لحاجات النفس والعقل والوجدان والجسد .[2]

ج– الواقعية : فالقيم الإسلامية قيم واقعية تتعامل مع الحقائق الموضوعية ذات الوجــود الحقيقــي والأثر الواقعي الايجابي، لا مع تصورات عقلية مجردة، ولكن هذه الواقعية واقعية مثالية لأنها تهدف إلى أرفع مستوى وأكمل نموذج تملكه البشرية أن تصعد إليه[3] .

وواقعية القيم تعني إمكانية تطبيقها على أرض الواقع في كل زمان ومكان مهما اختلفت الظروف المحيطة بالواقع، وتأتي من تعاملها مع حقائق ذات وجود حقيقي مثل الحقيقة الإلهيــة والكونيــة والإنسانية .

ولقد جاء الإنسان بشريعة لم تنسى في توجيهاتها الفكرية وفي تعليماتها الأخلاقيــة وكــذلك في تشريعاتها القانونية لحياة الإنسان، فسبحانه وتعالى أعلم بما يصلحه وما يفسده، ومــا يرقــى إلى درجات الكمال البشري وما يهبط به إلى حضيض البهيمة[4] .

---

[1] كريمة بن حبيب، القيم الإسلامية المكتسبة من خلال الاستماع لإذاعة الوادي، المرجع السابق، ص23 بتصرف

[2] فؤاد علي العاجز، القيم وطرق تعلمها وتعليمها، المرجع السابق ،ص10 بتصرف

[3] المرجع نفسه ،ص11

[4] كريمة بن حبيب، القيم الإسلامية المكتسبة من خلال الاستماع لإذاعة الوادي، المرجع السابق، ص24 بتصرف .

ح- **العالمية والإنسية :** لا يختلف اثنان من ذوي الألباب أن العدل حسن والظلم سيء، وأن الكذب مشين والصدق مزين، والبخل والشح مكروهان والسخاء والبذل مطلوبان مهما اختلفت الملل والنحل، فتلك وأضدادها قيم عالمية هي أصل الفطرة جاء بها الإسلام، والتي تضمنتها رسالات الأنبياء، وختمها محمد ﷺ ليست للمسلمين خاصة، وإنما هي منفتحة على سائر الأمم والشعوب وينهلون منها فتقوم سلوكاتهم وتعدل من اتجاهاتهم، فتكون هذه العالمية مدخلا إلى الإسلام عند كثير من الأمم والشعوب والأفراد .

وقد جاء محمد صلى الله عليه وسلم ليتمم هذه القيم العالمية : " إنما بعثتُ لأتمم مكارم الأخلاق"[1] والإتمام يعني أن الإسلام أقر قيما إنسانية موجودة بالجبلة والفطرة لدى الناس مهما اختلفت مللهم ونحلهم، وذلك مدخل لهم كي ينتبهوا إلى قيم الإسلام الخالدة فيسارعوا إلى اعتناقه كاملا غير منقوص إتماما لنعمة الله عليهم ﴿ **الْيَوْمَ أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتْمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيتُ لَكُمُ الإِسْلامَ دِينًا** ﴾ [2].

وهنا تشير الآية إلى أن تمسك الإنسان بالقيم الإنسانية العالمية خارج إطار الإسلام والإيمان يفيده في دنياه ولا يفيده في آخرته بحسب النية والقصد، فالملتزم بالقيم الإنسانية يبتغي بذلك مرضاة الله ورضوانه يجد الثواب عنده يوم لقائه، ومن تمسك بهذه القيم إرضاءا للضمير وابتغاء لدنيا فلن يبخس الله حقه في الدنياه وماله في الآخرة من خلاق، قال تعالى : ﴿ **مَّثَلُ الَّذِينَ كَفَرُواْ بِرَبِّهِمْ أَعْمَالُهُمْ كَرَمَادٍ اشْتَدَّتْ بِهِ الرِّيحُ فِي يَوْمٍ عَاصِفٍ لاَّ يَقْدِرُونَ مِمَّا كَسَبُواْ عَلَى شَيْءٍ ذَلِكَ هُوَ الضَّلالُ الْبَعِيدُ** ﴾[3] .

قال تعالى : ﴿ **مَّن كَانَ يُرِيدُ الْعَاجِلَةَ عَجَّلْنَا لَهُ فِيهَا مَا نَشَاء لِمَن نُّرِيدُ ثُمَّ جَعَلْنَا لَهُ جَهَنَّمَ يَصْلاهَا مَذْمُومًا مَّدْحُورًا** ﴾ [4] .

---

[1] صحيح البخاري، كتاب المناقب، باب صفة النبي ﷺ .

[2] سورة المائدة ، الآية 3.

[3] سورة إبراهيم، الآية 18.

[4] سورة الإسراء، الآية 18 .

خ- **التكيف** : إن القيم الإسلامية قابلة للتحقق في المجتمع بمختلف الوسائل والطرق وتتكيف مع مختلف الأحوال والأزمان دون أن يؤثر ذلك في جوهرها فالعدل يتحقق في المجتمع عبر مؤسسات مختلفة قد تخلقها الدولة بحسب حاجتها وعلى قدر إمكاناتها، والمهم أن يتحقق العدل [1]. وقد يتحقق في مظاهر الحياة العامة داخل الأسرة وفي الأسواق وفي المنظمات والهيئات وغير ذلك بصور شتى وذلك في قوله تعالى : ﴿ **وَإِذَا قُلْتُمْ فَاعْدِلُواْ وَلَوْ كَانَ ذَا قُرْبَى** ﴾ [2]

ولذلك لم تضع التربية الإسلامية لقيمها قوالب منظمة جاهزة لا بد أن تفرغ فيها وإنما أمرت بضرورة تحقق الجوهر بأشكال مختلفة تستجيب للحاجات الراهنة ، وبتحقيق الشورى في المجتمع و لم تحدد الكيفية والوسيلة، بالتكافل الاجتماعي وبالإنفاق في سبيل الله ليعم الخير لكل نواحي الحياة ويغطي حاجات الناس المتجددة، فمن مظاهرها قابليتها للتداول عبر ما يحمله كل عصر بما ساد عندهم من وسائل لتأثير في نفوس وسلوك الناس، وكذلك التعديل من اتجاهاتهم وإعادة تشكيل تصوراتهم[3].

المطلب الثالث : مصادر القيم الإسلامية

منذ أن بعث الله سبحانه وتعالى نبيه إبراهيم عليه السلام بملة الإسلام ، كان دعاؤه المبارك لأمته أن يبعث فيها رسولا يركز فيها ثلاث قيم جمعها قوله تعالى :﴿ رَبَّنَا وَابْعَثْ فِيهِمْ رَسُولاً مِّنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِكَ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُزَكِّيهِمْ إِنَّكَ أَنتَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ ﴾ 4، وقد استجاب الله تعالى لنداء نبيه وخليله فبعث محمدا ﷺ هاديا ومربيا وأنزل معه الكتاب والحكمة ، فقال

[1] خالد الصمدى، القيم الإسلامية في المناهج الدراسية "مشروع برنامج لإدماج القيم في التعليم الأساسي ،منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة ، مطبعة التعارف الجديدة، الرباط – المملكة المغربية –إيسيسكو -1424ه/2003م ص 32

[2] سورة الأنعام، الآية 152

[3] خالد الصمدى، القيم الإسلامية في المناهج الدراسية "مشروع برنامج لإدماج القيم في التعليم الأساسي، المرجع السابق ص 33 بتصرف

[4] سورة البقرة ، الآية 129

ﷺ: " إنما بعثت لأتمم مكارم الأخلاق "[1]، ومن هذا المنبع الثري نهج جيل الصحابة الكرام قيم الإسلام ،ملخصة في ثلاثة :

أ- القرآن الكريم .

ب- السنة والسيرة النبوية .

ج- اجتهادات علماء التربية المسلمين [2].

1. القرآن الكـــــــــــــــــريم :

يعرف الكتاب هو كلام الله المنزل على محمد ﷺ المعجز بنفسه ، المتعبد بتلاوته [3].

إن النظر العام يلخص رسالة القرآن الكريم في التربية على القيم ، ويمكننا أن نركز الكلام في حديثنا عن بنية القيم الإسلامية في القرآن الكريم في نقط أربع :

- تحديد القيم الكبرى التي تخلق التوازن في تعامل الإنسان مع خالقه والناس والمحيط ويمكننا أن نحدد هذه القيم الكبرى بحسب علاقات الإنسان الثلاث :

1. **قيمة التوحيد** : قيمة تحكم تعامل الإنسان مع أخيه الإنسان ، تتفرع عنها قيم العبودية كلها بجزئياتها وتفاصيلها ، كقيمة التقوى ، وطاعة الأوامر واجتناب النواهي والقربى بالنوافل والتحرر من عبودية المخلوقات ، وغيرها مما سنعرفه بتفصيل في مجالات القيم الإسلامية 4.

2. **قيمة الحكمة :** قيمة تحكم تعامل الإنسان مع أخيه الإنسان ، تتفرع عنها قيم التعاون والتآزر والتآخي والإيثار والتكافل ولين الكلام والتواضع ، وما في حكم ذلك من قيم تنظيم العلاقات العامة بين الناس .

---

[1] صحيح البخاري ، كتاب المناقب ، باب النبي ﷺ

[2] خالد الصمدى ، القيم الإسلامية في المناهج الدراسية "مشروع برنامج لإدماج القيم في التعليم الأساسي ، المرجع السابق ، ص24

[3] طه أحمد الزيدي ، المرجعية الإعلامية في الإسلام، (ط1، العراق ، دار الفجر ، 1430ه-2010م)، ص 131

[4] خالد الصمدى ، القيم الإسلامية في المناهج الدراسية "مشروع برنامج لإدماج القيم في التعليم الأساسي ، المرجع السابق ، ص24

3. **قيمة التسخير:** قيمة تتفرع قيم تعامل الإنسان مع بيئته ومحيطه من الأمم الأخرى غير الإنسان قال تعالى : ﴿ وَمَا مِن دَابَّةٍ فِي الأَرْضِ وَلاَ طَائِرٍ يَطِيرُ بِجَنَاحَيْهِ إِلاَّ أُمَمٌ أَمْثَالُكُم ﴾ [1] . فتكريم الرسل وورثتهم من العلماء الحاملين لهذه القيم والناشرين لها والمضحين من أجلها . كقوله تعالى : ﴿ تِلْكَ الرُّسُلُ فَضَّلْنَا بَعْضَهُمْ عَلَى بَعْضٍ مِّنْهُم مَّن كَلَّمَ اللَّهُ وَرَفَعَ بَعْضَهُمْ دَرَجَاتٍ وَآتَيْنَا عِيسَى ابْنَ مَرْيَمَ الْبَيِّنَاتِ وَأَيَّدْنَاهُ بِرُوحِ الْقُدُسِ[2]﴾ .

وقال تعالى: ﴿ قُولُواْ آمَنَّا بِاللَّهِ وَمَا أُنزِلَ إِلَيْنَا وَمَا أُنزِلَ إِلَى إِبْرَاهِيمَ وَإِسْمَاعِيلَ وَإِسْحَاقَ وَيَعْقُوبَ وَالأَسْبَاطِ وَمَا أُوتِيَ مُوسَى وَعِيسَى وَمَا أُوتِيَ النَّبِيُّونَ مِن رَّبِّهِمْ لاَ نُفَرِّقُ بَيْنَ أَحَدٍ مِّنْهُمْ وَنَحْنُ لَهُ مُسْلِمُونَ [3]﴾ ، فرسالة القيم رسالة واحدة والمرسلين بها بلغوها إلى كل الناس كقوله تعالى : ﴿إِنَّا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ كَمَا أَوْحَيْنَا إِلَى نُوحٍ وَالنَّبِيِّينَ مِن بَعْدِهِ[4] ﴾ وكذلك قال : ﴿وَلِكُلِّ أُمَّةٍ رَّسُولٌ﴾ [5]فلأنبياء كرمهم الله بكرم القيم التي يحملونها لان مكانتهم فاقت ما يشغلون به مقام العبادة . قال تعالى : ﴿ يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ﴾ [6] فربط الله تعالى بين العلم والقيم منذ الوهلة الأولى للقراء: ﴿ **اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الإِنسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الإِنسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم** ﴾ [7].

فقارئ القرآن يدرك حقيقة بالغة الأهمية وهي أن الغاية الكبرى للعلم معرفة الخالق وخشيته ، قال تعالى : ﴿ **وَمِنَ النَّاسِ وَالدَّوَابِّ وَالأَنْعَامِ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُ كَذَلِكَ إِنَّمَا يَخْشَى اللَّهَ مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاء** ﴾[8] . فإذا تجرد العلم عن القيم لم ينفع صاحبه ، وهذا هو الفرق بين إبليس الذي وضعه علمه ونزل به إلى أسفل سافلين وآدم الذي كرمه الله بتوبته فعلمه الأسماء كلها وأناط به الخلافة وعمارة الأرض [9]. بناء أساليب الحكمة وفصل الخطاب : إن الرسالة والرسول قطبان في عملية تبليغ

[1] سورة الأنعام ، الآية 32
[2] سورة البقرة ، الآية 253
[3] سورة البقرة ، الآية 136
[4] سورة النساء ، الآية 163
[5] سورة يونس ، الآية 47
[6] سورة المجادلة ، الآية 11
[7] سورة العلق ،الآية 1- 5
[8] سورة فاطر ، الآية 28
[9] خالد الصمدى ، القيم الإسلامية في المناهج الدراسية "مشروع برنامج لإدماج القيم في التعليم الأساسي ، المرجع السابق ، ص 26

القيم ، ولكن وسيلة التبليغ وطريقته موهبة ربانية ، فكم من عالم ليس بحكيم وكم من حكيم أجاد التبـــــــليغ بعلم قليل .لذلك طلب موسى من ربه أن يوازره بأخيه هارون لأنه أفصل منه لسانا .وفهم سليمان القضاء دون داود وآتاه الحكمة وفصل الخطاب وكرم محمداً ﷺ بأن آتاه الله الكتاب والحكمة . قال تعالى : ﴿ يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَن يَشَاء وَمَن يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا وَمَا يَذَّكَّرُ إِلاَّ أُوْلُواْ الأَلْبَابِ ﴾[1] . ومعلوم في النظر القرآني أن لا خير في علم لا تشفعه حكمة وتزكية إذ هي قيم متلازمة قال تعالى : ﴿ **وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُزَكِّيهِمْ** ﴾ [2]، والحكمة حسن تلقي العلم وتبليغه كما سنرى من خلال أمثلة من سيرته العطرة ولذلك كان يوجه خطابه إلى الأمة من بعده وهو يرسم لهم ميزان الاعتدال في تعليم وترسيخ القيم الإسلامية في النفوس قائلا: "يسروا ولا تعسروا وسكنوا ولا تنفروا "وكان رسول الله ﷺ كما روى صحابته [3] ،" يتخولنا بالموعظة كراهيـــــــة السآمة علينا " . وتلك كانت الأسس الأولى لصياغة النظرية التربوية الإسلامية انطلاقاً من توجيهات القرآن الكريم تحديد معايير التقويم لمعرفة مدى تحقق القيم الإسلامية في النفس وتمثلها في المجتمع . وتفسير ذلك أن الله تعالى جعل التقويم الغاية من خلق الخلقية حين قال : ﴿ تَبَارَكَ الَّذِي بِيَدِهِ الْمُلْكُ وَهُوَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ. الَّذِي خَلَقَ الْمَوْتَ وَالْحَيَاةَ لِيَبْلُوَكُمْ أَيُّكُمْ أَحْسَنُ عَمَلا ﴾ [4].

وألفاظ الحساب والعقاب والجزاء والمصير كثيرة في القرآن تنبه الإنسان إلى ضرورة التقويم الذاتي ﴿قَدْ أَفْلَحَ مَن زَكَّاهَا. وَقَدْ خَابَ مَن دَسَّاهَا ﴾[5].وقد حدد في بداية سورة المؤمنون بعض قضايا الإنسان والمجتمع ووضع أمام كل قضية معيار التقويم فيها حتى يعرض الإنسان ســــــــــلوكا ته و تصرفاته عليها فينظر هل حفظ أم ضيع [6]، قال تعالى :﴿ **قَدْ أَفْلَحَ الْمُؤْمِنُونَ الَّذِينَ هُمْ فِي صَلاتِهِمْ خَاشِعُونَ. وَالَّذِينَ هُمْ عَنِ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ وَالَّذِينَ هُمْ لِلزَّكَاةِ فَاعِلُونَ . وَالَّذِينَ هُمْ لِفُرُوجِهِمْ حَافِظُونَ . إِلاَّ عَلَى أَزْوَاجِهِمْ أَوْ مَا مَلَكَتْ أَيْمَانُهُمْ فَإِنَّهُمْ غَيْرُ مَلُومِينَ . فَمَنِ ابْتَغَى وَرَاء**

[1] سورة البقرة ، الآية 269
[2] سورة البقرة ، الآية 129
[3] صحيح البخاري ، كتاب الدعوات باب الموعظة ساعة بعد ساعة الجزء رقم 4
[4] سورة الملك ، الآية 1-2
[5] سورة الشمس ، الآية 9-10
[6] خالد الصمدى ، القيم الإسلامية في المناهج الدراسية "مشروع برنامج لإدماج القيم في التعليم الأساسي ، المرجع السابق ،ص 26

ذَلِكَ فَأُولَئِكَ هُمُ الْعَادُونَ . وَالَّذِينَ هُمْ لِأَمَانَاتِهِمْ وَعَهْدِهِمْ رَاعُونَ وَالَّذِينَ هُمْ عَلَى صَلَوَاتِهِمْ يُحَافِظُونَ أُوْلَئِكَ هُمُ الْوَارِثُونَ . الَّذِينَ يَرِثُونَ الْفِرْدَوْسَ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴾ [1].

2. السنة والسيرة النبويـــــــــــــــة :

عرفها علماء الحديث النبوي الشريف بأنـــــــها : " كل ما أثر عن النبي ﷺ من قول أو فعل أو تقريـــــــــــر أو صفة خَلقية أو خُلقية أو سيرة ، سواء كانت قبل البعثة أو بعدها." كما تعني أيضا : أخبار أحاديث الغزوات ، والسرايا ،إذا أضيفت إلى محمد ﷺ.[2]

قد جعل الله نعمته أن أرسل إلينا خاتم الأنبياء والمرسلين سيدنا محمد ﷺ وأنزل عليه كتابه العزيز الذي لا يأتيه الباطل من بين يديه ولا من خلفه وإلى ذلك يشير بعض العلماء حيث يروا أن " القرآن الكـــــــــــــــريم " يمثل الإطار النظري في الإسلام والسنة النبوية تمثل الترجمة العلميـــــــــة له إلى واقع عملـــــــــــــــــــــــــــي .

وهناك من يشير إلى أن السنة النبوية تزخر بالقـــــــــــيم الإسلامية (الأخلاقية) الكثيرة وهي مصدر تشريع لهذه الحياة ويجب استنباط القـــــــــيم منها ، لذلك يجب أن نتدارس من حياة النبي ﷺ ، ونأخذ العبرة والموعظة من مواقفه العظيمة ، فإن كان القرآن الكريم دستورنا ، فالنبي ﷺ قدوتنا ومعلمنا حيث اصطفاه الله من بين خلقه ورباه وعلمه بعنايته الإلهية ليتمكن من حمل الرسالة وتبليغها ، فأعده إعدادا عظيما حتى كـــــــان خلقه القرآن يرضي برضاه ويسخط لسخطه [3].

- السلـــــــــــــــوك والقـــــــــــدوة :

قال تعالـــــــــى : ﴿ لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴾4، وكان رسول اللـــــــه ﷺ يزاوج بين النظر والتطبيق في تعليم القيم الإسلامية وحاجتنا اليوم إلى نماذج في الســـــــلوك يحتذي بها المتعلم ومواصفات تتوفر في

[1] سورة المؤمنون ، الآية 1-11

[2] د.مهدي رزق الله أحمد ، القيم التربوية في السيرة النبوية (ط الأولى ، كلية التربية ، قسم الثقافة والدراسات الإسلامية ، جامعة الملك سعود ،الرياض -المملكة العربية السعودية ، 1433-2012ه)ص 13

[3] كريمة بن حبيب ، القيم الإسلامية المكتسبة من خلال الاستماع لإذاعة الوادي، المرجع السابق ، ص19

[4] سورة الأحزاب ، الآية 21

المربي المسلم يحتذي الناشئة بها فالفصل بين التربيـــــة والتعلـــيم كارثـــــة الأنظمـــــة التعليميـــة في الـــمدرســـة المعاصـــرة . -بناء

الأسالـــــيب وتقنيات التواصل في تعلـــيم القيم :

إن الناظر في السيـــــرة النبوية بعين تربوية منقبة عن تقنيات التواصل مع الناس يجد أن فيها من الإشارة يشكل جمعها نظرية متكاملة في التواصل . فالرسول ﷺ يعبر بملامح وجهه عن السخط و الرضى ويغير من هيئة جلسته أثناء الكلام لبيان أهمية الأمر وخطورته كما هو الشأن في حديثـــه .

3. **الاجتهـــــــــاد :** المقصود من الاجتهاد هو الوصول إلى الحكم الشرعي حسب رأي المجتهد الذي استفرغ وسعه وأطمأن قلبه إلى ما وصل إليه . والاجتهاد ثابت بالكتاب والسنة ويعمل النبي صل الله عليه وسلم وتعامل صحابته رضي الله عنهم أجمعين ، فمن دلائله في الكتاب تعالى :﴿ إِنَّا أَنزَلْنَا إِلَيْكَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ لِتَحْكُمَ بَيْنَ النَّاسِ بِمَا أَرَاكَ اللَّهُ وَلاَ تَكُن لِّلْخَائِنِينَ خَصِيمًا ﴾ [1] . لم تكن التربية عند علماء المسلمين علماً مستقلاً ، ولكنها كانت حاملة للقـــــيم وكانت أساس تلقي العلوم الشرعية من فقه وحديث وتفسير، وكانت الممارسة العملية في مجالس التعليم وليدة الجو الخاشع الذي يخلقه العالم والمتعلم لاعتقادهما الراسخ بقدسية العلم الملقّن وخاصة ما ارتبط منه بالوحي[2]. فالإجماع هو اتفاق مجتهدي هذه الأمة بعد وفاة النبي – ﷺ – على حكم شرعـــــي فهو أيضا مصدر من مصادر القـــــيم الإسلامـــــــية [3]. قال تعالى : ﴿ كَذَلِكَ جَعَلْنَاكُمْ أُمَّةً وَسَطًا لِّتَكُونُواْ شُهَدَاء عَلَى النَّاسِ ﴾ [4] . والذي نذكره هنا أن ما أنتجـــــــوه من فكر تربوي وابتدعوه من أساليب في نقـــــــــل القيـــــم المصاحبة للعلم صاغـــــــوا منه نظرية تربوية إسلامية مرنة تتكيف مع الأحوال

[1] سورة النساء ،الآية 105
[2] خالد الصمدى ، القيم الإسلامية في المناهج الدراسية "مشروع برنامج لإدماج القيم في التعليم الأساسي ، المرجع السابق29
[3] محمد أمين الحق ، القيم الإسلامـــية في التعليم وآثارها علي المجتمع ، المرجع السابق ، ص5.
[4] سورة البقرة ، الآية 143

والظروف ، وتستوعب المتغيرات ، وتنتج لكل حالة حلاً ولكل واقـــــــــعة حديـــــــــــثا ً. وانطلاقاً من كل ذلك أمكن للمختصين من الباحثين أن يلتمسوا خصوصيات للنظام التربوية الإسلامي التي يتقاطع فيها مع غيره من الأنظمـــــــة التربوية وخاصة في الوسائل والإجراءات ، وتتميز عنها في الثوابت والأصول .[1]

المبحث الثانـــــــــــي : ماهية القـــــــيم الأسريـــــــــــــــة

المطلب الأول : تعريف القـــــــــيم الأســـــــــرية

لفظ الأسرة في القرآن بمعنى الأهل ، كما حددت عناصر الأسرة من الآيات القرآنية و الأحاديث النبوية الواردة في الزوج والزوجة والأبناء وبين ذلك في كثير من الآيات :

كقوله تعالى : ﴿ فَلَمَّا قَضَى مُوسَى الأَجَلَ وَسَارَ بِأَهْلِهِ ﴾ [2]

وقوله عز وجل : ﴿ وَاجْعَل لِّي وَزِيرًا مِّنْ أَهْلِي ﴾ [3]

قال تعالى : ﴿ وَأَنَّهُ خَلَقَ الزَّوْجَيْنِ الذَّكَرَ وَالأُنثَى ﴾ [4]

كما عرفت من قبل علماء الاجتماع عدة تعريفات منها :

الأسرة : هي وحدة المجتمع الأولى والتي تكون العلاقات فيها مباشرة ويداخلها يتم تنشئة الفرد اجتماعياً ويكون قادراً على اكتساب مهاراته وعواطفه وميوله الاجتماعيـــــــة

أوهي جمـــــــاعة اجتماعية أساسية ودائمة وهـــــــي مصدر الأخلاق وأساس وجود المجتمع

[1] خالد الصمدى ، القيم الإسلامية في المناهج الدراسية "مشروع برنامج لإدماج القيم في التعليم الأساسي ، المرجع السابق30
[2] سورة القصص ، الآية 26
[3] سورة طه ، الآية 29
[4] سورة النجم ، الآية45

ودعامة ضبط السلوك والإطار الذي يتلقى فيه الإنسان أول دروس الحياة الاجتماعية [1].

وهي تلك المؤسسة الاجتماعية التي تخضع في تكوينها للدوافع الطبيعية والاستعدادات والقدرات الكامنة في الطبيعة البشرية النازعة إلى الاجتماع ، في ضوء التعاليم الإسلامية ، وبما لا يتعارض مع ظروف الحياة الاجتماعية وعلى ضوء ذلك فالأسرة في الإسلام هي نظام اجتماعي حددت صورته الشريعة الإسلامية ، وكذلك ثقافة المجتمع التي تتفق مع هذه الشريعة ، وأقرت أساسه برجل وامرأة يرتبطان بطريقة منظمة حددها الإسلام ، وقد يزداد عدد أفراد الأسرة بإنجاب أو بانتماء بعض الأقارب للأسرة .[2]

كما تعرف بأنها أفكار وأشياء تعتـــــز بها الأسرة بدرجات كبيـــــــــــــرة حتى إنها تتدخل وتتحكم في تصرفات أفرادها [3].

و التعريف الأرجح للأسرة: أنها "مؤسسة فطرية اجتماعية بين رجل وامرأة ، توفرت فيها الشروط الشرعية للاجتماع ، التزم كل منهما بماله وما عليه شرعا أو شرطا أو قانونا" .

وعرفت في الشريعة الإسلامية بأنه : " تلك الأحكام والمبادئ والقوانين التي تتناول الأسرة بالتنظيم بدءً من تكوينها مروراً بقيامها واستقرارها وانتهاءً بتفرقها حتى شاء الله لها وما يترتب علي ذلك من آثار تؤدي إلى إرسائها على أسس متينة تكفل ديمومتها وإعطاءها الثمرات الخيرة المرجوة منها .

كما أن الإسلام تنظر للأسرة على أنها نواة المجتمع والمكون الأساس له ، والبيئة الاجتماعية الأولى التي ينشأ فيها الإنسان فتؤثر عليه سلباً أو إيجاباً.[4]

المطلب الثاني : مصادر القيـــم الأســـرية ووظائفهـــا

- **الأسرة في ضوء القرآن والـــسنة :**

[1] محمد خلف بني سلامة ، خلوق ضيف الله اغا ، نظام الأسرة والمجتمع في الإسلام ، ط .الأولى ، دار الفكر ،2015 ، ص 9

[2] قوارح محمد ، دور الأسرة في علاج –ظاهرة تعاطي المخدرات والوقاية منها ،جامعة قاصدي مرباح ورقلة *كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، قسم العلوم الاجتماعية ، الملتقي الوطني الثاني حول : الاتصال وجودة الحياة في الأسرة أيام 10/09 أفريل 2013 ص11

[3] هند بنت ناصر بن عبد الله الرخيمي القيم الأسرية المتضمنة في كتب التربية الأسرية للصفوف الأولية من المرحلة الابتدائية ، مرجع السابق ، ص 8

[4] محمد خليفة علي درج الفهداوي ، الضوابط الأسرية الواردة في القرآن الكريم ، الدراسات الإسلامية ، تخصص علوم القرآن والتفسير ، كلية الآداب ، قسم الدراسات الإسلامية ، جامعة النيلين 1438ه /2017م .ص 11

أولاً : أهل

وردت كلمة أهل في كتاب الله في الكثير من المواعظ نذكر منها :

قال تعالى : ﴿ **إِذْ قَالَ مُوسَى لِأَهْلِهِ إِنِّي آنَسْتُ نَارًا سَآتِيكُم مِّنْهَا بِخَبَرٍ أَوْ آتِيكُم بِشِهَابٍ قَبَسٍ لَّعَلَّكُمْ تَصْطَلُونَ** ﴾[1] .

قال تعالى :﴿ **يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ** ﴾[2] .

وهو الأمر بوقاية الإنسان نفسه وأهله النار . قال الضحاك : "معناه قوا أنفسكم وأهليكم فيقوا أنفسهم نارا ". وعن ابن عباس قال :" قوا أنفسهم وأمروا وأهليكم بالذكر والدعاء حتى يقيهم الله بكم ".

وقال علي رضي الله عنه : " قوا أنفسكم بأفعالكم وقوا وأهليكم بوصيتكم وفي الحديث عن عبد الله بن عمر رضي الله عنهما أن النبي صلى الله عليه وسلم قال :(كلكم راع وكلكم مسؤول عن رعيته، فالإمام الذي على الناس راع وهو مسؤول عنهم، والرجل راع على أهل بيته وهو مسؤول عنهم.....).[3]

وقال أهل التفسير في قول : " قوا أنفسكم " ، دخل فيه الأولاد : لأن الولد بعض منه، كما دخل في قوله تعالى : (ولا على أنفسكم أن تأكلوا من بيوتكم) فلم يفردوا بالذكر إفراد سائر القرابات فيعلمه الحلال والحرام، ويجنبه المعاصى والآثام إلى غير ذلك من الأحكام .

وقال عليه الصلاة والسلام :(حق الولد على الوالد أن يحسن اسمه ويعلمه الكتابة ويزوجه إذا بلغ)[4].

وورد عن النبي صلى الله عليه وسلم: (أمروا أولادكم بالصلاة وهم أبناء سبع سنين واضربوهم عليها وهم أبناء عشر سنين وفرقوا بينهم في المضاجع)[5].

فعلينا تعليم أولادنا وأهلينا الدين والخير، وما لا يستغنى عنه من الأدب .

ثانياً: العشيرة:

---

[1] سورة النمل، الآية 7

[2] سورة التحريم، الآية 6

[3] محمد خليفة علي درج الفهداوي، الضوابط الأسرية الواردة في القرآن الكريم، مرجع السابق، ص 11

[4] رواه أبو الحسين بن بشران في كتاب شعيب الإيمان البيهقي، حديث مرفوع، رقم 8137

[5] رواه أبو داود في كتاب الصلاة ،باب متى يؤمر الغلام بالصلاة، حديث 495 .

وردت في القرآن الكريـــــم لفظ العشيرة وهي مرادفة لكلمة الأسرة، وقال تعالى :

﴿ وَأْمُرْ أَهْلَكَ بِالصَّلاةِ وَاصْطَبِرْ عَلَيْهَا لا نَسْأَلُكَ رِزْقًا نَّحْنُ نَرْزُقُكَ وَالْعَاقِبَةُ لِلتَّقْوَى ﴾ [1] .

قوله تعالى : ﴿ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُواْ لاَ يَحِلُّ لَكُمْ أَن تَرِثُواْ النِّسَاء كَرْهًا وَلاَ تَعْضُلُوهُنَّ لِتَـــذْهَبُواْ بِبَعْضِ مَا آتَيْتُمُوهُنَّ إِلاَّ أَن يَأْتِينَ بِفَاحِشَةٍ مُّبَيِّنَةٍ وَعَاشِرُوهُنَّ بِالْمَعْرُوفِ فَإِن كَرِهْتُمُوهُنَّ فَعَسَى أَن تَكْرَهُواْ شَيْئًا وَيَجْعَلَ اللَّهُ فِيهِ خَيْرًا كَثِيرًا ﴾[2] .

العشير : المعاشر قريبا كان أو معارف . ومن قوله تعالى للنبي صلى الله عليه وسلم : ﴿ وَأَنـــذِرْ عَشِيرَتَكَ الأَقْرَبِينَ﴾[3] ، فقوله : وأنذر عشيرتك الأقربين ذلك لأنه تعالى بدأ بالرسول فتوعـــده إن دعا مع الله إلها آخر، ثم أمره بدعوة الأقرب فالأقرب، وذلك لأنه إذا تشدد على نفســـه أولا، ثم بالأقرب فالأقرب ثانيا، لم يكن لأحد فيه طعن البتة وكان قوله أنفع وكلامه أنجع وخص الأقربين لأن الاهتمام بشأنهم أولى، وهدايتهم إلى أقوم قيل : هم قريش وقيل بنو هاشم .[4]

- **وظائف الأسرة :**

إن الأسرة مرتبطة بمبدأ تكوينها، ومدى تمسكها بأفرادها واحتوائها عليهم بدورها المتمثل بتوعية وتوجيه الدائم في جميع المجالات،لأنها مصدر الأخلاق وأساس وجود المجتمع، ولبقاء الأسرة قائمة بمسؤوليتها اتجاه أفرادها مهما أشتدت الصعوبات والانحرافات التي تحيط به،عليها القيام بالوظائف التي تتمثل في ما يلي :

1. الوظيـــفة البيولوجية:

تنحصر في الإنجاب وحفظ النوع وتحديد أو تنظيم النسل وقد تكفلت الفحوصات المخبرية بإيجاد العلاج المناسب لخلق لبنة أسرية نقية خالية من الأمراض والعاهـــات الوراثيـــة ومبنية على التجاذب الجيني والتجانس البيولوجي واختيار الأصلح للأصلح.

2.الوظيفة النفسية:

إن تزويد أفراد الأسرة بالإحساس بالأمن والاستقرار والتوافق النفسي من أهم الوظائف

---

[1] سورة طه : الآية 132

[2] سورة النساء : الآية 19

[3] سورة الشعراء: الآية 214

[4] محمد خليفة علي درج الفهداوي، الضوابط الأسرية الواردة في القرآن الكـــــريم، مرجع السابق ص13.

فمن خلال معالجة المشكلات وحلولها، وتنمية الثقة بالذات، وإعطاء كل فرد شعوراً بقيمته وأهميته في الأسرة لأن إحساس الأبناء بالحب يحميهم من أي انفعال عاطفي طائش ربما يعرضهم للهلاك كما أن الجو العام الذي يعيش فيه الأبناء من تقبل أو رفض ومحبة أو جحود وفتور كل هذا يطبع علامات على شخصيتهم[1].

3. الوظيـــفة التربوية:

تقع مسؤولية تربية الأبناء على الوالدين في المرتبة الأولى وهنا لا تعني توفير الطعـــام والشراب والكساء والعلاج وغير ذلك من أمور الدنيا بل بغرس القيم والفضائل الكريمة والآداب والأخلاقيات والعادات الاجتماعية التي تدعم حياة الفرد وتحثه على أداء دوره في الحياة ومعرفة حقوقه وواجباته ، فهذه الغرائس تزرعها الأولياء بالتوجيه المستمر لإبعادهم عن رفاق السوء فمعظم الجرائم وتعاطي المخدرات والانحرافات الفكري يقف خلفه رفاق السوء . ويرى كثير من الآباء والأمهات أن دورهم في تربية أولادهم ينتهي عند بلوغ الولد أو البنت سنا معينة فيتركهم أو يهملهم ظنا أن الأولاد قد كبروا في السن ولا يحتاجون إلى توجيه ومتابعة،وهذا خلل في التربية ينتج عنه مشاكل لا تحمد عقباها فمسؤولية الأبوين لا تنتهي مهما كبر الأبناء لأنهم في حاجة دائما إلى التوجيه والنصح والإرشاد ولا غنى لهم عن خبرات وتجار بكبار السن[2].

4.الوظيفة الاجتماعية :

هي تعليم الأبناء كيفية تكوين العلاقات الاجتماعية وذلك من ما يتعلمه الأبنـــاء في المحيط الأسري من أشكال التفاعل الاجتماعي مع أفرادها ضمن ضوابط تعتمد علـــى الـــدين والقيم من خلال تعليمهم أساليب اجتماعية مما يزيد من قدراتهم على التفاعـــل مـــع الآخـــرين والتكييف مع معايير المجتمع لأنَّ العلاقة بين الفرد والأسرة والمجتمع فيها كثير من تبـــادل الفكري ولا يمكن لأحدهم أن يستغني عن الآخر فالأسرة ترعى شؤون الأفراد منذ الصغر والمجتمع يسعى جاهدا لتهيئة كل الفرص التي تمكن هؤلاء الأفـــراد مـــن أداء أدوارهـــم الاجتماعية وتنمية قدراتهم بالشكل الذي يتوافق مع أهداف المجتمع الصالحة [3].

---

[1] غني ناصر حسين القريشي، النظام العائلي (المؤسسة الأسرية) ، كلية الأدب، قسم الاجتماع، جامعة بابل ج4 ص 1.

[2] غني ناصر حسين القريشي، النظام العائلي (المؤسسة الأسرية) ،المرجع السابق ، ص2 بتصرف

[3] المرجع نفسه ، ص2 بتصرف

فهذا التكامل الاجتماعي المشترك يتطلب إمداد الأبناء بالاتجاهات والمهارات اللازمة للعمل بفاعلية في خدمة المجتمع كالتطوع في الأعمال الخيرية لمساعدة الأسر الفقيرة والمحتاجة ،أو دعم الجمعيات والنشاطات الاجتماعية من خلال تشجيع الأهل لأبنائهم وغرس حسن التصرف والسلوك لديهم وتلقينهم ثقافة المجتمع وتقاليده وتهيئتهم لتحمل المسؤولية الاجتماعية واحترام تقاليد والأعراف الأسرية والاجتماعية .

الوظيفة الاقتصادية:

إنَّ توفير الدعم المادي لما يضمن حياة كريمة لأفراد الأسرة يأتي من خلال التخطيط للدخل والإنفاق بما ينفعها، وكذا تأمين المستقبل بتوفير جزء من الدخل[1].

فتعتبر السيادة المطلقة للأب فهو الآمر الناهي ويعتبر المسؤول الذي يوفر كل مستلزمات أسرته مهما كان عددها، فالاختلاف الفزيولوجي بين جسمي الرجل والمرأة قد جعل من الأسرة وحدة متكاملة على درجة كبيرة من الكفاءة فالرجل بقوته الجسمية التي تفوق قوة المرأة يستطيع أن يقوم بصورة أفضل بالأعمال التي تتطلب بعض القوة وكذلك المرأة تقوم بالوظائف الإقتصادية التي تتناسب مع طبيعتها الفيزيولوجية والتعاون الاقتصادي يؤدي إلى تقوية العلاقات الاجتماعية بين أفراد الأسرة.[2]

5. الوظيفة التسلية :

تلعب الأسرة دور ترفيهي كبير ولقد أخبر وليام أوجبرن " أنَّ فقدان الأسرة لهذه الوظائف هو الذي فككها وحللها"، و أكد بارسونز أنَّ عملية " التمايز "تؤدي إلى تزايد المؤسسات التي تقوم بوظائف محددة،(Parsons) والأسرة التي تفقد بعض أو كل وظائفها، تملك حرية أكثر في تبني وظائف أخرى، أن تحرر الأسرة من العمال العديدة التي كانت تقوم بها جعلها قادرة على أداء الأعمال المتبقية لها بطريقة أكثر نجاحاً ويرى باسونر أنَّ " الأسرة أصبحت أكثر تخصصا" ولكن هذا لا يعني أنها أصبحت أقل أهمية لأنَّ المجتمع يعتمدها لأداء وظائف مختلفة.

6. الوظيفة الدينية :

---

[1] المرجع نفسه ، ص 3

[2] علي أسعد وطنة، الأسرة ومفهومها التربوي، علم الاجتماع ***التربوي***، دمشق، جامعة دمشق للنشر و التوزيع ،. 1993، ص73 .

هي رسالة دينية أمر الله بها الوالدين أن يتبعوها في تربية الأبناء والتقيد بما أتاح الله به من حسن تعامل وتكافل مع أفراد الأسرة والانضباط مع تشريعات الله سبحانه وتعالى وإبعادهم عن المحرمات التي تعود عليهم بضرر، فهذه الوظيفة تعتبر من الوظائف المهمة الواجبة التي تقرب العبد من ربه من خلال تعليمهم كافة التعاليم الدينية والأخلاقية وكيفية التحلي : بالأخلاق الصلاة ، قراءة الكتب الدينية وممارسة العبادات ....الخ .

7. الوظيفة التعليـــــمية :

تعتبر من أشمل الوظائف التي ذكرت من قبل لأنها تقوم بتعليم الأبناء بجميع المجالات لكي تشكل لديهم وعي وثقافة عامة بطريقة تدريجية يكتسب من خلالها الفرد التكيف مع المجتمع فتتسع المعارف والمواهب والمهن لديه في المجتمع الواحد.[1]

المطلب الثالث : خصائص القيم الأسرية وأهميتها

- خصائص الأســـرة :

الأسرة من أهم المؤسسات المهمة في البناء الاجتماعي، لتعدد وظائفها جميع المجالات ، فإذا صلحت صلح المجتمع ، و إذا أختل توازنها فقدت أهميتها في المجتمع .[2] فمن هنا سنتعرف على خصائصها فيما يلي :

1- هي الهيئة الأساسية التي تقوم بعملية التطبيق الاجتماعي فهي تنقل إلى أفرادها ثقافة المجتمع والعادات والتقاليد والقيم الأخلاقية .

2- هي ليست عملا فرديا بل تقوم على منتوج إجتماعي يعكس صورة المجتمع الذي تتواجد فيه فالأسر اليوم ليست تلك التي عرفتها المجتمعات سابقاً ، فهي تشكل أحد المجالات التي تحتوي على نشاطات الأفراد وعلاقتهم الاجتماعية والاقتصادية والثقافية .

[1] المرجع نفسه ، ص 60 بتصرف

[2] علي أسعد وطنة، الأسرة ومفهومها التربوي، علم الاجتماع *التربوي* ، ص 60 بتصرف .

3- تعتبر الإطار العام الذي يحدد تصرفات أفرادها، فتشكل حياتهم وتضفي عليهم خصائصها وطبيعتها ،و تعتبر وعاء تكوين الوعي الاجتماعي والتراث القومي والحضاري .

4-الأسرة تؤثر فيما عداها من النظم الاجتماعية وتتأثر به، فإذا كانت الأسرة منحلة نتيجة تردي الوضع السياسي وإنتاجه الاقتصادي فيترتب عنه سوء معيشة الأسرة وتماسكها[1].

5- تعتبر الأسرة مركز استهلاك فهي قائمة بوظائفها الاقتصادية بالرغم من التطورات التي طرأت على نظمها مؤخراً.

6-الأسرة وحدة إحصائية ،أي يمكن أن تتخذ أساسا لإجراء الإحصائيات المتعلقة لعدد السكان ومستوى معيشتهم ،وظواهر الحياة والموت ،ويمكن أن تتخذ عينة للدراسات والبحوث والتجارب العلمية والاجتماعية ، للوقوف على حجم المشاكل ورسم الخطط الفنية المثمرة للقضاء عليها.

7-هي الوسط الذي اصطلح عليه المجتمع لإشباع غرائز الإنسان ودوافعه الطبيعية والاجتماعية وذلك مثل :حب الحياة وبقاء النوع وتحقيق الدوافع الغريزية والجنسية والعواطف والانفعالات الاجتماعية، وهي تقوم كذلك بعمليات التنظيم والاتصال بين أفرادها كما تعمل على تنظيم علاقات الوصال الإنساني بين أفراد المجتمع من خلال الاعتراف بأنماط مختلفة من الزواج وصلات القربى ومسائل التنشئة الاجتماعية والثقافية وهذه كلها عبارة عن قوالب ومصطلحات يحددها المجتمع للأفراد ويستهدف من ورائها الحرص على الوجود الاجتماعي وتحقيق الغاية من الاجتماع الإنساني ولعله من الخصائص السابقة الذكر، أمكن لعلماء الاجتماع القول بأن الأسرة هي أساس المجتمع وبدون مزايدة . [2]

- **أهمية القيم الأسرة :**

الأسرة هي البنية الأساسية في تكوين المجتمع فمن مجموع الأسر يتكون المجتمع وبالتالي فإن صلاحها صلاح له وفسادها إفساد للمجتمع وبقوة ودعم للمجتمع وبضعفها ضعف له، لذلك اهتم الإسلام اهتماماً كبيراً بتلك اللبنة، وجعل لها شأناً عظيما ومقاما جليلاً، وفيما يأتي بيان

[1] المرجع نفسه ، ص 63

[2] علي أسعد وطنة، الأسرة ومفهومها التربوي، علم الاجتماع *التربوي* ، ص 66

الأمور التي جعلت للأسرة في الإسلام تلك الأهمية في ضوء القرآن الكـريم، نستنبط من خلال دلالات عديدة، منه ـا :

1. أن الله سبحانه وتعالى أقسم بأبى البشرية ورب الأسرة الأول –آدم عليه السلام –بـذريته الذين تناسلوا من بعده، فقال جل ثناؤه : ﴿ وَوَالِدٍ وَمَا وَلَد لَقَدْ خَلَقْنَا الإِنسَانَ فِي كَبَدٍ﴾[1] ، وممن قال بأن الوالد هنا هو آدم، وما ولد ذريته، مجاهد وقتادة والضحاك وسفيان الثوري وسعيد بن جبير والسدى والحسن البصرى وغيرهم.

و يشير هذا القسم إلى أهمية الوالد والولد ،وإذا ثبت ذلك لهما، فمن المنطقي أن تنسحب هذه الأهمية على المجموعة التي تنشأ منهما، وهي الأسرة، يقول الشنقيطي في أضواء البيان : " بعد التأمل يظهر –والله تعالى أعلم أنه سبحانه –لا يقسم بشئ في موضـوع دون غيره إلا لغرض يتعلق بهذا الموضـوع، وقد يظهر ذلك جلبا وقد يكون خفيا، وهذا فعلا ما تقتضيه الحكمة والإعجاز في القرآن[2]

2. سميت بعض السور القرآنية بأسماء ذات صلة بالقضايا الأسرية، وهي تقارب العشرين سورة، فالسورة الثالثة في ترتيب القرآن، سميت باسم إحدى الأسر ،وهي آل عمران، والسورة الرابعة من أكبر السور القرآنية هي سورة النساء، والسورة الخامسة سميت بالمائدة، والمائدة من الأثاث الذي تستخدمه الأسرة، وسورة الحجرات نسبة إلى البيوت التي كان يقيم فيها الرسول صلى الله عليه وسلم بشأن زوجها الذي ظاهر منها، وسورة الممتحنة نسبة إلى امتحان النساء المهاجرات ومعلوم أن مما يترتب على ذلك الامتحان بعض القضايا الزوجية التي تتعلق بشرط الإيمان، وإباحة الزواج وتحريمه في بعض الحالات، وسورة الطلاق فهي مسماة بقضية أسرية واضحة والتحريم، تتعلق بمناسبة ذات صلة أسرية وقعت في بيت النبوة، والمزمل والمدثر سورتان اشتق اسماهما من فعل ذى صلة بالرسول صلى الله عليه وسلم وامرأته خديجة، حين جاءها مرتعشا مرتعداً من آثار اللقاء بـالوحي فـي أوائـل التكليـف بالرسـالة فجاءهـا طالبـا أن تزملـه وتـدثره بأغطيــة بيتيـه، وتتعلقـان بالنوم والراحة البيتية .وسورة الإنسان نسبة للجنس البشري، وهي تتحدث عن خلق الإنسان وسورة التين تتعلق بسلوك بشري وسورة الماعون يشمل مسماها الأدوات المستخدمة في معيشة

[1] سورة البلد، الآية 2-3

[2] إبراهيم خليل عوض الله، مكانة الأسرة في الإسلام، الوكيل المساعد لدار الإفتاء الفلسطينية ،أبحاث ووقائع المؤتمر العام الثاني والعشرين ،المجلس الأعلى للشئون الإسلامية، فلسطين ،ص 2

الأسرة، وعملها وتعاملها مع الآخرين، وسورة المسد تتعلق بأحد بيوت الكافرين وسورة الفلق والناس تتعلقان ببعض السلوك ذي الصلة بالمشاكل الأسرية

3. إن الأسـ . ـرة تحقق كثيراً من الخيرات لأفرادها، فبسبب أحدهم قد تحل البركات على عامتهم كالدعاء لأهل البيت الصالحين بالرحمة والبركة، والذي من شواهده ما ذكره القرآن الكريم بحق أهل إبراهيم عليه السلام : ﴿ قَالُواْ أَتَعْجَبِينَ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ رَحْمَتُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ عَلَيْكُمْ أَهْلَ الْبَيْتِ إِنَّهُ حَمِيدٌ مَّجِيدٌ ﴾[1].

فهذه الآية الكريمة تنقل تحية الله لإبراهيم على ألسنة الملائكة حين دخلوا عليه وجاء الدعاء شاملا له ولأهل بيته، بدليل أن الملائكة حين أقبلت تمشي في صورة رجال شباب حتى نزلوا على إبراهيم عليه السلام، فلما رآهم أجلهم، فراغ إلى أهله، فجاء بعجل سمين، ثم أعلنت لهما البشرى بإسحق، ومن وراء إسحق يعقوب[2] .

4. كـرر القرآن الكريم ذكر البيت في معناه الأهم وهو مأوى الأسرة، فورد استخدامه في معانيه المتنوعة خمسا وستين مرة، ومنها ثلاث وأربعون مرة بمعنى منازل الناس التي يلوذون إليها في معاشهم ومنامهم وعشرتهم في الدنيا، على مختلف صور تلك المنازل، حصونا كانت أو خياما أو بيوت حجر وسواء أكانت للأنبياء أم لغيرهم من الناس، فالبيت من أساسيات الأسرة، وهو مأوى أفرادها، وتكرار ذكره يشير إلى أهميته والاهتمام بساكنيه .

– وذكر البيوت في القرآن الكريم يشير إلي أهميتها من ناحية تكرار الذكر، ومن ناحية الدور الذي تؤديه لإيواء الأسر، فتشكل البيوت بما تأوى من أسر ملاذا للسكن والراحة والأنس والسكينة ففي الحالات السوية يجد المرء الطمأنينة والهدوء والراحة في بيته، وبين أسرته، فيمن الله على خلقه بنعمة السكن، الذي يتمتعون بخيراته[3]، فقال تعالى :﴿ وَاللَّهُ جَعَلَ لَكُم مِّن بُيُوتِكُمْ سَكَنًا ﴾[4]

5. تكرر التعبير عن الأسرة بلفظ الأهل باشتقاقه المتعدد، وصيغة المختلفة، في أكثر من خمسين موضعا من القرآن الكريم، علما أن لفظ الأهل نسب فيه لأمور عدة كان منها النسبة للأقارب الأقرب والأبعد –الأسرة النووية والممتدة – ويشير الجدول إلى الأمور التي نسب إليها لفظ

---

[1] سورة هود، الآية 73 .

[2] إبراهيم خليل عوض الله ، مكانة الأسرة في الإسلام، مرجع السابق، ص 3 .

[3] إبراهيم خليل عوض الله ، مكانة الأسرة في الإسلام ، المرجع السابق ، ص4

[4] سورة النحل، الآية 80

الأهل في القرآن الكريم ، والتي شملت في معانيها العامة : الأقارب والكتاب والأماكن والقيم .....إلخ .

6. ومن دلالات أهمية الأسرة في ضوء القرآن الكريم، أن الإسلام وضع أصولاً لمنهج يؤلف دستوراً كاملاً دقيقا لنظام الأسرة، وتتناول كل جزئية من شؤونها . وتدل تلك الأصول بكثرتها وتنوعها ودقتها وشمولها، على مدى الأهمية التي يعقدها المنهج الإسلامي للحياة الإنسانية و مؤسسة الأسرة الخطيرة ! ويتناسب ذلك أيضا مع طبيعة الإسلام الكلية . فالذي ينظر في تشريعات الأسرة في القرآن والسنة، في كل وضع من أوضاعها ولكل حالة من حالاتها، وينظر في التوجهات المصاحبة لهذه التشريعات وفي الاحتشاد الظاهر حولها بالمؤثرات والمعقبات، وفي ربط هذا الشأن بالله مباشرة في كل موضع، يدرك إدراكا كاملاً ضخامة شأن الأسرة في النظام الإسلامي، وقيمة هذا الأمر عند الله وهو يجمع بين تقواه –سبحانه –وتقوي الرحم في أول سورة النساء، حيث يقول : ﴿ يَا أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُواْ رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُم مِّن نَّفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالاً كَثِيرًا وَنِسَاء وَاتَّقُواْ اللَّهَ الَّذِي تَسَاءلُونَ بِهِ وَالأَرْحَامَ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا [1]﴾ ، كما يجمع بين عبادة الله والإحسان للوالدين في سورة الإسراء، وفي غيرها من الآيات التي تجمع بين الشكر لله والشكر للوالدين [2].

7. يمثل عناصر الأسرة كالأزواج والأبناء قرة عين منشودة، لأزواجهم وآبائهم، يقول تعالى : ﴿وَالَّذِينَ يَقُولُونَ رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَزْوَاجِنَا وَذُرِّيَّاتِنَا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا لِلْمُتَّقِينَ إِمَامًا الفرقان﴾[3]

8. يعبر عن الإحساس بأهمية الأسرة حرص بعض من حرم أنسها في الدنيا على تمني العوض عنها في الجنة قال تعالى: ﴿ وَضَرَبَ اللَّهُ مَثَلا لِّلَّذِينَ آمَنُوا امْرَأَةَ فِرْعَوْنَ إِذْ قَالَتْ رَبِّ ابْنِ لِي عِندَكَ بَيْتًا فِي الْجَنَّةِ وَنَجِّنِي مِن فِرْعَوْنَ وَعَمَلِهِ وَنَجِّنِي مِنَ الْقَوْمِ الظَّالِمِينَ ﴾[4] .

9. ومن أدلة مكانة الأسرة وأهميتها لدى الخلق، أنها تكون دائما وأبدا محط رعاية العقلاء ذوي الطباع السوية من أوليائها وأربابها، فما هم الأنبياء يولون أسرهم عين رعايتهم، وخالص

---

[1] سورة النساء، الآية 1

[2] إبراهيم خليل عوض الله، مكانة الأسرة في الإسلام، المرجع السابق ، ص 8

[3] سورة الفرقان، الآية 74

[4] سورة التحريم، الآية 11

أدعيتهم كنوح عليه السلام الذي ينسب القرآن إليه ،قوله : ﴿ رَبِّ اغْفِرْ لِي وَلِوَالِدَيَّ وَلِمَن دَخَلَ بَيْتِيَ مُؤْمِنًا وَلِلْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ وَلا تَزِدِ الظَّالِمِينَ إِلاَّ تَبَارًا ﴾ [1]، فنوح عليه السلام يبدى حرصه على عناصر أسرته بطلبه المغفرة لهم من الله، ويعم هذا الحرص ليشمل ضيوف أسرته المؤمنين .

10. تقوم الأسرة بدور في غاية الأهمية في مجال الحفاظ على الوجود البشرى فقدر الله سبحانه تعالى أن يتم التناسل البشرى، وتكاثره عن طريق الزواج، الذي يشكل العمود الفقرى للوجود الأسري والإنساني، وعلى الصعيد الإنساني الشخصي فإن الإنسان يحرص بفطرته على أن تكون له ذرية يبتهج بهم في حياته، ويبقون أثراً له بعد وفاته، ولا يتم له ذلك إلا في ظل أسرة ينشئها ويرعى أمرها يقول تعالى : ﴿ وَاللَّهُ جَعَلَ لَكُم مِّنْ أَنفُسِكُمْ أَزْوَاجًا وَجَعَلَ لَكُم مِّنْ أَزْوَاجِكُم بَنِينَ وَحَفَدَةً وَرَزَقَكُم مِّنَ الطَّيِّبَاتِ أَفَبِالْبَاطِلِ يُؤْمِنُونَ وَبِنِعْمَتِ اللَّهِ هُمْ يَكْفُرُونَ﴾[2] .

ينبه تعالى على أنه خلق جميع الناس من آدم عليه السلام، وأنه خلق من آدم زوجه ثم انتشر الناس منهما [3]. يدلل تقاسم الأدوار في الأسرة على منطقية التقاسم الوظيفي بين الخلق، فهي الأنموذج المصغر للمجتمع الإنساني العام، ولكل عنصر من عناصرها دوره الذي يناط به بناء على مؤهلاته وقدراته، فلزوجة مهماتها وللزوج مهماته وللوالدين دور في رعاية الأبناء، وللأبناء دورهم في برهم لوالديهم وهكذا الوظائف والأدوار في الحياة فلكل دور وظيفته، وعند تضافر الأدوار تتحقق مصالح الجميع، ويسير مركب الحياة، فالرجال يؤدون دور القوامة والإنفاق في الأسرة والنساء يقمن بدور صمام الأمان لسكن الأسرة وطمأنينتها على أخلاقها ووجودها المادي والأخلاقي في إطار شرع الله ودينه

يقول تعالى: ﴿ الرِّجَالُ قَوَّامُونَ عَلَى النِّسَاء بِمَا فَضَّلَ اللَّهُ بَعْضَهُمْ عَلَى بَعْضٍ وَبِمَا أَنفَقُواْ مِنْ أَمْوَالِهِمْ فَالصَّالِحَاتُ قَانِتَاتٌ حَافِظَاتٌ لِّلْغَيْبِ بِمَا حَفِظَ اللَّهُ ﴾ [4].

---

[1] سورة نوح، الآية 28

[2] سورة النحل، الآية 72

[3] إبراهيم خليل عوض الله، مكانة الأسرة في الإسلام المرجع السابق، ص 11

[4] سورة النساء، الآية 34.

11. تمثل الأسرة ممثلة بأهم مرتكزاتها وهو الزواج شكلاً واضحاً من أشكال التوحد والاندماج، وقد صور القرآن الكريم الاقتران الوطيد بين طرفي الأسرة الرئيسين بحال يدل على ذروة التوحد، فقال تعالى: ﴿ مخاطباً الأزواج هُنَّ لِبَاسٌ لَّكُمْ وَأَنتُمْ لِبَاسٌ لَّهُنَّ ﴾ [1] .

12. تتشكل نواة الأسرة من زوجين، وهي بهذا تتجاوب مع سنن الله في الخلق حيث خلق سبحانه من كل نوع صنفين – زوجين –[2]، قال تعالي :﴿ وَمِن كُلِّ شَيْءٍ خَلَقْنَا زَوْجَيْنِ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ[3] ﴾ .

13. تتشكل الأسرة مظلة للأزواج يلبون فيها حاجاتهم الفطرية والغريزية، ويتمكن الواحد منهما أن يجد نصفه الآخر بزوجه، ليصلا مستوى التكامل في الأدوار الطبيعية والحياتية .وبهذا يتحقق الانسجام مع الأساس الذي خلق الله عليه جميع الخلق . ويتم تلبيه تلك الحاجات الغريزية بطريقة تتسم بالطهر والتهذيب والستر بهدف تحقيق الإحصان.وهنا تبرز سماحة الإسلام، الذي يقبل الإنسان كما هو بميوله وضروراته، لا يحاول أن يحطم فطرته باسم التسامي والتطهر، ولا يحاول أن يستقذر ضروراته التي لا يد له فيها، إنما يحاول فقط إن يقرر إنسانيته ويرفعها ويصله بالله وهو يلبي دوافع الجسد، يحاول أن يخلط دوافع الجسد بمشاعر إنسانية الدائمة ورفرفة الوجدان الديني اللطيف، ويمزح بينها جميعاً في لحظة واحدة، وحركة واحدة، واتجاه واحد ذلك المزح القائم في كيان الإنسان ذاته.

14. تشكل الأسرة مأوى للأبناء، يتلقون فيها الرعاية والحفظ والتربية، ففيها يتلقى الابن الرعاية في الوقت الذي يكون فيه في أمس الحاجة إليها، فهو كما قال السيد قطب: أطول الأحياء طفولة تمتد طفولته أكثر من أي طفل أخر للأحياء الأخرى ذلك أن مرحلة الطفولة في فترة إعداد وتهيؤ وتدريب للدور المطلوب من كل حى باقي حياته، ولما كانت وظيفة الإنسان هي أكبر وظيفة ودوره في الأرض هو أضخم دور، امتدت طفولته فترة أطول ليحسن إعداده وتدريبه للمستقبل ومن ثم كانت حاجته لملازمة أبويه أشد من حاجة أي طفل لحيوان آخر وكانت

[1] سورة البقرة، الآية 187 .

[2] إبراهيم خليل عوض الله، مكانة الأسرة في الإسلام، المرجع السابق، ص 13.

[3] سورة الذريات، الآية 49

الأسرة المستقرة الهادئة ألزم للنظام الإنساني والصق بفطرة الإنسان وتكوينه ودوره في هذه الحياة[1]

.

15. ولأهمية الرعاية التي تقوم بها الأسرة، فإن الله نسب إلى نفسه القيام بها لبعض أوليائه، فأخبر تعالى عن رعايته مريم عليها السلام، فقال سبحانه :﴿ وَأَنبَتَهَا نَبَاتًا حَسَنًا وَكَفَّلَهَا زَكَرِيَّا كُلَّمَا دَخَلَ عَلَيْهَا زَكَرِيَّا ﴾ [2]، لقد تعهد عين الله رعاية مريم وتربيتها وجاء في هذا الإطار اسناد كفالتها لزكريا .

تقوم الأسرة بدور فاعل في ترسيخ العقائد وبناء الأفكار وتحديد الأنماط الخلقية والسلوكية التي تسود المجتمعات، فهذا لقمان الحكيم أنعم الله عليه بالحكمة لتهذيب ولده بغرس الفضيلة وانتزاع الرذيلة من قلبه وسلوكه .

[1] إبراهيم خليل عوض الله، مكانة الأسرة في الإسلام، المـــــــرجع السابق ، ص 14

[2] سورة آل عمران، الآية 37

الفصل الرابع: أثر الألعاب الالكترونية على القيم الأسرية

المبحث الأول: علاقة الألعاب الالكترونية بالقيم الأسرية وأثارها

المبحث الثاني: نماذج من تأثير الألعاب على الأسر

تمـــهيد :

تعتبر الأسرة النواة الأولى للمجتمع لكونها الكيان الذي يحدد النماذج السلوكية للأفراد سواء كانت سوية أو غير سوية فإذا صلحت صلح المجتمع بغرس القيم التربوية وإتباع النهج الصـــحيحة للتنشئة السليمة للأفراد فهي مصدر الأمان النفسي والدفء العاطفي ،أما إذا حدث خلل مـــا في التربية ، فيصبح المراهق فريسة سهلة بفعل الألعاب الالكترونية التي يتأثر بها فتنعكس على سلوكاته الخارجية التي قد تدفعه في كثير من الأحيان إلى زعزعة حياته ويكون من الصعب حدوث التوازن والتواصل الاجتماعي . فمن هذا المنبر سنتطرق ما جعلنا نتعرف في هذا الفصل عـــن الألعـــاب الالكترونية التي تؤثر في القيم الأسرية .

المبحث الأول: علاقة الألعاب الإلكترونية بالقـــــــــيم الأسرية وأثارها

المطلب الأول: علاقة الألعاب الإلكترونية بالقـــــــــيم الأسرية .

إن الألعاب الالكترونية شهدت تطوراً كبيراً خلال السنوات الأخيرة وأخذت حيـــزاً واسعاً لدى المراهقين وذلك لاحتوائها على تقنيات مستحدثة تلفـــت الأنظـــار والـــذي زاد في إستخدماتها هي الأجهزة الجديدة التي أحدثت نقلة نوعية متميزة فأصبحت مثار جدلاً كـــبير في نوعية الألعاب وأساليبها المتعددة التي تؤثر على ممارسيها بالإيجاب أو بالسلب،ومن هنا يظهر دور الوالدين في التربية الصحيحة للأبناء ، فالقيم الأسرية تحتوي علـــى القـــيم الإيمانيـــة والتربويـــة والأخلاقية لأنها تعد اللبنات الأساسية في حياة الأسرة والأفراد فـــالقيم الإيمانيـــة هـــي المبـــادئ والأحكام والأصول الثابتة المستمدة من العقيدة وتمثل الدستور الذي يحكم علاقة الفرد بربه وهي من الثوابت التي لا تتغير بتغير الزمان والمكان، والتي يجب أن يربى عليها الفرد وتظل معه طـــوال حياته [1].

إن قيم الأخلاقيات مرتبطة بالإيمان وأركانه الأساسية فالأخلاق تجمـــع بـــين العـــادات الفطرية والمكتسبة التي تصدر عنها أفعال الفرد في علاقته مع الناس فتغرس الأخـــلاق في مرحلـــة المراهقة المبكرة فقد تكون لديه تشبع إيماني وأخلاقي ومنها تتكون الشخصـــية المســـتقبلية الـــتي تصعب على العوامل الخارجية اهتزازها ولذلك فقد اهتم الإسلام بالتربية على النـــهج الســـليم ، فكُلف الوالدين بمسؤولية كبيرة من خلال:

-القدوة الحسنة بالأقوال والأفعال من طرف الآباء أنفسهم [2].

فالتدريب المستمر والصبر وبذل الجهد لرعاية الأبناء أساسي في التربية ، ولقـــد أوصـــى بعـــض التربويين بأن أهم العوامل التي تساعد المراهق على الطاعة والالتزام بالقيم هو الحب والحنان ، ممـــا

[1] نوال أسعد شرار، دور الأسرة في تعزيز منظومة القيم ،المنتدى العالمي للوسطية ،عضو في منظمة التعاون الإسلامي .
https://www.tyeqa.net

[2]. المرجع نفسه، بتصرف

يجعل الابن يشعر بقيمته وكيانه وبأنه فرد هام في الأسرة، بل يساعده على استيعاب القيم لأنها توفر له الجو الملائم للنمو الأخلاقي فقيام الوالدين بمسؤوليتهما تجاههم تكسبهم صفات خلقية .

فمنذ تطور واستخدامات الألعاب الالكترونية في مجتمعنا الإسلامي زاد الانحلال الأسري لعدم توافق ما تبثه بعضها وما يغرسه الأولياء في أبنائهم من أخلاق تربوية و سلوكية فهذا ساعد في استيراد الثقافات الأجنبية التي تبعث العنف و كل ما يعاكس ديننا وثقافتنا الإسلامية يؤدي إلى ظهور الفساد .[1]

فلابد من التنبيه إلى أهم الأخطاء التي تقع فيها الكثير من الأسر:

- الشدة والصرامة خلافا للحزم . الدلال الزائد والتسامح الدائم خلافا للرحمة قال الرسول صلى الله عليه وسلم : " ليس منا من لا يرحم صغيرنا ويوقر كبيرنا "[2]، وعدم الثبات في التربية والمعاملة يقع المراهق بسهولة في الخطأ .
- العدل بين الأبناء و التمييز بينهم مما يجعله فريسة للسلوك الخاطئ بهدف إثبات الذات .
- الغفلة عن الأبناء وعدم متابعتهم في ترسيخ القيم والانشغال عنهم يؤدي لشعورهم بالإهمال و الوحدة .

وعليه فإن إعادة بناء منظومة القيم وتعزيزها لن تتحقق بعقد الندوات فقط فلابد من إرادة حقيقية من الجميع وتظافر الجهود :الأسرة والمدرسة والمسجد والإعلام وجميع المؤسسات التربوية، وأؤكد على أهمية دور الأسرة المتواصل فإذا صح حال الأسرة صح حال المجتمع بأسره [3].

فالعلاقة كبيرة جدا بين الأسرة والألعاب الالكترونية و تبدأ بممارسة المراهق لها، فإذا لم يقوموا الأولياء بدورهم الصحيح في الرقابة والتوجيه فسوف تبني حاجزا بين المراهق وأسرته أما إن تقدمت له يد المساعدة بالاحتواء و المساندة سنتفادى المشاكل المتعددة وهدم تلك القيم .[4]

---

[1] نوال أسعد شرار، دور الأسرة في تعزيز منظومة القيم، المرجع السابق https://www.tyeqa.net، بتصرف

[2] رواه أبي داود ، حق كبيرنا ، حديث صحيح ، رقم الحديث 4842

[3] المرجع نفسه https://www.tyeqa.ne، بتصرف .

[4] المرجع نفسه، https://www.tyeqa.net، بتصرف .

المطلب الثاني : الآثار الإيجابيـــة للألعاب الإلكترونيـــة على القيم الأسريـــة

الناظر في هذه الألعاب يجد أنها تعتمد علي المهارات الذهنية والتصرفات الفرديـــة وهـــذه الألعاب مختلفة النواحي، متعددة الجوانب:

- حروب وهمية : وهي تقوم على التحفيز للنجاة من المخاطر وقتال الأعداء وتدمير الأهداف والتخطيط والمغامرة والخروج من المتاهات والهرب من الوحوش العوائق والبحث عـــن الكـــتر ومنها ألعاب تنمي المعلومات وتزيد الاهتمامات كألعاب الفك والتركيب وتجميع الصور المجزأة والبناء والتلوين والتظليل والإضاءة، فالإسلام لا يمنع الترويج عن النفس وتحصيل اللذة المباحة بالوسائل المباحة [1].

- ألعاب الذكاء : تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير،و تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. الـــتي تسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد المراهقين تولي تشغيل المقود، واستعمال عصـــا التوجيه والتعامل مع تلك الآلات باحتراف،كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة .

الألعاب الألغاز : تجعلهم يشاركون أوليائهم لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، التحفيز علـــى الـــتفكير والبحث و للاستعلام من أصدقائهم ، ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجـــوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصـــول على شروحات وتبادل المعلومات.

تعد الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم المراهق، إذ يتمثل فيما تحمله من يكتشف من خلالها بتشبع لخياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أنه أمامها يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع فهذه الأجهزة تعطي فرصة له بأن يتعامل مع التقنيات الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من

[1] محمد صالح المنجد، الألعاب الالكترونية، موسوعة الإسلام سؤال وجواب https://islamqa.info .

الوسائل كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها. فهي تساعده في العديد من المجالات كالألعاب التعليمية التي تجمع بين الترفيه والتعلم في نفس الوقت ،كأسئلة دينية إسلامية تشمل(القرآن والسنة) أو تاريخية أو ثقافية ...الخ . بلغات متعددة ومترجمة فتطور من ثقافته في أي مجال كان [1].

فجميع الايجابيات التي امتازت بها الألعاب الالكترونية من نظم تعليمية حديثة ترفع من مستواهم وتعدد ثقافاتهم ومعارفهم في جميع المجالات فعلى الأولياء مساعدتهم وتوجيههم إلى الطريق الصحيح لتكون لديهم قاعدة صلبة للعبور لآفاق كبيرة من العلوم.[2]

المطلب الثالث: الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على القيم الأسرية

إن التقدم العلمي والتكنولوجي الهائل في القرن العشرين وبداية القرن الحادي والعشرين له أثر كبير على تطور الحياة البشرية في كافة الميادين ومن أهمها ميدان المعلومات والاتصالات من سواء في أهدافه أو وسائله أ وطرقه .

ويرى الدكتور(ريتشارد ديلكتر) مدير معهد الدوحة الدولي للدراسات الأسرية والتنمية أن التكنولوجيا الحديثة تقوم بتعليم المراهق وإلهامهم وتحفيزهم، هذا لا يمنع من وجود مخاطر تفوق أي مخاطر أخرى قد يتعرضون لها ،خاصة المراهقين في الدول العربية حيث تشير وجود الدراسات إلى أنهم يقضون ساعات طويلة أمام الألعاب الالكترونية من دون مراقبة أو إرشاد، مما يجعلهم عرضة للصور الإباحية التي تحتل مكانة بارزة اليوم في المشاكل الاجتماعية التي يواجهها العالم ،وتتضمن الصور والأفلام الجنسية وممارسة الجنس[3].

---

[1] محمد صالح المنجد، الألعاب الالكترونية، موسوعة الإسلام سؤال وجواب، المرجع السابق ، بتصرف

[2] المرجع نفسه ، موسوعة الإسلام سؤال وجواب . بتصرف

[3] عصام عبد الله الضو، العاب الأطفال الالكترونية وأثرها علي تربيتهم ، كلية الشريعة جامعة القران وتأصيل اللعوم، مجلة العلوم التربوية أكتوبر 2011 م، ص 14.

وأوضح (أنكتر) أن الدراسات الغربية وجدت ان44% من المراهقين يشاهدون مواقع مشبوهة بـــــــــ 66% منهم تفرض عليهم مشاهدتها بمعنى أثناء تصفحهم لمواقع أخرى ، ويصبح المراهقين ضحايا ومخاطر تهدد المجتمع في المستقبل ويمكن إبراز الآثار الدينية والتربوية فيما يلي :

1. ضعف الإيمان : تأخذ تلك الألعاب من مدمنيها أوقاتاً طويلة، تكون على حساب قراءة القرآن وأوقات الأذكار والأوراد ، أو حتى وقت الصلوات المفروضة ، حيث تضيع تلك الأوقات منه دون أن يشعر.

2. ترسيخ مبادئ الشرك والكفر : باعتقاد وجود قوي مع الله، وإظهار قوى خارقة لا يقدر عليها، أو بطل لا يمكن قتله ولا يموت، أو توقف نجاة العالم عل شخصية بطل اللعبة الذي يأتي بأمور ليست في مقدرة البشر [1].

3.محبة الكفار والتشبه بهم : بمحبة شخصيات أبطال هذه الألعاب ومحاكاة حركاتهم وملابسهم، كلبس السلاسل وقلائد العنق، أو باللباس القصير في الشوارع.

4. التعلق برموز الكفر : يظهر تقديس الأخبار والرهبان وعباد بوذا، وكثير من أبطال هذه الألعاب يلبس الصليب، وفي كرة القدم يثلثون عند دخول الملعب وإحراز الأهداف، و أحيانا يلزمك الحصول على الصليب ليزيد من فرص حياتك أو إعطاء عمر جديد ،وهذا يجعل اللاعب ينتظر الصليب ويهفو قلبه عليه في بعض مراحل اللعبة ... ولا يخفى أثر ذلك على عقيدة أبنائنا [2].

5.ضياع الوقت : تستهلك الألعاب الوقت المخصص لبعض النشاطات والفعاليات بمعنى انه يضيع الوقت الذي يمكن إن يستخدم على نحو أكثر فعالية . فهناك أنشطة أخرى وظيفية و مفيدة مثل القراءة ....الخ .

ومن أخطر أثار هذه الألعاب ضعف تربية المراهقين وذلك نتيجة لانشغالهم طوال الوقت بتلك الألعاب فمتى يجلسون مع أبائهم وأمهاتهم، ليتحقق الدفء الأسري، وتقوى رابطة الأخوة والمحبة

[1] عصام عبد الله الضو، العاب الأطفال الالكترونية وأثرها علي تربيتهم، المرجع السابق، ص 15

[2] المرجع نفسه ، ص 15.

؟متى يجدون الوقت الذي تنتقل فيه خبرة الآباء والأمهات إلى أولادهم ؟ متى يعرفون أخطاءهم فيوجهوهم ويحسنوا تربيتهم ؟

6.حقوق الوالدين وقطيعة الرحم : فمن هذه الألعاب لا يحب تركها ويتمنى لو يبقى ساعات أكثر أمام الجهاز ، مما ينتج عنه عدم طاعة والديه وعدم الاستجابة لأوامرهما، بغية ألا ينقطع عنها.[1]

7.الدعوة إلى الرذيلة : من خلال مناظر العري التي لا تكاد تخلو منها لعبة ، والمراقب يكاد يجرم أن هذا أمر مقصود حيث تحشر صور العاريات حشرا حتى في سباقات السيارات ومباريات المصارعة يحملن اللافتات شبه عاريات وهناك بعض الألعاب أبطالها نساء وهن غالبا ما يكن عاريات، وفي إحداىها كلما اختار اللاعب مرحلة تظهر له امرأة تخلع جزءا من ملابسها حتى إذا بلغ المرحلة الأخيرة تكون قد تجردت من ثيابها تماما .

ناهيك عن مشاهد منكرة كالقبلات أو مباريات المصارعة بين الجنسين والإيحاءات الفاضحة التي تثير غرائز الشباب وتدعوهم إلى الفاحشة .

8.عشق الموسيقي : هناك ألعاب وضعت خصيصاً لتعليم الشباب الموسيقى، كما في لعبة فبريبون أو لعبات كالسامبا، وروك إن ميجا.

9.التعلق بالجنس لآخر: فكثير من الألعاب تدور حول فتاة تتمتع بجمال فائق وإغراء شديد، ومنها ما يكون دور اللاعب إنقاذ فتاة، اختطفها شرير أو عصابة أشرار، وهذا يوجه أنظار المراهقين والشباب – بل والكبار- إلى الاهتمام بالجنس الآخر وإيقاد نار الغرائز والشهوات لديهم [2].

[1] عصام عبد الله الضو، العاب الأطفال الالكترونية وأثرها على تربيتهم، المرجع السابق ص 16

[2] المرجع نفسه ، ص 18

المبحث الثاني: نمـــاذج من تأثير الألعاب على الأســـر

كثر الحديث في الآونة الأخيرة على مخاطر الألعاب على حياة المراهقين، التي يقوم بتنزيلـــها على الهواتف الذكية والحواسيب والكثير من التطبيقات التي يتدوالها في الدول العربيـــة، فمنـــها ألعاب ايجابية التي تساعدهم على التثقيف والتعليم والتسلية الممتعة والبعض منها صنفت بالأخطر على حياتهم لأنها سببت في ضياع الكثير هم ومن أشهر ها : لعبة مريم والحـــوت الأزرق ولعبـــة بوكيمون فمنها ما يشجع على العنف والقتل وبث أفكارا غربية لا تتناسب مع طبيعتهم ولا طريقة تربيتهم فهي تنعكس سلبا على سلوكهم اليومي ،وتشكل خطرا يهـــدد اســـتقرارهم النفســـي كالاكتئاب الشديد وتحولهم لأشخاص عدوانيين وإسراء لأفكار متطرفة، فهـــذه الألعـــاب قـــد تستدرجهم لمرحلة الانتحار(لعبة الحوت الأزرق) .[1] فنذكر النماذج الآتية :

الحالة الأولية : العزلـــة وعدم الترابـــط الأســـري

المواطنة عائشة مطر أم لثلاثة أطفال وكغيرها قالت : كانت تتعمد إعطاء أبنائي أجهـــزة " الآيباد " حيث لاحظت أن ابنها يلعب لساعات طويلة بالألعاب الالكترونية مما جعله قليل الكلام مع والديه وإخوته، فحرمته منها عبر أخذ الجهاز عنه من أجل إتاحة الفرصـــة لنفســـها لتقيـــيم التغييرات التي تطرأ على سلوكه، وأشارت إلى أنها لاحظت أن سلوك ابنها ساء أكثر من الســـابق حيث أصبح يفضل الصمت والجلوس وحيدا، تتوجه به إلى مركز استشارات نفسية لتشخيصه إن ما يمر به هو بداية لحالة " الانسحاب الاجتماعي " أو العزلة الاجتماعية " التي تجعله أكثر مـــيلا للعزلة، ويتجنب التقارب أو الاختلاط مع أقرأنه[2] .

[1] نورا، الألعاب الالكترونية انسحاب اجتماعي وتراجع دراسي، 04اوت 2018، صحيفة البيان Htts://www.albayan.ae بتصرف

[2] المرجع نفسه ، Htts://www.albayan.ae ، بتصرف

وتابعت : وضع الطبيب خطة علاجية له تتضمن أبعاده عن مزاولة الألعاب الالكترونية وتغيير نمط تعامل الوالدين وإخوته معه بحيث يشعرونه بقربهم منه وأيضا تكليفه بمهام تشعره بالمسؤولية ما يسهم في خروجه من حالة العزلة التي بدأ يدخل عالمها، ولضمان عدم تفاقم حالته مطالبة برفع مستوى ثقافة الوالدين حول الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على سلوكه وشخصيته ، فرقابة الآباء من الدخول إلى الانترنت، وتحميل الألعاب الإلكترونية [1].

الحالة الثانية: حالة عدوانية

ووصفت عالية الزرعوني الحالة السلوكية لابنها البالغ من العمر 16عاماً، ب" الصعبة " نظرا لتأثيرها على مستواه الدراسي وتراجعه بشكل كبير، وفضلا عن أنه أصبح يعاني من زيادة مفرطة في الوزن بسبب عدم حركته وملازمته للأجهزة والألعاب الالكترونية طوال الوقت، موضحة أن ابنها بدأ يدخل عالم التكنولوجيا وتحديدا حين كان عمره 14عاما حيث بدأ يشترك في لعبة " فورتنيت " التي تقوم على 100لاعب يطلقون النار على بعضهم بعضا حتى يتبقى شخصا واحدا ،ولاحظت بعد فترة التغيرات التي طرأت على سلوك ابنها إذ أصبح يميل للعزلة بعد أن كان يزور أهله وأقربائه باستمرار ويمارس السباحة وركوب الخيل، لكن بعد إدمانه عليها أضحى شخصا آخر لا يتحاور إلا مع أصدقائه في لعبة فورتنيت الالكترونية و تراجع مستواه الدراسي بشكل ملحوظ ،كما أصابه الجلوس لساعات طويلة بتضخم في الغدة الدرقية التي سببت له زيادة كبيرة في الوزن، وجعله يبعد عن أصدقائه كما أصبح متمردا بشكل كبير على أوامر أهله ويثور على أتفه الأسباب .

وقالت :لم يكن أمامي حل سوى قطع خدمة الانترنت في البيت حتى لا يتمكن من المشاركة في اللعبة الالكترونية التي جعلته يعيش في عالمها الافتراضي وينفصل عن واقعه، إلا أن هذا الإبن ضحى بمصروفه المدرسي من أجل الاشتراك في خدمة الانترنت حتى لا يحرم من ممارسة المشاركة في لعبة " فورتنيت "، مطالبة الجهات المعينة بالدولة بالرقابة على مواقع الألعاب

[1] Htts://www.albayan.ae نورا، الألعاب الالكترونية انسحاب اجتماعي وتراجع دراسي، المرجع السابق المرجع السابق ، بتصرف

الالكترونية وعمل دراسة شاملة للألعاب الالكترونية قبل السماح بتحميلها في الهواتف الذكية [1]..

من خلال هاتين الحالتين التي شهدها الواقع يتضح لنا أن الألعاب الالكترونية تشكل عقبة للمراهق في استيعابه للقيم فيما يربى عليها الأولياء لدى أبنائهم، بل و أصبح التوجيه غير أساسي بالنسبة لهم و حلت مكانه تلك الألعاب البديلة التي تعتبر من وجهة نظر الأولياء شئ ثانوي ترفيهي فبالرغم من أن لها ايجابيات ،لكن هذا لا يمنع الأولياء من الأخذ احتياطاتهم دون الوقوع في المشاكل المترتبة عنها [2].

[1] المرجع نفسه ، Htts://www.albayan.ae

[2] نورا، الألعاب الالكترونية انسحاب اجتماعي وتراجع دراسي، المرجع السابق، Htts://www.albayan.ae بتصرف

الفصل الخامس

الدراسة التطبيقية

تمـــهيد :

إن أي دراسة بحثية لظاهرة اجتماعية لا تكتمل أهميتها عند البحث النظري فقط و لكي لا تبقي الدراسة مجرد حقلاً للمعارف أو إعادة صياغة النظريات لا بد لها من دراسة تطبيقية تعزز تلـــك النظريات، وتثري تلك المعارف بما تمده من معلومات واقعية ملموسة، هذا ما يجعلـــها تكتســـب الصيغة العلمية علاوة على ما تتبعه من قواعد منهجية تعتمد عليها وفقا لطبيعة الظاهرة المدروســـة وقياسا على ذلك ، ولمعرفة البعد الذي تأخذه دراستنا، قمنا بإتباع بعـــض الخطـــوات المنهجيـــة الواجبة لوجيهة بحثنا منها المنهج المناسب للظاهرة المدروسة والأدوات التي اســـتعنا بهـــا لجمـــع البيانات، وتحديد مجالات الدراسة (المجال المكاني والزماني والبشري) وكذلك بعض الأســـاليب التي اعتمدنا عليها لكشف البيانات الميدانية وتحليلها للوصول إلى النتائج .

مجالات الدراسة :

بما أن دراستنا تشتمل على جانب نظري وآخر ميداني، فقمنا باختيار مجتمع وعينة الدراسة التي تمثلت في تلاميذ الرابعة متوسطة حول موضوع : "مدى تأثير الألعاب الالكترونية علـــى القـــيم الأسرية" وقد تحددت مجالاتها وفق الآتي:

المجال المكاني:

ولاية الوادي:" وادي سوف"، هي ولاية جزائرية انبثقت عن التقسيم الإداري لعـــام 1984 وهي تعرف بمدينة الألف قبة وقبة، كما تشتهر أيضا بعاصمة الرمال الذهبية .[1]

فقد كان مقر الدراسة الميدانية هو المدرسة اكمالية –**عبد الحميد ابن باديس**–

المجال الزماني:

المدة الزمنية لهذه الدراسة ابتداء : من 13 فيفري إلى 16جوان.

أما فترة توزيع الاستبيان فكانت من 24 ماي إلى 1جوان .

[1] ويكيبيديا موسوعة (أكتوبر 2013) https://ar.m.wikipedia.org

المجال البشري:

شملت عينة الأولياء الذين لديهم أبنائهم في سن المراهقة و يدرسون السنة الرابعة متوسط وبتحديد يمارسون الألعاب الالكترونية، وحصر عددهم 30 ولياً. فاعتمدنا على استجواب كلا من الأبوين .

عينة الدراسة و كيفية اختيارها:

تعريف العينة: " جزء من المجتمع يتم اختياره وفق أساليب المعاينة الإحصائية ويشترط أن تكون ممثلة للمجتمع الذي تقوم بدراسته. ولكي تكون العينة ممثلة للمجتمع يجب أن تتضمن خصائصها بشكل يمكننا تعميم نتائجها لتقدير أهم معالم المجتمع الإحصائي " .[1]

أما المعاينة : هي عملية اختيار عدد كاف من عناصر المجتمع، بحيث يتمكن الباحث من خلال دراسة العينة المختارة وفهم خصائصها ثم تعميم هذه الخصائص (إن أمكن) على عناصر المجتمع الأصلي ولابد أن نتذكر دوما أن ناتج المعاينة هو العينة المرغوب فيها .[2]

طبيعة الدراســـة :

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظاهرة الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني في دراسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالقيم الأسرية، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان.

منهج الدراســـــة :

يعتبر المنهج عنصر أساسي لأي دراسة، لأنه هو الموجه للباحث والذي يساعده على رسم الطريق المناسب والواجب إتباعه في البحث وينم اختيار المنهج انطلاقا من طبيعة المشكلة المدروسة[3].

---

[1] لا ك ،دليل المعاينة الإحصائية ، أدلة المنهجية والجودة –دليل رقم (1) ، مركز الإحصاء ، أبو ظبي ، www.sca.ae

[2] عبد الرحمان برقوق ، منهجية البحث العلمي في العلوم الإجتماعية ، (لاط ، مؤسسة حسين راس الجبل للنشر والتوزيع ، قسنطينة ، 2017) ص 228

[3] الطيب كشرود ، البحث العلمي ومناهجه في العلوم الاجتماعية والسلوكية ، دار المناهج ، عمـــان ، الأردن ، 2007، ص 227-228

ويعرف أيضا " على أنه الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسته للمشكلات لاكتشاف الحقيقة والإجابة على الأسئلة والاستفسارات التي يثيرها موضوع البحث، وهو البرنامج الذي يحدد لنا السبيل للوصول إلى تلك الحقائق وطرق اكتشافها"[1].

وهناك عدة مناهج تحدد طبيعة الظاهرة الاجتماعية المدروسة، ولما كان موضوع دراستنا الحالية يدور حول الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالقيم الأسرية. فإننا نرى أن أنسب منهج لدراسة هذا الموضوع هو **المنهج الوصفي التحليلي.**

المنهج الوصفي : يهتم هذا المنهج بوصف الظاهرة وتحليلها السوسيولوجي لأي ظاهرة في واقعنا الاجتماعي لا تأتي من العدم فهناك معطيات ناتجة عن الوصف الدقيق والمعبر عنه و باستخدام مختلف الأدوات لجمع البيانات وهذا ما يوفر للباحث قاعدة لبناء تحليله العلمي والموضوعي ومن خلال هذه الدراسة فقد تم توظيف هذا المنهج بهدف وصف وتحليل الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالقيم الأسرية.[2]

الأدوات والتقنيات المنهجية المستعملة :

هي الوسائل التي تمكن الباحث من الحصول على البيانات من مجتمع البحث وتصنيفها وجدولتها ويتوقف اختيار الأداة اللازمة لجمع البيانات على عدة عوامل فبعض أدوات البحث تصلح في بعض المواقف والبحوث. و قد يشمل البحث على عدة أدوات تناسب الدراسة وتتفق مع المناهج المستخدمة، وقد استعنا في هذه الدراسة بأداة الاستبيان :

الاستبيان:

يعرف على أنه وسيلة من وسائل جمع البيانات وتتكون من مجموعة من الأسئلة ترسل بواسطة البريد أو تسلم أشخاص الذين تم اختيارهم لموضوع الدراسة ليقوموا بتسجيل إجابتهم على الأسئلة الواردة فيه وإعادته ثانية ويتم ذلك بدون مساعدة الباحث للأفراد سواء في فهم الأسئلة أو

[1] محمد شفيق ، البحث العلمي الخطوات لإعداد البحوث الاجتماعية ، المكتب الجامعي الحديث ، الاسكندرية ، 1998، ص86

[2] نسيسة فاطمة الزهراء ، منهجية البحث الاجتماعي كيفية إعداد مذكرة في علم الاجتماع ، سلسلة المحاضرات العلمية ،تصدر دوريا عن مركز جيل البحث العلمي (جامعة الجيلالى بونعامة خميس مليانة .الجزائر) ، يونيو 2015 . بتصرف

تسجيل الإجابات عنها.[1] حيث قمنا بعرض الاستمارة بصورتها الأولية على الأستاذ المشرف "علي خضرة " وبعد موافقته عرضناها على الأستاذ " د. معمر قول " و الأستاذ " د. الطاهر الأدغم " . ليحكموها حيث قاموا بإبداء أرائهم وملاحظاتهم حول التساؤلات المطروحة في الاستبيان، وفي ضوء ذلك أصبح العدد الإجمالي للأسئلة **17** سؤال حيث قمنا بتوزيعها على العينة من الأولياء وكانت (**30**) استمارة واسترجعت كلها ثم قمنا بتحليلها ووضع النتائج .

[1] عبد الله محمد الشريف ، مناهج البحث العلمي ، مناهج البحث العلمي ، (القاهرة ، مكتبة الإشعاع للطبع والنشر والتوزيع ، 1996) ص 123

عرض البيانات وقراءتها وتحليل النتائج:

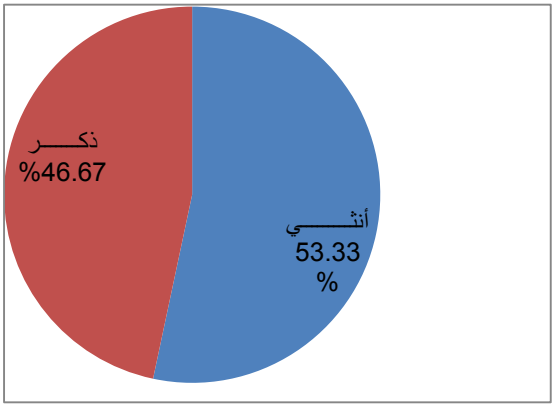
تمهيد :

يهتم هذا الجانب من الفصل بتفريغ بيانات الدراسة الميدانية، اعتمادا على المعطيات المتحصل عليها من خلال استمارة الاستبيان التي تم توزيعها على الأولياء حيث اعتمدت في ذلك على التفريغ اليدوي للبيانات ومن ثم تبويب الإجابات في شكل جداول بسيطة ومركبة تحتوى على فئات وتكرارات ونسب مئوية لإيجاد تفسيرات حول إجابات الأولياء .

خصائص العينة :

1- العينة حسب الجنس:

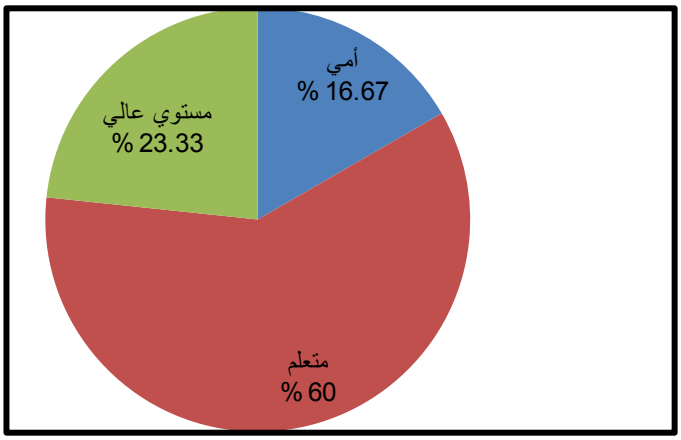
الإجابة	العـــــدد	النسبة المئوية %
أنثى	16	%53.33
ذكر	14	%46.67
مجموع	30	% 100



من خلال النتائج المبينة في الجدول أعلاه نجد أن هناك تقارب بين الجنسين للعينة المستجوبة بـــ 53.33 % فئة تمثل الإناث والباقي يمثل الذكور بنسبة 46.67 %.

2- جدول يبين توزيع عينة الدراسة حسب المستوى الدراسي :

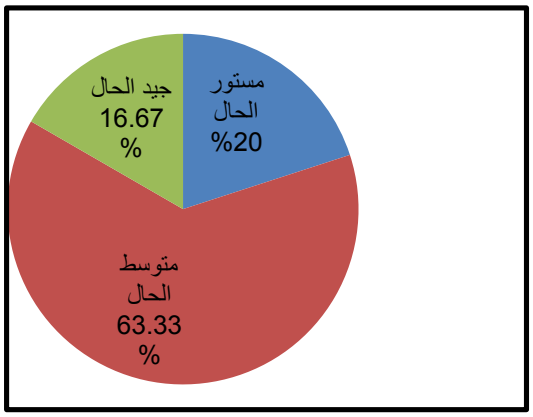
الإجابة	العدد	النسبة المئوية %
أمي	05	% 16.67
متعلم	18	% 60
مستوى عالي	07	% 23.33
المجموع	30	% 100



يبين الجدول أعلاه أن هناك فوارق في المستوى التعليمي لعينة الدراسة ، فالفئة الغالبة بنسبة 60% هي فئة متعلمة ، في حين أن نسبة المستوى العالي تمثل 23.33 % بـ 7 أولياء ، لتبقى الفئة الأضعف بنسبة 16.67% لا تملك أي مستوى .

3- العينة حسب المستوى المعيشي:

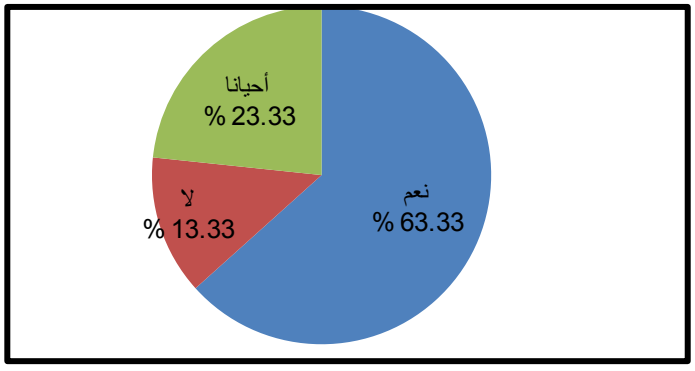
الإجابة	العدد	النسبة المئوية %
مستور الحال	06	%20
متوسط الحال	19	% 63.33
جيد الحال	05	% 16.67
المجموع	30	% 100



نلاحظ من الجدول أعلاه أن النسبة الغالبة بـــــــــ 63.33% تمثل المستوى المتوســـط .في حين أننا نلاحظ هناك تقارب بين الفئتين مستور بـــــــ 20 % ، و جيد بـــــ16.67 % بما يمثل 11 أسرة.

4- هل يمارسون أبنائكم الألعاب الالكترونية ؟

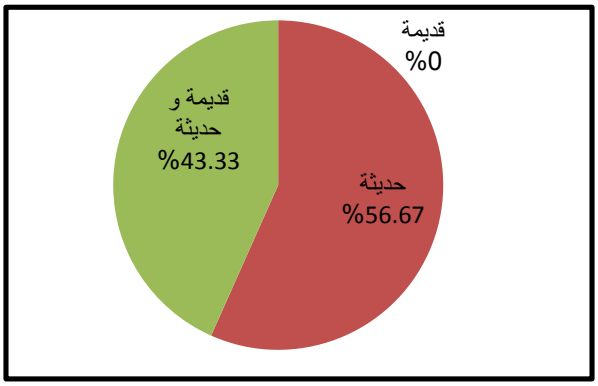
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	19	%63.33
لا	04	% 13.33
أحيانا	07	%23.33
المجموع	30	% 100



يقر الأولياء بأن أبنائهم لهم رغبة شديدة في ممارسة الألعاب الالكترونية بنسبة63.33 % بتكرار19.في حين أن أغلبهم يتناوبون في ممارستها بنسبة 23.33% ، والفئة المتبقية من العينة تنفي ممارستها تماما بنسبة 13.33% .

5- ما نوعية الألعاب التي تمارس ؟

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية %
الحديثة	17	%56.67
القديمة /حديثة	13	% 43.33
القديمة	00	00
المجموع	30	% 100

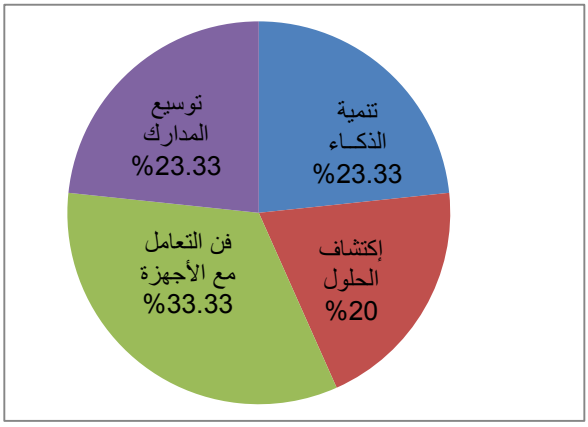


أفرزت النتائج أعلاه بأن معظم المراهقين الممارسين للألعاب يفضلونها حديثة ومواكبة للعصرنة بنسبة 56.67 % بتكرار 17 ، و بنسبة 43.33 % بتكرار13 يميلون للألعـــاب القديمـــة المستحدثة.

*- تحليل النتائج حول محور تأثير الألعاب على المراهق .

6- ما هو الدور الذي تلعبه الألعاب الالكترونية في حياة أبنائكم؟

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية %
تنمية الذكاء	07	% 23.33
اكتشاف الحلول	06	% 20
فن التعامل مع الأجهزة	10	% 33.33
توسيع المدارك	07	% 23.33
المجموع	30	% 100



نلاحظ من خلال النتائج أن هناك تباين كبير في وجهة نظر الأولياء من حيث الدور الذي تلعبه الألعاب الالكترونية في حياة أبنائهم فبنسبة 33.33% منهم أصبحت لديهم المهارة الكافية للتعامل مع الأجهزة ، في حين أن هناك تساوي في الرأي ما بين تنمية الذكاء وتوسيع المدارك بنسبة 23.33 %،وبنسبة 20 % بتكرار 6.المتبقية لاكتشاف الحلول .

7- السؤال المفتوح : ما مدى تعلق ابنك بالألعاب الالكترونية ؟

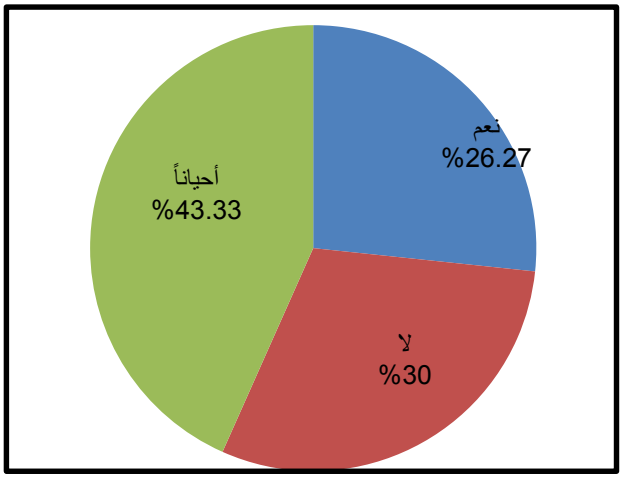
30 ولياً أجابوا على النحو التالي:

- متوسط (14 تكرار) .
- كثيراً جداً (12 تكرار).
- قليل جداً (04 تكرار).

من خلال الإجابات تحصلنا على 14 تكرارا من الفئة المراهقين المتوسطي التعلق بالألعاب حسب رأي أوليائهم ،تليها بـ12 تكرارا من فئة الأكثر شغفا و بحثا للعب الكترونيا ،فيما تبقت الفئة الأقل رغبة في الألعاب بـ4 تكرارات فقط.

8- للألعاب الالكترونية أثر كبير على ابنك:

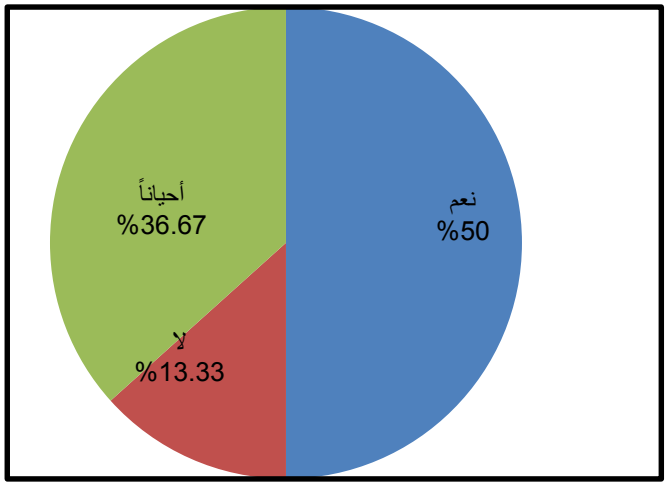
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية %
أحياناً	13	%43.33
لا	09	%30
نعم	08	%26.27
المجموع	30	%100



تبين النتائج المدونة أعلاه أن الألعاب الالكترونية تؤثر أحيانا على الفئة المراهقة بنسبة 43.33 % وبـــ13 تكرارا ، أما بنسبة 30% تنفي وجود أثر تماما على نفسية المراهق ،إلا أن الفئة أقـــل نسبة 26.27% وتكرار 08 تؤكد أن للألعاب الإلكترونية أثر كبير على أبنائهم .

9- هل استخدام المراهق للألعاب الالكترونية تجعله أكثر ميلا للعزلة ؟

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية %
نعـــم	15	% 50
أحياناً	11	% 36.67
لا	04	% 13.33
المجموع	30	%100

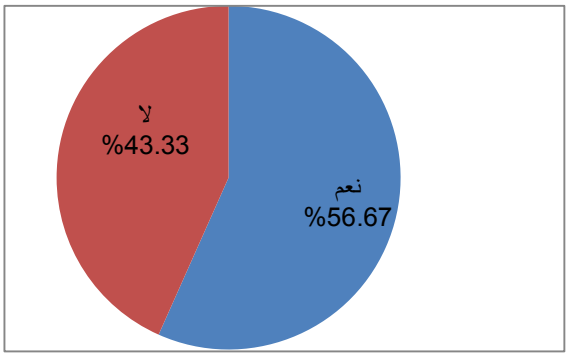


تبين النتائج المدونة أعلاه أن أكثر من نصف الفئة المستجوبة بنسبة 50 % تؤكد أن الاستخدام الدائم للألعاب الالكترونية يجعل المراهق في حالة عزلة عن العالم الخارجي ، و أحيانا ما تسبب له ذلك بنسبة 36.67 %، و بنسبة 13.33 % من الفئة المعارضة لحالة العزلة تماما.

***-تحليل النتائج حول محور اختيار الأسرة للألعاب المناسبة لأبنائهم .**

10- هل تختارون لأبنائكم ألعاباً معينة ؟

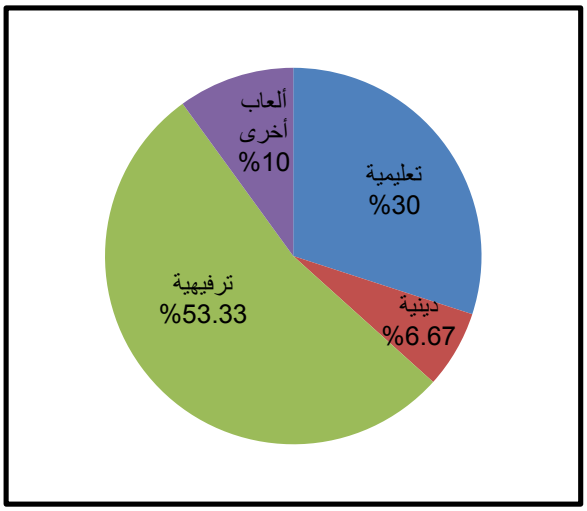
الإجابة	تكرار	النسبة المئوية %
نعـــم	17	%56.67
لا	13	%43.33
المجموع	30	% 100



يوضح الجدول أعلاه أن هناك تقارب في النسب من حيث اختيار الألعاب المناسبة ، فأغلبيتـــهم يختارون لأبنائهم ألعاباً تناسبهم بنسبة 56.67% ، أما الفئة الأخرى بـــــ 43.33% من الأولياء لا يولون أهمية لنوعية الألعاب التي يمارسونها أبنائهم في هذا العمر.

11- ما هي نوعية الألعاب ؟

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية %
تعليمية	09	% 30
دينية	02	% 6.67
ترفيهية	16	% 53.33
ألعاب أخرى	03	% 10
المجموع	30	% 100



يبين الجدول أعلاه أن هناك اختلاف في الآراء بين الأولياء في ما يخص نوعية اللعبة المختارة فالترفيهية حازت على النسبة الأكثر تفضيلا لديهم بـ 53.33 % ، ومن ثما تليها الألعاب التعليمية بنسبة 30% . إلا أننا لاحظنا أن المراهق في حالة تذبذب من حيث اختياره لألعاب أخرى بنسبة10 % حسب إجابة الأولياء، أما النوعية النادرة الاختيار كانت من نصيب الألعاب الدينية بنسبة6.67 % .

12- السؤال المفتوح :ما هي الألعاب التي تجذب أبنائكم ؟

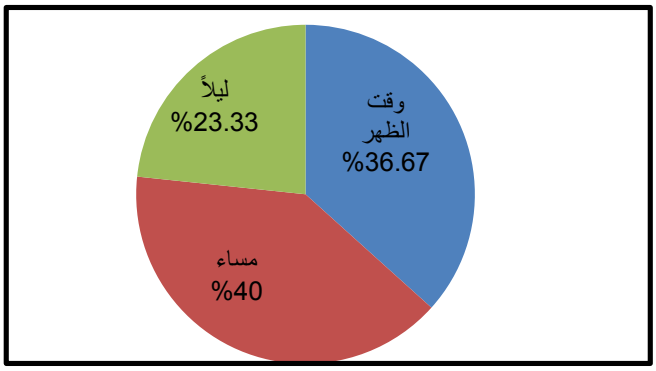
30 ولياً قدموا الإجابات على النحو التالي :

- ألعاب الذكاء (11 تكرار) .
- مغامرات (08 تكرار).
- كرة القدم (06 تكرار).
- سباق السيارات (05 تكرار) .

تباينت إجابات الفئة المستجوبة حول نوعية اللعبة فقد تصدرت ألعاب الذكاء بجذب المراهقين بـ 11 تكرارا حسب أراء أوليائهم و هذا لا يمنع أن المغامرات أيضا كانت محور إعجابهم بـ8تكرارات و يبقى التقارب واضحا بين اختيارين كرة القدم و سباق السيارات بـ 06،05تكرار.

13- ما هي الأوقات التي تناسب أبنائكم لممارسة للألعاب الالكترونية؟

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية %
وقت الظهر	11	% 36.67
مساء	12	% 40
ليلاً	07	% 23.33
المجموع	30	% 100

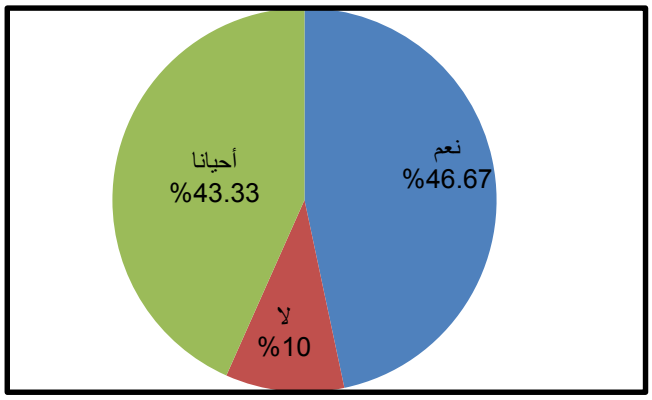


تبين النتائج المحصل عليها أن هناك تقارب في الوقت أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية مابين مساءا بـ40 % و12تكرارات و وقت الظهر بـ36.67 % ، ويظهر الوقت الأقل اختيارا من طرف المراهق بنسبة ـ23.33% ليلا .

***- تحليل البيانات والنتائج حول محور الترابط الأسري في ظل الألعاب الإلكترونية:**

14- الجدول يمثل : هل تراقب ابنك أثناء ممارسته للألعاب الالكترونية ؟

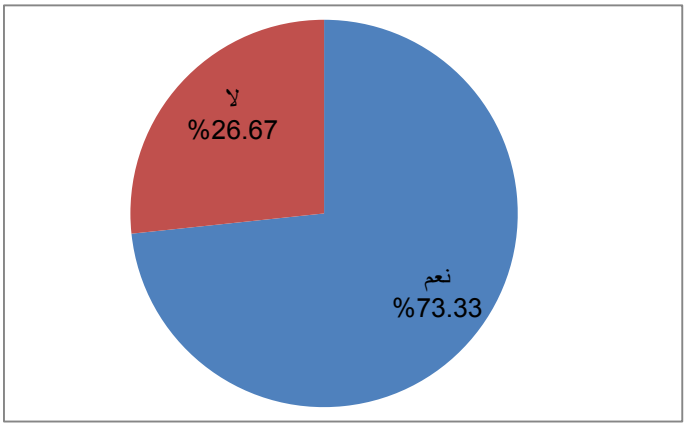
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	14	%46.67
لا	03	% 10
أحياناً	13	% 43.33
المجموع	30	% 100



يؤكد أغلبية الأولياء أنهم يراقبون أبنائهم أثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية بنسبة **46.67** %،لتتقارب أراء أخرى بنسبة **43.33** % و 13 تكرارت أي أنهم يتتبعون أبنائهم من حين إلى آخر ، والإهمال من طرف الفئة المتبقية بنسبة 10 %.

15- هل يوفق أبناؤكم بين التعليم والترفيه؟

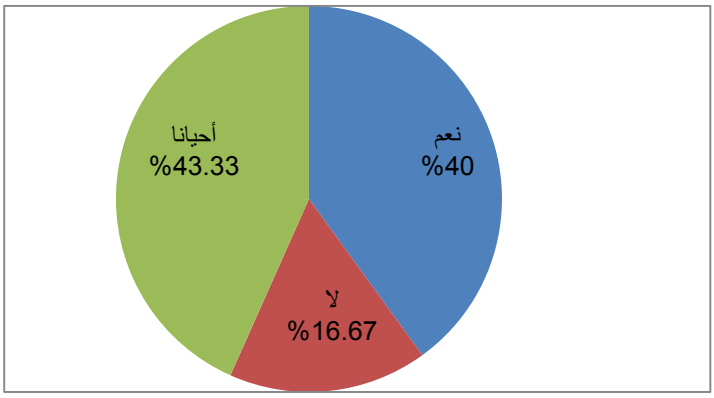
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	22	%73.33
لا	08	% 26.67
المجموع	30	% 100



يصرح الأولياء بنسبة كبيرة قدرت بـ**73.33** % أن أبنائهم ينظمون أوقاتهم ما بين التعليم و الترفيه، إلا أن و بنسبة **26.67** %و 8 تكرارت من الفئة المستجوبة أن أبنائهم يجدون صعوبة في ايجاد التوازن بين الدراسة و التسلية .

16-هل الألعاب الالكترونية تعتبر منافية للقيم الأسرية أم متلائمة معها؟

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	12	% 40
لا	05	% 16.67
أحيانا	13	%43.33
المجموع	30	% 100



من خلال إجابات الأولياء نجد أنها متذبذبة ما بين متلائمة و أخرى منافية لتظهر النسب تقارب بينهما بنسبة **43.33** %، 40 %، ليصرح الأولياء بنسبة **16.67** % أن هذه الألعاب بعيدة عن القيم الأسرية و منافية لها .

17- السؤال المفتوح : أذكر الألعاب التي ترى أنها تساعد في غرس القيم في ابنك.؟

بعد استجواب 30 وليا كانت الإجابات على النحو التالي :

-ألعاب الذكاء تغرس الصبر و الترابط الأسري من خلال الاستشارات لايجاد الحلول .

-ألعاب السيارات يحترم المرور و يحترم رجال الأمن .

-ألعاب المزارع و الحصاد المحافظة عن البيئة.

-الشطرنج و اللودو توسع علاقاته مع أفراد المجتمع الافتراضي .

الخاتمة:

استنادا للدراسة الميدانية توصلنا إلى أن الألعاب الالكترونية وسيلة حديثة ومتجددة يرغب في ممارستها أغلبية المراهقين لاحتوائها على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، مما أدى إلى جذبهم لاستخدامها والإدمان عليها، لأن هذه الألعاب أصبحت متاحة عند عامة الناس وخاصة عند الفئة المراهقة بوسائل متعددة وهذا ما ساعد على إبراز مميزاتها بطريقة مبهرة وجعلها تلعب دورا كبيرا في حياتهم غير الألعاب التقليدية التي كان يعتمد عليها سابقا فهذا الفرق الشاسع بين الألعاب الحديثة والقديمة.

فالأولياء اليوم مطالبون بالمراقبة والتوجيه المستمر لأبنائهم ، والمسؤولية تقع على عاتقهم لبناء القيم الخلقية و الإنسانية لديهم وضبط سلوكاتهم في حياتهم الاجتماعية ، لأن هذه الفترة من عمر الإنسان تعتبر من أهم المراحل العمرية لأن دور الأسرة يعتبر القاعدة الأساسية للتربية حيث تقوم بعدة أدوار للتنشئة الحسنة لتكوين فردا صالحا ، فإذا تم ذلك تحقق قيام مجتمع قوي سليم يتعاون أفراده على البر والتقوى من خلال العلاقة المتينة بين الآباء والأبناء والدور الذي يقوم به الوالدين كقدوة حسنة أمام أبنائهم يرفع من مستوى الوعي لديهم و تكون هناك قابلية في ممارسة القيم الدينية فتتشكل لديهم قاعدة دينية صحيحة.

الملاحق

معهد العلوم الإسلامية

قسم : أصول الدين تخصص : دعوة وإعلام

استبيان ضمن دراسة ميدانية بعنوان

الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالقيم الأسرية

" السنة الرابعة متوسط أنموذجا "

دراسة ميدانية على الأولياء

ملاحظة :

وضع علامة (×) أمام الإجابة المناسبة لديكم بكل صدق وموضوعية،وتحظي إجاباتكم بالسرية التامة ، ولا تستخدم إلا في الإطار العلمي .

إعداد الطالبة : إشراف الدكتور :

خياري زوبيدة علي خضرة

السنة الدراسية : 2019/2018 .

البيانات الشخصية :

1. الجنس : أب ☐ أم ☐

2. المستوى الدراسي : أمي ☐ متعلم ☐ مستوى عالي ☐

3. المستوى المعيشي :

مستور الحال ☐ متوسط الحال ☐ جيد الحال ☐

4. هل يمارس أبناؤكم الألعاب الالكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

5. ما نوعية الألعاب ؟

قديمة ☐ حديثة ☐ قديمة وحديثة ☐

المحور الأول : تأثير الألعاب على المراهق

1. ما هو الدور الذي تلعبه الألعاب الالكترونية في حياة أولادكم ؟

تنمية الذكاء ☐ اكتشاف الحلول ☐

فن التعامل مع الأجهزة ☐ توسيع المدارك ☐

2.ما مدى تعلق ابنك بالألعاب الالكترونية ؟

.....

3.هل أن للألعاب الالكترونية أثر كبير على ابنك ؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

4.هل استخدام المراهق للألعاب الالكترونية تجعله أكثر ميلا للعزلة ؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

المحور الثاني : اختيار الأسرة للألعاب الالكترونية المناسبة لابنائكم .

1.هل تختارون لأبنائكم ألعابا معينة ؟

نعم ☐ لا ☐

2. ما هي نوعية الألعاب ؟

تعليمية ☐ دينية ☐ ترفيهية ☐ ألعاب أخرى ☐

3.ما هي الألعاب التي تجذب أبنائكم ؟ ولماذا ؟

.....

4.ما هي الأوقات التي تناسب أبنائكم لممارسة الألعاب الالكترونية ؟

وقت الظهر ☐ مساء ☐ ليلاً ☐

المحور الثالث : الترابط الأسري في ظل الألعاب الالكترونية

1. هل تراقب ابنك أثناء ممارسته للألعاب الالكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

2. هل يوفق أبناؤكم الممارسون للألعاب بين التعليم والترفيه ؟

نعم ☐ لا ☐

3. هل الألعاب الالكترونية تعتبر منافية للقيم الأسرية أم متلائمة معها ؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

4 .هل الألعاب التي ترى أنها تساعد في غرس القيم في ابنك ؟

الألعاب : ..... القيم : .....

قائمة المصادر والمراجع

المصادر والمراجع :

القرآن الكريم

الكتب :

1. إبراهيم خليل عوض الله، **مكانة الأسرة في الإسلام**، الوكيل المساعد لدار الإفتاء الفلسطينية، أبحاث ووقائع المؤتمر العام الثاني والعشرين ،المجلس الأعلى للشئون الإسلامية، فلسطين

2. الجيلاني بن الحاج يحي **قاموس الألفبائي** [ط10 مزيد ومنقحة، لأهلية لنشر والتوزيع، بيروت]

3. حمد بن محمد العجمي، **تطبيقات البرامج الالكترونية وعلاقتها بجودة الخدمة**، [ط1، 1437ه_2016، دار الكتاب الجامعي الرياض]

4. خلوق ضيف الله اغا، محمد خلف بني سلامة، **نظام الأسرة والمجتمع في الإسلام** [ط1، دار الفكر للنشر والتوزيع ،2015]

5. عبد الرحمان برقوق، **منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية** (لا ط، مؤسسة حسين رأس الجبل للنشر والتوزيع، قسنطينة، 2017)

6. عصام عبد الله الضو ،**ألعاب الأطفال الإلكترونية وأثرها على تربيتهم**، [لا ط، مجلة العلوم والتربية، 1432ه\2011]

7. عبد الله محمد الشريف، **مناهج البحث العلمي** (القاهرة، مكتبة الإشعاع للطبع والنشر والتوزيع، 1996)

8. عصام عبد الله الضو ،**ألعاب الأطفال الإلكترونية وأثرها على تربيتهم**، [لا ط، مجلة العلوم والتربية، 1432ه\2011]

9. محمد عبيدات ومحمد أبو ناصر، وآخرون، **منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات** (دار وائل للطباعة والنشر، عمان، ط 2، 1999)

10. محمد شفيق، **البحث العلمي الخطوات لإعداد البحوث والاجتماعية** المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 1998

11. الطيب كشرود، **البحث العلمي ومناهجه في العلوم الاجتماعية والسلوكية** دار المناهج، عمان، الأردن، 2007

12. فاضل حنا، **اللعب عند الأطفال** (ط1، دار مشرق للخدمات الثقافية والطباعة والنشر، سوريا، 1999)

13. فؤاد علي العاجز، **القيم وطرق تعلمها وتعليمها**، كلية التربية والفنون قسم القيم والتربية في عالم متغير ،جامعة اليرموك 1999/7/7، الأردن.

الدراسات السابقة :

1. احمد عطا الله عبد الباسط، **الألعاب الالكترونية بين لترويج والإدمان " دراسة فقهية مقارنة "**،لا ط، لا ر، لا ن

2. حسين حسين شحاته، **القيم التربوية والضوابط الشرعية للسلوك الاستهلاكي الإسلامي**، كلية التجارة جامعه الأزهر، التربية الاقتصادية والإنمائية في الإسلام 26-270يوليو 2002م

3. خالد الصمدي، **القيم الإسلامية في المناهج الدراسية " مشروع لإدماج القيم في التعليم الأساسي "** [ايسيسكو 1424ه\2003م، المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، الرباط المملكة المغربية]

4. علي محمد اليعقوب، **القيم الإسلامية وتأثيرات المحيط التربوي والاجتماعي** ،كلية التربية الأساسية، قسم أصول والإدارة التربوية الهيئة العامة للتعليم التطبيقي والتدريب بالكويت

5. علي أسعد وطنة، **الأسرة ومفهومها التربوي، علم الاجتماع *التربوي***، دمشق، جامعة دمشق للنشر و التوزيع. 1993.

6. عصام عبد الله الضو، **ألعاب الأطفال الالكترونية وأثرها على تربيتهم** ، كلية الشريعة جامعة القران وتأصيل اللعوم، مجلة العلوم التربوية، اكتوبر 2011 م

7. غني ناصر حسين القريشي، **النظام العائلي (المؤسسة الأسرية)**، كلية الأدب، قسم الاجتماع، جامعة بابل، ج4

8. سارة محمود عبد الرحمن حمدان، **ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم،** رسالة ماجستير في التربية، تخصص المناهج وطرق التدريس قسم الإدارة والمناهج التربوية، كلية العلوم التربوية جامعة الشرق الأوسط 2016

9. ماجد محمد الزيودي ،**الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة**، قسم أصول التربية، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية ،مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية العدد 1، المجلد 10، 2015 .

10. مريم قويدر، **السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة** ،رسالة الماجستير كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات،الجزائر 2012/2011

11. كريمة بن حبيب، **القيم الإسلامية المكتسبة من خلال الاستماع لإذاعة- الوادي** –دراسة ميدانية – شهادة الماستر، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ،قسم العلوم الإنسانية تخصص دعوة وإعلام ،جامعة الشهيد حمه لخضر 2014\2015

12. كريم نجم خضر، **القيم في الفكر الإسلامي وطريقة تعليمها للتلاميذ**، كلية الآداب العلمي الثاني العدد41\1 ،1426ه-2005م

13. وسام سالم نايف، **تأثير الألعاب الالكترونية علي الأطفال (دراسة وصفية تحليلة للأطفال للفئات العمرية 7-15)**، جامعة بابل .

14. نداء سليم إبراهيم إبراهيم، **ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (6-3)سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال** قسم الإدارة والمناهج التربوية، كلية العلوم التربوية ن جامعة الشرق الأوسط كانون الثاني 2016

15. نمرود بشير، **ألعاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط البدنية الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12-15 سنة)**، القطاع العام دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر، رسالة ماجيستير جامعة لجزائر، الجزائر 2008

16. نسيسة فاطمة الزهراء، **منهجية البحث الاجتماعي كيفية إعداد مذكرة في علم الاجتماع**، سلسلة المحاضرات العلمية ،تصدر دوريا عن مركز جيل البحث العلمي (جامعة الجيلالى بونعامة خميس مليانة .الجزائر)، يونيو 2015 .

17. نور بنت قاسم، **القيم الأسرية : اهميتها وواجب الإنسان نحوها في ضوء القران الكريم**، كلية دراسات القران والسنة ،جامعة العلوم الإسلامية الماليزية

الموسوعات :

1. معاذ الحمصي، **الألعاب الالكترونية**، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد الثالث

2. عدنان بن سلمان الدريويش، **بناء القيم في الأنشطة الأسرية**، المستشار الأسري بجمعية التنمية الأسرية بالإحساء، السعودية adnan6543agmail.com

3. حيدر محمد الكعبى، **الألعاب الالكترونية وأثرها الفكري والثقافي**، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، سلسلة الاختراق الثقافي (3)

4. موسوعة ويكيبيديا الحرة،، 11 ديسمبر 2018، الساعة13:25 Wikipedia.org /wiki/ ar.

5. نوال أسعد شرار، **دور الأسرة في تعزيز منظومة القيم** ،المنتدى العالمي للوسطية عضو في منظمة التعاون الإسلامي . https://www.tyeqa.net

6. محمد صالح المنجد، **الألعاب الالكترونية**، موسوعة الإسلام سؤال وجواب https://islamqa.info

7. لا م، **الألعاب الالكترونية ودورها في هدم القيم**، تقرير دوري يعني بقضايا الحرب الناعمة ،مركز الحرب الناعمة للدراسات سلسلة التقارير التحليلية ت1 2015

8. نورا، **الألعاب الالكترونية انسحاب اجتماعي وتراجع دراسي**، 04اوت 2018، صحيفة البيان Htts://www.albayan.ae

9. ويكيبيديا موسوعة (أكتوبر 2013) https://ar.m.wikipedia.org

10. لا ك، **دليل المعاينة الإحصائية**، أدلة المنهجية والجودة –دليل رقم (1) ، مركز الإحصاء، أبو ظبي، www.sca.ae

فهرس الآيات القرآنية

النص القرآني	اسم السورة	رقم الآية	الصفحة
﴿ رَبَّنَا وَابْعَثْ فِيهِمْ رَسُولاً مِّنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِكَ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُزَكِّيهِمْ إِنَّكَ أَنتَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ ﴾	البقرة	129	44
﴿ قُولُواْ آمَنَّا بِاللَّهِ وَمَا أُنزِلَ إِلَيْنَا وَمَا أُنزِلَ إِلَى إِبْرَاهِيمَ وَإِسْمَاعِيلَ وَإِسْحَاقَ وَيَعْقُوبَ وَالأَسْبَاطِ وَمَا أُوتِيَ مُوسَى وَعِيسَى وَمَا أُوتِيَ النَّبِيُّونَ مِن رَّبِّهِمْ لاَ نُفَرِّقُ بَيْنَ أَحَدٍ مِّنْهُمْ وَنَحْنُ لَهُ مُسْلِمُونَ ﴾	البقرة	136	243
﴿ كَذَلِكَ جَعَلْنَاكُمْ أُمَّةً وَسَطًا لِّتَكُونُواْ شُهَدَاء عَلَى النَّاسِ﴾	البقرة	143	45
﴿ تِلْكَ الرُّسُلُ فَضَّلْنَا بَعْضَهُمْ عَلَى بَعْضٍ مِّنْهُم مَّن كَلَّمَ اللَّهُ وَرَفَعَ بَعْضَهُمْ دَرَجَاتٍ وَآتَيْنَا عِيسَى ابْنَ مَرْيَمَ الْبَيِّنَاتِ وَأَيَّدْنَاهُ بِرُوحِ الْقُدُسِ﴾	البقرة	253	49
﴿يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَن يَشَاء وَمَن يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا وَمَا يَذَّكَّرُ إِلاَّ أُوْلُواْ الأَلْبَابِ ﴾	البقرة	269	56
﴿ مخاطباً الأزواج هُنَّ لِبَاسٌ لَّكُمْ وَأَنتُمْ لِبَاسٌ لَّهُنَّ﴾	البقرة	187	55
﴿وَمَن يَبْتَغِ غَيْرَ الإِسْلامِ دِينًا فَلَن يُقْبَلَ مِنْهُ وَهُوَ فِي الآخِرَةِ مِنَ الْخَاسِرِين ﴾	آل عمران	85	41
﴿ يَا أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُواْ رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُم مِّن نَّفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالاً كَثِيرًا وَنِسَاء وَاتَّقُواْ اللَّهَ الَّذِي تَسَاءلُونَ بِهِ وَالأَرْحَامَ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا ﴾	النساء	01	40
﴿ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُواْ لاَ يَحِلُّ لَكُمْ أَن تَرِثُواْ النِّسَاء كَرْهًا وَلاَ تَعْضُلُوهُنَّ لِتَذْهَبُواْ بِبَعْضِ مَا آتَيْتُمُوهُنَّ إِلاَّ أَن يَأْتِينَ بِفَاحِشَةٍ مُّبَيِّنَةٍ وَعَاشِرُوهُنَّ بِالْمَعْرُوفِ فَإِن كَرِهْتُمُوهُنَّ فَعَسَى أَن تَكْرَهُواْ شَيْئًا وَيَجْعَلَ اللَّهُ فِيهِ خَيْرًا كَثِيرًا ﴾	النساء	19	41
﴿ الرِّجَالُ قَوَّامُونَ عَلَى النِّسَاء بِمَا فَضَّلَ اللَّهُ بَعْضَهُمْ عَلَى بَعْضٍ وَبِمَا أَنفَقُواْ مِنْ أَمْوَالِهِمْ فَالصَّالِحَاتُ قَانِتَاتٌ حَافِظَاتٌ	النساء	34	55

			لِّلْغَيْبِ بِمَا حَفِظَ اللَّهُ﴾
39	82	النساء	﴿ أَفَلاَ يَتَدَبَّرُونَ الْقُرْآنَ وَلَوْ كَانَ مِنْ عِندِ غَيْرِ اللَّهِ لَوَجَدُواْ فِيهِ اخْتِلافًا كَثِيرًا﴾
40	105	النساء	﴿ إِنَّا أَنزَلْنَا إِلَيْكَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ لِتَحْكُمَ بَيْنَ النَّاسِ بِمَا أَرَاكَ اللَّهُ وَلاَ تَكُن لِّلْخَائِنِينَ خَصِيمًا ﴾
39	163	النساء	﴿إِنَّا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ كَمَا أَوْحَيْنَا إِلَى نُوحٍ وَالنَّبِيِّينَ مِن بَعْدِهِ ﴾
40	174	النساء	﴿يَا أَيُّهَا النَّاسُ قَدْ جَاءَكُمْ بُرْهَانٌ مِنْ رَبِّكُمْ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكُمْ نُورًا مُبِينًا ﴾
40	3	المائدة	﴿الْيَوْمَ أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتْمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيتُ لَكُمُ الإِسْلامَ دِينًا﴾
39	32	الأنعام	﴿ وَمَا مِن دَابَّةٍ فِي الأَرْضِ وَلاَ طَائِرٍ يَطِيرُ بِجَنَاحَيْهِ إِلاَّ أُمَمٌ أَمْثَالُكُم ﴾
	152	الأنعام	﴿ وَإِذَا قُلْتُمْ فَاعْدِلُواْ وَلَوْ كَانَ ذَا قُرْبَى ﴾
39	162	الأنعام	﴿ قُلْ إِنَّ صَلاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴾
51	47	يونس	﴿وَلِكُلِّ أُمَّةٍ رَّسُولٌ﴾
53	73	هود	﴿ قَالُواْ أَتَعْجَبِينَ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ رَحْمَتُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ عَلَيْكُمْ أَهْلَ الْبَيْتِ إِنَّهُ حَمِيدٌ مَّجِيدٌ ﴾
43	18	إبراهيم	﴿ مَّثَلُ الَّذِينَ كَفَرُواْ بِرَبِّهِمْ أَعْمَالُهُمْ كَرَمَادٍ اشْتَدَّتْ بِهِ الرِّيحُ فِي يَوْمٍ عَاصِفٍ لاَّ يَقْدِرُونَ مِمَّا كَسَبُواْ عَلَى شَيْءٍ ذَلِكَ هُوَ الضَّلالُ الْبَعِيدُ ﴾
40	9	الحجر	﴿إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ﴾
55	44	النحل	﴿وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴾
53	72	النحل	﴿ وَاللَّهُ جَعَلَ لَكُم مِّنْ أَنفُسِكُمْ أَزْوَاجًا وَجَعَلَ لَكُم مِّنْ أَزْوَاجِكُم بَنِينَ وَحَفَدَةً وَرَزَقَكُم مِّنَ الطَّيِّبَاتِ أَفَبِالْبَاطِلِ يُؤْمِنُونَ وَبِنِعْمَتِ اللَّهِ هُمْ يَكْفُرُونَ﴾
40	80	النحل	﴿ وَاللَّهُ جَعَلَ لَكُم مِّن بُيُوتِكُمْ سَكَنًا ﴾
43	18	الإسراء	﴿ مَّن كَانَ يُرِيدُ الْعَاجِلَةَ عَجَّلْنَا لَهُ فِيهَا مَا نَشَاء لِمَن نُّرِيدُ ثُمَّ جَعَلْنَا لَهُ جَهَنَّمَ يَصْلاهَا مَذْمُومًا مَّدْحُورًا﴾

﴿ وَاجْعَل لِّي وَزِيرًا مِّنْ أَهْلِي ﴾	طه	29	44
﴿ وَأْمُرْ أَهْلَكَ بِالصَّلاةِ وَاصْطَبِرْ عَلَيْهَا لا نَسْأَلُكَ رِزْقًا نَّحْنُ نَرْزُقُكَ وَالْعَاقِبَةُ لِلتَّقْوَى ﴾	طه	132	44
﴿ إِنَّا أَنزَلْنَا إِلَيْكَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ لِتَحْكُمَ بَيْنَ النَّاسِ بِمَا أَرَاكَ اللَّهُ وَلاَ تَكُن لِّلْخَائِنِينَ خَصِيمًا ﴾	المؤمنون	11-1	43
﴿وَالَّذِينَ يَقُولُونَ رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَزْوَاجِنَا وَذُرِّيَّاتِنَا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا لِلْمُتَّقِينَ إِمَامًا الفرقان﴾	الفرقان	74	41
﴿وَأَنذِرْ عَشِيرَتَكَ الأَقْرَبِينَ﴾	الشعراء	214	44
﴿ إِذْ قَالَ مُوسَى لِأَهْلِهِ إِنِّي آنَسْتُ نَارًا سَآتِيكُم مِّنْهَا بِخَبَرٍ أَوْ آتِيكُم بِشِهَابٍ قَبَسٍ لَّعَلَّكُمْ تَصْطَلُونَ ﴾	النمل	7	46
﴿ فَلَمَّا قَضَى مُوسَى الأَجَلَ وَسَارَ بِأَهْلِهِ﴾	القصص	26	44
﴿ فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لا يَعْلَمُونَ﴾	الروم	30	39
﴿لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴾	الأحزاب	21	44
﴿ وَمِنَ النَّاسِ وَالدَّوَابِّ وَالأَنْعَامِ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُ كَذَلِكَ إِنَّمَا يَخْشَى اللَّهَ مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاء ﴾	فاطر	28	43
﴿ وَمِن كُلِّ شَيْءٍ خَلَقْنَا زَوْجَيْنِ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴾	الذاريات	49	55
﴿ وَأَنَّهُ خَلَقَ الزَّوْجَيْنِ الذَّكَرَ وَالأُنثَى ﴾	النجم	45	44
﴿يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ﴾	المجادلة	11	
﴿ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلائِكَةٌ غِلاظٌ شِدَادٌ لا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴾	التحريم	6	46
﴿ وَضَرَبَ اللَّهُ مَثَلا لِّلَّذِينَ آمَنُوا امْرَأَةَ فِرْعَوْنَ إِذْ قَالَتْ رَبِّ ابْنِ لِي عِندَكَ بَيْتًا فِي الْجَنَّةِ وَنَجِّنِي مِن فِرْعَوْنَ وَعَمَلِهِ وَنَجِّنِي مِنَ الْقَوْمِ الظَّالِمِينَ ﴾	التحريم	11	46
﴿ تَبَارَكَ الَّذِي بِيَدِهِ الْمُلْكُ وَهُوَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ. الَّذِي خَلَقَ الْمَوْتَ وَالْحَيَاةَ لِيَبْلُوَكُمْ أَيُّكُمْ أَحْسَنُ عَمَلا ﴾	الملك	2-1	60

61	28	نوح	﴿ رَبِّ اغْفِرْ لِي وَلِوَالِدَيَّ وَلِمَن دَخَلَ بَيْتِيَ مُؤْمِنًا وَلِلْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ وَلا تَزِدِ الظَّالِمِينَ إِلاَّ تَبَارًا ﴾
52	3-2	البلد	﴿ وَوَالِدٍ وَمَا وَلَد لَقَدْ خَلَقْنَا الإِنسَانَ فِي كَبَدٍ﴾
53	10-9	الشمس	﴿لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴾
60	5-1	العلق	﴿ اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الإِنسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الإِنسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ﴾

فهرس الأشكال البيانية

الرقم	الرسم البياني	الصفحة
01	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب الجنس	79
02	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب المستوى الدراسي	80
03	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب المستوى المعيشي	81
04	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب يمارسون أبنائهم الألعاب الالكترونية	81
05	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب نوعية الألعاب الالكترونية	82
06	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب الدور الذي تلعبه الألعاب الالكترونية في حياة أولادكم	83
08	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب الألعاب الالكترونية وأثرها الكبير على ابنك	84
09	رسم بياني يبين استخدام المراهق للألعاب الالكترونية تجعله أكثر ميلا للعزلة	85
10	رسم بياني يبين عينة الدراسة واختيار لأبنائهم ألعاباً معينة	86
11	رسم بياني يبين عينة الدراسة نوعية الألعاب الالكترونية	87
13	رسم بياني يبين الأوقات التي تناسب أبنائكم لممارسة الألعاب	88

	الالكترونية	
14	رسم بياني يبين مراقبة ابنك أثناء ممارسته للألعاب الالكترونية	88
15	رسم بياني يبين توفق أبناؤكم الممارسون للألعاب بين التعليم والترفيه	89
16	رسم بياني يبين الألعاب الالكترونية تعتبر منافية للقيم الأسرية أم متلائمة معها	90

فهرس الجداول

الرقم	فهرس الجداول	الصفحة
01	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب الجنس	79
02	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب المستوى الدراسي	80
03	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب المستوى المعيشي	80
04	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب يمارسون أبنائهم الألعاب الالكترونية	81
05	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب نوعية الألعاب الالكترونية	82
06	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب الدور الذي تلعبه الألعاب الالكترونية في حياة أولادكم	83
07	رسم بياني يبين عينة الدراسة حسب الألعاب الالكترونية وأثرها الكبير على ابنك	84
08	رسم بياني يبين استخدام المراهق للألعاب الالكترونية تجعله أكثر ميلا للعزلة	85
09	رسم بياني يبين عينة الدراسة واختيار لأبنائهم ألعاباً معينة	86
10	رسم بياني يبين عينة الدراسة نوعية الألعاب الالكترونية	86
11	رسم بياني يبين الأوقات التي تناسب أبنائكم لممارسة الألعاب الالكترونية	88

13	رسم بياني يبين مراقبة ابنك أثناء ممارسته للألعاب الالكترونية	88
14	رسم بياني يبين توفق أبناؤكم الممارسون للألعاب بين التعليم والترفيه	89
16	رسم بياني يبين الألعاب الالكترونية تعتبر منافية للقيم الأسرية أم متلائمة معها	90

فهرس الأحاديث

الحديث	الصفحة
إنما بعثت لأتمم مكارم الأخلاق	43
حق الولد على الوالد أن يحسن اسمه ويعلمه الكتابة ويزوجه إذا بلغ	46
مروا أولادكم بالصلاة وهم أبناء سبع سنين واضربوهم عليها وهم أبناء عشر سنين وفرقوا بينهم في المضاجع	46
ليس منا من لا يرحم صغيرنا ويوقر كبيرنا	60
كلكم راع وكلكم مسئول عن رعيتـــــه، فالإمام الذي على الناس راع وهو مسؤول عنهم، والرجل راع على أهل بيته وهو مسؤول عنهم.	51

فهرس المحتويات

الموضوعات	الصفحة
الإهداء	i
الشكر	iv
ملخص الدراسة	IVV
المقدمة	أ
الفصل الأول: الإطار المنهجي	
تمهيد	5
اشكالية الدراسة	5
أهمية الدراسة	6
أهداف الدراسة	6
أسباب اختيار الدراسة	7
تحديد مفاهيم الدراسة	8-7
الدراسات السابقة	13
الخلاصة	14
الفصل الثاني : الألعاب الالكترونية ماهيتها ، تطورها ، مجالاتها وأنواعها	
المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية	17
المبحث الثاني : أسباب دواعي ممارسة الألعاب الالكترونية وأثارها	29
الفصل الثالث : القيم الإسلامية	
المبحث الأول: ماهية القيم الإسلامية	38
المبحث الثاني: ماهية القيم الأسرية.	50
الفصل الرابع :أثر الألعاب الإلكترونية على القيم الأسرية	
المبحث الأول:علاقة الألعاب الإلكترونية بالقيم الأسرية و أثارها .	65

المبحث الثاني : نماذج من تأثير الألعاب على الأسر.	71
الفصل الخامس : الدراسة التطبيقية	
تمهيد	85
مجالات الدراسة	85
منهج الدراسة	85
أداة جمع البيانات	77
عرض البيانات وقراءتها وتحليل النتائج	90-79
نتائج الدراسة	93-91
الخاتمة	94
الملاحق	95
قائمة المصادر والمراجع	100
فهرس الإشكال	102
فهرس الجداول	103
فهرس الآيات	104
فهرس الاحديث	107
فهرس الموضوعات	110