وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الجزائر 2

كلية العلوم الاجتماعية

قسم علم الاجتماع والديمغرافيا

اتجاه الطفل نحو الألعاب الالكترونية وعلاقته بثقافة الترفيه لدى الأسرة الجزائرية

دراسة ميدانية على عينة من الأسر بولاية الجزائر

أطروحة لنيل شهادة دكتوراه ل.م.د في علم الاجتماع العائلي والعمل الاجتماعي

إعداد الطالبة:

بودیبة مریم

إشراف الأستاذة:

سعدو حورية

السنة الجامعية 2021-2022

شكروتقدير

الحمد والشكر لله أولا على التوفيق في إتمام هذا العمل

ثم الشكر الجزيل للأستاذة المشرفة سعدو حورية والأستاذة المسؤولة عن التخصص عياشي صباح على النصائح والتوجيهات القيمة

الشكر لكل أساتذة علم الاجتماع بجامعة بوزريعة وجامعة البليدة

الشكر للآباء والأمهات الدين لم يبخلوا علينا بالإجابة رغم الظروف الصحية الصعبة

الشكر لعمال مجمع سونلغاز أخص بالذكر السيد عيسى مصطفى

الشكر لكل من ساعدنا من قريب أو من بعيد وجزاهم الله عنا كل خير.

إهداء

إلى روح أمي الطاهرة أسكنها الله فسيح جنانه

إلى سندي في الحياة أبي حفظه الله وأطال في عمره

إلى زوجي وشريكي في الحياة عبد الرحمن حفظه الله ورعاه

إلى قرة عيني ابنتي روميساء سيرين

إلى الأختين سعاد وأمينة، إلى إخوتي وزوجاتهم و أبنائهم، وإلى زوجة أبي فاطمة الزهراء

إلى طلبة دكتوراه تخصص علم الاجتماع العائلي والعمل الاجتماعي

إلى كل طالب علم في سبيل الله...

أهدي ثمرة عملي المتواضعة

الفهرس

العنوان	الصفحة
مقدمة	أ
الباب الأول : الجانب النظري	
الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة	
تمهيد	**3**
1-أسباب اختيار الموضوع	**3**
2-أهداف الدراسة	**4**
3-الإشكالية	**6**
4-الفرضيات	**10**
5-مفاهيم الدراسة	**11**
6-مجالات الدراسة	**17**
7-المنهج المتبع في الدراسة	**18**
8-الدراسات السابقة	**22**
9-المقاربة السوسيولوجية	**28**
خاتمة	**32**
الفصل الثاني: الأسرة البيئة الترفيهية الأولى للطفل	
تمهيد	**34**
المبحث الأول: الأسرة وظائفها وخصائصها	**35**
1-مفهوم الأسرة	**35**
2-أنماط الأسرة	**37**
3-وظائف الأسرة	**38**
4-التغير الاجتماعي والأسرة	**44**

5-مظاهر التغير في الأسرة	**47**
6-خصائص الأسرة الحديثة	**49**
7-الأسرة والترفيه	**50**
8-التنشئة الاجتماعية والترفيه	**51**
9-دور الأسرة في تكوين الميل والاتجاه في أبنائها نحو الترفيه	**53**
المبحث الثاني: الأسرة الجزائرية والترفيه	**55**
1-تعريف الأسرة الجزائرية	**55**
2-الخصائص السوسيولوجية للأسرة الجزائرية التقليدية	**55**
3-نمط الأسرة الجزائرية الحديثة	**56**
4-الخصائص السوسيولوجية للأسرة الجزائرية الحديثة	**57**
5-استخدام التكنولوجيات الحديثة	**64**
6-وظائف الأسرة الجزائرية الحديثة	**66**
7-الأسرة الجزائرية والأنشطة الترفيهية	**70**
خاتمة	**74**
الفصل الثالث: الطفل والألعاب الالكترونية	
تمهيد	**76**
المبحث الأول: الطفل	**77**
1-مفهوم الطفل	**77**
2-مراحل الطفولة	**78**
3-خصائص النمو للطفل	**80**
4-الترفيه واستثمار وقت الفراغ في مرحلة الطفولة	**85**
5-الأطفال والتكنولوجيا	**89**
6-الطفل الجزائري والألعاب الالكترونية	**92**
7-لعب الطفل بالألعاب الالكترونية عن طريق التلفزيون	**93**

8- لعب الطفل بالألعاب الالكترونية عن طريق الحاسوب والإنترنت	**95**
9- لعب الطفل بالألعاب الالكترونية عن طريق الهاتف الخلوي	**97**
10-أثر الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري	**99**
المبحث الثاني: اللعب والألعاب الالكترونية	**102**
1-مفهوم اللعب	**102**
2-فوائد اللعب بالنسبة للطفل	**104**
3-أهمية اللعب وعلاقته بنمو الطفل	**105**
4-تصنيفات اللعب	**107**
5-أنواع اللعب	**107**
6-نظريات اللعب	**109**
7-الألعاب الالكترونية، مفهومها	**115**
8-نشأة الألعاب الالكترونية	**116**
9-أنواع الألعاب الالكترونية	**125**
10-الأسرة والألعاب الالكترونية	**133**
11-الأطفال والألعاب الالكترونية	**136**
خاتمة	**139**
الفصل الرابع: وقت الفراغ والثقافة الترفيهية لدى الأسرة	
تمهيد	**141**
المبحث الأول: وقت الفراغ	**142**
1-مفهوم وقت الفراغ	**142**
2-وقت الفراغ عند المجتمعات	**146**
3-وظيفة وقت الفراغ	**151**
4-أهمية استغلال وقت الفراغ	**152**
5-العوامل المؤثرة في وقت الفراغ	**153**

6-الأسرة ووقت الفراغ	**157**
7-الطفل وأوقات الفراغ	**159**
8-إحصائيات المسح الوطني حول استخدام الوقت	**160**
9-توزيع الوقت حسب الأزمنة الأربع الأساسية	**162**
المبحث الثاني: الثقافة الترفيهية	**167**
1-مفهوم الثقافة	**167**
2-خصائص الثقافة	**170**
3-البيئة الاجتماعية وثقافة الطفل	**171**
4-العوامل المؤثرة في ثقافة الأسرة	**172**
5-مصادر الثقافة	**175**
6-أنواع الثقافة	**176**
7-الثقافة الأسرية والطفل	**177**
8-مفهوم الترفيه	**179**
9-أهداف الترفيه	**182**
10-مفهوم ثقافة الترفيه	**184**
11-الطفل والثقافة الترفيهية الالكترونية	**187**
خاتمة	**189**
الباب الثاني: الجانب الميداني	
الفصل الأول: خصائص العينة	
تمهيد	**192**
الاستنتاج	**227**
الفصل الثاني: أوقات الفراغ والاحتياجات الترفيهية وعلاقتها بتوجه الطفل نحو الألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيه	
تمهيد	**235**

1-العلاقة بين وقت الفراغ وتوجه الطفل نحو الألعاب الالكترونية	**235**
2-العلاقة بين احتياجات الطفل الترفيهية والتوجه نحو الألعاب الالكترونية	**267**
استنتاج الفرضية الأولى	**273**
الفصل الثالث: الألعاب الالكترونية مفروضة على الطفل بسبب الثقافة الترفيهية الأسرية	
تمهيد	**278**
1-ثقافة الأسرة الترفيهية وعلاقتها بلعب الطفل	**279**
2-العلاقة بين الثقافة الترفيهية الالكترونية الأسرية ولعب الطفل	**288**
استنتاج الفرضية الثانية	**294**
الفصل الرابع: اختيار الطفل للألعاب الالكترونية وعلاقته بالإمكانيات المادية للأسرة	
تمهيد	**300**
1-العلاقة بين الدخل المادي الأسري والنشاطات الترفيهية	**301**
2-العلاقة بين الدخل الأسري وألعاب الطفل	**311**
استنتاج الفرضية الثالثة	**319**
الاستنتاج العام	**323**
الخاتمة	
قائمة المراجع	
الملاحق	

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
01	توزيع العينة حسب السن	191
02	توزيع العينة حسب المستوى التعليمي	192
03	توزيع العينة حسب نوع الحي	193
04	توزيع العينة حسب نوع السكن	194
05	توزيع العينة حسب عدد أفراد الأسرة	195
06	توزيع العينة حسب عدد الأطفال	195
07	توزيع العينة حسب المهنة	196
08	توزيع العينة حسب الدخل الأسري	198
09	توزيع العينة حسب دوام العمل	199
10	توزيع العينة حسب مكان العمل (المسافة بين مكان العمل والمسكن)	200
11	توزيع العينة حسب وسيلة النقل المستعملة للوصول إلى مكان العمل	201
12	توزيع العينة حسب عدد ساعات الفراغ لدى الطفل	202
13	توزيع الأطفال حسب مكان قضاء وقت الفراغ	204
14	توزيع الأطفال حسب المرافق في وقت الفراغ	205
15	توزيع العينة حسب توفر مساحة اللعب داخل المنزل وفي الحي	206
16	توزيع العينة حسب توجه الطفل لاستعمال وسائل الترفيه خارج المنزل	207
17	مفهوم الترفيه لدى الأسرة الجزائرية	207
18	تأثير التكنولوجيا على الترفيه	209
19	تأثير التكنولوجيا على لعب الطفل	210
20	توزيع العينة حسب مكانة الترفيه في الحياة الاجتماعية للطفل	211
21	توزيع العينة حسب أسباب الاهتمام بالنشاطات الترفيهية	212
22	توزيع العينة حسب من يختار نوع الألعاب	213
23	توزيع العينة حسب سبب اختيار نوع الألعاب	214
24	مفهوم الألعاب الإلكترونية لدى الأسرة الجزائرية	215
25	توزيع وسائل الترفيه داخل المنزل	216
26	توزيع نوع أجهزة الألعاب الإلكترونية المتوفرة في المنزل	217
27	توزيع العينة حسب أسباب انجذاب الطفل نحو الألعاب الإلكترونية	218

28	توزيع وسائط الترفيه المتوفرة داخل المنزل	220
29	توزيع العينة حسب الأماكن المقصودة في نهاية الأسبوع	222
30	توزيع العينة حسب الأسباب التي تعيق اختيار النشاطات الترفيهية	223
31	العلاقة بين عدد ساعات الفراغ لدى الطفل ونوع النشاطات التي يمارسها	235
32	العلاقة بين عدد ساعات الفراغ لدى الطفل وممارسة الألعاب الإلكترونية	240
33	العلاقة بين عدد ساعات الفراغ والمدة الزمنية لممارسة الألعاب الإلكترونية	244
34	العلاقة بين وقت الفراغ ونوع الألعاب الالكترونية المستعملة داخل المنزل	250
35	العلاقة بين وقت الفراغ والوسائط المستعملة للعب داخل المنزل	255
36	اتجاه الطفل نحو استخدام الإنترنت داخل المنزل وعلاقته مع مدة ممارسة الألعاب الالكترونية	260
37	حاجة الطفل للعب بأجهزة الألعاب الالكترونية داخل المنزل وعلاقتها مع مدة الممارسة	266
38	حاجة الطفل للترفيه خارج المنزل واتجاهه نحو مقاهي الإنترنت أو صالات اللعب	271
39	سبب اختيار الأسرة للمنزل واختيار الطفل له كمكان للعب	278
40	العلاقة بين تأثير التكنولوجيا على مفهوم الترفيه لدى الأسرة	280
41	العلاقة بين الترفيه الأسري الحديث وأثره على لعب الطفل	282
42	العلاقة بين مفهوم الألعاب الالكترونية لدى الأسرة وتوفيرها للطفل كوسيلة ترفيه.	284
43	العلاقة بين نوع الألعاب التي يفضلها الطفل وسبب الاختيار حسب الأسرة	285
44	العلاقة بين تفضيل الأسرة لعب الطفل بالألعاب الالكترونية وسبب ذلك	287
45	العلاقة بين مفهوم الألعاب الالكترونية ونوع الأجهزة المتوفرة للطفل	288
46	العلاقة بين مفهوم الألعاب الالكترونية ونوع الوسائط المتوفرة للطفل	290
47	العلاقة بين وظيفة الوالدين وتنظيم النشاطات الترفيهية	300
48	العلاقة بين راتب الوالدين وتنظيم النشاطات الترفيهية	303
49	العلاقة بين الراتب الشهري للأب ونوع أجهزة الألعاب الالكترونية التي يلعب بها الطفل	306
50	العلاقة بين من يختار الألعاب والأسباب المعيقة لذلك	308
51	العلاقة بين من يختار الألعاب الالكترونية وسبب الاختيار	310
52	العلاقة بين شدة تأثير الدخل المادي والنشاطات الترفيهية	313
53	العلاقة بين الاطلاع على سوق الألعاب والسبب	314
54	العلاقة بين تنظيم النزهة في نهاية الأسبوع والعوامل المعيقة لذلك	315

مقدمة:

إن للعب دوره المؤثر في حياة الفرد ونخص بالذكر الطفل، فمن خلاله يتعلم كيف يعيش عالمه ويستكشفه بطريقته الخاصة، ومن خلاله أيضا يمارس الطفل أنماط الاتصال والحياة الاجتماعية. يعتبر اللعب بمثابة تاريخ الطفل، فهو مؤثر من مؤثرات نضجه الاجتماعي، ومن خلاله تتضح شخصية الطفل. وتؤكد الدراسات الاجتماعية التربوية والنفسية أن اللعب يعتبر أحد المقومات التربوية في حياة الطفل فهو المدخل الوظيفي لعالم الطفولة، وهو الوسيط التربوي الفعال لتكوين شخصية الطفل في السنوات الأولى. فمن خلال اللعب يكتسب الطفل مهارات اجتماعية بمحاكاة ما يقوم به أفراد الأسرة، يكتسب كذلك أدوارا اجتماعية من خلال محاولة تجسيدها في عالمه الخيالي، فكثيرا ما نرى البنت تقوم بأعمال المنزل كما ترى أمها، أو بدور الطبيبة وغير ذلك. ففي اللعب تتضح أمام الطفل أبعاد العلاقات الاجتماعية القائمة بين الأفراد فإذا أخذنا مثالا عن لعبة العرائس نلاحظ مدى اهتمام البنت بالدمية كأنها تجسد دور الأم مع ابنتها، ويظهر جليا لدى الطفلة علاقتها مع الوالدين بالأخص الأم، هي تمثل في لعبة العرائس دور الأم والدمية هي الابنة محاولة تطبيق كل ما لاحظته عن طريق أمها سواء كان ذلك قولا أو فعلا على دميتها.

ويعتبر اللعب من أهم الأساليب التي يستطيع الآباء أن ينقلوا ما يريدون توصيله إلى أطفالهم من خلالها، كما أنه من أهم الأساليب التي تساعد الطفل على التعبير عن ذاته، لما يخلفه من آثار في تربية وثقافة الطفل. ويتنوع نوع اللعب حسب مراحل العمر، ويتأثر اللعب من الناحية النوعية والكمية بثقافة المجتمع، ويتحدد باتجاهات الوالدين، كما يرتبط بالإمكانيات الثقافية والترفيهية والتكنولوجية. وقد ظهرت الألعاب الالكترونية كنوع من أنواع الألعاب التي أفرزتها مجموعة من العوامل الثقافية والتكنولوجية

وأصبحت ظاهرة اجتماعية، فلا يكاد يخلو بيت أو شارع من مكان يعرض هذا النوع من الألعاب، التي استطاعت اقتحام البيوت الجزائرية بعد انتشارها في الأسواق. واستحوذت على أوقات الفراغ وعلى جزء من دخل الأسرة، مما جعل منها ظاهرة تستوجب الدراسة من ناحية اهتمام الطفل بها وتأثيرها على الثقافة الترفيهية الأسرية من ناحية أخرى. وقد أولت الأسرة الجزائرية اهتماما بالترفيه حتى تستطيع جذب الطفل والحيلولة بينه وبين التوجه إلى الشارع، والتعرض لإغراءات فضاءات الترفيه والتسلية التي تفتقر إلى الرقابة، فهدفها الربح السريع دون مراعاة للقيم والمعايير الاجتماعية. هذه الفضاءات التي تزودها مؤسسات تعنى بصناعة الألعاب الالكترونية، وهي صناعة تقدر بمليارات الدولارات ابتداء من الألعاب الصادرة عن الشركات العملاقة ذات الميزانيات الضخمة إلى المستقلة منها أو المتطورة من قبل مجموعة من الأفراد. في البداية اقتصر إنتاج هده المؤسسات على البرمجيات بمعنى إنتاج مجموعة من الألعاب مع أنظمة تشغيلها، ثم تطورت هذه الصناعة على مستوى العتاد لتتطور إلى التقنيات الخاصة بعالم الألعاب الالكترونية والتي عملت على تحسين تجربة اللعب وصولا إلى تجربة اللعب الافتراضي. وبهذا شاركت المؤسسات الأسرة الوظيفة الترفيهية ووجهت ميول أفرادها من اللعب التقليدي إلى اللعب الالكتروني. وبذلك أصبحت الألعاب الالكترونية من الأشكال الترفيهية التي استطاعت أن تشغل حيزا مهما من أوقات الفراغ لدى الأطفال، ويرجع ذلك إلى أن الألعاب الالكترونية تجمع بين أكثر من شكل للترفيه مما يجعلها تلبي رغبات وأذواق الأطفال، فقد جمعت بين الصورة والصوت والمحاكاة للواقع. و من هذا المنطلق أردنا الكشف عن اتجاه الطفل لهدا النوع من الألعاب والعلاقة التي تربطه بالثقافة الترفيهية لدى الأسرة الجزائرية وعليه تم تقسيم الدراسة إلى بابين:

الباب الأول: تمثل في الجانب النظري للبحث وقد تضمن الفصول التالية:

-الفصل الأول الخاص بالإطار المنهجي للدراسة الذي يتضمن تحديد الإشكالية، الفرضيات، بالإضافة إلى تحديد المفاهيم، المنهج والعينة المستخدمة، وكذلك المقاربة السوسيولوجية.

-الفصل الثاني تحت عنوان الأسرة البيئة الترفيهية للطفل احتوى على مبحثين الأول وهو الأسرة الذي تطرقنا فيه إلى مفهوم الأسرة، أنماطها، وظائفها، التغير الاجتماعي والأسرة، خصائص الأسرة الحديثة، الأسرة والترفيه، التنشئة الاجتماعية والترفيه، دور الأسرة في تكوين الميل والاتجاه في أبنائها نحو الترفيه. لننتقل بعدها إلى المبحث الثاني وهو الأسرة الجزائرية، الذي اشتمل على تعريف الأسرة الجزائرية، الخصائص السوسيولوجية للأسرة الجزائرية التقليدية، نمط الأسرة الجزائرية الحديثة، الخصائص السوسيولوجية للأسرة الجزائرية الحديثة، استخدام التكنولوجيات الحديثة، وظائف الأسرة الجزائرية الحديثة، الأسرة الجزائرية والأنشطة الترفيهية وفي الأخير خاتمة للفصل الأول.

-الفصل الثالث المخصص للطفل والألعاب الالكترونية مقسم بدوره إلى مبحثين الأول يتعلق بالطفل والثاني يتعلق باللعب والألعاب الالكترونية. واحتوى المبحث الأول على مفهوم الطفل، مراحل الطفولة، خصائص النمو للطفل في كل مرحلة، الترفيه واستثمار وقت الفراغ في مرحلة الطفولة، الأطفال والتكنولوجيا، الطفل الجزائري والألعاب الالكترونية، لعب الطفل بالألعاب الالكترونية عن طريق الوسائط الثلاثة وهي التلفزيون، الحاسوب والهاتف، ثم أثر الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري. أما المبحث الثاني فقد اشتمل على مفهوم اللعب، فوائده، أهميته وعلاقته بنمو الطفل، تصنيفات اللعب، أنواعه وأهم نظريات اللعب بإيجاز. انتقلنا إلى الألعاب الالكترونية لتقديم مفهومها، نبذة عن نشأتها، أنواعها ومميزاتها، الأسرة والألعاب الالكترونية، ثم الطفل والألعاب الالكترونية لتأتي بعده خاتمة للفصل.

-الفصل الرابع فقد جاء تحت عنوان وقت الفراغ والثقافة الترفيهية لدى الأسرة الجزائرية وقد قسم بدوره إلى مبحثين الأول مرتبط بوقت الفراغ الذي تضمن مفهومه، وقت الفراغ عند المجتمعات العربية والغربية، وظيفة وقت الفراغ، أهمية استغلاله، والعوامل المؤثرة فيه، الأسرة ووقت الفراغ، الطفل ووقت الفراغ وبعض إحصائيات المسح الوطني حول استخدام الوقت ثم توزيع الوقت حسب الأزمنة الأربع الأساسية. أما بالنسبة للمبحث الثاني فقد ارتبط بالثقافة الترفيهية واحتوى على كل من الثقافة والترفيه، مفهوم الثقافة، خصائصها، البيئة الاجتماعية وثقافة الطفل، العوامل المؤثرة في ثقافة الأسرة، مصادر الثقافة وأنواعها، الثقافة الأسرية والطفل. بعدها مفهوم الترفيه، أهدافه، مفهوم ثقافة الترفيه؛ الثقافة الترفيهية الأسرية، الثقافة الترفيهية الالكترونية والأسرة، الطفل والثقافة الترفيهية الالكترونية وأخيرا خاتمة للفصل.

أما **الباب الثاني** من الدراسة فقد تم التطرق فيه إلى الجانب الميداني والذي احتوى بدوره إلى أربع فصول بداية بخصائص عينة البحث ثم مناقشة الفرضيات في شكل فصول، حيث تمثل الفصل الثاني في تحليل جداول الفرضية الأولى الموسومة بأوقات الفراغ والاحتياجات الترفيهية وعلاقتهم بتوجه الطفل نحو الألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيه"، بعده الفصل الثالث الذي تطرقنا فيه إلى الفرضية الثانية المعنونة بثقافة الترفيه الأسرية وفرضها الألعاب الالكترونية على الطفل، وأخيرا الفصل الرابع والذي تناولنا فيه تحليل الفرضية الثالثة تحت عنوان"تأثر اختيار الطفل للألعاب الالكترونية بالإمكانيات المادية لدى الأسرة"، ويلي كل فصل من الفصول الميدانية استنتاج ومناقشة نتائج كل فرضية، ثم خاتمة البحث، تليها مصادر البحث وفي الأخير الملاحق.

الباب الأول

الجانب النظري

الفصل الأول

الإطار المنهجي للدراسة

تمهيد:

إن لكل بحث علمي إطاره المنهجي الذي يتم من خلاله وضع الأسس العلمية للدراسة، ومن خلال هذا الفصل سنفصل في أسس دراستنا كالآتي:

1-أسباب اختيار الموضوع:

إن التغير الاجتماعي والتطور التكنولوجي الحاصل في العالم والمجتمع العربي بصفة عامة والمجتمع الجزائري بصفة خاصة، وتداخل عديد العوامل في مؤسسة من أهم مؤسسات التنشئة الاجتماعية ألا وهي الأسرة، أفرز العديد من الظواهر، منها ظاهرة الألعاب الالكترونية التي لفتت انتباهنا، رغم أن هذه الظاهرة أثارت العديد من الإشكاليات والمواضيع حول تأثيراتها على الطفل، إلا أننا حاولنا تناول هذه الظاهرة من زاوية مختلفة وحاولنا ربط اتجاه الطفل نحو الألعاب الالكترونية في مرحلة من أهم مراحل تكوينه العقلي والاجتماعي بالثقافة الترفيهية الأسرية من خلال تسليط الضوء على اقتناء الأسرة لهذا النوع من الألعاب كجزء من الترفيه الذي يمكن توفيره له، ويمكن تقسيم أسباب اختيارنا للموضوع إلى أسباب ذاتية وأخرى موضوعية؛ **فالأسباب الذاتية** تتمثل أساسا في أننا عايشنا الظاهرة الاجتماعية ولفتت انتباهنا داخل البيئة الأسرية وخارجها بعد الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية بغزوها السوق العربية وخاصة الجزائرية، إضافة إلى سهولة اقتنائها واختيار أولياء الأمور لهذا النوع من الألعاب مع أطفالهم. ومن أهم الأسباب التي أثارت انتباهنا هي محاولة معرفة أسباب توجه الطفل للألعاب الإلكترونية، وكذا أسباب اقتناء العائلات باختلاف المستوى الاقتصادي لهذا النوع من الألعاب ومختلف وسائطها. من الأسباب الذاتية أيضا التعرف على الثقافة الترفيهية للأسرة الجزائرية وما مدى استثمار أوقات الفراغ وارتباطه باختيار الألعاب الالكترونية كوسيلة من وسائل الترفيه والتسلية. **أما الأسباب الموضوعية** فقد تمثلت في كون موضوع اختيار الطفل للألعاب الالكترونية لم يدرس من زاوية

ارتباطه بثقافة الأسرة الترفيهية، رغم أهميته خاصة مع انتشارها الواسع داخل المجتمع الجزائري، مما دفعنا للبحث عن أسباب اتجاه الطفل نحو هذا النوع من الألعاب. كذلك تراجع اللعب الحر للطفل واستبداله بنوع جديد من الألعاب دفعنا للبحث والدراسة للكشف عن الظاهرة الاجتماعية باستخدام الأساليب العلمية.

إضافة إلى ما سبق ذكره هناك سبب هام وهو الإدراك التام بأن الطفل في هذه المرحلة الهامة من مراحل النمو العقلي والفكري والاجتماعي يحتاج إلى التسلية والترفيه لتنميته في مختلف الجوانب وكذا ملء أوقات الفراغ بما يسليه، وحماية له من مختلف المخاطر والآفات الاجتماعية. الاهتمام بالأسرة والطفل وكل ما يتعلق بالنشاطات الترفيهية للطفل ومحاولة تطويرها بما بلائم نموه العقلي والاجتماعي. والكشف عن الثقافة الترفيهية للأسرة الجزائرية وأسباب توجه الطفل إلى الألعاب الالكترونية وهل هناك علاقة تربط ثقافة الأسرة الترفيهية بتوجه الطفل إلى نوع معين من الألعاب واهتمامه بها أكثر من غيرها. دون إهمال سبب آخر ألا وهو تسليط الضوء على أوقات الفراغ لدى الطفل وكيفية استثمارها من قبل الأسرة الجزائرية وأسباب اقتنائها للألعاب الالكترونية واعتبارها أحد وسائل الترفيه والتسلية التي يمكن أن ينشغل بها الطفل خلال الوقت الحر الخالي من الالتزامات الاجتماعية والبيولوجية.

2-أهداف الدراسة:

لكل بحث أو دراسة علمية هدف أو غاية أو غموض يحاول الباحث الوصول إليه أو الكشف عنه بغية توضيحه وتحليله، ومن بين الأهداف الأساسية التي حاولنا الوصول إليها من خلال الدراسة ما يلي:

- معرفة سبب رواج هذا النوع من الألعاب في المجتمع الجزائري وكذا سبب اتجاه الطفل نحوها وتخليه عن اللعب الحر.

- الكشف عن ظاهرة توجه الطفل نحو الألعاب الالكترونية من خلال التعرف على العلاقة التي تربطها بالترفيه والتسلية لدى الأسرة الجزائرية وكيفية استغلال أوقات الفراغ.
- تحسيس الأسرة بأهمية الترفيه في حياة الطفل للتنفيس عنه والاستغلال الأمثل لأوقات الفراغ لديه بما يضمن تطوير قدراته النفسية والاجتماعية.
- العناية بكل ما يوجه للطفل لتفادي الجوانب السلبية والتأثيرات الناجمة عما يستهلكه أو يتطبع به الطفل في البيت أو خارجه من خلال ما يقدم في هذا النوع من الألعاب خصوصا أنها مستوردة ولا تحمل نفس القيم الاجتماعية التي يتميز بها المجتمع الجزائري كمجتمع عربي مسلم.
- تحسيس وتوعية المختصين في المجال التربوي والأسري بمدى أهمية العناية بأوقات فراغ وكيفية استثمارها في مجتمعنا. وكذلك أهمية اختيار ما يناسب أطفالنا من ألعاب في الميدان الترفيهي.
- جذب انتباه السلطات المعنية في ميدان استيراد الألعاب الالكترونية بتوجهات الطفل الجزائري وتعلقه بكل ما يرد من جديد على السوق.

3- الإشكالية:

لقد تنبهت المجتمعات الغربية إلى مشكلة الفراغ بعد الحرب العالمية الثانية حتى أنه أنشأ علم يسمى بعلم الفراغ، وهو فرع من فروع علم الاجتماع، يعنى فيه بالأنشطة الترويحية والترفيهية، لما لوقت الفراغ من مكانة في حياة المجتمعات، فقد "غير المجتمعات تغيرا كليا لدرجة أنه تحول إلى صانع لوجودنا"[1]، وأصبح وقت الفراغ أكبر محرك للتغير الاجتماعي. وبقدر ما أثَر وقت الفراغ في حياة الفرد والمجتمع أضحى مشكلة اجتماعية لدى أغلب المجتمعات، لذا عمل الباحثون في المجال الاجتماعي عليه، وارتبط الفراغ بفكرة الترويح والتسلية، من هذا المنطلق اتجه الأفراد نحو استثماره. وقد فرق ناش بين وقت الفراغ كوقت خال وبين الترويح كتعبير عن رغبات الإنسان واهتمامه في وقت الفراغ[2].

هذا يعني أن زيادة أوقات الفراغ هي التي دفعت بالباحثين في الميدان إلى التوصل إلى كيفية استثماره لتنمية المواهب والقدرات الفردية وبالتالي زيادة الطاقة الإنتاجية المجتمعية، وذلك بخلق جوَ من المتعة والترفيه يكسر نظام الحياة الرتيبة وفق برامج خاصة تعنى بها الدول، ففي فرنسا مثلا منذ بداية 1960 وضعت التسلية والترفيه في قلب مشاريع التهيئة للمدينة مكونة بذلك مجموعة من المركبات الرياضية والثقافية الجوارية، غنى وتنوع هذه المركبات والبناءات تضاعف لتسهيل حصول الجميع على الترفيه عن طريق سياسة أسعار محفزة تشجيعا للجمعيات وكل ما يهدف لتنوع ثقافة الترفيه في سياق التخطيط العمراني الذي يتوفر على الجو الترفيهي الملائم[3].

---

[1]Jean viard, **qu'est devenu le temps libre**, le journal des activités sociales de l'énergie, N°372, Paris, juillet 2016, p 28.

[2]كمال درويش، أمين الخولي، **أصول الترويح وأوقات الفراغ**، القاهرة، دار الفكر العربي، 1990، ص 105.

[3]**Culture, sports, loisirs et lien social, épanouissement de chacun dans un cadre de vie satisfaisant**, Etude, 2010, p 91.

ومع التطور التكنولوجي انتقل الترفيه في الحياة المعاصرة من خانة الكماليات إلى خانة الضروريات وأصبح اللعب والتسلية من الأمور الثابتة في حياة الأفراد التي لا يمكنهم الاستغناء عنها[1]، فجعلوا لها البرامج وحددوا لها الأوقات، حتى أنها قد أنشأت مؤسسات وشركات عالمية خاصة بصناعة الترفيه، الذي كان ولا زال من أحد الواجبات الأساسية للأسرة التي تأثرت بالتغير الاجتماعي، وبالتالي تأثر حجم وقت الفراغ الذي يتم قضاؤه في الإطار الأسري مما نتج عنه تغير في حجم وأهمية الدور الترويحي للأسرة، الذي كان محصورا في الأسرة أو بين عدة أسر وليس خارجا عنها وأكد ذلك وليام أجبرن بقوله :"أن هذه الوظائف التي كانت تقوم بها الأسرة تم افتقادها في مؤسسة الأسرة الحديثة" وذلك أن التطور الاقتصادي الكبير الناتج عن التصنيع والتقدم التكنولوجي الذي تعرفه المجتمعات الحديثة غير من نظام الأسرة، وحلت محلها أو شاركتها مؤسسات أخرى في أداء هذه الوظائف[2].

والمجتمع الجزائري ليس بمنأى عن التغيرات الحاصلة في العالم، والتي امتدت إلى الأسرة الجزائرية، فالتغير والتطور التكنولوجي العالمي ساهم في تغيير الأسرة على المستويين البنائي والوظيفي، فالتحضر والتصنيع ونمو المدن الجزائرية أثر مباشرة على الأسرة ؛ فانتشار العمارات ذات الوحدات السكنية الصغيرة على حساب المساكن الكبيرة التي تحوي الأسر الممتدة أو المركبة ضاعف من وجود الأسر النواتية بعد استقلال الأبناء عند زواجهم وحتى دون ذلك في المدن الكبرى، كما أن عمل المرأة خلق لها نوعا من الاستقلالية المادية فأضحت تشارك الرجل في تخطيط ميزانية الأسرة. أما بالنسبة للتطور التكنولوجي فقد ظهر أثره بدخول شتى الأدوات والتجهيزات المنزلية والتي قلصت من حجم الوقت الذي تقضيه المرأة في قيامها

[1] محمد صالح المنجد، **صناعة الترفيه**، الخبر، دار زاد للنشر، ط 1، 2009، ص 39.

[2] سعيدة بودودة، **الترويح والنشاطات الترويحية عند الأسرة الجزائرية**، رسالة دكتوراه، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الجزائر 2، 2011، ص 260.

بالأعمال المنزلية، مما أتاح لها المزيد من الوقت لتمضيه مع أفراد أسرتها، وظهرت الحاجة إلى استغلال أوقات الفراغ ضمن الإطار الأسري. وقد تأثرت الوظيفة التربوية التقليدية الأسرية فأضحى دور الأبوين لا يقتصر على الإنجاب وتأمين الغذاء واللباس والتعليم والحماية فحسب، بل ينبغي عليهما توفير الوسائل التثقيفية والترويحية والترفيهية المعاصرة لأبنائهما فضلا عن توفير الوقت الحر من العمل الرسمي بغية استغلاله في تربية الأبناء والتسلية والترفيه معهم.[1]

ويتأثر الترفيه بعوامل مادية وعوامل لا مادية؛ فأما العوامل المادية فتتمثل في مستوى الدخل الذي تتحصل عليه الأسرة وكيفية إنفاقه من أجل إشباع حاجاتها الأساسية إلى جانب حاجاتها الترفيهية، فلكل شيء في عصرنا هذا ثمن، فالرفاهية والتربية والتثقيف كلها عمليات اجتماعية لا تتم هكذا مجانا وإنما لها أثمان ينبغي على الأسرة أن تخصص لها أموالا.[2] وأما العوامل اللامادية المستخدمة في الترويح الأسري فتتمثل في حجم وقت الفراغ المتوفرة لدى الوالدين وطبيعة الآثار البدنية والنفسية المترتبة على النشاط المهني الذي يمارسانه، وهنا يلاحظ أنه كلما زاد حجم الوقت المستغرق في أداء الوظيفة المهنية، وفي الأنشطة الأخرى المرتبطة بها (كالمواصلات والإجراءات الإدارية الأخرى) كلما أدى ذلك إلى تقليص حجم الوقت الحر من العمل أو وقت الفراغ. ومعنى ذلك من الناحية العملية أن تقليص الأوقات الحرة من العمل والأنشطة الملحقة به، ومن الواجبات الضرورية الأخرى كذلك، يقلص بالضرورة من فرص لقاء العمال مع أفراد أسرهم وخصوصا مع أبنائهم، ومحصلة ذلك كله، ومع مرور الزمن، تتمثل في الاضمحلال التدريجي للقدرة التحكمية التربوية عند الأولياء، وحينئذ لا يعني وقت الفراغ من الوقت الرسمي وقتا للراحة والتسلية فحسب بل هو أداء

[1] محمد بومخلوف وآخرون، **واقع الأسرة الجزائرية والتحديات التربوية في الوسط الحضري "القطيعة المستحيلة"**، الجزائر، دار الملكية، ط 1، 2008، ص 104.

[2] نفس المرجع، ص 109.

للعملية التربوية.[1] ويتأثر لعب الأطفال من الناحية النوعية والكمية بثقافة المجتمع وفلسفته وحالته الاقتصادية وأوضاعه الاجتماعية، فكلما كانت هذه العوامل إيجابية كانت الألعاب التي يمارسها الأطفال في البيئة أفضل[2]؛ فكميا تغير حجم وقت الفراغ بسبب عوامل ومتغيرات أثرت في الدور الترويحي وكذا في تنظيم أوقات الفراغ وبالتالي الأوقات المخصصة للترفيه والتسلية وللعب الطفل إهمال تأثر المساحة المهيأة لمكان اللعب خاصة في ظل التوسع العمراني وتغير التخطيط لبناء السكنات على حساب المساحات الخضراء والأماكن المخصصة للعب، فبعد أن كانت المساحات الخضراء وسط الأحياء السكنية أو خارجها تمثل فضاء للعب ومجالا لممارسة أنواع مختلفة من أشكال الترفيه والتسلية، أضحت صالات اللعب هي المكان الذي يحوي الأطفال، كذا مقاهي الانترنت، حتى داخل البيوت باستعمال مختلف وسائط الألعاب الالكترونية الحديثة. إن مشاركة المؤسسات الخاصة بإنتاج الألعاب الالكترونية وظيفة الأسرة الترفيهية أثر نوعيا على التوجهات الترفيهية الأسرية وأفرادها، فدخول شتى أنواع الألعاب الالكترونية السوق وتهافت الأفراد على اقتنائها، وحتى وجودها بصفة مبرمجة في الهواتف الذكية واللوحات الإلكترونية إضافة إلى سهولة الحصول عليها من المواقع الالكترونية أثر بشكل واضح على الثقافة الترفيهية الأسرية، هذه الأخيرة أثرت في اتجاهات الطفل الجزائري الترفيهية، فلعب الأطفال يتأثر بثقافة المجتمع عامة والأسرة خاصة، فبعد انفتاح السوق لشتى المنتجات العالمية نخص بالذكر الألعاب الالكترونية المخصصة للتسلية والترفيه بتصميماتها الفنية والخيالية المبهرة التي ميزتها، أصبحت موطن جذب للأسرة والطفل على حد سواء، ليشكل ذلك عبء على بعض الأسر، فلم تعد الألعاب البسيطة المحملة على الهاتف المحمول أو اللوحة الالكترونية

[1] محمد بومخلوف وآخرون، مرجع سابق، ص 113.

[2] محمد محمود الخوالدة، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم**، عمان، دار الميسرة، ط1، 2003، ص 16.

تشبع رغبات الطفل في التسلية، بل تعدى ذلك بفضوله إلى اكتشاف أنواع أخرى، مقابل ذلك تحاول الأسرة الحصول على أحدث الألعاب الالكترونية المتوفرة في السوق الجزائرية التي يردها كل جديد في هذا الميدان، ظنا منها أنها توفر بذلك وسيلة تسلية وترفيه في ظل قلة المرافق اللازمة من فضاءات اللعب، صالات رياضية ونوادي ترفيهية، و حتى مساحات خضراء خاصة أو جماعية. بين توجه الطفل الجزائري لهذا النوع من الألعاب ومحاولة الأسرة توفيرها كوسائل للتسلية والترفيه يكمن التساؤل التالي:

لماذا يتوجه الطفل إلى الألعاب الالكترونية وما علاقة ذلك بثقافة الترفيه لدى الأسرة الجزائرية؟

ويندرج تحت هذا الطرح التساؤلات التالية:

- ما هي العلاقة بين أوقات الفراغ وتوجهات الطفل الترفيهية؟
- هل اتجاه الطفل للألعاب الالكترونية اختيار أو مفروض؟
- ما هي العلاقة بين الإمكانيات الاقتصادية الأسرية واختيار الطفل للألعاب الالكترونية؟

4- الفرضيات:

• الفرضية الأولى:

أوقات الفراغ والاحتياجات الترفيهية وجهت الطفل للألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيه.

• الفرضية الثانية:

ثقافة الترفيه الأسرية فرضت الألعاب الالكترونية على الطفل.

• الفرضية الثالثة:

اختيار الطفل للألعاب الالكترونية يتأثر بإمكانيات الأسرة الاقتصادية.

5- مفاهيم الدراسة:

- **الطفل:**

تعتبر مرحلة الطفولة من أهم مراحل النمو الإنساني لأن الطفل في هذه المرحلة يكتسب المعارف، ويكتسب الخبرات الحياتية التي تساعده على التوافق مع مواقف الحياة اليومية في بيئته وفي مجتمعه، كما أنه من خلال هذه المرحلة تنمو قدراته وتتضح وتتنوع مواهبه.[1]

وقد جاء في معجم العلوم الاجتماعية أن الطفل هو: "الوليد حتى البلوغ".[2]

- **اللعب:**

- لعب- لعبا ولعبا: وفي التنزيل:﴿**أرسله معنا غدا يرتع ويلعب وإنا له لحافظون**﴾[3]

وبالشيء: اتخذه لعبة. وفي الدين: اتخذه سخرية. وفي التنزيل العزيز:﴿**وذر الذين اتخذوا دينهم لعبا ولهوا**﴾[4] وعمل عملا لا يجدي عليه نفعا، ضد جد. وفي التنزيل العزيز: ﴿ **فذرهم يخوضوا ويلعبوا**﴾[5]. فهو لاعب، ولعب ويقال: لعبت بهم الهموم: عبثت بهم.

ألعب الصبي : جعله يلعب وجاءه بما يلعب به.[6]

---

[1] عبد الفتاح عبد الكافي، **موسوعة مصطلحات الطفولة (عربي، انجليزي)**، الإسكندرية، مركز الإسكندرية للكتاب، 2005، ص 207.

[2] ابراهيم مذكور وآخرون، **معجم العلوم الاجتماعية**، مصر، الهيئة المصرية العامة للكتاب، 1987، ص 396.

[3] الآية 12، سورة يوسف.

[4] الآية 70، سورة الأنعام.

[5] الآية 83، سورة الزخرف.

[6] مجموعة من المؤلفين، **المعجم الوسيط**، مصر، مجمع اللغة العربية، ط4، 2004، ص827.

- اللعب نشاط حر وتعبير نفسي ممتع ومقصود لذاته يمارسه الطفل إشباعا لحاجاته، وهو يساعده على النمو الشامل من جميع النواحي الجسمية، والنفسية، والعقلية والاجتماعية، من خلال التفاعل مع الزملاء والقادة وهو بذلك يكتسب الخبرات التي تعدل سلوكه وتنمي شخصيته، فاللعب هو أفضل طرق التعلم عند الأطفال، فهو نشاط تعلمي، وهو نشاط اجتماعي، أو تسلية.[1]
- لعب الأطفال هو أي سلوك أو نشاط أو عملية يبدؤها ويراقبها وينظمها الأطفال أنفسهم، ويحدث اللعب في أي زمن أو مكان إذا أتيحت الفرص. ويمكن لمقدمي الرعاية أن يسهموا في تهيئة بيئات يمكن أن يحدث فيها اللعب، على أن يكون اللعب نفسه غير إلزامي، وتحدوه دوافع ذاتية، ويباشر به كفاية في حد ذاته وليس كوسيلة لبلوغ هدف. وينطوي اللعب على ممارسة الاستقلالية، والنشاط البدني أو العقلي أو العاطفي، ويمكن أن يتخذ أشكالا غير محدودة، إما جماعيا أو على انفراد. وستتغير هذه الأشكال وتتكيف طوال مرحلة الطفولة. والخصائص الرئيسية للعب هي المتعة وعدم اليقين والتحدي والمرونة وعدم الإنتاجية. وتسهم هذه العوامل مجتمعة في التمتع الذي تحدثه وفي الحافز الناتج عنها لمواصلة اللعب.[2]

- **مفهوم اللعبة:**

- يرى ويزنجا الهولندي "أن اللعبة هي نشاط أو عمل إرادي يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة وموافق عليها بحركية من قبل من يمارسها وتكون ملزمة ونهائية بحد ذاتها، ويرافق

[1] خولة أحمد، ماجدة السيد، **أنشطة للأطفال العاديين وذوي الاحتياجات الخاصة في مرحلة ما قبل المدرسة**، د ت، ص 211.

[2] الأمم المتحدة، اتفاقية حقوق الطفل، لجنة حقوق الطفل، **التعليق 2013/17** بشأن حق الطفل في الراحة ووقت الفراغ ومزاولة الألعاب وأنشطة الاستجمام والمشاركة في الحياة الثقافية وفي الفنون، 2013، المادة 31، ص ص 6 7.

الممارسة شيء من التوتر والترقب والبهجة واليقين، إنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية".[1]

- **الألعاب الالكترونية:**

- هي ألعاب بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسب أو الهاتف النقال أو اللوحة الالكترونية، ومن أمثلة تلك الأجهزة البلاي ستيشن و PSP ودريم كاست و XBOX، والمدخلات للأوامر في الألعاب هي يد التحكم أو الأزرار في أجهزة الألعاب أو لوحة المفاتيح والفأرة على الحاسوب، كما تحوي بعض أجهزة التلفاز الحديثة في داخلها على ألعاب الكترونية.[2]
- الألعاب الالكترونية هي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في اللعب.

- **وقت الفراغ:**

- إن مصطلح وقت الفراغ مشتق من الأصل اللاتيني LICERE، ويعني التحرر من قيود العمل أو من الارتباطات. إلا أن وقت الفراغ أصبح في القرن المعاصر يرتبط بحرية استخدام الفرد لهذا الوقت وذلك بطرق متعددة ولا نهائية.[3]
- يشير وقت الفراغ إلى الوقت الذي يمكن أن يحدث فيه اللعب او للاستجمام ويعرف على انه الوقت الحر أو الغير الملتزم بحر أو الغير الملتزم به الذي لا ينطوي على تعليم رسمي أو عمل أو مسؤوليات منزلية أو أداء مهام أخرى لاستدامة الحياة أو المشاركة

[1] محمد محمود الخوالدة، مرجع سابق، ص 41.

[2] مصطفى بن عبد السلام، **ثورة المعلومات**، مجلة العلوم الانسانية، عدد 73، الكويت، 2001، ص 13.

[3] محمد محمد الحماحمي، عايدة عبد العزيز، **الترويح بين النظرية والتطبيق**، القاهرة، مركز الكتاب للنشر، ط 5، 2008، ص 20.

فـي أنشـطة موجهـة مـن خـارج الفـرد. وبعبـارة أخـرى هـو وقـت تقـديري إلى حد كبير يستخدمه الطفل كما يريد.[1]

- يـرى **صـلاح عبـد المتعـال** أن " المقصـود مـن الفـراغ هـو التحـرر مـن العمـل، ولكـن ذلـك يمكـن مـن خـلال إشـباع حاجـات حيويـة ونفسـية واجتماعية قد لا يستطيع أن يحققها العمل عادة".[2]
- يعـرف **نـاش** وقـت الفـراغ بانـه الوقـت الـذي يتحـرر فيـه الفـرد مـن الواجبات والأنشطة الضرورية فهو الوقت الذي يتبقى له بعد ذلك.

يفـرق **نـاش** بـين وقـت الفـراغ كوقـت خـال وبـين التـرويح كتعبيـر عـن رغبـات الإنسان واهتماماته في وقت الفراغ.[3]

يعرف وقت الفراغ حسب تصنيفات متعددة أهمها:

وقـت الفـراغ بمثابـة التأمـل: يـرى بعـض المـربين والفلاسـفة والبـاحثين فـي مجـال وقـت الفـراغ أن وقـت الفـراغ يعـد بمثابـة التأمـل، فهـو مـرتبط بحالـة عقليـة وثقافية ووجودية.

وقـت الفـراغ بمثابـة نشـاط: تشـير الآراء إلـى أن وقـت الفـراغ يعـد بمثابـة نشـاط وبأنـه عـادة مـا يكـون مـن غيـر نشـاط العمـل وإن وقـت الفـراغ يعـد كحقـل تجريبـي يمـارس خلالـه الفـرد مناشـط تتضـمن العديـد مـن القـيم والخبـرات ويتفـق مع هذا المفهوم آراء كل من:

- دومازيديـه إذ يـرى أن وقـت الفـراغ يعـد نشـاطا بعيـدا عـن المناشـط الإجباريـة المرتبطـة بالعمـل أو الأسـرة أو المجتمـع، ومـن خلالـه ذلـك النشـاط–وقـت الفـراغ– يفعـل مـا يريـده ويرغبـه، وذلـك كالاسـترخاء، التسلية، تنمية المعرفة، المشاركة الاجتماعية، تدريبات حرة.

[1] اتفاقية حقوق الطفل، مرجع سابق، ص 6.

[2] لطيفة حسين الكندري، **ثقافة الطفل**، بدون دار النشر، د ت، 2011، ص 21.

[3] كمال درويش، أمين الخولي، أصول الترويح وأوقات الفراغ، مرجع سابق، ص 105.

- فريدمان الذي يؤكد أن وقت الفراغ هو ذلك النشاط الذي يختاره الفرد بكامل حريته والذي يؤديه بطريقته الخاصة ويتوقع منه إحساسا بالرضا والمتعة والنمو.

وقت الفراغ بمثابة وقت حر: ترى بعض الآراء أن وقت الفراغ يعد بمثابة وقت حر، وقت لتقدير الفرد، وقت اختياري، وإن ذلك الوقت يمكن استخدامه وفقا لما يراه الفرد مناسبا ويتفق مع هذا المفهوم آراء كل من:[1]

- ناش إذ يعرف وقت الفراغ بأنه الوقت الحر الذي يبقى من وقت الفرد بعد انتهائه من أداء المناشط الأساسية لحياته.
- برات الذي يشير إلى وقت الفراغ بأنه الوقت الحر المتبقي من الأربع والعشرين ساعة بعد حذف الوقت الذي يحتاجه الإنسان لتلبية احتياجاته اليومية بما في ذلك ساعات نومه، والذي يستغله وفقا لما يريد.[2]
- يوضح ناش أن وقت الفراغ هو تلك الأوجه من النشاط التي تجلب للفرد السعادة وتتيح له الفرصة للتعبير عن الذات وتتفق ودوافع الفرد وتتوافر فيها حرية الاختيار.[3]

الترفيه:

- الترفيه في اللغة التنفيس عن النفس البشرية بعد الضيق؛ حيث جاء في المعجم: «رفه عن غريمك أي نفس عنه"
- الترفيه هو "كل نشاط يمارسه الإنسان في وقت فراغه، بهدف أن ينمي، ويدعم، ويزيد، ويضيف إلى قدراته واستعداداته المختلفة سواء كانت جسمية أو عقلية، أو نفسية، أو اجتماعية".[4]

---

[1] محمد محمد الحماحمي، عايدة عبد العزيز مصطفى، مرجع سابق، ص ص 23، 24.

[2] نفس المرجع، ص 26.

[3] نفس المرجع، ص 29.

[4] صالح بن علي أبو عزاد، **الترفيه والترويح في حياة الشباب المسلم**، أبها، جامعة الملك خالد، 2008، ص 12.

- الترفيه هو تلك النشاطات المختارة بحرية حسب اتجاه كل فرد وميولاته.
- هو كل النشاطات الناتجة عن الاختيار الحر والخاص والتي تفرز إحساس الفرد بالحرية خلال القيام بنشاط ما.

- **الأسرة:**

تعريف أوجبرن ونيمكوف:

- الأسرة هي رابطة اجتماعية من زوج وزوجة وأطفالهما أو بدون أطفال أو من زوج بمفرده مع أطفاله أو زوجة بمفردها مع أطفالها وقد تكون أكبر من ذلك فتشمل أفرادا آخرين مثل الجدود والأعمام أو الأقارب يعيشون في منزل واحد ويتفاعلون تفاعلا مشتركا.[1]

تعريف بيرجس ولوك:

- الأسرة هي مجموعة من الأشخاص ارتبطوا بروابط الزواج، الدم، الاصطفاء، أو التبني مكونين حياة معيشية مستقلة، ومتفاعلة ويتقاسمون الحياة الاجتماعية كل مع الآخر، ولكل من أفرادها: الزوج والزوجة، الأم والأب، والابن والبنت دور اجتماعي خاص به، ولهم ثقافتهم المشتركة.[2]

[1] سعاد عساكرية الناعوري وآخرون، **التربية والثقافة الأسرية**، عمان، دار المناهج، ط 1، 2009، ص 23.
[2] محمد عبد الرزاق وآخرون، **ثقافة الطفل**، الأردن، دار الفكر، ط1، 2004، ص 178.

6-مجالات الدراسة:

أ-المجال الزمني:

بداية الدراسة كانت باختيار الموضوع خلال السنة الجامعية 2015-2016، وذلك من خلال الاتفاق مع الأستاذة المسؤولة عن التخصص والأستاذة المشرفة عن الدراسة. وقد تم تقديم مشروع تمهيدي لموضوع البحث والاتفاق مع الأساتذة خلال نهاية سنة 2016. ودام البحث خلال سنتين حول الموضوع من خلال القراءات والدراسات السابقة المتعلقة بالبحث، وفي نفس المرحلة تم التسجيل في البوابة الوطنية للإشعار عن الأطروحات ليتم المصادقة عن موضوع الأطروحة سنة 2018. ثم بعد ذلك الصياغة الأولية للإشكالية التي تلتها قراءات أخرى، لننطلق بعدها إلى الدراسة الميدانية في نفس السنة 2018. والبداية كانت بالدراسة الاستطلاعية وذلك بتصميم استمارة موجهة إلى تلاميذ الطورين الابتدائي والمتوسط، واستمارة أخرى موجهة للأسرة (الوالدين). وانتقلنا إلى أكاديميات ولاية الجزائر (شرق، غرب ووسط)، لكننا واجهنا صعوبات في الحصول على قائمة الابتدائيات والمتوسطات. لذلك بعد جمع الاستمارات ومشاورة الأستاذة المشرفة غيرنا عينة البحث لننتقل إلى الأسرة في مختلف بلديات الجزائر (شرق، غرب ووسط العاصمة)، وكان بذلك تغيير الاستمارة وتعديل الأسئلة بما يوافق الموضوع والعينة المختارة. وتم توزيع الاستمارة النهائية في نهاية سنة 2019.

ب-المجال البشري-العينة وكيفية تحديدها-:

إن دراسة ظاهرة اجتماعية في مجتمع تتطلب مجهودا و وقتا، لذلك يلجأ الباحث الاجتماعي إلى تحديد عينة من المجتمع، بشرط تمثيل مجتمع البحث وهناك عدة أنواع من العينة منها العينة الغير الاحتمالية وتسمى بالعينة القصدية أو العمدية وأساس اختيار هذا النوع يكون فيه يكون فيه

الباحث متحيزا في الاختيار[1]. في بحثنا اعتمدنا العينة القصدية غير الاحتمالية لأن الظاهرة المدروسة تطلبت مجموعة من الأسر تتوفر على شروط وجود أطفال في المرحلة العمرية ما بين 6 إلى 13 سنة، يستعملون الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها، وكذلك الأسر التي توفر هذا النوع من الألعاب على مستوى ولاية الجزائر العاصمة في شرقها، غربها ووسطها.

7-المنهج المتبع في الدراسة:

المنهج: هو الطريقة التي يتبعها الباحث للإجابة عن الأسئلة التي تثيرها مشكلة البحث أو هو الذي يتولى الإجابة عن السؤال المطروح كيف؟ أو كيف سجل الباحث مشكلة بحثه.[2] و هو عبارة عن مجموعة من القواعد التي يتم وضعها من أجل الخضوع إلى الحقيقة في العلم.[3]

والمنهج في العلم يعني جملة المبادئ والقواعد والإرشادات التي يجب على الباحث اتباعها من ألف بحثه إلى يائه بغية الكشف عن العلاقات العامة والجوهرية، والضرورية التي تخضع لها الظواهر موضوع الدراسة.[4]

فالمنهج إذا مجموعة من القواعد والأساليب التي يسعى للباحث من خلالها إلى اكتشاف حقيقة الظاهرة الاجتماعية والوصول إلى نتائج علمية موضوعية عن طريق وصفها وتحديد أبعادها ومؤشراتها ومن طبيعة الموضوع يتبين المنهج الملائم.

---

[1] بلقاسم سلاطنية حسان الجيلالي، **أسس البحث العلمي، الجزائر**، ديوان المطبوعات الجامعية، ط2، 2009، ص146.

[2] علي غربي، **أبجديات المنهجية في كتاب الرسائل الجامعية**، الجزائر،2006، ص 67.

[3] عمار بوحوش وآخرون، **مناهج البحث العلمي وطرق البحث**، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، 1999، ص 130.

[4] بلقاسم سلاطنية، حسان الجيلالي، **محاضرات في المنهج والبحث العلمي**، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، 2007، ص 25.

المنهج الوصفي التحليلي:

يعتبر من أهم المناهج المستخدمة في ميدان بحوث العلوم الاجتماعية إذ يعتمد على دراسة الواقع أو الظاهرة كما توجد في الواقع و يهتم بوصفها و صفا دقيقا و يعبر عنها كما وكيفا.[1]

التقنيات المتبعة:

التقنية هي الوسيلة التي يستعين بها الباحث بجمع البيانات اللازمة والمتعلقة بموضوع الدراسة أو اختيار التقنية ويجب أن يتناسب مع موضوع البحث وقد اعتمدت على الملاحظة البسيطة، استمارة بالمقابلة.

الملاحظة:

تعد من أهم التقنيات في علم الاجتماع وتعد فن من فنون جمع المعلومات عن توجيه الحواس عن ظاهرة محل البحث في ظل الحياد التام والموضوعية فالباحث يكفي بملاحظة سلوكيات الأفراد وتدوينها. [2]

الملاحظة البسيطة:

ويقصد بها ملاحظة الظواهر كما تحدث في ظروفها الطبيعية دون إخضاعها للضبط العلمي ودون استعمال أدوات دقيقة للقياس والتحليل. وعادة ما يستخدم هذا الاسلوب للتعرف على ظواهر الطبيعة بصورة تلقائية، كما يستخدمه الباحثون الاجتماعيون في الدراسات الاستطلاعية لجمع البيانات الأولية عن الظاهرة التي يريدون بحثها، كدراسة نشاط جماعة معينة، وكملاحظة سلوك الأطفال أثناء قيامهم باللعب في فترات مختلفة.. .[3] و قد قمنا باستعمال الملاحظة البسيطة بداية داخل بيوت بعض الأسر الجزائرية، وفي قاعات الانتظار عند اصطحاب بعض الأمهات لأطفالهن، بالتحديد عندما تضطر الأم أحيانا أو تحبذ إعطاء الطفل هاتفها الذكي لينشغل به. وبعد الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية خارج المنازل في

[1] عمار بوحوش وآخرون، مرجع سابق، ص 131.

[2] جمال معتوق، **منهجية العلوم الاجتماعية والبحث الاجتماعي**، الجزائر، دار مرابط، ط3، 2009، ص 62.

[3] بلقاسم سلاطنية، حسان الجيلالي، **أسس البحث العلمي**، مرجع سابق، ص 67.

مقاهي الانترنت وصالات اللعب وما أثار فضولنا ملاحظة اهتمام الأطفال في مراحل عمرية مختلفة بهذه الألعاب، وكذلك اقتناء الأسرة لأنواع مختلفة منها قصد تسلية وترفيه الطفل.

المقابلة:

تعد المقابلة من بين التقنيات و الأدوات المنهجية الأكثر أهمية و اعتمادا في البحوث الاجتماعية، و يعود هذا لما لها من فوائد و سهولة في بناءها كما تعتبر المقابلة من أهم الوسائل البحثية لجمع البيانات و المعلومات عن الميدان الاجتماعي، و بدون المقابلة أي مواجهة الباحث أو مقابلة المبحوث قصد جمع الحقائق، و البيانات المتعلقة بموضوع البحث لا يستطيع الباحث التعرف على الحقائق، ولا يستطيع تبويبها و تصنيفها و تحليلها تحليلا علميا يساعد على التوصل لنتائج نهائية و التي يستعملها في كشف موضوع الدراسة و تعريف جوانبها المختلفة. [1]

كما يمكن من خلالها جمع المعلومات بتوجيه أسئلة مباشرة أو غير مباشرة للمبحوث ويقوم الباحث بتدوين الإجابات بنفسه مع حضور المبحوث.[2]

وقد استعملنا المقابلة خلال مرحلة البحث الاستطلاعي لمجموعة من الأسر من ولايات الوسط؛ الجزائر، البليدة والمدية.

ففي ولاية الجزائر تمكنا بحكم مكان العمل الاتصال بمجموعة من الآباء والأمهات الذين ساهموا بشكل فعال في إثراء المقابلات بتقديم انشغالاتهم وقلقهم المتنامي حول الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وتعلق الأطفال بها إلى حد الإدمان في بعض الحالات. أما في ولايتي البليدة والمدية وبحكم القرابة التي تجمعنا ببعض الاسر فقد حظينا باستقبالهم في البيوت، وقمنا بمقابلات أثرت موضوع البحث لاهتمام الاسر الشديد بوسائل الترفيه

[1] عبد الله الهلالي، **أسلوب البحث الاجتماعي وتقنياته**، بنغازي، منشورات جامعة قاريونس، 1994، ط 1، ص 178.

[2] جمال معتوق، مرجع سابق، ص64.

والمعوقات التي تواجههم، وأسباب اهتمامهم بالألعاب الالكترونية كبديل حسب رأيهم.

الاستبيان أو الاستمارة:

يعتبر الاستبيان أداة اتصال أساسية بين الباحث والمبحوث ووسيلة لجمع الحقائق والمعلومات، يعتمد على استمارة تحتوي مجموعة من الأسئلة توجه إلى المجتمع المراد دراسته، وذلك قصد الإجابة على تساؤلات الباحث.[1]

وهو أحد الأساليب الأساسية أو المباشرة من العينة المختارة أو من جميع مفردات مجتمع البحث عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلة المحددة المعدة مقدما، وذلك بهدف التعرف على حقائق معينة، أو وجهات نظر المبحوثين واتجاهاتهم أو الدوافع والعوامل والمؤثرات التي تدفعهم إلى تصرفات سلوكية معينة.[2]

وفي دراستنا قمنا في البداية بتصميم استمارة موجهة إلى تلاميذ الطورين الابتدائي والمتوسط وقمنا بتوزيعها بالاستعانة ببعض الأساتذة بالإضافة إلى استمارة بالمقابلة موجهة للوالدين. لنجمع بعدها عددا معتبرا من الاستمارات، والمقابلات التي قمنا بها مع بعض الاسر عبر الولايات السابقة الذكر. لكن الصعوبات التي واجهتنا عند انتقالنا إلى أكاديميات ولاية الجزائر والعراقيل عند اتصالنا ببعض المسؤولين خاصة أكاديميات غرب ووسط الجزائر حالت بيننا وبين توزيع الاستمارات النهائية، مما جعلنا نتوجه إلى الوالدين بعد مشاورة الاستاذة المشرفة بتغيير أسئلة الاستمارة وإعداد النهائية لتوزيعها نهاية سنة 2019 والتي تزامنت مع ظهور فيروس كورونا في العالم. لتواجهنا مرة أخرى عراقيل تتعلق بصعوبة توزيع كل الاستمارات، ثم الاتصال ببعض الاسر التي لم تتجاوب بسبب الاوضاع الصحية. ناهيك عن اجابة العديد منها عن استعمال الطفل للألعاب الالكترونية خلال فترة

---

[1] احمد حلمي جمعة وآخرون، **أساسيات البحث العلمي في العلوم الاقتصادية والمالية والإدارية**، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع، ط1، 1999، ص 174.

[2] سمير محمد حسن، **بحوث الإعلام: الأسس والمبادئ**، القاهرة، عالم الكتب، 1983، ص 187.

الحجر الصحي لنلجأ في الأخير إلى إلغاء البعض منها والاعتماد عل 200 استمارة استطعنا فيها الحصول على المعلومات الخاصة بموضوع الدراسة.

8-الدراسات السابقة: إن القيام بأي بحث أو دراسة يستدعي من الباحث الاطلاع على ما قدم من بحوث ودراسات حول موضوع دراسته، وذلك حتى يستطيع تحديده ومجال البحث فيه بصفة دقيقة، وكذا الجوانب التي من خلالها يقدم الجديد في مجال البحث العلمي، وفي إطار موضوعنا سنعرض الدراسات التالية:

- **الدراسة الأولى:**

جاءت بعنوان "**L'enfance des loisirs**"[1] للباحثتين Sylvie Octobre et Nathalie Berthomier لقسم الدراسات والاستشراف والإحصائيات بباريس، العدد "06" سنة 2011، وقد ركزت الدراسة على الممارسات الثقافية للفرد الفرنسي، وذلك بتحليل وإعطاء صورة واضحة للترفيه لدى الفئة العمرية 11-17 سنة بتحديد العوامل المؤثرة كالسن، الانتماء الاجتماعي وكذا دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية كالأسرة والمدرسة وحتى جماعة الأقران.

وقد توصلت الباحثتان إلى مجموعة من الممارسات الترفيهية بنسب متفاوتة حددتهما فيما يلي:

- مشاهدة التلفاز
- الاستماع إلى الموسيقى
- قراءة الكتب
- ممارسة الرياضة
- اللعب بألعاب الفيديو ومختلف الألعاب الالكترونية

[1]Sylvie Octobre, Nathalie Berthomier, **L'enfance des loisirs,** département des études et statistiques, paris, numéro 06, 2011.

- ممارسة أنواع أخرى من اللعب
- مشاهدة الرسوم المتحركة
- قراءة الجرائد والمجلات
- استعمال الحاسوب
- ممارسة نشاطات فنية.

وفي خاتمة الدراسة توصلت الباحثتان إلى ربط مختلف الممارسات الترفيهية بتأثير مجموعة من العوامل من أهمها البيئة الثقافية التي ينتمي إليها الطفل، وكيفية انتقالها وتأثرها بالعالم الرقمي. أكدت الباحثتان أن الاستهلاك الثقافي أرضية للانتقال (ينتقل من الأسرة إلى الطفل مثلا) وكذلك هو عبارة عن وساطة أسرية.

وهذا ما يتفق مع موضوعنا في أن الاستهلاك الثقافي الترفيهي للأسرة الجزائرية له علاقة باتجاه الطفل نحو نوع محدد من الألعاب، وكذلك باختيارات الأسرة لتوفير جو من المتعة والتسلية للطفل. فالطفل يتأثر بالبيئة الثقافية التي تحيط به ونخص بالذكر الأسرة، جماعة الرفاق. واختياره للألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيه يتعلق بما توفره له الأسرة من الوسائل الترفيهية التي تتيحها هذه الأخيرة. وثقافة الاسرة تعتبر من المحددات الاجتماعية التي توجه اختيار الطفل نحو نوع معين من الوسائل الترفيهية.

تطرقت الباحثتان إلى نوع من الممارسات الثقافية التي ترتبط بالتعليم والمعايير المدرسية، دون أن تهمل تأثير جماعة الرفاق في النزهة والمواد الثقافية، هذه الأخيرة تعتبر من الوسائط الاجتماعية الشبابية والتكوينية لقيمة الفرد في المجتمع.

- **الدراسة الثانية:**

تحت عنوان " **ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد**"[1] للدكتور ، والتي تم نشرها في مجلة "إضاءات موصلية"، العدد 75 لسنة 2013، والتي حاول فيها الباحث دراسة تأثيرات الألعاب الالكترونية الايجابية والسلبية على الفرد وإبراز مدى انتشارها في الموصل، بحيث جاءت الإشكالية الدراسة كالآتي: **ماهي تأثيرات الألعاب الالكترونية على الفرد وما مدى انتشارها في الموصل؟** وتلتقي هذه الدراسة مع دراستنا المعنونة ب:"اتجاه الطفل نحو الألعاب الالكترونية وعلاقته بثقافة الترفيه لدى الأسرة الجزائرية" في مدى انتشار الألعاب الالكترونية وتوجهات الطفل لهذا النوع من الألعاب، وكذلك تأثيراتها. في دراستنا لم نبحث عن التأثيرات السلبية والإيجابية لكننا ركزنا فقط على مدى الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وتداول الطفل الجزائري لهذا النوع من الألعاب، ومحاولة الأسرة توفيرها كوسيلة من وسائل الترفيه والتسلية التي تجذب انتباه الطفل والأسرة على حد سواء.

توصل الباحث لمجموعة من النتائج نذكر أهمها فيما يلي:

- إن اللعب بالألعاب الالكترونية تعد ظاهرة اجتماعية منتشرة بشكل عام بين أفراد المجتمع
- ممارسة اللعب الالكتروني مرتفع فنسبته بين الذكور أكثر من نسبته لدى الإناث
- إن الألعاب ظاهرة منتشرة بين جميع الفئات العمرية من عمر أقل من 6 سنوات إلى عمر أكبر من 18 سنة، ولا يوجد فرق واضح بين الأعمار في إقبالهم على اللعب الالكتروني.
- للألعاب الالكترونية بعض الايجابيات من أبرزها أنها تحقق المتعة والتسلية وتقوي اللغة الانجليزية.

[1] مرح مؤيد حسن، **ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد**، مجلة إضاءات موصلية، الموصل، العدد 75، 2013.

- للألعاب الالكترونية بعض السلبيات من أبرزها التبذير المالي في شراء الأجهزة، إهمال الواجبات المدرسية وكذا تعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم الدين وقيم المجتمع.

وتوصل الباحث إلى التوصيات التالية:

- بما أن الألعاب الالكترونية ظاهرة حديثة ومنتشرة لا يمكن الوقوف بوجهها لا بد من وضع بعض المحددات لها كي نقي أنفسنا من مخاطرها.
- على الأجهزة الرقابية أن تمنع بيع وتداول بعض الألعاب غير اللائقة والتي لا تنسجم مع المجتمع.
- على الأسرة ألا تترك الحرية كاملة لأبنائها في ممارسة الألعاب، ويجب أن تحدد أيام وساعات اللعب، وكذا نوع الألعاب يجب اختيارها بدقة حتى نحقق تنشئة سليمة لأبنائها.
- على المدارس والمؤسسات التعليمية الأخرى وكذلك الأسرة استغلال هذه الظاهرة في اختيار ألعاب مسلية وتعليمية، في نفس الوقت يمكن الاستفادة منها في تقوية المهارات اللغوية فضلا عن الاتجاه إلى الألعاب التي تقوي الذاكرة والخيال والإبداع.
- إجراء دراسات أخرى أكثر تخصصا بين علاقة الألعاب الالكترونية بالصحة أو تبيين آثارها على الأطفال مثلا.

- **<u>الدراسة الثالثة:</u>**

وهي رسالة ماجستير قدمت سنة 2012 بجامعة باتنة بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية للباحثة فاطمة همال بعنوان: "**الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**"[1]، وجاءت إشكالية الدراسة كالتالي:

[1] فاطمة همال، **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، رسالة ماجستير، باتنة، 2012.

ما هو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

واندرجت تحتها التساؤلات التالية:

- هل أثرت هذه الألعاب بشكل ايجابي أم سلبي على الطفل؟
- هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟
- هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير أم أن الانبهار بتقنيات التصميم كان له دور فعال؟
- إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في تحقيق هذا التأثير؟

وقد كانت نقطة الالتقاء بين موضوعنا وموضوع الباحثة في العلاقة بين الطفل الجزائري والألعاب الالكترونية باتفاق الأولياء معهم وحتى تفضيلهم لهذا النوع من الألعاب وصعوبة التحكم فيها بعد تعلق الطفل بها. فالأسرة حاولت مواكبة العصر الرقمي ووجدت نفسها محاصرة بين التكنولوجيا من جهة، والثقافة الرقمية من جهة أخرى والتي دخلت البيت الجزائري دون استئذان. الأسرة الجزائرية اليوم بين قبول التكنولوجيا ورفض سلبياتها وجدت نفسها مجبرة على تقبل ثقافة جديدة وتوجه للطفل الجزائري نحو نوع من الألعاب، التي انتشرت انتشارا واسعا داخل الاسرة وخارجها.

فالتكنولوجيا اليوم أصبحت تتدخل في الحياة الاجتماعية ويمكن القول أنها أصبحت تتدخل في التنشئة الاجتماعية، فالألعاب الالكترونية تعتبر اليوم احتلت مساحة مهمة في الوسائل الترفيهية، فلا يكاد يخلو بيت من نوع منها، أو هاتف ذكي يحمل فيه الأولياء مجموعة من التطبيقات أو الألعاب التي يرونها مناسبة لتسلية أطفالهم في مختلف الأعمار. وظهرت ثلاثة اتجاهات الأول مؤيد للألعاب الإلكترونية، ويرى فيها مزايا وأنها من الوسائل الترفيهية المميزة، والثاني معارض ومتمسك بكل ما هو تقليدي بسبب التأثيرات السلبية التي تخلفها هذه الالعاب الحديثة. أما

الثالث فيرى أن طفل اليوم ينتمي إلى الجيل الرقمي وهذا النوع من الالعاب هو من النتائج الحتمية للتكنولوجيا الرقمية.

ومن خلال البحث الميداني توصلت الباحثة إلى النتائج التالية:

- أهمية الوسائط الإعلامية الجديدة وتغلغلها في حياتنا بشكل كلي وعميق.
- عمق ارتباط الطفل الجزائري بالوسائط الإعلامية الجديدة.
- وجود علاقة بين الطفل الجزائري والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.
- تفاعل الطفل الجزائري مع الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.
- غياب الوعي التام بأصل مضامين الألعاب وأهدافها.
- زيادة ظاهرة العنف لدى الطفل الجزائري بسبب مضامين هذه الألعاب.
- انبهار الطفل بتصميم الألعاب مما يسهل انغماسه في المضامين والتأثر بها.

كخاتمة اقترحت الباحثة مجموعة من التوصيات نذكر أهمها فيما يلي:

- انتباه الأولياء لما يلعبه الأطفال من ألعاب الكترونية.
- تقنين الوقت المخصص للعب هذه الألعاب.
- قيام الأولياء بخلق جو من التسلية والترفيه والدفء العائلي بعيدا عن استغراق أطفالهم في لعب هذه الألعاب الالكترونية، من خلال القيام بالنزهات والألعاب الفكرية، أو مشاركة أطفالهم الرياضات والهوايات التي يفضلونها.
- توعية الأولياء بآثار الألعاب وما تخلفه على الطفل الجزائري في جميع النواحي.
- العمل مع الهيئات المكلفة باستيراد هذه الألعاب لمراقبة مضامينها.

- القيام بدراسات حول علاقة الطفل بالوسائل الإعلامية بشكل عام وعلاقته بالألعاب الالكترونية بشكل خاص.

9-المقاربة السوسيولوجية:

لكل بحث علمي إطار نظري يوضع فيه، ويتم من خلاله تحديد الاتجاه المنهجي الذي نتناول فيه البحث العلمي الذي من خلاله نعاج موضوع الدراسة، ومنه يأتي الاتجاه المتبع في موضوع البحث. بالنسبة لدراستنا المتعلقة بموضوع اتجاه الطفل نحو الألعاب الالكترونية وعلاقته بثقافة الترفيه لدى الأسرة الجزائرية فقد اعتمدنا على مقاربتين هامتين ألا وهما: رأس المال الثقافي لبورديو والتغير الاجتماعي الذي تناوله العديد من علماء الاجتماع. فإذا اعتمدنا التغير الاجتماعي كمقاربة اجتماعية لموضوع بحثنا نجد أن الآلات الحديثة بأنواعها دخلت المجتمع الجزائري ومست مختلف القطاعات الصناعية، التربوية، التعليمية والصحية وحتى الزراعية والعسكرية وتأثرت الحياة الأسرية بها لمواكبة العصرنة والحداثة. وأصبح من الضروري اقتناء أحدث الوسائل التكنولوجية دون النظر إلى تكلفتها، أو ما تحدثه على النسق الاجتماعي فالتبعية لتلك الوسائل أدى في كثير من الأحيان إلى تفاقم المشكلات الاجتماعية، وقد أثر بدرجة كبيرة على حياة الأفراد والأسر والمجتمع الجزائري ككل بشكل لم يسبق له مثيل، وما يجري في مجتمعنا اليوم من تحولات عميقة في البنية الاجتماعية والاقتصادية والثقافية يوضح أهمية التكنولوجيا في إحداث التغير الاجتماعي. وقد قدم قي روشيه Guy Rocher تعريف عن التغير الاجتماعي بأنه: «كل تحول في البناء الاجتماعي يلاحظ في الزمن لا يكون مؤقتا سريع الزوال لدى فئات واسعة من المجتمع ويغير مسار حياتها»[1]. فالتغير الاجتماعي يشمل جملة من التحولات في أجزاء كل من المستوى الاجتماعي والمستوى الثقافي من خلال المستوى الشخصي للأفراد الذي يتشكل في غالبيته نتيجة التغير

[1]Rocher Guy, **le changement social general,** Paris, 1968, p 19.

في أجزاء المستويين الاجتماعي والثقافي، بحيث تتساند وتتشابك تلك الأجزاء وظيفيا لتشكل النسق الاجتماعي للمجتمع ومن ثم تعطي صورة لشكل البناء الاجتماعي. وقد أصبح أفراد المجتمع الجزائري لديهم الفضول في تجريب كل ما هو جديد دون إدراك ما قد ينجر عن ذلك، بحيث يتفقون حول ما يعتقدون أو يجدونه صائبا أو نافعا لهم أو بمعنى أنه يخدم مصالحهم، ويسير سلوكهم اليومي وينظم مطالبهم، لكن هناك تأثير على اتفاقهم من قبل عامل خارجي كالثقافات الدخيلة عن المجتمع مما يجعله مختلفا عنا تم الاتفاق عليه بين أفراد المجتمع، ثم يتقبلون هذا التأثير ليتحول إلى سلوك يتصرف الأفراد وفقه ويدخلونه في ثقافة المجتمع، ليستفحل بعد فترة من الزمن ويؤدي إلى تغير في باقي مجالات الحياة المختلفة، ويظهر التغير في شكل البناء الاجتماعي الكلي، هدا التغير قد يكون طفيفا وقد يكون بليغا حسب تأثيره في بقية المستويات، وهنا تجدر بنا الإشارة إلى أحد مصطلحات التغير الاجتماعي وهو التحديث ، حيث يري وليوت مور W.Moore أن التحديث يشير إلى التحول الشامل في نمط المجتمع التقليدي إلى نمط المجتمع الحديث، الذي يعتمد على التكنولوجيا ويشهد نوعا من الاستقرار السياسي.[1] والتحديث فرض على الفرد الجزائري نوعا من التبعية للجهاز وخدماته حتى درجة الإدمان، ولم تعد التكنولوجيا ومخترعاته حكرا على طبقة معينة، فقد أصبح الأفراد يتنافسون على اقتناء الأجود والأغلى، بحثا عن الجديد دون اعتراض أو تحفظ على الجوانب السلبية التي يمكن أن تحدثها هده المنتجات التكنولوجية في حياتهم الاجتماعية أو على ثقافتهم ويصرون على اقتنائها حتى وإن كانت لا تتماشى مع ثقافة المجتمع الجزائري، رغم أن الكثير من برامج تشغيل هده الأجهزة تتوافق مع المعايير العالمية وتتطلب التحديث من حين لآخر مما قد يعرض مالكها للقرصنة، لقد غيرت التكنولوجيا حياة المجتمع الجزائري

[1] عبده إبراهيم الدسوقي، **التغير الاجتماعي والوعي الطبقي تحليل نظري**، الإسكندرية، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، 2004، ص 38.

المادية والثقافية وحتى الترويحية، هده الأخيرة التي لم تسلم من تدخل التكنولوجيا فظهرت أشكال جديدة في المجال الترفيهي، حيث أكد الآباء والأمهات في الجزائر العاصمة، أن هناك تغير ملحوظ في ثقافة الترفيه للأسرة الجزائرية حلت محل الثقافة السابقة حول قيمة الترفيه، فبعدما كان الفرد يرفه عن نفسه بطرق تقليدية اكتسبها من ثقافة المجتمع المحلية انتقلت من الأجداد إلى الأبناء وتوارثتها الأجيال، نشهد اليوم بعدا عنها واستبدالها بثقافة حديثة ونؤكد دلك استعمال أفراد الأسرة الجزائرية للوسائل الالكترونية الحديثة، وتتبع كل جديد عن طريق الإنترنت ووسائل الاتصال الحديثة.

بالنسبة للمقاربة الثانية التي اعتمدناها هي رأس المال الثقافي **لبورديو** التي يعتمد فيها على العلاقة بين الأصل الاجتماعي والتوجه الثقافي وتأثيره التربوي التعليمي على الطفل، وأكد على البيئة الأسرية أو بما أسماه الانتماء الاجتماعي للطفل الذي يعيد إنتاج نفس المستوى الثقافي. ويعبر مفهوم رأس المال الثقافي عن مجموعة من الرموز والمهارات والقدرات الثقافية واللغوية والمعاني التي تمثل الثقافة السائدة، والتي اختيرت لكونها جديرة بإعادة إنتاجها واستمرارها ونقلها للأجيال من خلال العملية التربوية، ويركز هدا المفهوم على أشكال المعرفة الثقافية والاستعدادات التي تعبر عن رموز داخلية مستدمجة تعمل على إعداد الفرد للتفاعل بإيجابية مع مواقف التنافس وتفسير العلاقات والأحداث الثقافية. ويقرر **بورديو** أن رأس المال الثقافي يتشكل من خلال الإلمام والاعتياد على الثقافة السائدة في المجتمع وخاصة القدرة على فهم واستخدام لغة راقية، ويؤكد أن امتلاك رأس مال ثقافي يختلف باختلاف الطبقات (...)[1]

[1] أفراح جاسم محمد، سعد محمد علي حميد، **الهابيتوس وأشكال راس المال في فكر بيير بورديو**، مجلة الأستاذ، العدد 210، المجلد الثاني، 2014، ص ص 429 430.

وينتقل رأس المال الثقافي إلى الأفراد بطريقتين فالطريقة الأولى تتم من خلال الأسرة، فعن طريقها يكتسب أنماط التفكير والاستعدادات ونظم المعنى، ويكتسب قيما محددة للسلوك. ويسمى برأس المال الثقافي الموروث عن طريق وضع العائلة وعلاقاتها بالمجالات الثقافية المختلفة (...) ويتشكل رأس المال الثقافي الموروث من خلال منح العائلات لأبنائها مجموعة من أنماط الحياة المتميزة وشبكة من العلاقات الاجتماعية القوية والتي تصبح شكلا من التميز تستفيد منه الأجيال التالية. أما الثانية فهي عن طريق التعليم، والدي يعتبره بورديو العائق الثقافي الأكبر لأنه مسؤول عن إعادة إنتاج الأوضاع الاجتماعية القائمة (...)[1] نركز على الطريقة الأولى لأنها تمثل موضوع الدراسة، فالأسرة هي المسؤولة عن نقل التراث الثقافي للطفل، حتى فيما يخص الترفيه الذي يعبر عن رأس المال الثقافي للأسرة، فنوع الترفيه، أشكاله وأنواعه من مسؤولية الأسرة أولا قبل انتقال الطفل إلى مؤسسات المجتمع الأخرى، لكن تدخل التكنولوجيا أثر على الثقافة الترفيهية الأسرية والذي نلتمسه من خلال ظهور أنواع حديثة من الترفيه. كما يمكن طرح إشكالية المركبات الترفيهية الجوارية أو فضاءات التسلية داخل المدن الحضرية، وصعوبة حصول الأسرة والطفل على فرص متساوية في الولوج إلى هده الفضاءات.

فحسب Jean Viard، الذي شبه المجتمع بالأرخبيل، الذي يحتوي على طبقات، فهناك طبقة تستمتع بكل فضاءات التسلية والترفيه، وأخرى تستطيع تنظيم عطلة استجمام خلال السنة، كما توجد ثالثة لا تملك الميزانية الكافية لذلك ولا حتى الثقافة التي تمتلكها تهتم بالترفيه أساسا(...)[2].

[1] أفراح جاسم محمد، سعد محمد علي حميد، **مرجع سابق**، ص ص 429 430.

[2]Jean Pierre Pequignot, **Temps de famille, temps des enfants : des espaces de loisirs, conférence de la famille**, Toulouse, 2007, p12.

خاتمة:

خلال هذا الفصل تطرقنا إلى الأسباب التي دفعتنا لاختيار موضوع الدراسة، وتحديد الأهداف المرجوة منه. بالإضافة إلى تحديد الإشكالية التي تعتبر الإطار الخاص بالبحث، والتي فيها يتم تحديد الفرضيات، التي تعتبر بمثابة إجابات مؤقتة عن التساؤلات، لنصل إلى تحديد المفاهيم. لننتقل بعدها إلى المنهج المتبع وتقنيات البحث المستخدمة في الجانب الميداني من الدراسة. قدمنا بعدها بإيجاز ملخص عن بعض الدراسات السابقة التي تتشارك مع موضوع البحث. ثم ختمنا هذا الفصل بالمقاربة السوسيولوجية وهي النظريات الاجتماعية التي اعتمدنا عليها في دراستنا. وفي الأخير خاتمة الفصل التمهيدي.

الفصل الثاني

الأسرة البيئة الترفيهية الأولى للطفل

تمهيد:

الأسرة هي البيئة الاجتماعية الأولى التي تستقبل الطفل، ويتأثر نموه النفسي والاجتماعي بما يتلقاه من رعاية واهتمام، وهي التي تتولى عملية التنشئة الاجتماعية، مما يشير إلى دورها في تشكيل الطفل على المستوى النفسي والاجتماعي في مراحل نموه المبكرة، حيث تتميز هذه المراحل بقابلية واستعداد الطفل للتربية. فالطفل يقلد أفراد أسرته في كل ما يقومون به، من هنا نركز على أهمية التنشئة الترفيهية للطفل داخل البيئة الأسرية، والتي يضطلع بمهمتها الوالدان في المقام الأول. وقد شدد الباحثون في حقل علم الاجتماع العائلي من خلال الدراسات الحديثة على عوامل التلاحم الأسري وعلاقته بتطور الترفيه، غير أن الأسرة في عصرنا تجد بعض الصعوبات في التلاؤم مع الأوضاع الاجتماعية في ظل التغير السريع والمفاجئ.

وقد مرت الأسرة الجزائرية بتحولات عميقة عبر فترات زمنية مختلفة، والأسرة الجزائرية المعاصرة لاتزال رهينة للتغيرات العالمية السريعة، فالانفتاح على الاقتصاد العالمي وتطور تكنولوجيات الاعلام والاتصال أثر بصفة مباشرة على الأسرة، في تركيبتها البنيوية وفي مجموع وظائفها، فقد تحولت تدريجيا من النمط التقليدي إلى النمط الجديد، فمن الأسرة الممتدة إلى الأسرة الزواجية، وعلى المستوى الوظيفي تقاسمت الأسرة وظائفها مع مجموعة من مؤسسات المجتمع، لكنها تبقى المكان الدي يصنع هوية الفرد، ودوره في المجتمع، وهذا ما سنتطرق إليه من خلال هذا الفصل:

المبحث الأول: الأسرة وظائفها وخصائصها

1-مفهوم الأسرة:

يدل لفظ الأسرة على الزواج والإنجاب، ونعني به مجموعة من الكائنات والأدوار المكتسبة عن طريق الزواج والولادة على أساس أن الزواج شرط أساسي لوجود الأسرة التي تعتبر بدورها نتاجا للتفاعل الزواجي. وتعرف الأسرة أيضا بأنها مجموعة تتكون من شخصين أو أكثر يرتبطون مع بعضهم البعض بواسطة الدم أو الزواج أو التبني ويعيشون حياة مشتركة.[1]

وقد واجه علماء الاجتماع صعوبة بالغة في معالجة الاسرة نظرا لأنها تخلط بين سمات بيولوجية عامة لدى البشر، وسمات أخرى عديدة: فنجد مثلا **ماكيفر** يكتب عن الأسرة قائلا:" إن الأسرة جماعة تعرف على أساس العلاقات الجنسية المستمرة على نحو يسمح بإنجاب الأطفال ورعايتهم"[2]

في التعريفين السابقين يتفق الباحثان على أن الأسرة هي نتاج رابطة الزواج أو الدم بين مجموعة من الأشخاص، فقد أشارت الباحثة في التعريف الأول الى الأدوار الاجتماعية التي تخص كل فرد من أفراد الأسرة في إطار ثقافة خاصة بهم، أما التعريف الثاني لماكيفر اعتمد فيه هذا الأخير على الأهمية الاجتماعية لأحدى الوظائف الأساسية للأسرة ألا وهي الوظيفة البيولوجية تتمثل في الإنجاب، وتعتبر من أهم الوظائف التي تقوم بها الأسرة وتضمن بها استمرارية المجتمع لكن للأسرة وظائف أخرى لا يمكن إهمالها.

ويعرف **بيرجس ولوك** الأسرة في كتابهما "الأسرة" بأنها: "جماعة من الأشخاص يرتبطون بروابط الزواج والدم أو التبني ويعيشون معيشة واحدة،

---

[1] حنان عبد الحميد العناني، **الطفل والأسرة والمجتمع**، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع، ط1، 2000، ص 53.

[2] .عبد المجيد سيد منصور، زكريا أحمد الشربيني، **الأسرة على مشارف القرن 21**، القاهرة، دار الفكر العربي، ، ط1، 2000، ص 18.

ويتفاعلون كل مع الآخر في حدود أدوار الزوج والزوجة، الأم والأب، الأخ والأخت، ويشكلون ثقافة مشتركة"[1]

غير أن التعريف الذي يقدمه **بيرجس ولوك** قد وجهت اليه انتقادات أهمها أنها أغفلا الاختلافات الجوهرية التي تظهر حول طبيعة بناء الأسرة واهتماماتها.

ومن المفاهيم التي أوضحت معنى الأسرة بشكل شمولي ما ذكره **أوجست كونت**، حيث أوضح أن الأسرة هي الخلية الأولى في جسم المجتمع وأنها النقطة الأولى التي يبدأ منها التطور وأنها الوسط الطبيعي الاجتماعي الذي ترعرع فيه الفرد، وهي تعتبر نظام أساسي وعام يعتمد على وجودها بقاء المجتمع، فهي تمده بالأعضاء الجدد، وتقوم بتنشئتهم وإعدادهم للقيام بأدوارهم في النظم الأخرى للمجتمع، وإقامة أسر جديدة خاصة بهم، والأسرة أكثر الجماعات أهمية، وهي الجماعة الأولى التي تستقبل الطفل وتحافظ عليه خلال سنواته الأولى لتكوين شخصيته.[2]

ومن المفاهيم المقاربة للأسرة مصطلح **العائلة** والذي نتخذه مرادفا لها، تعريف **مصطفى بوتفنوشت** بأنها: «منتوج اجتماعي يعكس صورة المجتمع الذي توجد فيه والذي تتطور من خلاله»[3]

وفقا للمفاهيم السابقة، نخلص الى أنه من الصعب على الباحث الاجتماعي وضع تعريف يتفق عليه الجميع، فكل باحث يركز على الجوانب التي يرى أنها أهم من غيرها في تكوين الأسرة سواء في الجانب الوظيفي، أو البنائي. وعلى ضوء ما سبق يمكننا القول إن الأسرة هي مؤسسة اجتماعية أساسية ولها نظام اجتماعي يعتمد في وجوده على عناصر بيولوجية ضرورية، وتتدخل الثقافة في توجيه وتعديل هذه العناصر بما يناسب طبيعة المجتمع

---

[1] عبد القادر القصير، **الأسرة المتغيرة في مجتمع المدينة العربية**، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، ط1، بيروت، 1999، ص ص 35 36.

[2] سهير أحمد سعيد معوض، **علم الاجتماع الأسري**، حقيبة تدريبية أكاديمية، مركز التنمية الأسرية، السعودية، جامعة الملك فيصل، 2009، ص 23.

[3] Mostefa BOUTEFNOUCHET , **la famille algérienne–évolution et caractéristiques récentes**, SNED, Alger, 2ed, 1982, p40.

والتحولات التي يسببها التغير الاجتماعي. والأسرة هي مؤسسة التنشئة الاجتماعية الأولى التي تلبي للفرد احتياجاته النفسية، والمادية، والثقافية، وهي التي تنقل إليه تراث المجتمع من لغة ودين وقيم وعادات وتقاليد، فهي التي تقوم بتنشئة الفرد اجتماعيا.

2-أنماط الأسرة:

تختلف أنماط الأسرة باختلاف الفترة الزمنية التي توجد فيها، كما أنها تختلف وفقا للبيئة الثقافية، فالأسرة تختلف من مجتمع لآخر حتى داخل المجتمع الواحد فهي تختلف تبعا للطبقات الاجتماعية. وقد قسمت أنماط الأسرة إلى ثلاثة:

-**الأسرة النووية:** وهي عبارة عن جماعة تتكون من الزوجين وأبنائهما غير المتزوجين، ومن السمات الأساسية للأسرة النووية أنها جماعة مؤقتة حيث ينتهي وجودها بوفاة أحد الوالدين.

وتعرف الاسرة النواة بأنها جماعة صغيرة تتكون من زوج وزوجة وأبناء غير بالغين، وتقوم كوحدة مستقلة عن باقي المجتمع المحلي، ويعتبر هذا الشكل الخاص من أشكال الاسرة من أهم خصائص المجتمع الصناعي المعاصر، لأنه يعبر عن الفردية التي تنعكس في حقوق الملكية والأفكار والقوانين الاجتماعية العامة حول السعادة والإشباع الفردي. كما يعبر أيضا عن عمليات التنقل الاجتماعي والجغرافي في هذا المجتمع.[1]

-**الأسرة الممتدة:** وهي عبارة عن أجيال يعيشون في منزل واحد، وقد وجدت هذه الأسرة في أوروبا الإقطاعية وفي جماعات المزارعين والمهاجرين للولايات المتحدة الأمريكية، وفي اليابان. وتتكون الأسرة الممتدة من الرجل وامرأته أو (نسائه) مع أسر أبنائه في بيت واحد كما يحصل عند كثير من المجتمعات الإفريقية والعربية. وتعتمد الأسرة الممتدة أو المشتركة على العلاقات بين الرجال أكثر من اعتمادها على العلاقات والروابط الزوجية بين الشريكين.

[1] عبد المجيد سيد منصور، زكريا أحمد الشربيني، مرجع سابق، ص 20.

وفي هذا الصدد يميز ميردوك Murdock بين شكلين أساسيين من الأسرة المركبة: الاسرة الممتدة التي تتكون من أسرتين صغيرتين أو أكثر يرتبكان فيما بينهما من خلال امتداد علاقة الابن المتزوج بوالديه ومثال ذلك ارتباط الأسرة النواة التي كونها الابن المتزوج بأسرة والديه (أسرة التوجيه).[1]

-**الأسرة الزواجية:** وهي التي تشيع في المجتمعات الغربية الصناعية كما بين جود وتعتبر هذه الأسرة أقل اعتمادا على الجماعات القرابية من الأنماط الأسرية الأخرى.[2]

أحد نماذج التنظيم الاسري الذي تكون العلاقات الأساسية فيه قائمة على محور العلاقة بين الزوج والزوجة أكثر من قيامها على العلاقات الدموية، وتقوم بالأدوار الهامة في هذا النموذج الزوج والزوجة وأبناؤهما غير المتزوجين وإذا ضمت الأسرة أقارب آخرين فإن دورهم يكون سطحيا وثانويا ولا تشكل الأسرة في هذه الحالة أو تتحول إلى أسرة ممتدة.[3]

ذكرنا أنماط الأسرة المتعارف عليها سابقا، لكن علماء الاجتماع والباحثين في الميدان وضعوا عدة تصنيفات لأشكال الاسرة من بينها الثابتة وغير الثابتة، والأسرة الاستبدادية والديمقراطية والأسرة الكبيرة الممتدة والصغيرة المحدودة، والأسرة كنظام اجتماعي وكمشاركة وزمالة، إلى غير ذلك من التصنيفات التي ظهرت بعد التغير الاجتماعي الحاصل في المجتمعات الصناعية خاصة.

3-وظائف الأسرة:

أحدث التغير الاجتماعي تأثيرا واضحا في وظائف الأسرة، فشاركتها مختلف مؤسسات المجتمع في ذلك وأضحت ضرورة ملحة، فالأسرة لم تعد قادرة القيام بوظائفها لوحدها خصوصا بعد إفرازات التحولات الاجتماعية والتي ارتبطت ارتباطا وثيقا بالتطور التكنولوجي، هذا الأخير الذي أضحى

[1] عبد المجيد سيد منصور، زكريا أحمد الشربيني، مرجع سابق، ص 20.

[2] حنان عبد الحميد العناني، مرجع سابق، ص 54.

[3] مهدي محمد القصاص، **علم الاجتماع العائلي**، جامعة المنصورة، 2008، ص 27.

شريكا للأسرة، فلا يكاد يخلو بيت من البيوت من مختلف وسائل التكنولوجيا الحديثة. وللأسرة وظائف عديدة من أهمها ما يلي:

-**الوظيفة البيولوجية:** وهي الوظيفة التي لازالت تحتكرها الأسرة دون أي مؤسسة أو نظام آخر فهي وظيفة الإنجاب. فالنسبة الغالبة من المواليد يولدون داخل أسر، ولا تزيد نسبة المواليد خارج نطاق الاسرة عن 6% في المتوسط في المجتمعات الغربية لكنها تقل عن ذلك كثيرا في المجتمعات التقليدية.[1]

وتتمثل وظيفة الأسرة البيولوجية في الإنجاب، فهي تعمل على استمرار المجتمع عن طريق مده بأفراد جدد بصورة يقرها المجتمع لكي يحلوا محل آبائهم (...)، والذي يدفع الفرد إلى الإنجاب هي تلك الفطرة التي فطرنا الله عليها، وهي أن يكون لكل منا مولود على صورته، أو ما يصطلح عليه باستمرارية الذات(...)[2]

-**إشباع الحاجات الأساسية للفرد:** تقوم الأسرة بوظيفة هامة لأعضائها وهي إشباع الحاجات الأساسية الضرورية، إما لاستقرار الحياة نفسها وهي الحاجات الفيزيولوجية مثل الحاجة الى الغذاء، والملبس، والمسكن، والرعاية الصحية، أو للحياة بأسلوب أفضل وهي الحاجات النفسية والمعنوية مثل الحاجة إلى شعور الفرد بالأمان وأنه شخص مقبول من الآخرين، كما أنه في حاجة إلى الشعور بالانتماء إلى جماعة تمنحه الثقة والتجاوب.[3]والأسرة كجماعة أولية هي التي تشبع كل تلك الحاجات، بمعنى أن الإنسان من

[1] مهدي محمد القصاص، **مرجع سابق**، ص 151.

[2] محمد عبد الرزاق وآخرون، **مرجع سابق**، ص180.

[3] الهام فريح بن سعيد العويضي، **أثر استخدام الإنترنت على العلاقات الأسرية بين أفراد الأسرة**، رسالة ماجستير، كلية التربية للإقتصاد المنزلي والتربية الفنية، جدة، 2004، ص43

أجل إشباع حاجته إلى التقدير في حاجة إلى أن يحب وأن يحب، والأسرة هي خير من يوفر ذلك(...)[1]

-**الوظيفة الاقتصادية:** كانت الأسرة تستهلك ما تنتجه في ظل النمط الاقتصادي التقليدي المعاشي، وحتى بعد التغير الذي طال الأسرة في كافة المجالات، فلا تزال الأسرة تشارك عن طريق أفرادها في عمليات الإنتاج الكلي للمجتمع، حيث أصبح الأبناء والزوجات يشاركون في العمل وزيادة دخل الأسرة، كما أصبح للأسرة دور بارز في اتخاذ القرارات الاقتصادية المتعلقة بالشراء وفي توزيع ميزانية الأسرة.[2]

وتحولت الوظيفة الاقتصادية من وظيفة إنتاج إلى وظيفة استهلاك، حتى أن المنتجات الخام في البيئات الريفية لم يعد تحويلها في المنزل إلى سلع صالحة للاستعمال، فقد أصبحت الصناعة تتولى هذه المهمة بشكل مطرد.[3]

-**التنشئة الاجتماعية:** تعرف التنشئة الاجتماعية بأنها العملية التي يكتسب فيها الفرد بصورة اختيارية المهارات والمعارف والاتجاهات والحوافز الموجودة في الجماعة التي هو عضو فيها. وعلى هذا فإنها تشمل تلك العمليات التي يتعلم فيها الفرد كيف يفهم البناء الاجتماعي ويتكيف معه بشتى الصور. ويؤكد بعض علماء الاجتماع على أن التنشئة الاجتماعية هي العملية التي يحول بها المجتمع الطفل من كائن عضوي إلى كائن اجتماعي يأخذ مكانه في الحياة الاجتماعية.[4] و الأسرة هي البيئة التربوية الأولى التي يبدأ فيها الطفل تكوين ذاته والتعرف على نفسه عن طريق التفاعل مع أعضائها الذين ينقلون إليه ثقافة المجتمع، وبالرغم من انتقال

[1] محمد عبد الرزاق وآخرون، مرجع سابق، ص 182

[2] الهام فريج بن سعيد العويضي، مرجع سابق، ص 43

[3] مهدي محمد القصاص، مرجع سابق، ص 150.

[4] سهير أحمد سعيد معوض، مرجع سابق، ص 35.

جزء من وظيفة التربية والتعليم إلى مؤسسات نظامية في المجتمع تخضع لتخطيط وتنفيذ برامج موحدة مثل المدرسة، إلا أنه مازال للأسرة تأثيرات على التعليم والتنشئة الاجتماعية، والتي يبدو تأثيرها في السنوات الخمس الأولى من حياة الطفل على وجه الخصوص ففي هذه السن يتم تطبيع الطفل اجتماعيا وتعويده على النظم الاجتماعية وذلك بتنشئته وفقا للمعايير الاجتماعية التي تساعده في التكيف مع المجتمع.عن طريق التنشئة الاجتماعية يتم نقل التراث للأجيال، ورغم وجود مؤسسات تعاون الأسرة إلا أنها تظل هي المجال الذي يتعلم فيه الطفل الأساليب العامة للحياة والعرف والأنماط السلوكية السائدة في المجتمع، وكلما كانت الأسرة متعلمة، كلما ساعدتها خبرتها ووعيها وعلمها على تحقيق هذه الوظيفة بشكل متكامل حيث تنتقي من التراث وتنقله، وتحذف التراث البالي الضار.[1]

ويحدد **في روشيه** للتنشئة الاجتماعية ثلاث مظاهر أساسية:

-اكتساب الثقافة: فالتنشئة الاجتماعية هي قبل كل شيء صيرورة اكتساب لنماذج وقيم وطرق تفكير وفعل. أو بمعنى آخر هو اكتساب ثقافة اجتماعية موجودة في محيط اجتماعي معين. تتم صيرورة التنشئة مدى الحياة، وهي متقطعة وليست مستمرة تتخللها فترات حرجة كالدخول إلى عالم الشغل، وتغيير المهنة والبطالة والتقاعد...الخ.

إن التنشئة الاجتماعية هي سيرورة لعالم تفاعلي يفترض فيه وجود تفاوض دائم بين فاعل التنشئة والمنفعل لها، يؤدي إلى اتفاق بين حاجات ورغبات الفرد من جهة، وقيم مختلف الجماعات التي يتفاعل معها من جهة ثانية.[2]

-دمج الثقافة في الشخصية: ليست التنشئة الاجتماعية مجرد نقل للقيم والمعايير والقواعد بل هي، في الأساس تكوين تصور عن العالم بواسطة تكوين "قانون رمزي" منسجم يشكل نسق مرجعي ومقيم للواقع. كما أن هذا النسق المرجعي يملي السلوك ويفترض هذا اكتساب واستعمال اللغة التي

[1] الهام فريج بن سعيد العويضي، مرجع سابق، ص 44.

[2] https://www.cairn.info/revue-idees-economiques-et-sociales-2009-4-page-53 اطلع عليه بتاريخ 2021/02/11

هي بنية للعلامات والرموز التي تترجم التصورات العقلية للفرد، هذا التصور للعالم ليس مفروض من طرف المنشئين (الأولياء، الأسرة، المدرسة، المؤسسة، النقابة، الجمعية...الخ) وإنما كل فرد يكونه بنفسه تدريجيا مستعينا بعناصر لها تصورات موجودة سلفا ويقدمها له المنشئون لكنه يعيد تفسيرها ويصيرها في كل جديد وفريد، ونفس الشيء نجده مع أنساق التصورات الآلية التي تسمح للفرد بالاستجابة بكيفية مقبولة في عدد معين من الوضعيات المعتادة. فكل فرد يطبعها بطابعه الشخصي حسب تجاربه وطموحاته وبفضل صيرورة الدمج تصبح العناصر الثقافية للوسط جزء لا يتجزأ من بنية شخصيته، فيحس الفرد أنه مصدر الامتثال لتوقعات الوسط الاجتماعي وليس مجرد منفعل لثقل الضبط الاجتماعي أو الإلزام الذي يمارسه هذا الوسط.

-التكيف مع المحيط الاجتماعي: التكيف هو النتيجة الأساسية للتنشئة الاجتماعية. فهي ليست مجرد صيرورة علاقة تفاعلية وإنما هي أيضا صيرورة انتماء فالفرد عن طريقها يعلن انتماءه لجماعات أي يتعلم التفكير مثل الآخرين واكتساب نفس المعارف وقانون رمزي ولغة مشتركة، وتقاسم قيم وطموحات وأهداف ونشاطات. فنجاح التنشئة الاجتماعية يؤدي إلى الامتثالية في كيفيات الفعل والتفكير والإحساس بالقدر الذي يجعل الفرد قادرا على الاندماج والبقاء في وسط معين، وهذا يعني أن يكون قادرا على التكيف السوي مع التغيرات التي تحدث لهذا الوسط. ويرتبط هذا التكيف بعوامل تخص الفرد.[1]

[1] مزوز بركو، **التنشئة الاجتماعية في الأسرة الجزائرية**، مجلة العلوم النفسية العربية، العدد 21-22 شتاء وربيع، 2009، ص 44.

-**الوظيفة الدينية:** مازالت الأسرة محتفظة بجزء كبير من الوظيفة الدينية والأخلاقية التي تقوم بها اتجاه أفرادها، حيث أن الأسرة هي البيئة الأساسية التي يتم فيها غرس المعتقدات الدينية والطقوس والشعائر المختلفة والمبادئ الأخلاقية لدى أفرادها.[1]

بالنسبة للأسرة المسلمة التربية الإسلامية هي تربية تشمل جوانب النفس الإنسانية المكونة من النفس والقلب والعقل والروح، وتوازن بين هذه المكونات، وهذا التوازن هو سمة الإنسان الصالح الذي يفي بشروط الخلافة عن الله في الارض.[2]

-**الوظيفة الترفيهية:** الأسرة هي التي تعنى بتنظيم الناحية الترفيهية والمعنوية في محيط الأسرة مثل الذهاب إلى الحدائق والمتنزهات العامة والسياحة، حيث أصبحت هذه الأمور من أهم مقومات حياة الأسرة الحديثة وتستأثر بنصيب يذكر من ميزانيتها.[3]

وقد كانت الوظيفة الترفيهية محصورة في الأسرة أو بين عدة أسر وليس في مراكز خارجية مثل المدرسة أو المجتمع المحلي أو الوسائل الترفيهية المختلفة. وأكد لنا "وليام أجبرن": "أن هذه الوظائف التي كانت تقوم بها الأسرة تم افتقادها في مؤسسة الأسرة الحديثة".

غير أن الأسرة القديمة ذات الشكل الواسع أو الممتد حافظت على هذه الوظائف الأساسية في ظل نمط تقليدي معاشي يعتمد على الحرف وعلى الزراعة ويتواجد في المجال الريفي أكثر، إلا أن التطور الاقتصادي الكبير الناتج عن التصنيع والتطور التكنولوجي إضافة إلى عملية التحضر الواسعة التي تعرفها المجتمعات الحديثة غيرت من نظام الأسرة التي لم تعد تقوم بالوظائف التي كانت تقوم بها الأسرة التقليدية التي انتقلت لمؤسسات اجتماعية أخرى كالوظيفة التعليمية التي أوكلت للمدارس والجمعيات

[1] الهام فريج بن سعيد العويضي، مرجع سابق، ص 44

[2] عبد المجيد سيد منصور، زكريا أحمد الشربيني، مرجع سابق، ص 67.

[3] الهام فريج بن سعيد العويضي، مرجع سابق، ص40

ومؤسسات التكوين والتعليم...الخ، كما أن محتوى الوظيفة التعليمية لم يعد يحمل نفس الدلالة القديمة وأيضا الوظيفة الدينية والوظيفة الترفيهية.[1]

والتغير الذي نتج عن تفاعل العوامل الاقتصادية والثقافية وإفرازات التطور العلمي التكنولوجي والانفتاح عل العالم أثر على وظائف الأسرة، يمكن القول إنه افتك منها بعض الوظائف فقد انتقلت الوظيفة الاقتصادية من الاسرة إلى المجتمع الأكبر. أما الوظيفة الترفيهية، التي نركز عليها كونها موضوع الدراسة، فقد تقلص الدور الترويحي والثقافي بقيام الدولة بإنشاء مراكز للترفيه والتسلية، وبرز بما يسمى بصناعة الترفيه، وظهرت مؤسسات خاصة تعنى بالترفيه وأشكاله وتنوعت الوسائل الترفيهية حتى لم تعد الأسرة قادرة على مواكبة التغير الحاصل في المجال الترفيهي خاصة من الجانب المادي، فالأسر المحدودة الدخل تجد صعوبة كبيرة في الحصول على مختلف الوسائل الترفيهية بسبب عدة عوامل، نخص بالذكر العامل الاقتصادي.

4-التغير الاجتماعي والأسرة:

تشير عملية التغير الى الاختلافات التي تحدث في أي شيء والتي يمكن ملاحظتها خلال فترة من الزمن. أما التغير الاجتماعي فهو كل تحول يقع في مجتمع من المجتمعات خلال فترة زمنية محددة، ويصيب الأفراد والنظم والظواهر والتنظيمات، كما يشتمل أيضا على التغير في السلوك والأفكار والمعتقدات، ويحدث التغير الاجتماعي نتيجة تفاعل عنقود من المتغيرات وليس نتيجة متغير واحد، ويتخذ التغير الاجتماعي أشكالا متعددة منها: التطور الاجتماعي، والتقدم الاجتماعي، والحراك الاجتماعي، والحركة الاجتماعية. ويرى علماء الاجتماع أن التغير الاجتماعي يشير إلى أوضاع جديدة تطرأ على البناء الاجتماعي نتيجة لتشريع، أو قاعدة جديدة لضبط السلوك أو كنتاج لتفسير، إما في بناء فرعي معين أو جانب من جوانب

[1] بودودة سعيدة، **مرجع سابق**، ص 260.

الوجـود الاجتمـاعي أو البيئـة الطبيعيـة أو الاجتماعيـة، فـالتغير معنـاه التغيـر في طريقة عمل الأفراد، وفي تربية الأسرة لأطفالها، وفي ضبط الفرد لذاته.

عوامـل تغيـر الأسـرة: إن تغيـر الأسـرة يـرتبط بـالتغير الاجتمـاعي العـام، ولا تختلـف المجتمعـات فـي هـذه القضـية إلا مـن حيـث الدرجـة فقـط، وهـذا التغير يفسر بعوامل مترابطة ومتساندة كثيرة يذكر منها:

-**العامـل السـكاني:** يقصـد بـه الارتبـاط بـين عـدد السـكان ومسـتوى المعيشـة ممـا يولـد انعكاسـات علـى النـواحي الاجتماعيـة والاقتصـادية والسياسـية، والارتبـاط بـين حجـم السـكان والعمالـة والبطالـة ومسـتوى الأجـور والمعيشـة، واسـتعمال الآلات بمـا يـؤثر فـي الأفـراد وفـي التركيبـة الاجتماعيـة للمجتمعـات البشـرية. وأن أهميـة العامـل الـديمغرافي تـأتي نتيجـة للحركـة السـكانية زيـادة أو نقصـانا(...)[1] ويـؤثر العامـل السـكاني علـى الاسـرة والعديـد مـن وظائفهـا ويحدث هذا نتيجة التغير الحاصل في البناء الاجتماعي.

-**العامـل الاقتصـادي:** ويقصـد بالعامـل الاقتصـادي، شـكل الإنتـاج والتوزيـع والاسـتهلاك ونظـام الملكيـة السـائدة فـي المجتمـع والتصـنيع، وتلعـب تلـك العوامـل دورا هامـا فـي إحـداث ظـاهرة التغييـر الاجتمـاعي. فمـثلا عنـدما يتغيـر نظـام الملكيـة فـي مجتمـع مـن المجتمعـات، فعنـد ذلـك يصـاحبه تـأثيرات عميقـة وواضـحة فـي الأنسـاق الاجتماعيـة الأخـرى داخـل البنـاء الاجتمـاعي. ويحـدث التصـنيع فـي الواقـع تغييـرا هـائلا، لـيس فقـط فـي الثـروة والـدخل القـومي، وإنمـا أيضـا فـي عقليـة الإنسـان مـن حيـث قيمـة الوقـت والثقـة بـالنفس.[2] وهـو جميـع النـواحي الماديـة التـي تحـيط بـالمجتمع، والبنـاء الاجتمـاعي مسـؤول عـن التطـورات والأحـداث التاريخيـة وعـن توجيـه عمليـات التغيـر الاجتمـاعي فـي المجتمـع.[3] ويعتبـر النظـام الأسـري أشـد الـنظم تـأثرا بالنظـام الاقتصـادي، وذلـك لشـدة ارتبـاط الواحـد بـالآخر نتيجـة وجـود علاقـات قويـة متبادلـة بينهمـا،

[1] سلمان عبد علي، **الانثروبولوجيا الاجتماعية**، مطابع جامعة الموصل، 1985، ص 123.

[2] دلال ملحس استستية، **التغير الاجتماعي والثقافي**، عمان، دار وائل للنشر والتوزيع، ط2، 2004، ص 54.

[3] محمد سعيد فرح، **ما علم الاجتماع**، الاسكندرية، منشاة المعارف، 1987، ص 264.

فالأسرة تمد الميدان الاقتصادي بالأيد العاملة، والأسرة هي المستهلك الأول لما يظهر في الميدان الاقتصادي من سلع وخدمات، والنظام الاقتصادي الذي فتح أبواب العمل أمام المرأة منذ بدء الثورة الصناعية، وقد بدأ في القرن العشرين يوفر لها في منزلها ما ييسر عليها تحمل أعباء المنزل من جهة، ويشجعها للخروج للعمل من جهة أخرى. وتعد ظاهرة خروج المرأة وخاصة الأم للعمل من أبرز الظواهر الاجتماعية في العصر الحديث.

-**العامل الأيديولوجي:** إن تعدد المذاهب الفكرية في المجتمع يؤثر في أساليب حياة أفراده وفي عملية التغير الاجتماعي فيه، فالأفكار الدينية والرأسمالية والاشتراكية تؤثر في نشاط الافراد والجماعات وتشكل نمطا معينا من التفاعلات والعلاقات. وتمارس السلطة في كل مجتمع إنساني فرض إيديولوجيا من خلال وسائل الإعلام المسخرة من أجل إحداث التغيرات في البيئة الاجتماعية وفي علاقاتها الاجتماعية.[1]إن دور الأيديولوجيا في تغيير الأسرة يظهر بوضوح في ارتفاع مستوى رعاية الأطفال في المجتمعات الحديثة حين أصبحوا يحصلون على رعاية فائقة، وخدمات كثيرة لم يتيسر لهم الحصول عليها من قبل.

-**العامل الثقافي:** إن أساس أي تغير أو تطور اجتماعي يعود إلى العامل الثقافي وهذا ما يراه أنصار هذا العامل، فكلما حدث تغير ثقافي في داخل المجتمع سواء كان هذا التغيير ماديا أم معنويا أدى إلى إحداث تغيرات اجتماعية، في العادات والتقاليد والأعراف أو تتعدل أو تختفي هذه المفاهيم كليا. وأن التغيرات التي تحدث في الجانب المادي هي أسرع من الجانب المعنوي وخلال ذلك يحصل التخلف الثقافي كما أطلق عليه وليم أجبرن، وليس بالضرورة أن يكون التغير الثقافي نتيجة لعوامل داخلية وإنما يحدث نتيجة لاستعارة سمة ثقافية أو مركب ثقافي من مجتمع آخر عن طريق الاتصال أو الهجرة أو وسائل الاتصال الاخرى مما يؤدي إلى حدوث تغير اجتماعي.[2]

---

[1] محسن عبد الحميد، **منهج التغير الاجتماعي في الإسلام**، بغداد، مطبعة النعمان، 1986، ص 13.

[2] محمد سعيد فرح، **مرجع سابق**، ص 265.

-**العامل التكنولوجي:** للتقدم التكنولوجي أثر كبير على المجتمعات، وكان للاختراعات الحديثة أثرها في إحداث تغيير كبير في المجتمعات الإنسانية، فالسيارة والمذياع احدثتا من التغيرات الاجتماعية البارزة ما لا يخفى على أحد ويخشى العلماء الاجتماعيون من ردة فعل العوامل التكنولوجية على إحداث تغييرات تهدد المجتمعات بمشكلات اجتماعية خطيرة كالجريمة والتشرد واهتزازات القيم والأخلاق، ولا شك أن هذا صحيح إذا أهملت المجتمعات إحداث تغيرات اجتماعية مقصودة لمواجهة ما تسببه التغيرات التكنولوجية،(...) وقد أدت الاختراعات الحديثة إلى زيادة الاتصالات بين الشعوب وأدى ذلك إلى احتمال حدوث تغيرات اجتماعية بين المجتمعات بسبب هذه الاتصالات ونتيجة هذا التلاحم، وبذلك لم يعد من الممكن أن ينفصل مجتمع عن آخر، وبالتالي فإن أية تغيرات تحدث في أي مجتمع سيكون لها صدى وأثر في المجتمعات الأخرى.[1]

5-مظاهر التغير في الأسرة:

إن التغير في المجتمع المعاصر وفي العلوم والتكنولوجيا قد ادخل بعض التعديلات في بناء الأسرة وفي وظائفها ومن أبرز المظاهر في البناء الاجتماعي للأسرة:

-التحول التدريجي من الأسرة الممتدة إلى الأسرة النووية المكونة من الأب والأم والأبناء غير المتزوجين، وهذه الظاهرة موجودة بشكل أكبر في الحضر منها في الريف.

-الرغبة في توفير المسكن والملبس والطعام والتعليم للأبناء للمحافظة على مستوى اقتصادي واجتماعي مقبول، شهدت الأسرة تغيرا في القيم المتعلقة بالإنجاب مما أدى إلى تناقص تدريجي في حجم الأسرة وعدد الأطفال.

-لقد تحولت وظيفة الأسرة كوحدة اجتماعية من الإنتاج إلى الاستهلاك مع التقدم التكنولوجي. مما أدى بدوره إلى تغيرات في الوظائف الكلية للأسرة والى تعديلات في مكانة الأسرة في المجتمع بشكل عام. وينطبق ذلك على

[1] دلال ملحس استستية، **مرجع سابق**، ص ص 57 58.

وظائفها في مجال التربية والتعليم والتنشئة الاجتماعية إلى حد ما، حيث تشاركها المسؤولية في هذا المجال مؤسسات نظامية أنشأتها المجتمعات الحديثة.[1] كذلك بالنسبة للوظيفة الترفيهية التي أصبحت تشاركها وسائل الإعلام والاتصال كالتلفزيون والانترنت وحتى أنه قد أنشأت شركات خاصة تعنى بالألعاب بشتى أنواعها، نخص بالذكر ألعاب الفيديو والألعاب الالكترونية التي لقيت رواجا وإقبالا كبيرين من قبل الأسرة والطفل على حد سواء، فقد أصبحت جزء لا يتجزأ من الحياة الاجتماعية، حتى أنها أضحت عنوانا للتسلية والترفيه في عصر توجهه التكنولوجيا وتتحكم في كل نواحي الحياة الاجتماعية.

-ارتفاع المستوى التعليمي للمرأة وولوجها عالم الشغل ومشاركتها الرجل الجانب المادي، وتقسيم ميزانية الأسرة، والتخطيط أوجد أنماطا جديدة من العلاقات داخل الأسرة. فانتشار التعليم والمناداة بالمساواة بين الجنسين والحركات النسوية التي تنادي بتحرير المرأة أثر على الأدوار الاجتماعية داخل الأسرة، فلم يعد هناك فرق كبير بين مكانة المرأة والرجل، فتمكين المرأة خلق نوعا من المساواة في ميدان التعليم والشغل، حتى أن المرأة تمكنت من منافسة الرجل في شتى الميادين العلمية والعملية.

-ارتفاع سن الزواج عند الجنسين نتيجة التحاقهما بمختلف المراحل التعليمية، والتطور الاجتماعي والاقتصادي...

-كذلك من التغيرات الواضحة التي طرأت على تركيب الأسرة تغير في المراكز التي يشغلها كبار السن في الأسرة، فمن المعروف أن كبار السن يحتلون مراكز أساسية في المجتمعات التقليدية، وغالبا ما تكون لهم الرئاسة الأسرية والقيادة الاجتماعية وهذا راجع إلى أن تقدم العمر يعد المصدر الأساسي للخبرة والدراية والحنكة في تلك المجتمعات، إلى جانب ما يتضمنه السن من وقار واحترام. غير أن التغير الذي طال المجتمعات أثر على مركز المسنين داخل الأسرة، بعد انتشار التعليم وتغير نظام التقويم

[1] هدى محمود الناشف، **الأسرة وتربية الطفل**، عمان، دار الميسرة للنشر والتوزيع، ط1، 2011، ص 19.

الاجتماعي ليقوم على أساس الإنجاز، وما يحتل الشخص من مكانة مهنية وتعليمية.

6-خصائص الأسرة الحديثة:

المجتمع في حالة تغير دائم وديناميكية مستمرة، والأسرة الوحدة المكونة للمجتمع ليست بمنأى عن التغير، فلا يمكن دراسة الأسرة بفصلها عن السياق الاجتماعي، كما أنه من غير الممكن دراسة أي ظاهرة اجتماعية خارج سياقها الاجتماعي، فلا يمكن أن نتناول دراسة موضوع الترفيه في وقتنا الحالي داخل الأسرة قديما، فالتغير قد أحدث اختلافات كبيرة بين الأسرة في الماضي والحاضر. إن التغير السريع يتطلب منا أن نقوم بتحديث دراسة الظاهرة الاجتماعية وذلك بالإحاطة بسياقها الاجتماعي. إن للأسرة الحديثة خصائص تميزها وتتمثل فيما يلي:

-سيادة الاتجاهات الديمقراطية وتحقيق قدر من المساواة وتكافؤ الفرص بين الجنسين، فلم تعد قيادة الأسرة حكرا على الرجل، بل أصبحت تشاركية بما يضمن للزوجين حرية أكبر خاصة بالنسبة للمرأة.

-الأسرة الحديثة هي أسرة نووية صغيرة العدد، فهي تتكون من الزوج، الزوجة والأولاد، كما أنها تتميز بالاستقلالية السكنية والاقتصادية.

-تغير المركز الاجتماعي للمرأة التي نزلت الى ميدان العمل مما أدى الى استقلالها اقتصاديا، ومساهمتها في رفع الدخل المادي للأسرة ومساعدة الرجل في المصاريف وتلبية حاجيات الأبناء.

-الاهتمام بالكماليات أكثر من الاحتياجات الضرورية، فاتباع كل ما يرد في السوق من ملابس تواكب العصر وديكور المنزل أصبح سمة الاسرة الحديثة.

-العناية بتنظيم التسلية والترفيه من جانب الوقت من جهة، والجانب المادي من جهة ثانية، فالترفيه انتقل من قائمة الكماليات إلى قائمة الضروريات في حياة الأسرة الحديثة، واستأثر بنصيب لا يستهان به من ميزانيتها، ومع الانفتاح على الأسواق العالمية وسهولة الحصول على وسائل الترفيه

المختلفة، جلب العديد من الأسر إن لم نقل جلها نحو التهافت على كل ما يرد من جديد في ميدان الترفيه.

7-الأسرة والترفيه:

ترتبط الأسرة بالترفيه وبأنشطة وقت الفراغ باعتبار الأسرة نظاما اجتماعيا أساسيا، وتتضح طبيعة العلاقة بين الترفيه والأسرة من حيث أنهما نظامان اجتماعيان في نسق اجتماعي واحد، كما أنهما نظامان قديمان من حيث الوظيفة الاجتماعية لكل منهما. لقد كان الترفيه وأنشطة أوقات الفراغ أحد الواجبات الأساسية للأسرة قديما ولا يزال كذلك, إن تغير حجم وقت الفراغ الذي يتم قضاؤه في إطار الأسرة بسبب عوامل ومتغيرات اجتماعية أثر في حجم وأهمية الدور الترويحي للأسرة عبر التاريخ (...)[1] إن للترفيه تأثير هام على تماسك الأسرة وتوثيق العلاقات الاجتماعية بين أفرادها، فالترفيه يوفر أرضية مشتركة تتيح المبادرات والمناقشات الهادئة، كما أن الترويح يتيح التفاعلات الاجتماعية الإيجابية كالتعاون بين أفراد الأسرة خلال رحلة أو خلال المصيف حيث يتحتم على الجميع الإعداد لها(...)[2]

ويعد الترفيه ذا أهمية عظمى، وذلك لأنه يجعل الأسرة أكثر تفهما واندماجا في حياتها اليومية، فقد وجد أن اتفاق الميول نحو الترفيه بين أفراد الأسرة الواحدة، يخلق نوعا من التفاهم بين أفرادها، في حين أن الأسرة التي يمارس أفرادها كل على حدة هواية خاصة به لا يبدو التفاهم واضحا بين أفرادها.وقد قام شيش ببحث اجتماعي شامل في ألمانيا لدراسة مدى أثر الهوايات في تفاهم الأسرة وتوصل إلى أن تفاهم الأسر يزداد كلما تلاقت هواياتهم، وكذلك، أوضح جود في كتابه "بعد الانطلاق" أن للمنزل دورا هاما في تكوين الهوايات التي تتميز بالطابع الاجتماعي، وأن هذه الهوايات تجعل الأسرة أكثر ترابطا وتفاهما.

[1] كمال درويش، أمين الخولي، **مرجع سابق**، ص 201.

[2] نفس المرجع، ص ص 211 212.

وكذلك أثبتت البحوث والدراسات العلمية أن للترفيه أهمية في الأسرة حديثة الزواج، والتي لم تنجب أطفالا بعد وذلك في تكوين علاقات اندماجية من خلال الترويح، إلا أن الموقف يبدأ في التغير مع فترة إنجاب الأطفال وتربيتهم، لكن هذا لا يعني التخلي عن الترفيه بل يجب على الأسرة ترتيب مسؤولياتها اتجاه الأطفال، وتنظيم الوقت بحيث يكون للترفيه نصيب في الحياة الأسرية.

8-التنشئة الاجتماعية والترفيه:

تعمل الأسرة على تنشئة وتشكيل الطفل إبان حياته الأولى حسب الأنماط الثقافية السائدة في المجتمع، فهي تنقل إليه المعارف والمهارات والاتجاهات والقيم السائدة في مجتمعه، بعد أن تترجمها إلى أساليب عملية لتنشئته النشأة الاجتماعية، فهي تنتقي من التراث الثقافي للمجتمع بما يحتويه هذا التراث من عادات وتقاليد وقيم واتجاهات ما يلائم ظروفها الخاصة وتقاليدها ومكانتها الاجتماعية والثقافية (...)[1]وعلى الرغم من أن للأسرة الدور الأكبر في عملية تنشئة وتثقيف الطفل في البداية، ومن أن عمليات التنشئة الاجتماعية أو التطبيع الاجتماعي تبدأ في محيط الأسرة، فإن عملية التثقيف ليست وقفا على محيط الأسرة، بل تتعداه إلى أوساط وجماعات ومؤسسات أخرى، ليس وسط الجيران والشارع والمكان الذي يسكن فيه الطفل فقط، بل إن ساحات اللعب ونوادي الأطفال ومراكز رعايتهم ومراكز الكشافة ومصايف الأطفال ومخيماتهم الصيفية وجماعات الرفاق والمدارس ماهي إلا بعض هذه الأوساط والجماعات والمؤسسات التي تتاح فيها للطفل فرص التفاعل الاجتماعي وفرص اكتساب مفاهيمه وقيمه واتجاهاته وعاداته وصفاته الاجتماعية، وبالتالي تحقيق تنشئته الاجتماعية والثقافية.[2]

[1]كمال درويش، **مرجع سابق**، ص 176.

[2]كمال درويش، أمين الخولي، **مرجع سابق**، ص ص 176 177.

وسائل التنشئة الاجتماعية الترفيهية للأسرة:

إن ظاهرة الترفيه الأسري قد استمدت قوتها الأساسية من خلال تطور القيم والبناء الأسري، وعلاقتها بالتطور التكنولوجي وآثاره الاجتماعية، تراجع الحفلات أو الطقوس التقليدية، تطور وسائل النقل ووسائل الاتصال وغيرهما. وظهرت الحاجة الملحة للترفيه مع التطور الهائل للوسائل الترفيهية الموجهة لإشباعها، وقد وجدت هذه الوسائل مكانها داخل البيئة الأسرية وتحولت إلى جزء لا يتجزأ منها. يذكر Dumazidier في كتابه «Vers une civilisation du loisir» أن بعض المهندسين المعماريين خططوا لتغيير بناء المنازل بسبب الحاجة الترفيهية، التي دفعتهم لتهيئة المنشآت السكنية في فرنسا (...)[1]

تعتبر الراحة طموح أغلب الأسر، فدخول الفرد إلى المنزل بعد يوم شاق من العمل بهدف البحث عن الهدوء أولا، لكن أغلب المجمعات السكنية لا توفر شرط السكينة والهدوء، مما يدفع الأسرة بالبحث على شروط الراحة، التهوية، التعرض للشمس في المساحات الخضراء، خاصة تحت تأثير الضغوطات الدراسية للأطفال.

يذكرماكس كابلن Max Kaplan اتجاه بعض الأسر نحو تنظيم دروس خاصة لأبنائهم في الموسيقى باعتبار ذلك يمثل نشاطا مرغوبا للأبناء في وقت الترويح، ومع ذلك لا يلقى هذا الاتجاه استجابة موجبة من الأبناء في كثير من الحالات وذلك لرغبة الأبناء في تنمية خبراتهم بأنفسهم، وحتى في مراحل متقدمة من عمر الأبناء يبدو اتجاههم نحو تطوير الخبرات الترويحية داخل جماعتهم الخاصة أكثر وضوحا.[2] وتعمد أغلب الأسر على أسلوب الثواب فيرتبط الترفيه في ذهن الطفل بالسلوك السليم، فنجد أن

[1] Joffre Dumazedier, **vers une civilisation du loisir ?**, Paris, Edition du seuil, 1962 , p107.

[2] سعيدة بودودة، **مرجع سابق**، ص 273.

الأسرة تكافؤه على حسن تصرفه، وإطاعة الأوامر، والانتهاء عن النواهي بشراء لعبة، أو تنظيم نزهة، أو اصطحابه لمطعم ليتناول ما يحب من مأكولات.

لاحظ علماء الاجتماع مثل بيرجس Burgess تراجع الخلافات داخل الأسرة الحضرية مثل الأسرة الأمريكية، فتطور الألعاب والنزهات في السيارة وحضور الفعاليات الثقافية وغيرها تقرب بين أفراد الأسرة كبيرا وصغيرا، وتشجع التفاعلات الأسرية.[1]

فبمشاركة الوالدين أطفالهم في برمجة نشاطات ترفيهية خلال أوقات الفراغ، ينشأ الطفل على ثقافة المشاركة ويتطور لديه الحس الترفيهي، من خلال ما يعرضه الآباء من أفكار وأساليب ترفيهية.

9-دور الأسرة في تكوين الميل والاتجاه في أبنائها نحو الترفيه:

الأسرة هي البيئة الأولى للتنشئة الاجتماعية، وتكوين الميل والاتجاه نحو الترفيه، أثبتت الدراسات أن 65% من النشاطات الوالدية تنتقل إلى الأطفال، وانتقال الذوق الترفيهي لطبقة اجتماعية معينة، مثلما وضحها Pierre Bourdieu في نظريته الاجتماعية التي تفترض انتقال الأذواق والممارسات، بما يسميه "رأس المال الثقافي"، حسب الطبقة الاجتماعية. الأسرة التي تنتمي إلى الطبقة الاجتماعية التي تملك مستوى ثقافي واقتصادي جيد تختار أنواعا من الترفيه تختلف عن التي تختارها الطبقة الاجتماعية المتوسطة. إذا أخذنا على سبيل المثال الطفل الذي ينتمي إلى الأسرة من الطبقة الاجتماعية المتوسطة يميل لممارسة كرة القدم

[1] Joffre Dumazedier, **Op.cit.**, p 114.

كنوع من النشاط الترفيهي.[1] لكن مع التحولات السوسيوثقافية والاقتصادية حتى الانتماء الاجتماعي تأثر بالتكنولوجيات الحديثة، ودور الأسرة يتمثل في توفير البيئة المشجعة على تكوين الميل والاتجاه نحو نشاطات الترفيه في أبنائها وذلك من خلال مراعاة الأسس التالية:

-تزويد الطفل بأدوات اللعب المختلفة كالكرات ذات الأحجام والألوان المختلفة، والأطواق والمكعبات، وألعاب الفك والتركيب، والألعاب الميكانيكية، وغيرها من ألعاب.

-توفير ما يحتاج إليه الطفل من أدوات التربية الفنية كأقلام التلوين والورق، وفرش الرسم، ألوان مائية، ... وذلك لتنمية ميوله الفني.

-مشاركة الوالدين اللعب بين الحين والآخر، فقد أكد العديد من الباحثين أهمية ذلك، فهذا يعتبر مؤشرا عن دفء العلاقة بين الآباء والأبناء، إلى جانب ذلك ينمي الوالدان التفكير الإبداعي عند الأطفال الصغار، فعندما نشارك الأبناء اللعب فإننا نوحي لهم بأهمية ما يقومون به.

-خلق الجو المناسب للترفيه وتخصيص أماكن في المنزل للعب الأطفال، دون إهمال اصطحابهم إلى أماكن الترفيه في الفضاءات العمومية.

هدا فيما يخص الأسرة بصفة عامة أما ما يخص الأسرة الجزائرية فسنتناوله في المبحث التالي.

[1] Sarah DEMICHEL, **Vacances et loisirs en famille**, rapport de synthèse commandé par l'UDAF du Calvados , Normandie, Université de Caen, Sans date, pp 6 7.

المبحث الثاني: الأسرة الجزائرية والترفيه

1-تعريف الاسرة الجزائرية:

يقول بيير بورديو:" الأسرة الممتدة هي الخلية الاجتماعية الأساسية (...) النموذج الذي على صورته تنتظم البنيات الاجتماعية، لا تقتصر على جماعة الأزواج وذرياتهم، ولكنها تضم كل الأقارب التابعين للنسب الأبوي جامعة بذلك تحت رئاسة قائد واحد عدة أجيال في جمعية واتحاد حميميين [1]"

ويعرف مصطفى بوتفنوشت الاسرة كما يلي: "الأسرة الجزائرية هي اسرة ممتدة تعيش في أحضانها عدة أجيال، عدة أسر زواجية، تحت سقف واحد "الدار الكبرى" عند الحضر، و"الخيمة الكبرى" عند البدو، اذ نجد من 20 الى 60 شخصا او أكثر"[2]

2-الخصائص السوسيولوجية للأسرة الجزائرية التقليدية:

قبل الانتقال الى الاسرة الجزائرية الحديثة وجب علينا ذكر الخصائص السوسيولوجية للأسرة الجزائرية التقليدية التي تبرز السمات الثقافية لهذه الأخيرة ونوجزها فيما يلي:

أسرة ممتدة: أي أنها تتكون من أسرتين أو أكثر، وتضم أكثر من جيلين اثنين، فتشمل الأجداد والآباء والاحفاد، ويقيمون في وحدة سكنية واحدة.

وحدة إنتاجية غير منقسمة: شكلت العائلة التقليدية وحدة إنتاجية غير منقسمة، فتماسك الأفراد داخل هذه البنية الاجتماعية نابع أساسا من رابطة الدم، ووحدة الملكية بغض النظر عن كونها أرض أو قطيع أو أي رأس جماعي آخر، فالملكية العامة في العائلة هي ملكية خاصة بالعائلة لا يجوز

[1]Pierre Bourdieu, **Sociologie de l'Algérie**, coll, que sais-je N°802, Paris, PUF,1974, p12.

[2]Mostefa Boutefnouchet, **opcit**, p40.

بيعها أو تقسيمها. ويقول في هذا الصدد الباحث محمد الطيبي "فأولوية القرار العائلي على القرار الفردي في مسالة التصرف بأراضي الملك، جعل من هذه الأراضي اسمنت العائلة وأحد أسس ترابطها".[1]

العائلة تمثل أسرة ابوية: ان للجد أو الاب وحتى الأخ الأكبر مركز قوة وسلطة ذات طبيعة مطلقة يخولها العرف في المجتمع الجزائري التقليدي. والأب أو الجد هو القائد المنظم لأمورها وهي أيضا أغنوصية، أي أن النسب فيها للذكور والانتماء الابوي(...)[2]

العائلة هي أسرة هرمية: تميزت العائلة الجزائرية أيضا بالهرمية أو الطبقية، حيث أن تقسيم العمل والنفوذ والمكانة كان على أساس الجنس والعمر.[3]

3-نمط الأسرة الجزائرية الحديثة:

لم يتوصل الباحثون في علم الاجتماع العائلي الى تحديد نمط متفق عليه للأسرة الجزائرية، فالبعض منهم يقسمها إلى أنواع هي الأسرة الموسعة، المركبة، والممتدة ويرفض فرضية وجود نوع واحد للأسرة الجزائرية؛ البعض الآخر يقسمها إلى أنماط متنوعة ومختلفة. وقد تضاربت آراء الباحثين الاجتماعيين فيما يخص أشكال الأسرة الجزائرية. في دراسة أجرتها الباحثة **فاطمة أوصديق** في بعض أحياء الجزائر توصلت إلى خمس أنواع مرتبة كالآتي:

الأسرة البطريكية الحديثة الممتدة: متكونة من زوج وزوجة وأطفال عازبين، ومتزوجين، وأحفاد.

الأسرة البطريكية الحديثة المصغرة: متكونة من زوج وزوجة وأطفال أعزبين.

الأسرة الزواجية: متكونة من الزوجين والأطفال.

---

[1] محمد الطيبي، **الجزائر عشية احتلالها أو سوسيولوجيا قابلية الاحتلال**، وهران، وحدة البحث في الأنثروبولوجيا الاجتماعية والثقافية، 1993، ص17.

[2] مزوز بركو، مرجع سابق، ص46.

[3] حليم بركات، **المجتمع العربي المعاصر (بحث استطلاعي اجتماعي)**، بيروت، مركز دراسات الوحدة العربية، 1984، ص179.

الأسـرة الزواجيـة المصـغرة: متكونـة مـن أطفـال يعيشـون مـع أب أو أم أرمل(ة) أو مطلق(ة).

الأسـرة شـبه زواجيـة: متكونـة مـن زوجـين يعيشـان عنـد أهـل الـزوج أو أهـل الزوجة بسبب أزمة السكن.

وقـد اعتمـدت الباحثـة معـايير مختلفـة لتحديـد الأنمـاط الأسـرية المختلفـة، منهـا طريقـة اختيـار العـيش فـي مجموعـات أسـرية ممتـدة، الطريقـة التـي تعـارف بهـا الزوجـان... لكـن بأخـذ معيـار الإقامـة المشـتركة يمكـن تمييـز نـوعين أو نمطـين مـن الأسـرة فـي الجزائـر: الأسـرة الزواجيـة (الـزوجين والأطفـال)، والأسـرة المركبـة المتكونـة مـن مجموعـة مـن الأزواج مـع أطفـالهم، يكونـون وحـدة استهلاكية تتشارك في نفس المسكن.[1]

4-الخصائص السوسيولوجية للأسرة الجزائرية الحديثة:

نبذة عن تطور الاسرة الجزائرية:

إن التحـولات السوسيواقتصـادية الحديثـة قلبـت بعمـق تنظـيم الأسـرة اليـومي خـلال النصـف الثـاني مـن القـرن العشـرين وظهـر ذلـك فيمـا يلـي: تطـور نشـاط المـرأة، التـوازي التـدريجي بـين وضـعية الرجـل والمـرأة، والارتبـاط الوثيـق بـين الأوقات الاجتماعية للوالدين وأطفالهم.[2]

والخصـائص السوسـيولوجية للأسـرة الجزائريـة الحديثـة هـي نتـاج تطـور الأسـرة الجزائريـة عبـر المراحـل الزمنيـة المتعـددة التـي مـر بهـا المجتمـع الجزائـري، فالتغيرات التي طالت المجتمع الجزائري هي نفسها التي حولت الأسرة

[1] Houari Addi, **Femme famille et lien social en Algérie**, in Thiebaut, A. et Ladier, M., Famille et mutations socio-politiques. L'approche culturaliste à l'épreuve, Paris, Ed. de la Maison des Sciences de l'homme, 2005, Publié également in : http://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00398641

[2] David olivier, **Le temps libre des enfants à l'épreuve des contextes territoriaux**, Paris, Université Rennes 2, 2010, p7.

الجزائرية من النمط التقليدي إلى الحديث، كون الأسرة هي الصورة المصغرة للمجتمع.

لقد مر المجتمع الجزائري بعدة تحولات نوجزها في المراحل التالية:

مرحلة ما قبل الاستعمار: وفيها كان المجتمع الجزائري يتكون من القبائل والعشائر وعلى رأس كل قبيلة أو عشيرة شيخ، وله مرتبته الخاصة في القبيلة أو العشيرة، فهو القائد الروحي للقبيلة ينظم فيها كل الأمور المادية والروحية، فهو المسؤول عن توزيع الأدوار والوظائف وحماية أعضاء القبيلة ورعايتهم وفك النزاعات التي تحدث داخل القبيلة ولم يكن المجتمع الجزائري يتبع النمط الطوطمي، كما أن المجتمع المنزلي لم يكن مبنيا على العائلة، بل كان هناك عبارة عن جماعة اجتماعية قائمة على القرابة الأبوية كرابطة طبيعية، بالإضافة الى تأثر المجتمع الجزائري بالإسلام، هذا الدين الذي ترك آثاره القوية في تقاليد الاسرة الجزائرية من خلال السلوكيات والعلاقات القرابية لأفرادها.[1]

مرحلة الاستعمار: تأثرت العائلة الجزائرية تأثرا بالغا بالتغيرات التي أحدثها الاستعمار الفرنسي، فقد عمدت السياسة الفرنسية الى تفكيك النظام القبلي، وذلك بتجريد القبائل من الأراضي الزراعية كونها المصدر الاقتصادي ووحدة النظام الاجتماعي، وحلت الملكية الفردية مكان الملكية الجماعية واستطاعت بذلك تفكيك القبيلة وتوسعت بذلك السلطة الأبوية، وانتقل المجتمع الجزائري من نظام العشيرة الى نظام العائلة الممتدة والتي تضم مجموعة من الأسر يجمعها السكن المشترك وانتقلت السلطة فيها من الشيخ الى الأب.

[1]Mustapha Boutefnouchet, Op.cit., p273.

مرحلـــة الثـــورة والاســـتقلال: مـــا ان ظهـــرت الثـــورة التـــي تميـــزت بالالتحـــام حـــول أهـــداف الحركـــة الوطنيـــة، أدى ذلـــك الـــى تغيـــر العائلـــة التقليديـــة الجزائريـــة وكـــذا تغيـــر اجتمـــاعي داخـــل المجتمـــع الجزائـــري بصـــفة عامـــة. وبعـــد أن تحصـــل المجتمـــع الجزائـــري علـــى الاســـتقلال ســـنة 1962، أصـــبحت بنيـــة العائلـــة التقليديـــة مفككـــة، حيـــث أن أغلـــب الشـــهداء كـــان لهـــم أســـر، وبالتـــالي حـــرم حـــوالي 300.000 مـــن الأطفـــال مـــن مراقبـــة ودعـــم آبـــائهم، وزيـــادة علـــى ذلـــك فـــإن غيـــاب الاب كـــرئيس تقليـــدي للعائلـــة ســـبب مشـــاكل حـــادة اثـــرت علـــى اســـتقرار هـــذه المؤسســـة، وبعـــد فتـــرة الاســـتقلال أصـــبح المجتمـــع الجزائـــري يمـــر بمرحلـــة تغييـــر عميـــق فـــي البنـــاء الاقتصـــادي والاجتمـــاعي والثقـــافي والسياســـي، كمـــا مـــس هـــذا التغيـــر البنـــاء الأســـري باعتبـــار الأســـرة الجزائريـــة وحـــدة مـــن وحـــدات المجتمع الجزائري، وعرفت ثلاثة أشكال :

-شكل الأسرة المحافظة والتي توجد خاصة في القرى، مع وجودها بقلة في المدن.

-شكل الأسرة الانتقالية التي تجمع في نفس الوقت بين الأفكار الداعية للعصرنة والأفكار الداعية الى المحافظة على الأفكار التقليدية، ويسود هذا الشكل خاصة في المدن الكبرى والمراكز الحضرية مع وجودها بقلة في الأرياف.

-شكل الأسرة المتطورة، التي تميل الى الحياة الأوروبية في اللغة والعادات واللباس غير أن هذا الشكل وجوده قليل في المدن ويكاد ينعدم في القرى.[1]

مرحلـة مـا بعـد الاسـتقلال: عـرف المجتمـع الجزائـري منـذ الاسـتقلال تغيـرات فـي البنـاء الاجتمـاعي، الـذي مـس الأسـرة بصـفة مباشـرة، وذلـك كنتيجـة حتميـة للتغيرات الاقتصادية التي شهدتها الجزائر غداة الاستقلال، فالتصنيع عمل

[1] حنان مالكي، **الخصائص السوسيولوجية للأسرة الجزائرية-التقليدية والحديثة-**، مجلة العلوم الإنسانية، جامعة محمد خيضر بسكرة، العدد 22، جوان 2011، ص ص 49 50.

على نوع من الحراك الاجتماعي، فتسارعت وتيرة الهجرة من الأرياف نحو المدن، وتبعا لحركة النزوح بدأت الأسرة الجزائرية تفقد شكلها كأسرة ممتدة لتتجه نحو شكل الاسرة الزواجية أو الممتدة، ومن نظام اجتماعي واقتصادي استهلاكي يعتمد أساسا على الإنتاج الزراعي الى نمط اجتماعي يقوم على الاقتصاد الصناعي ويحكمه العمل المأجور. وأصبحت الاسرة الجزائرية المعاصرة تتميز بصغر حجمها وتغير مراكز أفراد الاسرة وخروج المرأة للتعليم وميادين العمل، كما أن تطور ونمو الاتصال بكل أشكاله والحراك الاجتماعي والإعلامي وتطور التعليم والعلاقات وتوزيع وتبادل الأيديولوجيات عن طريق الصحافة المكتوبة والإذاعة والكتب والسينما والتلفزيون، كان له تأثير على بنية الأسرة الجزائرية وتطورها.[1] وقد أظهرت الدراسات الإحصائية بوضوح عن اتجاه الأسرة الجزائرية نحو نمط الأسرة النووية، لكن الباحثين الاجتماعيين الجزائريين أظهروا أن الأسرة أكثر تعقيدا ولا تنحصر في الشكل التطوري الخطي، وقد أظهروا أنماطا متعددة، مختلفة لكنها تحتوي الكثير من التفاصيل.[2]

ورغم اتجاه الأسرة الجزائرية نحو التحديث وانتقالها من الأسرة الممتدة الى النووية الا أنها لازالت تحتفظ بالعادات والتقاليد التي تطبع المجتمع الجزائري، وكان نتاج ذلك الاسرة التي تجمع بين الحداثة والتقاليد، دون اهمال العامل الديني الذي تتمسك به الأسرة الجزائرية، الا وأنه قد تأثرت الأسرة الجزائرية بالغ الأثر بمرحلة لا يمكن اهمالها وهي العشرية السوداء من 1990-2000والتي تميزت بمرحلة اللااستقرار على مختلف المستويات، وقد شهد المجتمع الجزائري تراجعا على المستوى الاقتصادي والاجتماعي، وتحولت الحياة الاسرية الى معاناة وخوف وقلق، مما خلق

[1] حنان مالكي، مرجع سابق، ص 51.

[2] Sidi Mohamed MOHAMMEDI, **Changement social et famille en Algérie**, Cahiers du CRASC , Oran, Centre de recherche en Anthropologie sociale et culturelle, N°27, 2013, p113.

ضغوطات كثيرة نتجت عنها هشاشة في العلاقات الاسرية والاجتماعية بصفة عامة وتدني في المستوى الاقتصادي للأسر الجزائرية. مما نتج عنه انتشار البطالة، ضعف الأجر الوطني القاعدي وظهور السوق الموازية بقوة في كل المجالات الاقتصادية.[1]

إلا وأنه بعد انفراج الأزمة التي مست البلاد ومع ارتفاع عائدات البترول وانطلاق العديد من المشاريع التنموية والمشاريع السكنية (ذات الطابع الاجتماعي، الترقوي، التساهمي..) وعلى ضوء ما سبق ذكره يمكن استخلاص أبرز التغيرات التي طرأت في النظام الاسري الجزائري فيما يلي:

مر الحقل الاسري بدينامية تغير اجتماعي جزئي وليس بتحول كلي كمي وعميق؛ هناك هوة بين هيكل الأسري وروح الأسرة حسب ما توصل إليه الباحث سيدي محمد محمدي من خلال بحوثه[2]. وكان نتاج ذلك ما يلي:

تفكك العلاقات القرابية: لقد نتج عن التطور الصناعي انتقال الإنتاج من البيت الى المصنع، فأصبح الولاء للمصنع بدلا عن البيت، وتفككت الروابط القرابية، فاختيار العامل في المصنع على أساس الكفاءة وليس على أساس صلة القرابة كما في الأسرة الممتدة سابقا.

صغر حجم الأسرة: وذلك بالتحول من الأسرة الممتدة الى الاسرة النووية التي تتكون من الزوجة والزوج وأولادهم.

إن بناء وتوزيع السكنات الاجتماعية ساهم في حصول توفير السكن واستقلالية الأسرة.[3]

ظهور النزعة الفردية: إن الحراك الجغرافي الواسع نحو مراكز العمل الصناعية فككك الأسرة الممتدة، وأصبح لزاما على الابن البحث عن سبل أفضل للعيش مع توفير الضروريات والوسائل التي تضمن العيش الكريم

[1]Cécile Perret, Bernard Parauque, **Mutations familiales et intergénérationnelles en Algérie**, 2013, p168 in : https://www.cairn.info/revue-recherches-familiales-2013-1- pages-163-htm.

[2] Sidi Mohamed MOHAMMEDI, **Op.cit.**, p 120.

[3] Cécile Perret, Bernard Parauque, **Op.cit.**, p 168.

لأسرته الصغيرة، والانشغال الدائم بالعمل فبرزت لديه النزعة الفردية. وفي ظل هذه المتغيرات فقدت الاسرة الممتدة التقليدية سلطتها القيادية التقليدية، فلم يعد لها دور في المسائل الاجتماعية كالزواج مثلا، وبالتالي لا تظهر حاجة الفرد للأسرة الممتدة في الاختيار أو اتخاذ القرارات التي أصبحت شخصية وطغت عليها النزعة الفردية.[1] وقد غيرت الصناعة البيئة المادية للأسرة الجزائرية ابتداء من المسكن من حيث الموقع والحجم ومختلف الوسائل التي تضمن الراحة وامتد التغيير الى توفير الكماليات ووسائل الترفيه كضرورة مفروضة.

انخفاض معدلات الخصوبة: تناقص حجم الأسرة الجزائرية لأسباب عديدة نذكر منها ارتفاع المستوى التعليمي للذكور والاناث على حد سواء وولوج المرأة عالم الشغل، مما نتج عنه تأخر سن الزواج للجنسين وبالتالي انخفاض لمعدلات الخصوبة، فالأسرة الجزائرية الحديثة تكتفي بعدد محدد من الأطفال.

سيادة الاتجاهات الديمقراطية: تحقيق المساواة وتكافؤ الفرص، وانتشار التعليم المجاني الالزامي منح المرأة حرية أكبر، فانعكس ذلك على الحياة الأسرية، فأخذ التعامل الديمقراطي يسود بين الزوجين، وكذلك بين الوالدين وأبنائهم، فأصبح يؤخذ برأيهم في المسائل التي تهمهم كالتخصص الدراسي المرغوب، او العمل، أو الزواج...

تغير أدوار أفراد الأسرة: ان مختلف التغيرات أثرت بشكل واضح على البناء الأسري وأدوار الأفراد الذين يشكلون الأسرة الواحدة، فلم تعد للاب السلطة المطلقة، فالأم تشاركه بحكم مساهمتها في الدخل الاقتصادي للأسرة، وهي الأخرى تنازلت بدورها كأم للمربية ودور الحضانة بسبب انشغالها الدائم خارج البيت، حتى بالنسبة للطفل فقد تغير دوره من منتج في الأسرة الممتدة الى مستهلك في الأسرة النووية مع انتشار إلزامية التعليم.

[1] Fatma Oussedik, **Mutations familiales en milieu urbain en Algérie**, 2017, p 77 in : https://www.cairn.info/revue-raison-presente-2017-3-page-73-htm

كما أنه لا يمكن تجاهل تغير دور كبار السن داخل النسق الاسري الحديث فبعد أن لكبار السن في الأسرة الجزائرية السلطة والقيادة، تراجع دورهم نظرا لعدم مشاركتهم الحياة الاقتصادية.

ارتفاع معدلات الطلاق:في 13 يناير الماضي، قالت رئيسة الجمعية الجزائرية لحقوق المرأة المطلقة خلفي فتيحة: "ان ظاهرة الطلاق في تزايد مستمر وبشكل مخيف، وأصبحت تهدد بيوت الجزائريين" وأضافت فتيحة، في ملتقى نظمته الجمعية في ولاية برج بوعريريج:" تم تسجيل 47 ألف حالة طلاق في 2014، وارتفعت الى 58 ألف حالة عام 2016، في حين بلغت عام 2018 68 ألف" وتبقى الأرقام المسجلة سنويا مقلقة، حيث كشفت إحصاءات رسمية، أن نسب الطلاق ارتفعت من 57 ألف حالة في 2015 الى 63 ألفا عام 2016، لتستقر عند 68 ألفا في 2017، مقارنة ب 349 ألف حالة زواج في العام نفسه، ما يمثل بالمئة من إجمالي عدد حالات الزواج. وفي ظل غياب إحصاءات رسمية حديثة، كشف تقرير لديوان الإحصاء (حكومي)، نشر في أوت2017، أن نسبة الطلاق ارتفعت 4 بالمئة في 2016، مقارنة بـ 2015، لتبلغ 60 ألف حالة.[1]

ارتفاع المستوى التعليمي للمرأة: مع تطور الأوضاع الاجتماعية للأسرة الجزائرية أصبحت المرأة تبلغ درجات تعليمية عالية، خاصة مع انتشار التعليم والزاميته للجنسين وسيادة الاتجاهات الديمقراطية وتحرر المرأة.

خروج المرأة للعمل: ان تحول المجتمع الجزائري من الزراعة الى التصنيع وتوفر فرص العمل أتاح للمرأة الولوج الى عالم الشغل حتى وان لم تتحصل على شهادة تعليمية، وذلك بدعم من الدولة بقرارات سياسية تشرك المرأة في التنمية الاقتصادية، كذلك تعتبر الظروف الاجتماعية لبعض الأسر دافعا قويا يفرض على المرأة الخروج للعمل، مما اعطى لها دورا

[1]https://www.aa.com.tr/ar, 15/09/2020, 15 :08 الجزائر قلق بشأن تنامي معدلات الطلاق (تقرير)

اقتصاديا داخل الاسرة وجعلها تتمتع بالاستقلالية المادية، فهي تشارك إلى جانب الرجل في تحمل الأعباء المادية للأسرة، لكن غياب المرأة الأم عن البيت بسبب ساعات العمل أثر على دورها التربوي داخل الاسرة بل وجعلها تتخلى عنه للمربيات ودور الحضانة مما نتج عنه اختلال في الدور التربوي للأم.

ومن أجل التوفيق بين العمل في الخارج وأعباء الأسرة ورعاية الزوج والأطفال تلجأ الزوجات العاملات الى وسائل متعددة، ولكن ذلك يختلف باختلاف الفئة التي تنتمي إليها الزوجة وقد تبين أن غالبية الزوجات العاملات يلجأن إلى تنظيم الوقت بدقة والاستعانة بالخدم، واستخدام الأدوات المنزلية الحديثة، وإرسال الأولاد إلى دور الحضانة والمدارس. وقد ظهرت أهمية وضرورة الأدوات المنزلية الحديثة بشكل واضح كوسيلة رئيسية تساعد الزوجة في التوفيق بين الالتحاق بالعمل ورعاية شؤون الأسرة، الا أن هذه الأدوات ما زالت غير متوفرة عند كثير من الأسر لارتفاع أسعارها وانخفاض المستوى الاقتصادي للأسرة.[1]

5-استخدام التكنولوجيات الحديثة: يرى أصحاب الحتمية التكنولوجية أن التغير الذي طرأ على النظام الاسري انما يعود للصناعة، حيث يرى كل من اوجبرن ونيمكوف أن الصناعة أدت الى تغيرات جذرية في النظام الأسري، ويتمثل ذلك في العمليات التالية:

-انتقال الإنتاج من البيت الى المصنع أدى الى انهاء الوظيفة الإنتاجية للأسرة، وانتقالها الى مؤسسة أخرى (المصنع).

-خروج الرجل الى العمل نتيجة للعملية السابقة، مما ترتب على ذلك تغير في سلطته ووظيفته داخل الأسرة بوجه عام[2].

[1] سناء الخولي، **الأسرة والحياة العائلية**، بيروت، دار النهضة، 1984، ص304.

[2] سليمة حمودة، مرجع سابق، ص 100.

-خروج المرأة الى العمل نتيجة تزايد الطلب على الايدي العاملة في المصانع، مما ترتب على ذلك تغيرات في الوظيفة والمكانة والدور بالإضافة الى تغيرات أخرى.

-تكوين المجتمعات الحضرية على حساب المجتمعات الزراعية، وخاصة توطن تلك المجتمعات حول المصانع، الأمر الذي يحدث تغيرا في بناء الأسرة وفي القيم وغير ذلك من الظواهر المستحدثة. وبوجه عام، تجدر الملاحظة أن النظام الاسري قد تغير عما كان عليه في السابق وهذه مسألة متفق عليها لدى العلماء والباحثين وأن عوامل التغير التي ساهمت في تغير النظام الاسري من بينها الصناعة أو ما يعرف بالعامل التكنولوجي.[1]

نظام الأجرة، وضعف نظام الشيوع، رافقا حركية الإقامة مما نتج عن ذلك تحولات يمكن ملاحظتها. لقد ظهر تغير في أشكال السلطة داخل الأسرة الجزائرية.[2]

إن الاقبال على التجديد واقتناء الوسائل التكنولوجية الحديثة أصبح من سمات الاسرة الحديثة، فقد تبين من خلال الدراسات أن معظم الاسر في المناطق الحضرية يميلون الى استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة، ويعملون على اقتناء كل ما هو جديد، فهي مريحة في الاستعمال، وتوفر الوقت والجهد، كما أنها تناسب كل الأعمار. أما من لا يميلون الى استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة متبين أنهم ينحصرون في الفئات الفقيرة فقط، والحقيقة أن جميع الأسر تميل الى استخدام تلك الوسائل ولكن هناك ظروف تحول بين ذلك، مثل الحالة الاقتصادية المنخفضة جدا.[3]فجهاز الكمبيوتر مثلا أصبح من الوسائل التكنولوجية التي لا يكاد يخلو بيت من البيوت الجزائرية منه، مع وجود شبكة الانترنت، مما جعل

[1] سليمة حمودة، **مرجع سابق**، ص 100.

[2] Fatma Oussedik, **Op.cit**., p 80 in : https://www.cairn.info/revue-raison-presente-2017-3-page-73-htm.

[3] سناء الخولي، **مرجع سابق**، ص307.

منه وسيلة هامة عوضت التلفزيون والسينما وحتى الكتاب، فبنقرة على الفأرة يجد المتصفح أمامه كما هائلا من الاخبار والمعلومات عبر البوابات الالكترونية ومواقع البحث الالكتروني، وإذا ذكرنا الإنترنت والكمبيوتر لا ننسى ذكر الهواتف الذكية التي أضحت هي الأخرى من الوسائل التكنولوجية الحديثة التي لا يمكن لأفراد الاسرة الجزائرية الاستغناء عنها.

6-وظائف الأسرة الجزائرية الحديثة:

إن الاسرة الجزائرية الحديثة لا تسير وفق نموذج اجتماعي ثقافي واحد، بل وفق نماذج متعددة فمن الناحية البنائية، ظهرت عدة أنماط منها الممتد، الموسع والنووي، مع الأخذ بعين الاعتبار أنواع الاقامة، فقد يقيم الزوجان مع أهل الزوج، أو مع أهل الزوجة، أو في إقامة مستقلة، كذلك يجدر بنا التأكيد على خروج المرأة إلى العمل كعامل من عوامل التغير الأسري الذي ساهم بشكل كبير وفعال في تغير وظائف الأسرة الجزائرية الحديثة، كذلك الصفات التي تتميز بها الأسرة الجزائرية وهي نتاج التقاليد، القيم الاجتماعية، ومجموعة من الظروف السوسيوثقافية والاقتصادية التي أفرزت أشكالا جديدة، ظهرت كنتيجة للاتصال الحضاري مع مختلف المجتمعات الصناعية في ظل انتشار وسائل الاتصال والثورة المعلوماتية التي بدورها ساهمت بشكل فعال في التغيرات التي مست الأسرة الجزائرية من الناحية البنائية. والحديث عن بناء الأسرة ومختلف التغيرات التي طالته يعني بالضرورة تغير في بعض وظائف الأسرة الجزائرية الحديثة والتي سنتطرق إليها فيما يلي:

الوظيفة الإنجابية: الأسرة هي المسؤولة عن تزويد المجتمع بالأفراد، وتعمل بذلك على استمرارية الحياة، والوظيفة الإنجابية للأسرة الجزائرية لم تتغير كثيرا، رغم ظهور اتجاه تقليل الأطفال بسبب ارتفاع المستوى التعليمي للوالدين وبالأخص المرأة وخروجها للعمل مع تأخر سن الزواج مما أثر على نسبة الخصوبة لدى الجنسين.

التنشـــئة الاجتماعيـــة: تعتبـر التنشـئة الاجتماعيـة مـن الوظـائف الأساسـية للأسـرة التـي تبـدأ مـع الـولادة وتسـتمر باسـتمرار الحيـاة، وتتشـارك مـع الأسـرة مختلـف مؤسسـات التنشـئة الاجتماعيـة كالمسـجد، الروضـة، المدرسـة ومختلـف مؤسســات المجتمــع الأخــرى، والجماعــات الاجتماعيــة (الرفــاق، الشــارع)، وسـائل الإعـلام والاتصـال وأمـاكن الترفيـه لقضـاء أوقـات الفـراغ. ولا يمكـن إهمــال دور الأم والأب كلاهمــا فــي عمليــة التنشــئة الاجتماعيــة ولا يخفــق الصـوت أيضـا عـن دور المعلـم لأنـه يتكفـل بالطفـل فـي أول خـروج رسـمي لـه مـن المنـزل.[1] وبواسـطة التنشـئة الاجتماعيـة يـتم نقـل ثقافـة المجتمـع مـن الجيـل السـابق إلـى الجيـل اللاحـق، والثقافـة هـي كـل مـا يكتسـبه الفـرد باعتبـاره عضـوا فــي المجتمــع.[2] وقــد كانــت الأســرة الجزائريــة تقــوم بمعظــم عمليــات التنشــئة الاجتماعيـة لارتبـاط أفرادهـا بهـا، وقضـاء معظـم أوقـاتهم داخلهـا، مـع التـزام كـل فـرد بـدوره، لكـن ومـع تعقـد الحيـاة الاجتماعيـة والتغيـر الـذي طـال الأسـرة وظهـور التخصصـات، شـاركت الأسـرة فـي عمليـة التنشـئة الاجتماعيـة كثيـر مـن المؤسسـات، ومـع خـروج المـرأة إلـى العمـل واسـتقلالها ماديـا ظهـر نـوع مـن المشـاركة وتـداخل فـي الأدوار بـين الـزوجين، لـم تعـد رعايـة الأطفـال وتـربيتهم تقتصـر علـى الأم بـل اشـترك الأب فـي ذلـك، حتـى أن الـبعض مـنهم شـارك فـي الشـؤون المنزليـة كـالطبخ وغيـر ذلـك. لكـن أحيانـا مـع اخـتلال الأدوار كـأن تأخـذ الأم دور الأب فـي حـالات كـالطلاق، المـوت، أو تخلـي الأب عـن دوره لأسـباب ماديـة مـثلا كالبطالـة، فيتمثـل الأبنـاء الوالـدة فـي دور الأب والأم، ويغيـب دور الأب كليـا أو جزئيـا فتتلاشـى سـلطة الضـبط تـدريجيا، حتـى لا يشـارك فـي القـرارات ولا يملـك الحـق فـي المعارضـة. يحـدث نفـس الشـيء عنـد تخلي الأم عن دورها بسبب الانشغال الدائم أو الإهمال أو الغياب التام

[1] مزوز بركو، مرجع سابق، ص 46.

[2] محمد بلحاجي، **الأسرة الجزائرية المعاصرة بين الثبات والتغير في الوسط الحضري دراسة ميدانية بمنطقة الغزوات**، رسالة ماجستير، جامعة وهران السانيا، 2011، ص 117.

يضـــطلع الأب بـــدورها. ونتـــاج اخـــتلال الأدوار أثـــر علـــى وظيفـــة التنشـــئة الاجتماعية للأسرة الجزائرية.

الوظيفـــة الاقتصـــادية: تشـكل الأسـرة نظامـا اجتماعيـا لتبـادل المصـالح وتبـادل المسـاعدات الاقتصـادية، والرعايـة الماديـة بـين مختلـف الأعضـاء. ويعـد تقسـيم العمـل بـين الرجـال والنسـاء مـن جهـة، وبـين الكبـار والصـغار مـن جهـة أخـرى، إحـدى سـمات التكافـل الاقتصـادي داخـل الأسـرة فـي غالـب المجتمعـات، فبينمـا يشـتغل الرجـال عـادة بالأعمـال التـي تتطلـب جهـدا وقـوة عضـلية خـارج البيـت، توكـل للنسـاء الأعمـال المنزليـة وتربيـة الأطفـال، وقـد يسـند للأطفـال الأكبـر سـنا بعـض الأعمـال، تتعلـق برعايـة مـن هـم أصـغر سنا.[1]لـم تظهـر الاختلافـات فـي الوظيفـة الاقتصـادية لـدى الأسـرة الجزائريـة عـن بـاقي المجتمعـات إلا بعـد التغيـرات التـي مسـت النظـام الاقتصـادي العـالمي بصـفة عامـة والجزائـري بصـفة خاصـة، فالسياسـة الاقتصـادية التـي انتهجتهـا الدولـة الجزائريـة وتبعاتهـا ظهـرت نتائجهـا علـى المسـتوى الاقتصـادي الأسـري، فبعـد أن كانـت الأعمـال المنزليـة توكـل للمـرأة والخارجيـة منهـا يقـوم بهـا الرجـل، ظهـرت شـراكة اقتصـادية بـين الـزوجين أو بـين أفـراد الأسـرة الواحـدة، ولـم يعـد العمـل خـارج المنـزل حكـرا علـى الرجـل بـل شـاركته فـي ذلـك المـرأة. مـع إلزاميـة التعلـيم والمسـاواة فـي فـرص التعلـيم بـين الإنـاث والـذكور فـي المجتمـع الجزائـري، والتفـوق الدراسـي للإنـاث، والحصـول علـى الشـهادات الجامعيـة والدراسـات العليـا، تـدرجت المـرأة الجزائريـة فـي المسـؤوليات وتوجهـت إلـى ممارسـة العمـل فـي مختلـف المجـالات والقطاعـات. وبـالرغم مـن وجـود بعـض العراقيـل التـي شـكلت عقبـات منـذ بدايـة تعلـيم المـرأة، إلـى خروجهـا إلـى ميـدان الشـغل حتـى شـغلها للمناصـب العليـا ومنافسـة الرجـل فـي كـل القطاعـات، إلا أن سياسـة تمكـين المـرأة التـي انتهجتهـا الدولـة الجزائريـة ضاعفت من فرص المرأة في ميدان العمل. ولم تقتصر وظائف المرأة

[1]سليمة حمودة، مرجع سابق، ص 48.

الجزائرية على الإنجاب وتربية الأولاد، وكذلك إدارة الشؤون المنزلية من طبخ، وتنظيف... وغير ذلك من الوظائف المتعارف عليها في المجتمع الجزائري، بل تعدى ذلك إلى أدوار ووظائف أخرى تتعلق بالتزاماتها خارج البيت، مما أدى إلى مشاركة المرأة في الوظيفة الاقتصادية الأسرية وتحمل النفقات والأعباء المنزلية.

بالإضافة إلى ذلك ظهرت تحولات في دور ومكانة المرأة الماكثة بالبيت. فقد ظهر بقوة الاقتصاد المنزلي عن طريق علاقة المرأة بالسوق، وتحليل هذه النقطة بين وزن المرأة في تسيير ميزانية الأسرة. شهدت العلاقة بين المرأة والدخل المادي تحولات، بوجود من تملك دخلا يرتبط بعملها، حتى المرأة الماكثة بالبيت تساهم في تسيير الميزانية الأسرية (...)[1]

الوظيفة الترفيهية: كانت العائلة الممتدة تلعب دورا أساسيا في عملية ترفيه الأبناء خاصة الجدة التي كان لها دور في الترفيه عن الأبناء من خلال جمعهم كل مساء لسرد الحكايات والأساطير الشعبية وكذلك تقديم الألغاز، كما نجد أن الأبناء كانوا يتجهون إلى أقاربهم من نفس السن خاصة أبناء العم للترفيه عن بعضهم البعض، لكن بانفصال الأسرة عن العائلة الممتدة، نجد أن دور الجدة قد اختفى وحلت محله وسائل الإعلام والاتصال التي حظيت بمكانة كبيرة لدى الأفراد من خلال البرامج التي تبثها القنوات الفضائية وشبكة الانترنت.[2] إن الوظيفة الترفيهية للأسرة الجزائرية تأثرت بالثورة المعلوماتية بدء بوسائل الاتصال والإعلام كالتلفزيون حتى دخول التكنولوجيات الحديثة الرقمية كالهواتف النقالة والحواسيب، واحتكاك المجتمع الجزائري بالدول المصنعة وانفتاح الاقتصاد الوطني على السوق العالمي ساهم بدوره بنقل وسائل الترفيه الحديثة على غرار الدول الصناعية، التي اتخذت من الترفيه صناعة واقتصاد لا يستهان به، وتنوعت الوسائل الترفيهية من ألعاب يستطيع الفرد تحميلها على الهاتف

[1] Fatma Oussedik, opcit, p 78.

[2] سليمة حمودة، مرجع سابق، ص 87.

النقال، دون جهد كبير، أو اللعب مباشرة على الإنترنت، فظهر نوع من الترفيه الافتراضي حيث يستطيع الفرد اللعب مع مجموعة من الأفراد من مختلف الجنسيات والدول. كما ظهرت ألعاب الكترونية جديدة تعمد بعض الأسر الجزائرية إلى اقتنائها بغرض الترفيه والتسلية. إضافة إلى ما سبق ذكره لا يمكن إهمال عامل تحضر الأسرة الجزائرية وانتقال معظمها للاستقرار بالمدن للعمل وتوفير مستلزمات الحياة الاجتماعية، وظهور المدن الجديدة بالقرب من المناطق الحضرية لتوفير السكن والتخفيف من حدة الأزمة، ظهرت عوامل أخرى دفعت بالأسر إلى توفير وسائل الترفيه الحديثة بسبب ضيق المسكن، وقلة أماكن الترفيه خارجه.

7-الأسرة الجزائرية والأنشطة الترفيهية:

حسب الكثير من النماذج التحليلية للتغير الاجتماعي التي يطرحها علماء الاجتماع اليوم أن الأنشطة الترفيهية تلعب دورا مهما في عملية التغير الاجتماعي في المجتمعات الصناعية وخصوصا في المدن، فكلما تغير المجتمع ثقافيا واجتماعيا ازداد إقباله على الصناعة الترفيهية والثقافية وإنشاء مؤسسات مخصصة لهذا الغرض، وهذا بدوره يؤدي إلى تعجيل وتيرة التغير وهكذا، بل إنها تعد من العوامل الأساسية في التغير الحضري للمدينة طالما بقيت هذه الأخيرة، بمنشآتها الترفيهية وأماكن التسلية، مناطق جاذبة للمهاجرين والنازحين إليها، ولا سيما الشباب المهاجرين نحوها. وبالتالي تنعكس كل هذه التغيرات الاجتماعية على التغيرات في النسق الأسري[1]. يشهد المجتمع الجزائري تحولات على مختلف الأصعدة السياسية والاقتصادية والثقافية، وتتسم هذه التحولات بالتطور العميق والسريع على شكل طفرات سريعة على مستويات ثلاثة هي الفرد والأسرة والمدينة، كما عرف تحولات في العلاقات الاجتماعية، وظهور قيم جديدة مرتبطة

[1] محمد بومخلوف وآخرون، **مرجع سابق**، ص 103.

بمظاهر الحداثة المستوردة من الدول الصناعية ولا سيما في المجال التكنولوجي والثقافي. وأهم ما يميز هذا التحول هو بروز التسلية الفردية التي وفرتها الوسائط التكنولوجية الجديدة والحديثة في آن واحد، مثل أجهزة الكمبيوتر وما تتضمنه من ألعاب الكترونية وغيرها.[1]

للوالدين الدور الأساسي في تنظيم الأنشطة الترفيهية، فهو جزء من الوظيفة التربوية[2]. إن الأسرة الجزائرية الحضرية أولت اهتمامها بالنشاطات الترفيهية، التي صارت تشكل جزء من الحياة الثقافية. فلم يعد دور الوالدين يقتصر على الإنجاب وتوفير الضروريات من غذاء ولباس وغيرها، بل تعدى ذلك إلى توفير مختلف الوسائل الترفيهية التكنولوجية الحديثة أبسطها الهاتف الذكي، مع وجود شبكة الإنترنت في البيت، وإن لم يكن باستطاعتهم توفير هاتف خاص للطفل، إتاحة الفرصة للعب به. ولا يقتصر دور الأسرة على توفير الوسائل الحديثة فقط بل تلتزم بتكريس أوقات الفراغ لاستغلاله مع الأطفال في التسلية والاستجابة لمطالبهم الترفيهية وذلك بتنظيم النشاطات الترفيهية المناسبة لهم.

يشير Dumazedier إلى أن الفروقات بين الاحتياجات الترفيهية الجديدة والمعايير التقليدية للحياة الأسرية أفرزت نوعا من اللاتوازن، ووجب خلق نوع جديد من التوازن بين عبء الأجهزة والواجبات والترفيه، بين النشاطات الابتكارية والنشاطات الثرية، ترفيه الأفراد والترفيه الأسري.[3]

العوامل الترفيهية: يمكن تقسيمها إلى قسمين العوامل اللامادية والعوامل المادية :

[1] محمد بومخلوف وآخرون، مرجع سابق، ص ص 103 104.

[2] Jean Pierre Pequignot, **Op.cit.**, p18.

[3] Joffre Dumazedier, opcit, p 117.

العوامـــل الماديـــة: تتمثـل العوامـل الماديـة للأنشـطة الترفيهيـة فـي الـدخل الأسـري والميزانيـة التـي تخصصـها الأسـرة لتـوفير مختلـف الوسـائل الترفيهيـة، وتنظيم نشاطات الترفيه في أوقات الفراغ التي تناسب أفراد الأسرة.

إن تـوفر القـدرة الشـرائية لتلبيـة الحاجـات الترفيهيـة للأسـرة مـن شـأنه أن يقـوي الـروابط الاسـرية ويجعـل الآبـاء أكثـر صـلة وارتباطـا بأبنـائهم، وربمـا يـوفر دلـك الظـروف الملائمـة للتفاعـل ممـا يسـهل للآبـاء عمليـة التوجيـه والإرشـاد، أي أن كـل زيـادة معتبـرة فـي الـدخل مـع الإنفـاق المتـوازن قـد يـدعما عمليتـي الـتحكم والضـبط التربـويين. إن اقتنـاء سـيارة مـثلا واسـتعمالها فـي قضـاء العطـل وتلبيـة الحاجـات الترفيهيـة لأفـراد الأسـرة مجتمعـة خـارج البيـت مـن شـأنه أن يقـوي التفاعـل التربـوي بـين الأوليـاء وأبنـائهم بحيـث تصـبح تلـك الفـرص ذات وظـائف ثـلاث: إشـباع الحاجـة إلـى الترفيـه والتسـلية مـن جهـة وتنشـئة اجتماعيـة مباشـرة مـن قبـل الآبـاء مـن جهـة ثانيـة وحمايـة الأطفـال ووقـايتهم مـن تـأثيرات الشـارع السـلبية، وهنـا يلعـب المسـتوى المـادي للأسـرة دورا مهمـا فـي هـذا المجـال إذا أحسنت الأسرة تسييره.[1]

العوامـــل اللاماديـــة: وتـرتبط العوامـل اللاماديـة بوقـت الفـراغ والارتباطـات المهنيـة للوالـدين أو أحـدهما وكـذلك الآثـار المترتبـة علـى طبيعـة العمـل، ولا يمكن إهمال عامل تطور التهيئة العمرانية للمدن الجزائرية.

إن الزيـادة فـي حجـم وقـت الفـراغ يـرتبط بتطـور ممارسـة النشـاطات الترفيهيـة، والتـي بـدورها تظهـر الفروقـات الاجتماعيـة وتنـتج معـايير جماعيـة جديـدة. حتـى أن التهيئـة العمرانيـة للمـدن الحضـرية وطريقـة العـيش فـي المـدن تـأثرت بمجموعـة مـن العوامـل، مـن أهمهـا ارتفـاع نسـبة النسـاء العـاملات، ارتفـاع تـدريجي فـي أوقـات الفـراغ، وتنظـيم الحيـاة الاجتماعيـة بنـاء علـى وقـت الفـراغ والاحتياجات الترفيهية، هي الأخرى أثرت على الاستهلاك الأسري.[2]

[1] محمد بومخلوف وآخرون، **مرجع سابق**، ص 111.

[2] David Olivier, **Op.cit.**, PP 10 11.

فتقليص الأوقات الحرة من العمل والأنشطة الملحقة به، ومن الواجبات الضرورية الأخرى كذلك، يقلص بالضرورة من فرص لقاء العمال مع أفراد أسرهم وخصوصا مع أبنائهم،[1] وعدم التحرر من الوقت الرسمي للعمل يعني بالضرورة إهمال الوظيفة الترفيهية الأسرية، لأجل دلك ازداد الاهتمام بالحصول على المزيد من الأوقات الحرة من قبل العمال في البلدان الصناعية كي تتسنى لهم ظروف التفاعل مع أفراد أسرهم.[2]

كذلك الاستفادة من المنشآت الترفيهية عامل من العوامل اللامادية التي تؤثر على تنظيم الترفيه خلال أوقات الفراغ. وهنا تجدر بنا الإشارة إلى أن استعمال المنشآت الترفيهية ليس متاحا لجميع الأسر.

[1] محمد بومخلوف وآخرون، مرجع سابق، ص 113.

[2] نفس المرجع، ص 114.

خاتمة:

إن ما طرأ على الأسرة من تغير في البناء والوظيفة ومختلف الخصائص نتج عن مجموعة من العوامل، لكنها تبقى هي الوحدة الأساسية في تكوين المجتمع، فهي الوحدة الاجتماعية التي تضمن انتقال ثقافة المجتمع عبر الأجيال من خلال عملية التنشئة الاجتماعية، وتتولى أيضا تربية الفرد على أداء دوره الاجتماعي والثقافي، ووجود مؤسسات تقاسمت مهمة التنشئة الاجتماعية مع الأسرة، لا يعني إهمال الدور المحوري للأسرة.

والمجتمع الجزائري مر بانقسامات أيديولوجية وطبقية واتجاهات ثقافية أثرت على مستوى مؤسساته الاجتماعية، وكذلك على مستوى الأفراد. وقد ولدت هذه الانقسامات ثنائية تجمع الحداثة والتقاليد التي طبعت الحياة الأسرية الجزائرية. فقد تحضرت الأسرة الجزائرية وأصبحت تعيش وفقا لمثال الأسرة الغربية في الحياة اليومية، لكنها تبقى جزائرية فيما يتعلق بدرجة التعلق بمشاعر الانتماء. والتغير الذي نتج عن تفاعل العوامل الاقتصادية، والثقافية، وإفرازات التطور العلمي التكنولوجي، والانفتاح على العالم أثر على وظائف الأسرة، حتى أنه افتك منها بعض الوظائف كالوظيفة الترفيهية، وبرز بما يسمى بالصناعة الترفيهية، وظهرت مؤسسات خاصة تعنى بالترفيه وأشكاله، فتنوعت الوسائل حتى لم تعد الأسرة قادرة على مواكبة التغيرات السريعة واللامتناهية في المجال الترفيهي.

الفصل الثالث

الطفـــــــل والألعـــــــاب الالكترونيـــــــــــــــة

تمهيد:

توصلت جل الدراسات الاجتماعية والنفسية إلى أن اللعب عبارة عن وسيلة تربوية تساهم في بناء شخصية الطفل وتكوين العلاقات الاجتماعية من خلال ممارسة مختلف النشاطات البدنية والحسية والتفاعل مع البيئة الاجتماعية داخل الأسرة وخارجها، وقد سعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال الفترة الترويحية من خلال لعب الطفل إلى تطوير قدراته وتنمية مختلف مهاراته النفسية والاجتماعية والبدنية، ففي اللعب تتشكل شخصية الطفل، يعرف ذاته من خلال مشاركة مختلف النشاطات مع الأطفال الآخرين، كذلك تتضح أمامه العلاقات الاجتماعية القائمة بين مختلف أفراد البيئة التي ينتمي إليها. إن التغيرات التي طرأت على المجتمعات من خلال ما أفرزته الصناعة والتكنولوجيا من بدائل ثقافية وترفيهية كألعاب الفيديو والألعاب الالكترونية التي استطاعت أن تشغل حيزا مهما من أوقات الفراغ لدى الأطفال وحتى أنها شاركتهم في حياتهم اليومية، فإذا كان اللعب سابقا عبارة عن تقليد اجتماعي متوارث فقد أصبح اليوم تنظيما تقوم به مؤسسات خاصة تعنى بالتسلية والترفيه وكيفية قضاء أوقات الفراغ لدى الفرد البالغ والطفل على حد سواء.

المبحث الأول: الطفل

1-مفهوم الطفل:

تعريف اتفاقية حقوق الطفل الدولية:

اعتمدت الاتفاقية الدولية لحقوق الطفل تعريف الطفل بأنه (كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشر ما لم يبلغ سن الرشد وذلك بموجب القانون المنطبق عليه)[1]، ولا تحدد اتفاقية حقوق الطفل في تعريفها السن العمري للطفل على إطلاقه، إنما تظهر المرونة في تعريفها من خلال إلزام الدول الموقعة على الاتفاقية على تحديد النقطة المرجعية للأعمار عند ظروف ومتطلبات مخصوصة، كالسن القانونية لعمل الأطفال وتعليمهم، وتنفيذ الأحكام الصادرة بحقهم، أو سجنهم، أو ما يشابه ذلك من ظروف متعلقة بالمرحلة المحددة في تعريف الاتفاقية.

والطفل هو المولود مادام ناعما رخصا. الولد حتى البلوغ والجمع أطفال. وفي التنزيل العزيز: ﴿ وإذا بلغ الأطفال منكم الحلم فليستأذنوا﴾. وقد يستوي فيه المذكر والمؤنث والجمع ففي التنزيل العزيز:﴿ثم نخرجكم طفلا﴾. وفيه:﴿أو الطفل الذين لم يظهروا على عورات النساء﴾.[2]

-تعريف الطفل في قاموس أكسفورد:

يطلق مصطلح الطفل بناء على قاموس أكسفورد على المولود البشري حديث الولادة حتى يبلغ سن الرشد، وينطبق ذلك على الذكر والأنثى، وتدعى المرحلة التي يعيشها الطفل مرحلة الطفولة.[3]

-تعريف الطفل في علم الاجتماع:

اختلف علماء الاجتماع في تعريفهم لمفهوم الطفل وتحديد ماهيته، وبرز في ذلك اتجاهات عديدة منها:

---

[1] https://www.unicef.org/ar/media/61611/file, اطلع عليه بتاريخ 2020/11/02.

[2] مجمع اللغة العربية، **المعجم الوسيط** ، مكتبة الشروق الدولية، ط5، 2005 ،ص 560.

[3] https://www.lexico.com/definition/child, اطلع عليه بتاريخ 2020/11/02.

الاتجاه الأول: يطلق مفهوم الطفل على الإنسان منذ لحظات ولادته الأولى حتى يبلغ رشده، ويحدد سن الرشد نظام الدولة والقانون والمجتمع والقانون في كل بلد بشكل مستقل.

الاتجاه الثاني: يحدد مفهوم الطفل بالإنسان الوليد ضمن المرحلة العمرية الأولى حتى بلوغ الثاني عشر عاما من عمره بغض النظر عن بلوغه وعن التشريعات المتبعة في بلاده والقوانين والأنظمة والاتفاقيات.

الاتجاه الثالث: يصف الطفل بأنه الوليد منذ لحظة ولادته حتى بلوغه، على أن يفرق بين الرشد والبلوغ.[1]

مفهوم الطفل في علم النفس: ينطوي مفهوم الطفل في علم النفس على معنيين رئيسيين، الأول عام وهو يطلق على الفرد منذ لحظة الميلاد(الطفولة المبكرة)، حتى مرحلة النضج الجنسي(البلوغ)، والمعنى الآخر خاص، ويطلق هذا المفهوم على الأعمار ما فوق سن المهد، وحتى سن المراهقة.[2]

2-مراحل الطفولة:

مرحلة الحضانة (مرحلة المهد):

تبدأ من الولادة إلى السنة الثانية من عمر الطفل، فيها يبدأ الطفل باستكشاف العالم من خلال حواسه، ويكون ملتصقا بوالدته أو مربيته، ويكون الطفل ضمن هذه المرحلة حساسا ومنفتحا لأي مثير أو حافز يجلب انتباهه ولكنه لا يمتلك الخبرة على فك رموز تلك المثيرات، لذا فإن هذه المرحلة العمرية تكون حاجة الطفل لمن حوله من الناس في اتصال مباشر أكثر من حاجته للتلفاز، فهو يتعلم نطق الكلمات وكيفية الإمساك بالأشياء

[1] خالد فهمي، **النظام القانوني لحماية الطفل ومسؤوليته الجنائية والمدنية**، الاسكندرية، دار الفكر الجامعي، 2012، ص ص 19 20.

[2] https://mawdoo3.com,2020/11/02 .اطلع عليه بتاريخ

وغيرهـا، وهـذا لا يتحقـق إلا بالتعامـل المباشـر مـع الأطفـال[1]، ولا يسـتطيع الطفـل ضـمن هـذه المرحلـة والتـي تسـمى بالمرحلـة الحسـية الحركيـة التمييـز بين ذاته وبيئته، وما يقوم به من حركات تكون بتأثير أجهزة جسمه[2].

مرحلة الطفولة المبكرة (مرحلة ما قبل المدرسة):

هـي المرحلـة التـي تسـبق دخـول المدرسـة، وتمتـد مـن السـنة الثانيـة إلـى مـا قبـل السـنة السادسـة مـن العمـر، وهنـا تبـدأ مرحلـة قـدرة الأطفـال علـى فـك بعـض رمـوز اللغـة والتعامـل معهـا، ومحاولـة تحويـل الأفكـار إلـى أفعـال[3]عـن طريـق التجربـة، وتسـمى هـذه المرحلـة الواقعيـة أو مرحلـة الخيـال المحـدد بالبيئـة، ففـي هـذه المرحلـة ينحصـر حـس الأطفـال بالشـعور بالبيئـة المحيطـة بهـم[4]وتسـمى هـذه المرحلـة أيضـا بمرحلـة التفكيـر الرمـزي أو التشـبيهي التـي يبـدأ الأطفـال فيهـا باسـتعمال الكلمـات[5]، وتتميـز هـذه المرحلـة بـأن الطفـل فيهـا يتفاعـل مـع مجتمعـه باسـتخدام اللغـة، وتكـون لديـه القـدرة علـى التفكيـر وفهـم الرمـوز اللغويـة، كمـا يتمتـع الطفـل بالقـدرة علـى تصـور الفعـل قبـل وقوعـه، أي القـدرة علـى الإدراك المسـبق للفعـل، ويتصـف الطفـل فـي هـذه المرحلـة بـالبراءة وتصـديق كـل مـا يعـرض عليـه، ممـا يتطلـب الاهتمـام بمضـامين كـل مـا يقـدم إليه، وصياغتها بطريقة تناسب هذه المرحلة العمرية.

مرحلة الطفولة الوسطى:

تمتـد هـذه المرحلـة مـن السـنة السادسـة إلـى السـنة الثانيـة عشـر مـن عمـر الطفـل، فـي بدايـة هـذه المرحلـة يبـدأ بالبحـث عـن مـا وراء الظـواهر الطبيعيـة التـي يحسـها ويسـمع بهـا، لـذا تسـمى هـذه المرحلـة مرحلـة التفكيـر، ويلجـأ

---

[1]صالح خليل أبو أصبع، **استراتيجيات الاتصال وسياساته وتأثيراته**، عمان، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع، 2005،ص 274.

[2]كريم حسين عكلة، **الاتجاهات النفسية للفرد والمجتمع**، بغداد، مطبعة الرسالة، 1985، ص 105.

[3]جان جبران كرم، **التلفزيون والأطفال**، بيروت، دار الجيل، 1988، ص 16.

[4]عبد الفتاح أبو المعال، **أدب الاطفال دراسة وتطبيق**، القاهرة، 1988، ص 22.

[5]كريم حسين عكلة، **مرجع سابق**، ص 105.

الطفل إلى التخيل لتعويض النقص في المعلومات التي يمتلكها حيال تلك الظواهر، لذا نجد الطفل ضمن هذه المرحلة يميل إلى قصص الخيال العلمي والخرافة والأفعال الخارقة، وتسمى هذه المرحلة بمرحلة الخيال الحر[1]، ويتعلم الأطفال ضمن هذه المرحلة العمرية مهارات التعلم الأكاديمي كالقراءة والكتابة وأساسيات الحساب ، ويميلون إلى تكوين العلاقات الاجتماعية بالتعرف على جماعة الرفاق.

في نهاية هذه المرحلة العمرية يصبحون قادرين على إدراك بعض العمليات المنطقية، ومهيئين لتصنيف الأشياء ضمن مجموعات معينة، وتطغى على الأطفال ضمن هذه المرحلة غريزة المغامرة وحب الصراع والمقاتلة والرغبة في السيطرة والفوز، ويميل الأطفال الذكور إلى البرامج التلفزيونية التي تعرض البطولة والرجولة المصحوبة بالإثارة، بينما تميل الفتيات إلى القصص العاطفية والقصص التي تدور أحداثها حول الأسرة[2].

3-خصائص النمو للطفل:

-مرحلة الطفولة المبكرة:

خصائص النمو الحركي والحسي: إن الزيادة في نضج الجهاز العصبي، وقرب النسب الجسمية من تلك التي يكون عليها الكبير، وكذلك الزيادة في قوة العضلات، والقدرة على إحداث التآزر بينها، كل ذلك يوفر الأساس اللازم لزيادة النمو في المهارات الحركية بشكل واضح، ولو أن التعلم، في هذه المرحلة يلعب بعد ذلك دورا كبيرا.[3]

تتميز هذه المرحلة بالخصائص التالية:

- يكون السلوك الحركي شديدا ومتنوعا.

---

[1] هادي نعمان الهيتي، **أدب الأطفال فنونه وسائطه**، بغداد، وزارة الثقافة والإعلام، 1978، ص 38.

[2] وليم شرام وآخرون، **التلفزيون وأثره في حياة أطفالنا**، ترجمة زكريا سيد حسين، القاهرة، الدار المصرية للنشر والتأليف، 1965، ص ص 74 75.

[3] محمد عماد الدين إسماعيل، **الأطفال مرآة المجتمع**، الكويت، عالم المعرفة، 1978، ص 200.

- مع بداية المرحلة يكون السلوك الحركي للطفل غير متناسق وغير دقيق وغير مترابط وذلك بسبب عدم نضج العضلات الدقيقة ونقص التآزر الحسي الحركي.
- مع تقدم المرحلة يتعلم الطفل القفز والجري والتسلق ويتطور سلوك يديه مع التدريب ويصبح قادرا على الرمي وبناء المدرجات واستخدام الأدوات والإمساك بمقود الدراجة.
- أغلب ألعاب الطفل فردية وعند الكتابة والرسم يجد الطفل صعوبة في بداية المرحلة في الإمساك والتعامل مع الأقلام والألوان ولكن مع نهايتها ومن خلال التدريب يسيطر الطفل على جميع المهارات الدقيقة واستخدام الأصابع بنجاح.
- مع تقدم المرحلة يستطيع الطفل إدراك البعد المكاني للأشياء ويعرف الأعلى والأسفل واليمين والشمال.
- يستطيع الطفل أن يقارن بين الأحجام، أما الأوزان فلا يستطيع التفريق بينها إلا مع نهاية المرحلة.
- يدرك الطفل التسلسل الزمني للماضي والحاضر والمستقبل، ويدرك الأمس واليوم والغد.
- تكون الحواس متكاملة في تأدية وظائفها وتعتمد على التعلم لتمييز التأثيرات البيئية.

إن طفل هذه المرحلة، تنمو لديه العضلات الكبيرة، بدرجة أكبر بكثير من العضلات الصغيرة، والمهارات التي لديه هي تلك التي تستخدم فيها هذه العضلات وليست تلك التي تحتاج إلى استخدام العضلات الدقيقة.[1]

[1] محمد عماد الدين إسماعيل، مرجع سابق، ص 201.

خصائص النمو العقلي: بدخول الطفل هذه المرحلة، ينتقل نقلة أساسية من حيث النمو المعرفي. ذلك بعد أن كان "يفكر بجسمه" يصبح الآن "يفكر بعقله". وفي نقلة لا تميز فقط هذه المرحلة عما قبلها، بل تميز النمو المعرفي عند الطفل في المراحل التالية أيضا. بعبارة أخرى يكتسب الطفل بانتقاله إلى هذه المرحلة خاصية المعرفة كإنسان، وهي استخدامه للرموز، لغوية كانت أم غير لغوية.[1]

ومن المميزات الأساسية لهذه المرحلة:

- الاستطلاع والاكتشاف كتحطيم الألعاب أو تفكيكها، محاولة التعرف على كل ما هو غريب أو مقفل.
- تكوين المفاهيم مثل مفهوم الزمن الذي يتكون من الأيام والشهور والسنوات...مفهوم المكان، والمفاهيم العامة الأخرى الذي تساعده اللغة والذكاء مع نهاية المرحلة على استيعابها.[2]
- تزداد قدرة الطفل على الفهم وذلك عن طريق اللغة والتعلم والاحتكاك بالآخرين.
- خيال الطفل في هذه المرحلة خصب وغير واقعي كاللعب الإيهامي وأحلام اليقظة.
- يكون التفكير متمركزا حول الذات ويكون خياليا بعيدا عن الواقع إلا أنه ومع الدخول إلى المدرسة يميل إلى الحياة الواقعية أكثر فأكثر.
- تعتبر اللغة مفتاح النمو العقلي والمعرفي وخلال هذه المرحلة تزداد حصيلة الطفل من المفردات اللغوية ويستطيع فهم الآخرين ويستطيع نقل أفكاره وطلباته.[3]

---

[1] محمد عماد الدين اسماعيل، **مرجع سابق**، ص 202.

[2] محمد عبد الله العابد أبو جعفر، **علم النفس النمو**، ليبيا، مركز المناهج التعليمية والبحوث العلمية، 2015، ص ص 89 90.

[3] نفس المرجع، ص 91.

إن أطفال هذه المرحلة يعتمدون في تفكيرهم على الحدس أو البداهة وليس على المنطق. بمعنى أنهم يعتمدون على حواسهم وتخيلهم وبداهتهم، أكثر مما يعتمدون على المنطق.[1] وفيها تظهر قدرة الطفل على التمييز بين تقسيمات الأشياء ورتبها، ولكنه يصل إلى هذا التفريق بالحدس والتخمين ال بالقياس أو المناظرة، ثم يتطور بحيث يمكنه الحكم على الفروق في الأحجام(05 سنوات) والأوزان(06 سنوات) والسعة والمسافات(08 سنوات).[2]

-مرحلة الطفولة الوسطى:

خصائص النمو الحركي والحسي:

- نتيجة لنمو العضلات الصغيرة يتم الانسجام الحركي، ويكون الطفل قادرا على العمل اليدوي الدقيق كالحل والتركيب.
- يتمكن الطفل من صقل مهاراته اليدوية والجسمية والحركية والسيطرة على القفز والتسلق والجري والتوازن في ركوب الدراجة ولعب الكرة.
- في المدرسة يستطيع الطفل أن يمارس الألعاب الرياضية المقننة ويستخدم الأدوات والأجهزة المدرسية ويفضل الكتابة بخط كبير في بداية المرحلة.
- لازال الطفل ميالا إلى كثرة الحركة.[3]
- يتضح النمو الوظيفي للحواس ويكون الإدراك الحسي وخاصة اللمس والبصر ملحوظا في عملية القراءة والكتابة والتمييز بين الأشياء.
- تزداد قدرة الطفل على إدراك الزمن حيث يدرك فصول السنة، شهور السنة وكذلك معنى الأيام والأسابيع والساعات والدقائق.

[1] محمد عماد الدين إسماعيل، مرجع سابق، ص 212.

[2] ألفت حقي، **سيكولوجية الطفل علم نفس الطفولة**، الإسكندرية، مركز الإسكندرية للكتاب، 1996، ص 26.

[3] محمد عبد الله العابد أبو جعفر، مرجع سابق، ص ص 96 97.

- تـزداد قـدرة الطفـل علـى إدراك مفهـوم العـدد عـن طريـق تعلمـه العمليـة الحسابية مثل الجمع والطرح.
- تـزداد قـدرة الطفـل علـى إدراك الألـوان واسـتخدامها فـي رسـوماته ويفضـل بعضها على بعض.
- حواس الطفل في هذه المرحلة تمكنه من القدرة على التمييز.[1]

خصائص النمو العقلي:

- يتحـول التفكيـر فـي هـذه المرحلـة مـن التفكيـر الحسـي (المبنـي علـى الحـواس) إلـى التفكيـر المجـرد كـالتفكير فـي معـاني الكلمـات بـدلا مـن التفكيـر فـي الجـزء المفقـود مـن اللعبـة كمـا يسـتطيع الطفـل تعمـيم تعلمـه على المواقف المشابهة.
- يتحـول الإيهـام مـن الخيـال إلـى الواقعيـة فبـدلا مـن تخيـل العصـا حصـانا يتحـول اللعـب إلـى الركـوب الحقيقـي للحيوانـات أو الـدراجات أو الألعاب الأخرى.
- تنمـو قدرتـه علـى تعلـم المفـاهيم وينتقـل مـن المفـاهيم الحسـية الماديـة إلـى المجـردة المعنويـة ومـن البسـيطة إلـى المعقـدة ومـن المركـزة حـول الـذات إلى المفاهيم الموضوعية العامة.[2]

فـي السـن مـا بـين 8 إلـى 11 سـنة ينتقـل الطفـل إلـى العمليـات المحسوسـة حيـث يسـتخدم المنطـق، ويمكنـه اسـتعمال العمليـات الحسـابية الأكثـر تعقيـدا، وتصـبح لـه القـدرة علـى تصـنيف الأشـياء وسلسـلة الحـوادث أو الرتـب. وأخيـرا يصـل إلـى مرحلـة العمليـات المعقـدة مـن سـن 11 فمـا فـوق وفيهـا تظهـر قدرتـه على التجريد (...)[3]

[1] محمد عبد الله العابد أبو جعفر، **مرجع سابق**، ص ص 97 98.

[2] نفس المرجع، ص 99.

[3] ألفت حقي، **مرجع سابق**، ص 26.

4-الترفيه واستثمار وقت الفراغ في مرحلة الطفولة:

لا يمكننا التحدث عن وقت الفراغ في مرحلة الطفولة المبكرة، فهي المرحلة التي لا يتقيد فيها الطفل بواجبات، يقضي الطفل جل وقته في اللعب، فهو النشاط الذي يغلب على هذه المرحلة. أما في مرحلة الطفولة المتوسطة فالطفل يلتحق بالمدرسة، ويلتزم بالواجبات المدرسية، لذلك تظهر أهمية وقت الفراغ والحديث عنه في هذه المرحلة، ووقت الفراغ يرتبط بكيفية قضاءه، لذلك لا يمكن ذكر وقت الفراغ دون التطرق إلى الترويح واللعب الذي يمثل جزء لا يتجزأ منه.

تنص المادة 31 من اتفاقية حقوق الطفل على"أن الدول الأطراف تعترف بحق الطفل في الراحة ووقت الفراغ، ومزاولة الألعاب وأنشطة الاستجمام المناسبة لسنه والمشاركة في الحياة الثقافية وفي الفنون".[1]

وقد أشار ميثاق الطفل في الإسلام الصادر عن اللجنة الإسلامية العالمية للمرأة والطفل في مادته الحادية عشر إلى حق الطفل بالاستمتاع بوقت الفراغ، وقد نص على ما يلي:

" للطفل حق الاستمتاع بطفولته، فلا يسلب حقه في الراحة، والاستمتاع بوقت الفراغ، ومزاولة الألعاب والاستجمام والمشاركة بحرية في الحياة الثقافية والفنية بما يتناسب مع سنه ويحفظ هويته، مع إبعاده عن وسائل اللهو المحرم شرعا وقانونا".[2]

لقد أقرت المواثيق العالمية والإسلامية أهمية وقت الفراغ بالنسبة للطفل، وحقه في الراحة واستغلال الأوقات التي لا يلتزم فيها بالواجبات المدرسية أو الاجتماعية، ويقصد بوقت الفراغ الوقت الذي يتحرر فيه الطفل من كل الالتزامات، حتى الحاجات البيولوجية كالأكل والنوم، فيبقى لديه الوقت الحر الذي يستمتع فيه بالراحة الجسمية والنفسية، ويشغله بما يسليه ويرفه عنه.

---

[1] الأمم المتحدة، **اتفاقية حقوق الطفل**، مرجع سابق، ص 3.

[2] http://www.iicwc.org/lagna/catig/mithak_tofola. ، اطلع عليه يوم 2020/11/03 عل الساعة 20:00.

وقد أشار العديد من الباحثين إلى عدد من الحقوق، ونذكر من بينها:

حق الطفل في الترفيه:

ينبغي إتاحة الفرصة للطفل لمزاولة النشاط الترفيهي الذي يحبه ويميل إليه، ويجب أن يكون النشاط موجها ومستثمرا لتعزيز نموه البدني والعقلي والمعرفي والاجتماعي. فرغم أهمية أن يمنح الطفل حقه في الاستمتاع بوقت الفراغ ومزاولة الألعاب التي يميل إليها إلا أنه ينبغي أن يكون هذا أحد العوامل التربوية والتعليمية التي تساعد ايجابيا في تشكيل شخصية الطفل. لأن اللعب نشاط سلوكي مهم للطفل ويقوم بدور رئيسي في تشكيل شخصيته، وهو فطري معروف في كل طفل طبيعي، بل هو من أشد مجالات ميول الطفل الفطرية، وقد تناولت كثير من المؤلفات العلمية المتصلة بالدراسات النفسية والسلوكية أهمية اللعب والتسلية لنمو الطفل واستخدامه في العلاج النفسي والعقلي.[1]

إن الطفل الذي يحب المرح، ويميل إلى اللعب مع الأصدقاء والزملاء، يكون في وضعية نفسية أفضل من الطفل الهادئ أو المنعزل أو الذي يظهر قدرا زائدا من الجدية. أضف إلى هذا أن اللعب يكسب صاحبه الكثير من الخبرات(...)[2]

والنشاطات الترفيهية تمثل المادة الاساسية التي تساهم في التنشئة الاجتماعية، في اكتساب المعارف والمهارات الأساسية للتكوين الجسمي، النفسي والاجتماعي للطفل والشاب.[3]

حسب الباحثين في الميدان الاجتماعي والتربوي، فالطفل بحاجة إلى اللعب والترويح بنفس قدر حاجاته البيولوجية الضرورية لنموه الجسمي. والترفيه

---

[1] كمال درويش وآخرون، **اتجاهات حديثة في الترويح وأوقات الفراغ**، القاهرة، دار الفكر العربي، 1982، ص 235.

[2] عبد الكريم بكار، **تأسيس عقلية الطفل**، الرياض، دار وجوه للنشر والتوزيع، ط2، 2012، ص 82.

[3] David Olivier, Le temps libre des enfants à l'épreuve des contextes territoriaux : les pratiques sociales, l'offre de services, les politiques locales, études, Paris, Universit2 Renne 2, 2010, p61.

في حياة الطفل يساهم بصفة فعالة في نموه النفسي والاجتماعي والتربوي. والبعض من الباحثين يعتبر اللعب بمثابة تاريخ الطفل، ففيه تتشكل شخصية الطفل، وبه يتمكن الطفل من تكوين مهارات الاتصال الاجتماعي، واللعب هو وسيلة الطفل الترفيهية. والتسلية والترفيه حق من حقوق الطفل الذي يتوجب على أفراد الأسرة القائمين على تربيته وتنشئته، وحتى الأفراد العاملين بمؤسسات التنشئة الاجتماعية التي تكمل هذه الوظيفة مع الأسرة. فتوفير وسائل وأماكن الترفيه الملائمة من مسؤولياتها، والحرص على توفير وتهيئة المرافق الضرورية والألعاب المناسبة لكل مرحلة من مراحل نمو الطفل البدني والاجتماعي والتربوي.

حق الطفل في الاستمتاع بوقت الفراغ:

يمكن تقدير توزيع أوقات الطفل كالتالي: من 8 إلى 10 ساعات نوم، من 6 إلى 7 ساعات مدرسة، ومن 4 إلى 5 ساعات لعب، طعام و أنشطة حرة.[1]

يتوفر لدى الطفل الكثير من وقت الفراغ الذي يميل إلى شغله بما يحبه ويرغبه من أنواع التسلية واللعب، ويعد اللعب الحر الذي يقوم به الطفل بعفوية وسيلة من وسائل تعبير الطفل عن حاجاته ورغباته(...)[2]

ويعتبر وقت الترفيه مهما في تنظيم الحياة اليومية للأطفال والشباب، فهو الذي يمدهم القدرة على التعويض مقابل الصعوبات الدراسية.[3]

فالوقت الخالي من الالتزامات المدرسية، يشعر فيه الطفل بحرية أكبر ويعتبر متنفس يمارس فيه الطفل مختلف الانشطة التي من خلالها يروح

---

[1] محمد عبد الرزاق الديلمي، **وسائل الإعلام والطفل**، عمان، دار الميسرة، ط1، 2012، ص 74.

[2] نورة بنت محمد بن عبد العزيز المطرودي، **دور في استثمار وقت الفراغ عند تلاميذ المرحلة الابتدائية**، رسالة ماجستير، جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية، كلية العلوم الاجتماعية، 2011، ص 44.

[3] David Olivier, **Op.cit**, p 56.

عن نفسه ويستريح من الاعباء والضغوطات التي يتعرض لها خلال اليوم الدراسي.

والبعد الكمي لوقت الفراغ أو الوقت الحر ووقت التسلية مهم جدا في التجربة والتكوين النفسي للأفراد، لأنه يحمل القدرة الهائلة لتطوير الأفراد، وتعلم المواطنة. لأن الوقت الحر موجه للنشاطات التي يحبذ الأفراد ممارستها بطريقتهم الخاصة وحسب ميولهم ورغباتهم، كذلك يقدم لهم وقت الفراغ حرية أكبر للاختيار، يمكنهم من التحرر من القيود التي يفرضها الوقت الدراسي أو وقت العمل.[1]

هنا نشير إلى أهمية البيئة الاجتماعية التي تحيط بالطفل وثقافتها التي تؤثر على وقت الفراغ وكيفية استثماره بالنسبة لأفراد الأسرة بصفة عامة، والطفل بصفة خاصة. لكل أسرة توجهات ثقافية تختلف باختلاف السياق الثقافي والاجتماعي الذي يعيشه المجتمع، ويتأثر وقت الفراغ بذلك، فإذا أخذنا على سبيل المثال المجتمعات الغربية والعربية ونظرة كل منهما إلى وقت الفراغ نجد أن الاختلاف الثقافي والاجتماعي لكل مجتمع يفرض طريقة خاصة ومفهوم خاص لوقت الفراغ وكيفية قضائه، فالبناء الاجتماعي السائد في المجتمع ومستوى التقدم الحضاري، ومستوى التطور التقني يتحكم في كيفية قضاء وقت الفراغ والنشاطات الممارسة فيه. فحاجات الأفراد في المجتمع الغربي تختلف عنها في المجتمع العربي، بحكم الثقافة الخاصة بكل منهما.

حتى داخل المجتمع الواحد نجد الاختلاف واضح، فإذا أخذنا الأسرة في المنطقة الحضرية وقارنا بينها وبين الأسرة الريفية، نلاحظ الممارسات الاجتماعية للأفراد والالتزامات اليومية حتى بالنسبة للطفل، ففي المجتمع الحضري حيث تعتمد معظم الأسر على العمل المأجور، لا يلتزم كل الأفراد بالعمل، فالمعيل هو الأب أو الأم، مقارنة بالأسرة الريفية التي تعتمد على الزراعة وتربية المواشي، ويشارك الأفراد في العمل، حتى الطفل ببلوغه سن معين يمكن أن يشارك في بعض الأعمال. هنا يتغير مفهوم وقت الفراغ

[1]David Olivier, **Op.cit**, p 61.

ويظهر مدى تأثر الوقت الحر بثقافة الأسر والبناء الاجتماعي لكل منها، وكيفية استغلاله حسب الثقافة الاسرية السائدة التي بدورها تفرض قواعد وقوانين خاصة حتى بوقت الفراغ.

5-الأطفال والتكنولوجيا:

تؤثر التكنولوجيا على طريقة تفكير الأبناء وسلوكهم، ولكنه تأثير متبادل، فطريقة تفكير الأبناء وسلوكهم يؤثران أيضا على الإنترنت ذاتها ويرسمان ملامحها، ففي القرن الحادي والعشرين تتدفق المعرفة بحركة غير مسبوقة، بفضل الإنترنت، ولكن قوة الإنترنت الحقيقية لم تعرف إلا عندما بدأ الشباب يستخدمون الكمبيوتر. وهم الآن يساعدون في تحويلها إلى شيء جديد الويب، أو شبكة الإنترنت الحية، أو الشبكة الفائقة، الشبكة النشطة، شبكة اقرأ واكتب. سمها ما شئت فهي ليست ملكا لأحد. لقد أصبحت شبكة عالمية نشطة، تتيح للجميع ليس الإسهام فيها فحسب، بل تغيير طبيعتها ذاتها.[1]

ويزداد تشبع الأطفال بالتكنولوجيا يوما بعد يوم؛ من التلفاز إلى الإنترنت ومن ألعاب الفيديو إلى ألعاب الفيديو الدموية، ومن أجهزة الفيديو النقالة إلى الحاسبات الشخصية. وقد عملت بعض الشركات على تطوير تكنولوجيا خاصة موجهة للأطفال متمثلة في برامج الحاسب؛ حيث يظهر الأطفال كفاءة كبيرة في عالم مليء بأنواع التكنولوجيا في المنزل والمدرسة والمجتمع بشكل عام.[2] حسب دراسة قدمها معهد الدراسات السياسية لغرونوبل بفرنسا، فإن نشاطا ترفيهيا نادرا إلى حد ما في العام أو اقل في

[1] دون تابسكوت، ترجمة حسام بيومي أحمد، **جيل الإنترنت كيف يغير جيل الإنترنت عالمنا**، القاهرة، كلمات عربية للترجمة والنشر، ط1، 2012، ص 96.

[2] إيان هاتشباي، جو موران إليس، **الأطفال والتكنولوجيا والثقافة-تأثير الوسائل التكنولوجية على الحياة اليومية للأطفال**، ترجمة دعاء محمد صلاح الدين الخطيب، القاهرة، المجلس الأعلى للثقافة، عدد 710، 2005، ص 15.

كثير من الأحيان، ولكن مذكور من قبل 46% أفراد تم استجوابهم. التلفزيون، الكمبيوتر والأجهزة اللوحية وجهت ضربة قوية للألعاب للعبة الكلمات ولعبة الاحتكار أو بما يسمى Monopoly[1]. وقد اجريت دراسة من سنة 2002 إلى سنة 2008 قدمت لوزارة الثقافة بفرنسا لعينة 4000 طفل من سن 11 إلى 17 سنة للإجابة على استبيان حول الانشطة التي يمارسونها، وظروف ممارستها، وحول اختياراتهم وتطلعاتهم. نتائج الدراسة أظهرت تفضيل بعض النشاطات على حساب أخرى، وحتى التخلي عن البعض منها، وبينت أن ألعاب الفيديو تعتبر من الممارسات المفضلة. إن نسبة 81 % من الأطفال في سن 11 يشاهدون التلفاز يوميا مقابل 66% من المراهقين. القراءة اعتبرت من الممارسات المهجورة؛ حوالي 33% من الأطفال ذوي 11 سنة يقؤون كتابا يوميا بالمقابل ما نسبته 9% من المراهقين. عكس الراديو، الموسيقى، والحاسوب التي تظهر كنشاطات ظاهرة في فترة المراهقة، فنسبة 37% من الأطفال في سن 11 سنة يستمعون للموسيقى يوميا و 68% من المراهقين. ما بالنسبة لاستعمال التكنولوجيات الحديثة فقد ظهرت اختلافات في النسب في الفترة التي تراوحت بين بداية البحث ونهايته، لكن استعمال الأطفال لهذه الوسائل في تطور كنتيجة للثورة التكنولوجية.[2]

إن استخدام الأطفال للمعلومات، والاتصالات، والتكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر يتخذ مكانه في أشكال ومساحات من الحياة اليومية بشكل واسع النطاق، تشير مساهمات **كاساس وساس .*Casas et Sûss et al** بوضوح إلى استكشاف تفاعلات الأطفال والشباب مع التكنولوجيا الحديثة

[1]Pierre Grelley, **Contrepoint prendre le jeux au sérieux**, Caisse nationale d'allocation familiale, N°181, 2014, p 19 in : http// :www.cairn.info/revue-informations sociales-2014-1-pages-19.htm.

[2] Christine Détrez, **Les loisirs à l'adolescence : une affaire sérieuse**, 2014, p p 11 12 in : http// :www.cairn.info/revue-informations sociales-2014-1-pages-8.htm.

حتى يكون لها حيز أكبر في العمليات الثقافية والاجتماعية: التنظيم التأسيسي للطفولة، والمدرسة، والعائلة والاستخدامات المختلفة للقطاع الخاص والعام.[1] وتلعب الوسائط التكنولوجية دورا مهما في الحياة اليومية للأطفال، ولكنها بطريقة غير مرئية يمكن أن تحتل مكان أحد الأصدقاء أو تستخدم في اللعب بدلا منهم. بينما يوجد الأصدقاء يفضل الأطفال استخدام الوسائط في اللعب، وبالتأكيد يفضلون صحبة الرفاق عن الوسائط. بينما يفضل الأطفال الأكبر سنا والمراهقون قضاء الوقت مع الأصدقاء في الخارج عن استخدام الوسائط معا. ولكن إن شعر الطفل بالوحدة أو كان وحيدا، تستطيع الوسائط أن تعمل كصديق؛ حيث تعرض اتصالات اجتماعية في شكل شبه تفاعلات اجتماعية؛ واستخدام الوسائط يعد نشاطا رمزيا يمكن استخدامها بشكل منفرد.

وفي دراسة للباحثين Creen&Bavelier سنة 2003 تحت عنوان:
« Action videogame modifies visualselective attention nature »

أكدت على أن استخدام الأطفال المفرط للوسائل التكنولوجية يعمل على الحد من التفاعل الاجتماعي وبالتالي يعيق النظام الاجتماعي، وبالمقابل فإن منع اندفاع الطفل نحو التكنولوجيا الالكترونية ورغبتهم في اكتشافها يساعد في خلق كبار معاقين معرفيا في الثقافة الالكترونية المتزايدة[2].

[1] إيان هاتشباي، جو موران إليس، **مرجع سابق**، ص ص 22 23.

*مكانة ألعاب الكمبيوتر في الثقافات الخاصة لمجموعة من الأصدقاء وكذلك ديناميكيات الاسرة في إسبانيا (كاساسCasa)، تحليل تباينات مختلطة الثقافة لاستخدام الأطفال وصغار السن وعلاقتهم بالتكنولوجيات الالكترونية (ساس Süss).

[2] إيان هاتشباي، جو موران إليس، **مرجع سابق**، ص ص 119 120.

وفي دراسة أخرى اهتمت بالجوانب العصبية الكيماوية للعب بألعاب الفيديو حيث قاس مجموعة من الباحثين كمية الدوبامين التي تفرز عندما يلعب الأطفال لعبة فيديو تبين لديهم أن نسبة إفراز الدوبامين تزداد لدى هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الفيديو في المناطق التي يعتقد فيها أنها تسيطر على التعلم والمكافأة مقارنة بالأطفال الدين لا يستخدمون تلك الألعاب.[1]

6-الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية:

يعد اللعب وسيطا تربويا مهما يسهم في تكوين ثقافة الطفل وبنائها. وإكسابه الكثير من المهارات، والمعارف، والخبرات. واللعب مصدر للهو والترويح والتسلية، ونتيجة التطور التكنولوجي تطورت اللعبة وأساليبها، وظهرت الألعاب الالكترونية مثل البلاي ستيشنPlaystation، الاكس بوكسXbox النينتندوNintendo، جهاز بي أس بيPSP، أو جهاز الوي Wiiمع مختلف الوسائط كالكمبيوتر، اللوحة الالكترونية، الهاتف الذكي...وأضحت تنافس الألعاب التقليدية أو الكلاسيكية، واتجه الطفل الجزائري كغيره من أطفال العالم نحو هذا النوع من الألعاب منبهرا بتصميماتها وتنوعها من ألعاب فكرية، وأخرى قتالية حربية، إلى ألعاب رياضية وغيرها. وتعد الألعاب الالكترونية مصدر من مصادر الترفيه الهامة لسهولة ممارستها وتوفرها، إضافة إلى تصميماتها المشابهة للعالم الحقيقي.

هناك أيضا شيء مهم يحدث في عالم ألعاب الفيديو وهو أنها تنتقل إلى الإنترنت. من خلال تعاون الشباب في الألعاب الجماعية يغيرون مفهوم اللعب، بل يغيرون طبيعة الترفيه ذاته.[2]

ونتيجة للتغير السريع الذي شهده العالم، تغير مفهوم اللعب عند الأطفال، وحين ارتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل

[1] إيان هاتشباي، جو موران إليس، **مرجع سابق**، ص ص 119 120.

[2] دون تابسكوت، ترجمة حسام بيومي أحمد، **مرجع سابق**، ص 101.

تفاصيلها، وبات مألوفا مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيدا أمام شاشة التلفاز وهو في ملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر. حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الالكترونية كالبلاي ستيشن وألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم من كلا الجنسين منذ سن الثالثة.[1]

وقد تطورت ألعاب الفيديو من الألعاب الفردية إلى الألعاب الجماعية، ففي هذا العالم الجديد عليك أن تتعاون وتتعلم من التجربة. يخلق اللاعبون لأنفسهم قرينا أو مجسدا (أفاتار) يستكشفون من خلاله العالم الافتراضي الفسيح، ويكملون المراحل أو المهام، ويصقلون مهاراتهم، ويحاربون الوحوش. وعند نجاحهم يكسبون أموالا افتراضية، وأشياء أخرى، وتزداد خبرتهم، ويضيفون إلى سمعتهم. ويزداد الأفاتار قوة ونفوذا وهم يخوضون في اللعبة. ويفضل كثير من اللاعبين الانضمام إلى طائفة، وهي عدد من اللاعبين يكونون مجموعة ويلعبون معا باستمرار.[2]

7-لعب الطفل بالألعاب الالكترونية عن طريق التلفزيون:

يعتبر التلفزيون من الوسائل التي تعتمد على حاستي السمع والبصر، وهو من أكثر الوسائل التي تستحوذ على اهتمام فئات المجتمع وخاصة الأطفال، فهو وسيلة متوفرة أمام الطفل في جميع أوقاته، بالإضافة إلى أن المشاهدة لا تحتاج أن يكون الفرد متمكنا من القراءة فهو يستمع ويشاهد ما يبث من برامج.

---

[1] مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر3، كلية العلوم والاتصال، 2012، ص 100.

[2] دون تابسكوت، ترجمة حسام بيومي أحمد، **مرجع سابق**، ص 102.

يستطيع الطفل تناول وجباته مقابل شاشة التلفزيون، ويشاهد برامجه المفضلة وذلك لأن لكل فرد من أفراد الأسرة الحرية في مشاهدة برنامجه المفضل في غرفته الخاصة، ويمكن أن يكون هنا المتلقي سلبيا، فالبرامج التلفزيونية متتابعة، فإذا شاهد الفراد برنامجا يمكن أن يتابع بقية البرامج المتتالية. لكن وبعد ظهور القنوات المتخصصة مع الإنترنت تغيرت وضعية المتلقي الذي يستطيع التحكم في البرامج التلفزيونية مع وجود التلفزيون المرتبط بالإنترنت وذلك بتحديد البرنامج ووقت مشاهدته.[1]

تطورت علاقة الطفل الجزائري بالتلفزيون بعد أن اقتصرت في السابق على متابعة البرامج التلفزيونية الموجهة للأطفال، فمع ظهور ألعاب الفيديو لم يعد التلفزيون مجرد شاشة تبث البرامج بل تعدى ذلك إلى ربطه بألعاب الفيديو ليستعمله الطفل ويلعب ألعابه المفضلة، وكانت بدايتها الشخصيات الكرتونية وأبطالها التي اعتاد الأطفال على مشاهدتها، مما زاد من التعلق بها، وسهولة وصل ألعاب الفيديو بالتلفزيون زاد من إقبال الأطفال عليها، وجعل منهم جزء من عالم اللعب ليسوا مجرد مستقبلين سلبيين كما يفعل بهم التلفزيون. ويلاحظ أن الطفل في المراحل العمرية الأولى وما يليها شغوف بالمعرفة لنمو أفكاره، فعند وجوده قبالة شاشة التلفزيون فإنه يقبل على البرامج التي يبثها بدافع الترفيه من جهة، ودافع الاكتشاف واكتساب ثقافة جديدة من جهة أخرى.

لكن ومع التطور التكنولوجي أدمجت مجموعة من الألعاب وخزنت في جهاز التلفزيون، ولا تستدعي من الطفل إلا جهاز التحكم واختيار اللعبة. غير أن هذا النوع من الألعاب لا يتجدد. هنا يأتي دور "الواقع الافتراضي" الذي فتح أبوابا أخرى أمام صناعة الألعاب خاصة فيما يعرف بالحدائق الخاصة[2]، حيث اشتهرت حديقة ديزني للألعاب في أمريكا انبثاقا من

[1]Jean-François Bach et al, **l'enfant et les écrans**, Académie des sciences, 2013, p139.

[2] مريم قويدر، **مرجع سابق**، ص ص 90 91.

شخصيات ديزني، ومع مجيء الواقع الافتراضي أصبح تصميم عوالم حدائق ممكنا. ومع تطور أجهزة التلفزيون بين البلازما وشاشة الكريستال السائل وبالخصوص شاشة الأبعاد الثلاثية، فتحت أبواب تطويرية جديدة أمام الألعاب الالكترونية، والتي جعلتها تتخلص من عيوب الألعاب ثنائية الأبعاد، وتدخل مجالا تبدو فيه الألعاب أكثر حقيقية وواقعية.[1]

إن التطور التكنولوجي حول التلفزيون إلى كمبيوتر يسهل ربطه بالإنترنت. ويسهل التلفزيون المرتبط بالإنترنت أو بما يسمى "télé-internet " للمشاهد الإبحار في العالم، والبحث عن أفلام، أو المشاركة في الألعاب على المباشر. حتى أن المستعمل للتلفزيون يستطيع تقديم رأيه عن البرامج عن طريق وسائل التواصل الاجتماعي (...)[2]

8-لعب الطفل بالألعاب الالكترونية عن طريق الحاسوب والانترنت:

على الرغم من الاستثمار في التكنولوجيا الرقمية كنشاط تعويضي لوقت الفراغ لدى الصبية، حيث يتم التعويض عن الحرية البدنية بالحرية الرقمية، أقر العديد من الآباء بشكل واضح أنهم لا يرغبون في تواجد الحاسبات في غرف نوم الأطفال لأنهم لن يكونوا قادرين على استعمالها لأغراضهم الخاصة، أو بشكل أكثر أهمية، لمراقبة الأنشطة التي يرتبط بها الأطفال عند استخدامهم للحاسب.[3] وقد ذكر **كوكو كون**، المشارك في مشروع سيتي سبيس الذي يعتمد على الشبك العنكبوتية أن :"التكنولوجيا كالهواء، نستخدمها دون أن نفكر في وجودها أو نتعجب منها". وتتفق معه في ذلك الدكتورة **إديت هاريل**، أستاذة نظرية المعرفة بمعهد ماساتشوستس للتكنولوجيا قائلة: " التكنولوجيا في نظر الأبناء تشبه استخدام قلم الرصاص. لا يتحدث الآباء عن أقلام الرصاص، وإنما يتحدثون عن

[1] مريم قويدر، **مرجع سابق**، ص ص 90 91.

[2] Jean-François Bach et al, **Op.cit**, p 139.

[3] ايان هاتشباي، جو موران اليس، **مرجع سابق**، ص48.

الكتابة، والأبناء أيضا لا يتحدثون عن التكنولوجيا، وإنما يتحدثون عن اللعب، وتأسيس مواقع الويب، ومراسلة الأصدقاء".[1]

يشكل جهاز الكمبيوتر مفتاح تعامل الأطفال مع الثورة المعلوماتية. فمن خلال هذا الجهاز يمكن قراءة الأقراص المضغوطة والأقراص الضوئية المتحركة ومختلف المنتجات المتعددة الوسائط التي تتضمنها، فمن خلال الكمبيوتر أيضا، يتم الإبحار في الإنترنت والشبكات ودخول المواقع والصفحات والمكتبات الافتراضية والمواقع الإعلامية والتلفزيون ودخول غرف الدردشة وإرسال الرسائل الالكترونية وغيرها من الأنشطة التي يقوم بها الأطفال.[2] وتتشابه نظرة جيل الإنترنت إلى الكمبيوتر مع نظرة جيل التلفزيون، فأبناء جيل التلفزيون لم يتعجبوا من التكنولوجيا الجديدة، أو يتساءلوا كيف أن التلفزيون ينقل الصورة والصوت عبر الهواء، وإنما اكتفوا بمشاهدة شاشة التلفزيون الذي اعتبروه واقعا في حياتهم، ونفس الشيء حدث مع أبناء جيل الإنترنت والكمبيوتر، حيث يتنفس الشباب التكنولوجيا بما يطرأ عليها من تطورات مستمرة (...).[3]

وألعاب الفيديو على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي(Logiciel) تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل بين الأنظمة الآلية للألعاب(...)[4] وقد بينت العديد من الدراسات أن الاستخدام الأول للحاسوب عند الطفل هو اللعب، سواء كان ذلك عن طريق منصة ألعاب أو عن طريق الانترنت. ومع الكمبيوتر أو الحاسوب أصبحت الشاشة أكثر تفاعلية مع محتوى الكمبيوتر أولا ومع العالم ثانيا. فقد أحدث تغيرات على مستوى الإدراكي، والنفسي، والاجتماعي، بتفضيل

[1] دون تابسكوت، ترجمة حسام بيومي أحمد، **مرجع سابق**، ص 52.
[2] مريم قويدر، **مرجع سابق**، ص 114.
[3] دون تابسكوت، ترجمة حسام بيومي أحمد، **مرجع سابق**، ص 52.
[4] بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين (ذكور 12-15سنة)، مذكرة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائربن يوسف بن خدة، 2008، ص 86.

القيام بعدة نشاطات، وبالتالي تحصيل الأفراد وخاصة فئة الشباب على قدرة فائقة لاستخدام التكنولوجيا.[1]

ويتجه الطفل الجزائري نحو استخدام الشبكة العنكبوتية فهي تسمح له باللعب الجماعي، فكثيرا ما يصادف الطفل إعلانات بمجرد دخوله على الانترنت تدعوه للعب على المباشر، كما أن إنشاء الأطفال حسابات في شبكات التواصل الاجتماعي كالفيس بوك مكنهم من اختيار الألعاب الجماعية والفردية، وتمضية أكبر وقت ممكن من اليوم لا كتشاف التكنولوجيا وممارسة مختلف الألعاب التي تلفت انتباههم وتسليهم، وذلك مع تحمل الآباء أعباء الحياة اليومية من طبخ، تنظيف، تسوق وغيرها.

يرى بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنه مع تطور وانتشار الانترنت، يتعلق بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعير اهتماما كبيرا بالعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبوله لمعايير العالم الجديد المبني على الأسس الالكترونية والاندماج فيه، وهو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيره، وبالمقابل ينبهر الطفل بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية للإنترنت، وأمام قدراته التعليمية اللينة ينصهر بسهولة مع فنيات الشبكة، فيصبح متمرسا لها بشكل رهيب لتتكسر جميع الطابوهات أمام الطفل الذي يصبح مواطنا من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي.[2]

9-لعب الطفل بالألعاب الالكترونية عن طريق الهاتف الخلوي:

اقتصرت مهمة الهاتف في بداياته على نقل الأخبار والرسائل عن طريق الاتصال بين الأفراد، ومع التطور التكنولوجي وثورة المعلومات وظهور الهاتف الخلوي توفرت مجموعة خدمات رئيسية يفترض توفرها في جميع

[1]Jean-François Bach et al, **Op.cit**, p140.

[2]مريم قويدر، **مرجع سابق**، ص 108.

الهواتف على اختلاف أنواعها وهي: تخزين المعلومات، أنشاء قوائم المهام، القيام بالعمليات الحسابية، التذكير بالمواعيد، ممارسة الألعاب، التطبيقات الخاصة بمشغلات الموسيقى وغيرها، مع إضافة الانترنت وسهولة تحميل مختلف التطبيقات على الهاتف الخلوي.

فرض الهاتف النقال مكانته بسرعة كأداة تستخدم في المساحات الافتراضية، وقد قلب بصفة جوهرية تمثلات المكان، الوقت، علاقة الفرد مع نفسه ومع الآخرين. وقد نجح الهاتف النقال في التقليل من شعور الوحدة لدى الافراد(...).[1]

والمؤكد أن الأبناء ينظرون إلى الهواتف نظرة مختلفة، فهم يرونها أداة اجتماعية لا غنى عنها، كصاحب يحملونه في جيوبهم. فإذا تأملنا الأطفال أو المراهقين وحتى الشباب ماذا يفعلون حتى وإن التقوا بأصدقائهم هو فتح الهاتف المحمول، وتصفح صفحات المواقع الاجتماعية الخاصة بهم، متابعة الأخبار. يقول **روبي بلنكوف**، كبير أخصائي الأنثروبولوجيا في كونتكست، وهي شركة بحثية مقرها بالتيمور تدرس اتجاهات المستهلكين، إن الشباب يكونون جادين عندما يخبرون آباءهم أنهم لا شيء بدون الهاتف المحمول.[2]

واهتمام الطفل الجزائري بالهاتف النقال نبع من تقليده للوالدين أو أحدهما، ليتعدى ذلك إلى استخدامه للعب الالكتروني وحتى تحميل أنواع من هذه الألعاب. أما بالنسبة للآباء الذين فكروا في شراء الهواتف المحمولة لأبنائهم كهدايا لأبنائهم كان دافعهم في ذلك عنصر الأمان وليس الترفيه، فالهاتف المحمول يمكن الآباء من الاتصال بأبنائهم للاطمئنان عليهم، أو تذكيرهم بمواعيدهم، أو معرفة أماكن تواجدهم، مما سهل على الطفل استعماله هو القدرة على التنقل واللعب به بكل سهولة. ومع تطور الهاتف النقال وظهور الهاتف الذكي والأندرويد الذي يحتوي مخزن خاص بالألعاب المسلية، حتى

[1] Jean-François Bach et al, **Op.cit**, P 141.

[2] دون تابسكوت، ترجمة حسام بيومي أحمد، **مرجع سابق**، ص 87.

أن بعض الشركات المصنعة للهواتف فكرت في هواتف خاصة للأطفال، لكنها لقيت معارضة كبيرة من قبل العديد من الدول. ويبرز في هذا الاستخدام للهاتف المحمول من قبل الأطفال البعد اللهوي، الذي يسمح بالتلاعب بالقواعد الاجتماعية السائدة، حيث من الممكن للأطفال الاتصال خارج الزمن أن الوقت المسموح به اجتماعيا أو خلق لغة مشفرة أو استغلال الهاتف لأغراض اللهو مع الأصدقاء كتبادل النكت أو تدبير المقالب مع الزملاء.[1] أصبحت أجهزة التلفون النقال أو ما يسمى بالموبايل هي الأخرى مزودة بشاشة عرض وكاميرا رقمية(...)، وبامتلاك هذا الجهاز لهذه الخصائص ألا وهي الصوت والصورة مما أصبح هو الآخر إحدى أدوات الطفل المصاحبة له(...) ويكون هذا الجهاز عادة قد يتم إهداؤه إلى الطفل سواء من قبل الأبوين أو الأقرباء ليصبح بعد تسلمه من قبل الطفل إحدى مقتنياته المفضلة.[2]

إضافة إلى تكنولوجية النقر بالأصابع على شاشات الهواتف النقالة واللوحات الكفية، ظهرت تقنيةtouch floating وهي تفاعل الطفل مع الشاشة عن بعد بالحركات.[3]

10-أثر الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري:

الطفل والألعاب الالكترونية والعلاقة بالبيئة الأسرية:

إن مخاوف الكبار بشأن تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ليست بسبب الحاضر ولكن بسبب مستقبل أطفالهم في مجتمع يتحول بفعل التكنولوجيا. ويبدو الحاسب المتصل بالإنترنت بالنسبة لهم كأداة تعليمية أو كأداة عمل ليمكن أطفالهم من تطوير مهاراتهم وهواياتهم تماشيا مع مجتمع سريع

[1] فاطمة همال، **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، مذكرة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2011-2012، ص 130.

[2] محمد عبد الرزاق الديلمي، **مرجع سابق**، ص 81.

[3] Jean-François Bach et al, **Op.cit**, P144.

التغير. وعلى النقيض، يرغب الأطفال أن يتم توجيههم للحاضر أكثر من المستقبل. فبينما يظهرون تقديرا كبيرا للدور الذي ستلعبه تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في معظم أشكال عمالة المستقبل، ومختلف الأطفال يقدرون الحاسب واستخدام الانترنت بطرق مختلفة، مبدئيا فهو يبدو لهم كأداة ممتعة أكثر من مجرد عمل. على سبيل المثال، بالنسبة لبعض المجموعات فهو يبدو كأداة لاستخدام ألعاب الحاسب، وبالنسبة لآخرين كمصدر معلومات عن الرياضة، والمشاهير وأبطال وبطلات الأفلام، بينما يفضل البعض استخدامه من أجل التواصل مع الأصدقاء والعائلة.[1]

تظهر تكنولوجيا المعلومات والاتصال بأشكال مختلفة في منازل الأسر الجزائرية، وذلك تبعا لمفاهيم الآباء حول التكنولوجيا والإنترنت، بناء على حكم الأولياء وأساليب التربية، ومستويات الكفاءة الاجتماعية والتكنولوجية بين أفراد الأسرة، فمنهم من يتصور أن وجود الحاسب المتصل بالإنترنت في البيت يحافظ على وجود الأطفال في المنزل، وبالتالي بعيدا عن الأخطار الخارجية، ومنهم من يتخوفون من الانترنت وسوء استخدام الطفل لها.

إن التحديات التي تواجه الأسرة الجزائرية والتغير الذي أثر عليها، خاصة التطور التكنولوجي الذي تغلغل داخل الأسرة جعل من تكنولوجيا الإعلام والاتصال وتطور الوسائل التكنولوجية ضرورة، فلا يكاد يخلو بيت جزائري من الحاسب أو الهاتف النقال، كذلك تحول الأسرة الجزائرية إلى النووية وتقلص حجمها، خروج المرأة للعمل وتخلي الوالدين عن الكثير من مسؤولياتهم التربوية إلى جهات أخرى[2]، سهل من تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية، حيث أن "مسؤولية شغل أوقات الفراغ لدى الطفل تقع على عاتق الوالدين، وهذا يحمل الأسرة العبء الأكبر في اختيار الألعاب المفيدة والمسلية للأطفال بما يتناسب مع أعمارهم ويجب أن لا تكون مضرة

[1] ايان هانتشباي، جوموران اليس، **مرجع سابق**، ص 115.

[2] فاطمة همال، **مرجع سابق**، ص 152.

بدينهم وأجسادهم، ويستحسن تقنين استخدامها بشكل مناسب وتحديد أوقات محددة لها وذلك لتفادي أضرار هذه الألعاب، وأن لا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، وأن لا تشغلهم عن أوقات الطعام، ويجب أن يقضي الطفل جزءا من وقته في ممارسة الأنشطة اليومية في الهواء الطلق مع أصدقائه.[1]

تواجه الأسرة صعوبات كبيرة في تسيير وقت فراغ الطفل، واختيار الأنشطة والألعاب المناسبة لشغل الوقت الحر، وتطبيق ما يجب أن يكون عليه شكل الترفيه على أرض الواقع، حيث يؤكد الأخصائيون والباحثون على ضرورة اختيار الألعاب المناسبة للطفل، وتحديد الأوقات والمدة الزمنية لممارستها، وينصحون بمشاركة الأطفال ألعابهم وذلك لتسهيل مراقبتهم. نضيف إلى ذلك الظروف الاجتماعية والاقتصادية للعديد من الأسر الجزائرية، وتدني الدخل المادي صعب من ممارسة الأنشطة الترفيهية والتنزه والتنقل إلى أماكن مخصصة لذلك، مما حدد من استثمار وقت الفراغ للطفل ووجهه إلى نوع من الألعاب. وبذكر المتنزهات والأماكن المخصصة للعب الطفل خارج البيت نلمس نقص كبير في المناطق الحضرية خاصة، فيتقلص حجم مساحة اللعب، وبالتالي يتقيد الطفل ويدفع بالأسرة حصر مكان لعب الطفل في المنزل مقابل شاشات الحواسيب أو الهواتف النقالة. وقد غفلت الأسرة الجزائرية عن أخطار الانترنت وخاصة الألعاب الموجهة للأطفال، ذات محتويات خطيرة، فمنها المليئة بمشاهد العنف، ومنها المسيئة للدين الإسلامي، وأخرى تحتوي مشاهد جنسية لذلك ينبغي على الأسرة مراقبة محتوى هذا النوع من الألعاب، فلا يمكن أن تحرم الأسرة الطفل من اللعب واختيار ما يناسبه بالمقابل يجب عليها فرض مراقبة صارمة على ما يقدم له دون حرمانه من الاستمتاع بشغل أوقات الفراغ بما يسليه ويرفه عنه.

[1] فاطمة همال، **مرجع سابق**، ص 152.

المبحث الثاني: اللعب والألعاب الالكترونية

1-مفهوم اللعب:

هو أي نشاط نقوم به من أجل المتعة التي يعطيها دونما اعتبارات للغاية الناتجة عنه، وذلك يدخله في دائرة الاختيارية والبعد عن الإجبار أو القوة الخارجية.[1]

يمثل اللعب ظاهرة إنسانية فوق أنها ظاهرة قد تشاهد في إطار العديد من المجتمعات الحيوانية. واللعب في المجتمعات الإنسانية أحد مباهج الحياة الثلاثة: الحب، اللعب، النجاح، وما دام اللعب من مباهج الحياة فانه سيبقى مستمرا مع استمرار وجود الإنسان فيها. فاللعب يرتبط مع الإنسان في حالته الفردية والجماعية، سواء أكان طفلا رضيعا في حضن أمه، أم طفلا يافعا في الحضانة أو في رياض الأطفال، أم شابا صغيرا، أم رجلا كبيرا في المؤسسات الاجتماعية والرياضية الخاصة، وسيظل الإنسان يلعب حتى الموت.[2]

ويعرف اللعب حسب اتفاقية حقوق الطفل بأنه: أي سلوك أو نشاط أو عملية يبدِأها ويراقبها وينظمها الأطفال أنفسهم، ويحدث اللعب في أي زمان أو مكان إذا أتيحت الفرص. ويمكن لمقدمي الرعاية أن يسهموا في تهيئة بيئات يمكن أن يحدث فيها اللعب، على أن يكون اللعب نفسه غير إلزامي، وتحدوه دوافع ذاتية، ويباشر به كفاية في حد ذاته وليس كوسيلة لبلوغ هدف. وينطوي اللعب على ممارسة الاستقلالية، والنشاط البدني أو العقلي أو العاطفي، ويمكن أن يتخذ أشكالا غير محدودة، إما جماعيا أو على إنفراد. وستتغير هذه الأشكال وتتكيف طوال مرحلة الطفولة. والخصائص الرئيسية للعب هي المتعة وعدم اليقين والتحدي والمرونة وعدم الإنتاجية.

---

[1] محمد عبد الرزاق وآخرون، **مرجع سابق**، ص 281.

[2] محمد محمود الخوالدة، **مرجع سابق**، ص ص 25 26.

وتسهم هذه العوامل مجتمعة في التمتع الذي تحدثه وفي الحافز الناتج عنها لمواصلة اللعب. [1]

ويعرف **فروبل** اللعب بأنه نشاط تلقائي ونفسي، وهو مثال للحياة البشرية في مجموعها لذلك كان مقرونا دائما، بالفرح والرضا والراحة النفسية والجسمية والشعور بالسلام الكوني.

وترى **فيولا البلاوي** أن اللعب نشاط تلقائي يمارسه الفرد لكي يبعث في نفسه البهجة، ويهدف للهو واستهلاك الطاقة والجهد بدون أن تكون هناك قوى أو دوافع خارجية تحركه وتوجهه، وهو بذلك يختلف عن العمل الحقيقي الذي هو نشاط موجه نحو غاية محددة يقوم بها الفرد.[2]

أما **جود** فيعرف اللعب في قاموس التربية بأنه نشاط موجه أو نشاط حر يمارسه الأطفال لغاية التسلية والمتعة ويستثمره الكبار عادة ليسهم في إنماء سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة: العقلية والجسدية والانفعالية.

وبتحليل هذا التعريف نجد أن اللعب يتضمن الخصائص التالية:

- إن اللعب نشاط حر وقد يوجه.
- إن اللعب نشاط لغاية المتعة والتسلية.
- إن اللعب قد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم.
- إن اللعب يستثمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم.[3]

ويرى آخرون أن اللعب هو ما نعمله باختيارنا وقت الفراغ لمجرد المتعة، وهو خلو من كل اضطراب، ليس فيه إجهاد للجسم ولا يرجى منه إلا الاستمتاع.

---

[1] الأمم المتحدة، **مرجع سابق**، ص ص 6 7.

[2] حنان عبد الحميد العناني، **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، عمان، دار الفكر، ط9، 2014، ص 16.

[3] محمود محمد الخوالدة، مرجع سابق، ص 38.

2-فوائد اللعب بالنسبة للطفل:

للعب ثلاث وظائف أساسية تتمثل في كونه مجال للتفكير والتعلم بالنسبة للطفل (المعايير، القوانين)؛ يسمح للطفل بإشباع اندفاعاته الغريزية، والتي يحققها في عالمه الخيالي؛ هو متنفس يسمح له بخوض تجاربه في محيطه الخارجي، وبذلك يندمج مع عالم الكبار(...)[1]

- اللعب الحركي والإيقاعي ضروري لتنمية عضلات الطفل، وضروري لتنمية مهارات الاكتشاف وتجميع الأشياء وفكها وتركيبها.
- يفسح اللعب المجال للطفل كي يتعلم كثير، فمن خلال اللعب وأدواته المختلفة يتعرف الطفل الأشكال والألوان والأحجام، وأنواع الملابس، ويتعلم مهارات الاكتشاف، ومهارات التجميع والتصنيف، كما يحصل على خبرات وافية لا يستطيع الحصول عليها من مصادر أخرى.
- يتعلم الطفل من خلال اللعب إقامة علاقات اجتماعية جيدة مع الآخرين، كما يتعلم كيفية التعامل معهم بنجاح، وكذلك يتعلم أساليب التعاون مع الرفاق ومع الكبار، مع الأدوار التي يقومون بها.
- يتعلم الطفل من خلال اللعب بعض القيم ومفاهيم الصواب والخطأ، ويتعلم بعض المعايير الخلقية، كالعدل والصدق والأمانة وضبط النفس وتحمل الهزيمة وتقبلها.
- يعبر الطفل في لعبه عن طاقاته البناءة والخلاقة، فهو من خلال لعبه يجرب الأفكار التي تدور في رأسه، ومن خلال لعب الأدوار، ومن خلال الرسم، يستطيع أن ينمي قدرته على الإبداع.
- يكتشف الطفل عن طريق اللعب معارف كثيرة عن نفسه وعن ذاته، ويكتشف الحدود المختلفة لقدراته بالمقارنة بزملائه، ويتعرض أيضا لمشكلاته وأساليب حلها.

[1]Hélene Romano, **L'enfant et les jeux dangereux post-traumatiques et pratiques dangereuses**, paris, 2021, P 23.

- وتبقى أهمية خاصة للعب، فاللعب يعتبر أحد أساليب التنشئة الاجتماعية، ففي اللعب الحر يتمكن الطفل من التعبير عن مشكلاته وعن الإصابات النفسية التي يعاني منها، فقد أظهرت بعض البحوث أن الأطفال الذين يأتون من بيوت يسمح لهم باللعب فيها يكونون أفضل من الأطفال الذين يأتون من بيوت تكثر فيها القيود والأوامر والنواهي. [1]

3-أهمية اللعب وعلاقته بنمو الطفل:

إن اللعب يتيح للطفل الفرصة للنمو والتعلم، واللعب عبارة عن نشاط اجتماعي تعليمي، تكمن أهميته في أنه يساعد الطفل في عملية النمو والتطور، فضلا عن أنه ينمي شخصيته ويوفر له المتعة والتسلية، وسنحاول التطرق للعلاقة بين اللعب والنمو لدى الطفل فيما يلي:

-اللعب والنمو الجسمي والحركي والحسي للطفل: يعد اللعب مهما لنمو الطفل الجسمي والحركي والحسي لأنه يحقق ما يلي:

-تقوية الجسم وتمرين العضلات الصغيرة والكبيرة كما في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي.

-تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض والقفز والتسلق.

-تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على التوازن.

-التخلص من اضطرابات الحركة وذلك حين يعمل اللعب على التخلص من الانفعالات التي قد يؤدي وجودها إلى اضطرابات حركية.

-المساهمة في إعداد الطفل للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والاكتشاف. [2]

-اللعب والنمو العقلي: يساهم اللعب في النمو العقلي عن طريق:

-توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في العاب التركيب.

---

[1] محمد عبد الرزاق وآخرون. مرجع سابق، ص ص 282، 283.

[2] حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، مرجع سابق، ص 23.

-تنمية الإدراك الحسي.

-تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الطفل.

-التدريب على التركيز والانتباه.

-توظيف وقت الفراغ واستثماره في مجالات مفيدة.

-تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات.

-**اللعب والنمو الاجتماعي:** يمكن تلخيص فوائد اللعب للنمو الاجتماعي في الآتي:

-معرفة عادات وقوانين المجتمع.

-تعليم القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء والانتماء.

-فهم الذات وتقبلها وتنميتها ومعرفة الآخرين وتقبلهم.

-تعلم الدور الخاص بالجنس وتعلم الدور عموما وادوار الآخرين في الحياة.

-التدريب على الانتقال من التمركز حول الذات الى الاهتمام بالآخرين والشعور بهم وفهم وجهة نظرهم.

-تحقيق المكانة الاجتماعية وممارسة مواقف الحياة المختلفة.

-تعلم مهارات التواصل الاجتماعي.[1]

-**اللعب والنمو الانفعالي:** اللعب يتضمن أهمية كبيرة لأنه يساهم في النمو الانفعالي للطفل كالآتي:

-تنمية التعبير عن الحاجات النفسية وإشباعها.

-التخفيف من الانفعالات الضارة، فاللعب يعوض الطفل عن الحرمان الذي يعانيه في الواقع، ويطهر نفسه من انفعالات الغضب والعدوان.

-تنمية الثقة بالنفس ورفع الروح المعنوية.

-تنمية الميول والاتجاهات.

-الشعور بالمتعة والبهجة.

-المساهمة في علاج عدد من الاضطرابات الانفعالية كالخوف مثلا.[2]

---

[1] حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، نفس المرجع، ص ص 24 25.

[2] نفس المرجع، ص 26.

مما سبق ذكره نستخلص أن للعب أهمية كبيرة ويساعد الطفل على تنمية مختلف المهارات والقدرات، فهو عبارة عن أداة تعلم وتنمية، وكذلك أداة للتنشئة الاجتماعية ويساهم في تكوين شخصية للطفل، وهو أداة ترفيه وشغل لأوقات الفراغ والاستمتاع بها.

4-تصنيفات اللعب:

صنف كيلوا الفرنسي اللعب إلى أربعة أصناف هي:

- العاب أو لعب له صفة روح المنافسة أو التحدي الموجه نحو الخصم، سواء كانت الذات أو غيرها في موقف معين، تكافؤ الفرص عند الانطلاق.
- ألعاب أو لعب يقوم على الصدفة أو الحظ، وهذا النمط يختلف عن النمط السابق.
- ألعاب أو لعب التقليد الإيهامية أو التمثيلية حيث يتظاهر اللاعب بانه شيء أو شخصية تختلف عن حقيقته أو واقعه.
- ألعاب تقوم على الرغبة في استشارة الدوار أو الدوخة، والتي تكون على شكل محاولة من المرء التخلص من قدراته الادراكية والإلقاء بها بعيدا عن التوازن للحظات ساعيا وراء الإحساس او المتعة أو الخوف أحيانا.[1]

5-أنواع اللعب:

اللعب التلقائي الحر: ويعتبر هذا النمط من أنماط اللعب هو الفرصة في أن يقوم الأطفال بما يحبون ويفضلون، أو يقوموا به من نشاط وبالطريقة التي تستهويهم، دون وجود أي نوع من الروابط أو الضوابط دون تحديد معين أيضا، فالمعيار الوحيد هو الاهتمام، والذي يثير هذا النوع من اللعب هو أي شيء جديد في بيئتهم، أو أي أدوات يتم تخصيصها من أجل إثارة استكشافهم، وكلما كان نوع اللعبة أكثر تعقيدا كلما أخذت وقتا أكبر في

[1] محمود محمد الخوالدة. مرجع سابق، ص 42.

استمرارية لعبهم. وهذا النوع من اللعب يساعد الطفل على اكتساب المعرفة والتعرف على الأشياء الموجودة في بيئتهم، كما أنه ينمي لديهم الشعور بالمبادرة والثقة وما يمكن أن نسميه الاكتفاء الذاتي على أساس القدرة على اللعب منفردين حتى في عدم وجود آخرين، كما أن الاطفال الذين يسمح لهم أولياء أمورهم بالاستكشاف ويقدمون غليهم لعبا تساعد على تنمية هذا الشعور فإن هؤلاء الأطفال يكتسبون المتعة من الاستكشاف(...)[1]

اللعب المسرحي: عادة ما يطلق عليه اللعب التخيلي، وهو نوع من أنواع اللعب الايجابي يتعامل فيه الأطفال من خلال السلوك الظاهر، وعن طريق اللغة مع أشياء أو مواقف، على أساس أن لها صفات تختلف عن الصفات التي هي عليها حقيقة، وهذا النوع من اللعب ذا سمة ابتكاريه، سواء كان له الصفة التمثيلة أو الصفة الإنشائية.

وفي كلا النوعين من اللعب المسرحي يقوم الأطفال أنفسهم بأدوار هامة في تمثيل الشخصيات التي تحوز إعجابهم في الحياة أو في البيئة، أو يفضلون أن يكونوا عليها، أما بالنسبة لباقي أفراد طاقم التمثيل ففي بداية الأمر يكونون هم لعبهم أو الدمى التي يلعبون بها، وبعد ذلك يقوم رفقاؤهم بهذا الدور. ويبدأ اللعب المسرحي كصورة من صور اللعب المنفرد كما بينا، ويتطور إلى لعب مع رفقاء السن فيأخذ الطابع الاجتماعي الذي يغلب عليه التعاون على أساس أن كلا منهم يقوم بدور داخل المسرحية، ويبدأ اللعب المسرحي في حوالي السنة الثانية من العمر عندما يلعب الأطفال بلعبهم على أساس أنها أشياء حية كأناس حقيقيين أو حيوانات حقيقية، ويتفاعلون معها تماما مثلما يتفاعل الكبار مع بعضهم أو حيواناتهم(...) ويسهم اللعب مساهمة فعالة في التوافق الشخصي والاجتماعي فعن طريق ممارسته لعب الأدوار يبدأ نوع من أنواع التنشئة الاجتماعية يعتمد أساسا على التنميط

[1] محمد عبد الرزاق وآخرون. مرجع سابق، ص 286.

فيعرف الأطفال أدوار الشخصيات والمواقف في ضوء هذه الشخصيات، مما يساعد على تنمية بصيرتهم بذاتهم وبالمواقف الاجتماعية(...)[1]

اللعب الإنشائي: يعتبر اللعب الإنشائي نمط من أنماط اللعب يستخدم فيه الأطفال المواد لكي يقوموا بعمل أشياء ليس لفائدة نفعية ولكن لمجرد المتعة التي يحصلون عليها من عملها، ومثلما كان الأمر بالنسبة للعب المسرحي فان اللعب الإنشائي يبدأ بإنشاء أشياء لها أصل في الواقع بمعنى انه يأخذ الصفة التمثيلية، ومثال ذلك أن يقوم الأطفال بعمل كعك من الصلصال يماثل الكعك الذي يعملونه في بيوتهم. ويقوم الأطفال فيما قبل الرابعة أو الخامسة في وضع الأشياء مع بعضها دون تخطيط مسبق فإذا تماثل أمامهم شيئا مألوفا مثل شكل منزل فإنهم يشعرون بالمتعة والسرور، أما فيما بعد الخامسة فإنهم يبدؤون في عمل أشياء سبق تفهمها وإدراكها، أي يتميز عملهم بالقصدية، كما أنه يتميز بالأصالة، ومن ثم يأخذ سمة الإنتاجية والابتكارية(...) ويساهم اللعب الإنشائي في عملية التنشئة الاجتماعية والاكتفاء الذاتي حيث أن الأطفال يحصلون على متعة كبيرة من عمل الأشياء عندما يكونون منفردين، كما أنهم يتعلمون أن يسلكوا سلوكا اجتماعيا مقبولا عندما يتعاونون مع رفقائهم(...)[2]

6-نظريات اللعب:

نظرية الطاقة الزائدة: وضع أساسها الشاعر الألماني شيلر، ثم الفيلسوف هربرت سبنسر وأبرز ما جاء فيها: إن مهمة اللعب التخلص من الطاقة الزائدة. نرى أن الأطفال يحاطون بعناية أوليائهم ورعايتهم فيقدمون لهم الغذاء ويعتنون بنظافتهم وصحتهم دون أن يقوم الأطفال بعمل فتتولد لديهم طاقة زائدة يصرفونها في اللعب.[3]

---

[1] محمد عبد الرزاق وآخرون، مرجع سابق، ص ص 286 287.

[2] نفس المرجع، ص 287.

[3] عبد الرزاق محمد الديلمي، **مرجع سابق**، ص ص 25 26.

وقد شرح سبنسر نظريته هذه بقوله: "ان معظم طاقة الكائن الحي تصرف باتجاه حفظ البقاء بإيجاد الغذاء والدفاع عن النفس ضد الأعداء، وقد ينشأ اللعب عند الحيوانات الأرقى كأن هذه الكائنات بما تمتلكه من مهارات وقدرات تصرف وقتا في الحفاظ على بنائها، وتتناول أحسن الأغذية وتصرف أقل ما يمكن من الطاقة، وبالتالي يكون فائض الطاقة عندها أكثر".[1]

نظرية الإعداد للحياة المستقبلية: يرى واضع هذه النظرية كارل جروس أن اللعب للكائن الحي هو عبارة عن وظيفة بيولوجية مهمة. فاللعب يمرن الأعضاء، وبذلك يستطيع الطفل أن يسيطر سيطرة تامة عليها، ولن يستعملها استعمالا حرا في المستقبل. فاللعب إذا إعداد للكائن الحي كي يعمل في المستقبل الأعمال الجادة المفيدة(...)

إن مصدر اللعب هو الغرائز أي الآليات البيولوجية ولقد أكد وجهة النظر البيولوجية هذه الكثير من العلماء مع إجراء تعديلات طفيفة عليها.

ترى هذه النظرية أن الإنسان يحتاج أكثر من غيره إلى اللعب لأن تركيبه الجسمي أكثر تعقيدا وأعماله في المستقبل أكثر أهمية واتساعا. ومن هنا كانت فترة طفولته أطول ليزداد لعبه وتتمرن أعضاؤه(...)[2]

ويرى جروس أن اللعب عند صغار الحيوانات وصغار الإنسان، يتفق في الجوهر أي عملية غريزية ولكنه يأخذ أشكالا متمايزة عند الإنسان عما هي في الحيوان(...) ومهما اختلفت المفاهيم نحو اللعب في نظرية الإعداد للحياة، فان اللعب يبقى عندها غريزة أساسية تسعى إلى اكتساب صغار الحيوانات والإنسان، والمهارات اللازمة لكي تواجه المواقف التي تنتظرها في مستقبل حياتها، وهي تسعى من أجل العيش أو الدفاع النفسي أو التكيف مع البيئة(...)[3]

---

[1] محمد محمود الخوالدة، مرجع سابق، ص26.

[2] عبد الرزاق محمد الديلمي، مرجع سابق، ص ص 26 27

[3] محمد محمود الخوالدة، مرجع سابق، ص 29.

النظريــة التلخيصــية: نـادى بهـذه النظريـة سـتانلي هـول STANLY HALL والـذي اسـتمد أفكارهـا مـن النظريـة التطوريـة لـدارون وخلاصـتها أن اللعـب هـو تلخـيص لضـروب النشـاطات المختلفـة التـي مـر بهـا الجـنس البشـري عبـر القـرون والأجيـال، ولـيس إعـدادا للتـدرب علـى نشـاط مقبـل ومواجهـة صـعاب الحيـاة. فألعـاب القفـز والتسـلق والصـيد وجمـع الأشـياء المختلفـة هـي ألعـاب فرديـة أو جماعيـة غيـر منتظمـة ولعـل هـذا يشـير إلـحياة الإنسـان الأول عنـدما كـن يصـطاد الحيوانـات ويسـخرها لمصـلحته، فالطفـل عنـدما يجمـع حولـه جماعـات الرفـاق ليلعـب معهـم، إنمـا يمثـل فـي عملـه نشـأة الجماعـات الأولى في حياة الإنسان(...).[1]

وهـذه النظريـة تـرى أن اللعـب غريـزة فطريـة يقـوم بهـا الكـائن الحـي لكـي يعبـر عـن الغرائـز التـي يشـترك فيهـا مـع أجناسـه الـذين سـبقوه زمانيـا فـي سـلم التطـور، وأن الألعـاب التـي يقـوم بهـا فـي الوقـت الحاضـر إنمـا هـي تلخـيص للحركـات والألعـاب وأوجـه النشـاطات التـي كـان يمارسـها بنفسـه فـي العصـور الماضية.[2]

نظريــة اللعـب باعتبـاره اتجاهـا: قـد يكـون اللعـب مفيـدا، ولكنـه يمكـن أن يـرتبط أيضـا بالضـحك والمـرح. وقـد ذكـر داروين كيـف أنـه مـن المـألوف أن يضـحك الأطفـال حـين يلعبـون. وقـد اقتـرح جـيمس سـولي فـي كتابـه عـن الضـحك سـنة 1952 أن الضـحك يـؤدي دورا كمؤشـر للعـب، وأنـه أمـر أساسـي للنشـاط الاجتمـاعي الـذي يتضـمن وجـود رفيـق فـي اللعـب. فـالعنف والدغدغـة همـا هجومـان لطيفـان، وينبغـي أن تعـد كـذلك لمجـرد أن الضـحك المصـاحب لهـا يخبـر المشـاركين أنـه لـيس هنـاك أذى حقيقـي مقصـود منهـا. ويـتكلم سـولي عـن " مـزاج اللعـب" أو الاتجـاه المصـطبغ باللعـب الـذي يكـون الضـحك فيـه أحـد العناصـر وهـو اتجـاه لطـرح الـتحفظ جانبـا، حيـث يكـون السـرور والاسـتمتاع أمـورا جوهريـة بالنسـبة لـه. وهنـاك عـدة مزايـا فـي النظـر

[1] عبد الرزاق محمود الديلمي، مرجع سابق، ص 27.

[2] محمد محمود الخوالدة، مرجع سابق، ص ص 27 28.

إلى اللعب باعتباره اتجاها. فقد بين جروس أن كل الوظائف الطبيعية للكائن العضوي غالبا ما يمكن أن تستخدم في اللعب. ولذلك فان اللعب لا يمكن أن يكون نوعا خاصا من النشاط ذا خصائص تميزه عن الأنشطة الأخرى.[1]

نظرية التحليل النفسي: هي نظرية مدرسة التحليل النفسي الفرويدية وتركز على ألعاب الأطفال، إذ ترى أن اللعب يساعد الطفل على التخفيف مما يعانيه من القلق الذي يحاول كل إنسان التخلص منه بأية طريقة. اللعب عند مدرسة التحليل النفسي تعبير رمزي عن رغبات محيطة أو متاعب لاشعورية، وهو تعبير يساعد على خفض مستوى التوتر والقلق عند الطفل.[2] ويبدأ فرويد في مناقشته لموضوع اللعب بافتراض أن السلوك الإنساني يقرره مقدار السلوك أو الألم الذي يرافقه أو يؤدي إليه، وأن المرء يميل إلى السعي وراء الخبرات الباعثة على السرور والمتعة وتكرارها، أما الخبرات المؤلمة فيحاول تجنبها والابتعاد عنها، وعليه فإن الطفل يميل الى خلق عالم من الوهم والخيال يمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والمتعة دون خوف من تدخل الآخرين لإفساد متعته وسروره، فاللعب كالأحلام يبعده عن الواقع المؤلم، ويمارسه الطفل كما يرغب ويتمنى. ويستعين الطفل بأشياء من الواقع لخلق عالمه الإيهامي الخاص به والتعبير عن أمنياته وطموحاته دون أن يتوقع أي اعتراض أو أذى من الآخرين. وهذا كله ممكن من خلال اللعب فقط فالطفلة تلقي أوامرها على الدمى التي بين يديها وتخاطبها باللغة التي تخاطبها بها أمها أو أبوها، والطفل يتوهم العصا بندقية فيطلق النار على أعدائه ويصب عليهم جام غضبه دون أن يخشى رد فعل أو اعتراض يؤذيه.[3]

---

[1] سوزانا ميلر، **سيكولوجية اللعب**، ترجمة حسن عيسى، سلسلة عالم المعرفة، الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، يناير 1978، ص ص 19 20.

[2] عبد الرزاق محمد الديلمي، مرجع سابق، ص 28.

[3] حنان عبد الحميد العناني، مرجع سابق، ص 97.

النظريــة الســلوكية: إن السلوكيين يفسرون اللعب في ضوء مقولاتهم عن التعزيــز والــتعلم بالملاحظــة، والتعمــيم والتكــرار. يــرى شلوســبرج أن الكلــب الصــغير الــذي يتعقــب كــرة تتــدحرج مــن الممكــن ان يقــوم باســتجابة مهمــة بالنسبة لشيء صير يتحرك. كذلك فان فعلا ما يتم إثباته وتعزيزه بواسطة الطعام أو الثناء أو غير ذلك من الحوافز التي نتعلمها يميل إلى أن يتكرر حينما توجد بعض الظروف التي حدث فيها التعلم الأصلي. فقد يحاول طفل أن يتسلق شجرة أو يحاول الاحتفاظ بتوازن كرة فوق أنفه لأنه تلقى الثناء على نشاطات مشابهة في الماضي. ومن مزايا هذه النظرية أنها قدمت تفسيرات عدة للعب، واستخدمت الملاحظة والتجريب للتوصل إلى نتائج.[1]

نظريــة ديناميــات الطفولــة: ترى هذه النظرية التي نادى بها بيونتنديجك أن اللعب لا يرجع إلى وظيفة واحدة، فالأطفال يلعبون لأنهم مجرد أطفال، فالأطفال في مرحلة طفولتهم يكونون محكومين بخصائص معينة تتصف بها مكانيزماتهم النفسية، لهذا يندفع الأطفال إلى اللعب، ولا يتوجهون لأي نشاط آخر، ويرى بيوتنديجك أن طبيعة العب عند الأطفال، ترجع إلى خصائص وديناميات الطفولة التالية:

-نقص التوافق الحسي الحركي أو العقلي.

- الاندفاع الانفعالي.

-التردد بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أخرى

نظريــة النمــو الجســمي: يرى كار في هذه النظرية، أن اللعب من أهم العوامل التي تساعد على إنماء أعضاء الجسم الظاهرة والباطنية، وفي أولها المخ والجهاز العصبي، وذلك لكي تتمكن هذه الأعضاء من أداء وظيفتها على أكمل وجه، حينما يولد إلغاء الدهني الذي يفصلها عن بعضها البعض، إذ لا يستطيع المخ أن يقوم بوظائفه ما دامت أليافه العصبية

[1] حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، مرجع سابق، ص ص102 101.

مجـردة مـن الغشـاء الـدهني، وأن اللعـب مـن أهـم العوامـل التـي تنشـط إثـارة المراكـز المخيـة لتكـوين مـادة الأغشـية الدهنيـة التـي تحتاجهـا الألياف العصـبية فـي المـخ، وبهـذا النمـو يقـوم المـخ بوظائفـه. وكمـا يسـاعد اللعـب علـى نمـو المـخ، فانـه يسـاعد علـى إنمـاء بـاقي أعضـاء جسـم الإنسـان، إذ أن اللعـب مـدخل لتكـرار اسـتخدام أعضـاء جسـم الطفـل، وبـالتكرار المتزايـد يـبح العضـو أكثـر كفـاءة وصـلاحية علـى أداء وظيفتـه وبـذلك يكتسـب الطفـل مرونـة خاصـة وشكلا معينا.[1]

نظريـة جـان بياجيـه فـي اللعـب: انطلقت أبحـاث جـان بياجيـه بعدما لاحظ أن الأطفـال يتشـابهون فـي نمـوهم الفكـري وقـد بـين فيمـا بعـد أن جميـع الأطفـال تقريبـا يصـلون إلـى الاكتشـافات المعرفيـة نفسـها عـن موضـوعات العـالم كمـا أنهـم يرتكبـون نفـس الأخطـاء ويصـلون إلـى الحلـول ذاتهـا. وتـتم عمليـة التكيـف مـع المحـيط عبـر ثـلاث عمليـات وظيفيـة وهـي عمليـة الاسـتيعاب وعمليـة المواءمـة وعمليـة التـوازن. أننـا كلمـا وجـدنا أنفسـنا أمـام شـيء أو شـخص أو موقـف معـين فإننـا نسـتوعبه بشـكل مـن الأشـكال فنلاحظـه ونميـزه ونعفـه ونفهمـه ونقـوم بربطـه بمـا نعرفـه مـن قبـل أو نقـوم بتصـنيفه وتخزينـه(...) وبعـد عمليـة الاسـتيعاب فإننـا ننتقـل إلـى مرحلـة المواءمـة أي أننـا نغيـر مفاهيمنـا واسـتراتيجياتنا بحسـب المعلومـات الجديـدة التـي قمنـا باسـتيعابه(...). أمـا مفهـوم التـوازن فهـو مفهـوم واسـع فالطفـل يسـعى باسـتمرار إلـى بنيـة ذهنيـة عانـة تتلاءم مع كل التجارب الماضية من استيعاب ومواءمة(...).

يعـرض بياجيـه مجمـل المراحـل التـي يمـر بهـا الطفـل فـي نمـوه وتطـوره المعرفـي كما يلي:

1-المرحلة الحسية الحركية (من الولادة الى سنتين)

2-مرحلة ما قبل العمليات (من سنتين الى 6 سنوات)

3-مرحلة العمليات المشخصة (من 6 الى 12 سنة)[2]

[1] محمد محمود الخوالدة، مرجع سابق، ص ص 30 31.

[2] عبد الرزاق محمد الديلمي، مرجع سابق، ص ص 30 31.

4-مرحلة العمليات الشكلية (من 12 سنة فما فوق).[1]

7-الألعاب الالكترونية: مع تعاقب الأجيال وتنوع الثقافات، قام الأطفال على غرار الكبار بتنويع وسائط اللعب، وتميز العصر الحديث بابتكار نوع جديد من الألعاب مع وسائط جديدة وهي ألعاب الفيديو وشبكات التواصل الاجتماعي التي دخلت حياة الطفل مبكرا.[2]

مفهوم الألعاب الالكترونية:

عرفها **Jolivalt** سنة 1994 بأنها "البيئة الإعلامية التي تنتج لعبة عن طريق الشاشة، والتي تكون قواعدها مبرمجة"، في عام 1959، ظهرت أول لعبة وهي لعبة الضامة (jeu de dame). ومنذ انتشارها في الأسواق في بداية 70، أصبحت ألعاب الفيديو أكثر شعبية. عكس الألعاب التقليدية، تمارس الألعاب الالكترونية جماعيا أو على إنفراد، في أي مكان، بالاعتماد على وسائط متعددة (الحاسوب، وسائط محمولة، شاشات التلفاز، الهاتف الخ) ؛ تمارس على المباشر عبر الإنترنت (...)[3]

"هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب" والتي الفرد بالمتعة من خلال تحد الاستخدام اليد مع العين (التآزر البصري/الحركي) أو تحد للإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.[4]

وتعرفها عثمان على أنها: «جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الأنترنت، وألعاب الفيديو

[1] عبد الرزاق محمد الديلمي، مرجع سابق، ص ص 30 31.

[2] Hélene Romano, op.cit, p23.

[3] Ibid, p 24.

[4] زينب سالم احمد عبد الرحمن، **الطفل العربي والثقافة الالكترونية**، الإسكندرية، دار العلم والايمان للنشر والتوزيع، 2015، ص 27.

playstation وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية(المحمولة palm devices).[1]

ومن خلال المفهومين السابقين يمكن أن نعرف الألعاب الالكترونية على أنها نوع حديث من الألعاب وهي عبارة عن برامج الكترونية يستطيع الفرد ممارستها على أجهزة خاصة بها مثل PSP, Wii وغيرهما أو عبر وسائط الكترونية مثل الحاسب الآلي والهاتف النقال وغيرهما من الأجهزة الحديثة، وتعتبر الألعاب الالكترونية شكل جديد من أشكال الترفيه جمعت بين الصوت والصورة والمؤثرات الصوتية، وأضافت ميزة التفاعلية، فاللاعب لم يعد مجرد متلقي كما في بعض وسائل الإعلام الجماهيرية، بل هو جوهر الوسيلة فهو الممارس للعبة وهو المتحكم فيها مما يجعله أكثر اندماجا معها.

8-نشأة الألعاب الالكترونية:

بدأت بداية تاريخ ألعاب الفيديو بين الخمسينات، عندما ولدت فكرة ألعاب الفيديو، والسبعينات عندما بدأ تسويق آلات الممرات والألعاب ووحدات التحكم. وقد شهدت صناعة ألعاب الفيديو في عام 1983 أول حادث تحطم لها والوحيد.

في أوائل الخمسينيات، ومع تطور أنظمة الحاسب الآلي تدريجياً، أصبح من الممكن أن ننسب إلى ثلاثة أشخاص الفضل في امتلاك كل منهم لفكرة استخدامهم في أغراض مرحة. في عام 1951، تم تكليف رالف باير، المهندس الأميركي الذي يعمل بشركة لوال إلكترونيات، بتصميم "أفضل تلفزيون في العالم". وبعد التأمل، يقترح دمج وحدة نمطية للعبة، ولكن صاحب العمل يرفض هذه الفكرة. وهكذا، على الرغم من أنها لم تنتج في الواقع ألعاب الفيديو، إلا أنه يُنسب إليها عادة أن تكون أول شخص لديه فكرة لعبة الفيديو. في عام 1952، كان أ. س. دوغلاس من جامعة

[1] رفيدة عدنان حامد الأنصاري، **الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في ثقافة الطفل**، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، المجلد 10، العدد 1، 2020، ص 307.

كامبريدج في المملكة المتحدة أول من صنع لعبة فيديو على EDS، وهو كمبيوتر من ذلك الوقت، لتوضيح أطروحته حول التفاعلات بين الآلة والفرد.

سنوات الستينات 1960:

في عام 1961، قامت مجموعة من طلاب معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا بقيادة ستيف راسل، بلعبة أطلق عليها Spacewar على PDP-1، أول كمبيوتر صغير لشركة DEC. ولم يكن الهدف من ذلك خلق لعبة في حد ذاتها، بل تجربة احتمالات استخدام الكمبيوتر الجديد. يضم الفضاء مركّبين، كل منهما يتحكم به لاعب باستخدام المراقبين المنشأة لهذه المناسبة، والقادرة على إطلاق الصواريخ؛ وفي وسط الشاشة، نجم يخلق مجال الجاذبية وخطرا إضافيا. هذه اللعبة، على عكس المحاولات السابقة، تم توزيعها بسرعة مع أجهزة الكمبيوتر الجديدة من DEC وتم تبادلها من خلال بدايات الإنترنت. وتعتبر هذه أول لعبة فيديو تم نشرها على نطاق واسع وكان لها أثر حقيقي. بدء من عام 1965، وضع **كين تومبسون** نظام تشغيل يستند إلى شركة Multics بالنيابة عن شركة AT&T، على النظام الأساسي GE-645. وكان الدافع الأساسي وراء هذا هو إدارة لعبة من تصميمه تحت مسمى السفر إلى الفضاء، وهو محاكاة للنظام الشمسي[1]. ورغم أن اللعبة لم يتم تسويقها تجارياً قط (حيث بلغت تكلفتها 75 دولاراً عن كل استخدام)، إلا أن شركة AT&T توقفت أخيراً عن تمويلها في عام 1969، إلا أنها كانت في الأصل من إنشاء شركة UNIX.

في عام 1966، أنشأ رالف باير (ثم مع شركة ساندرزأسوشييتس) لعبة فيديو بسيطة تدعى تشيس والتي يمكن لعبها على جهاز تلفزيون.

[1]**Histoire des jeux vidéo** PDF générés en utilisant les outils open source mwlib. Voirhttp://code.pediapress.com, p1.

سنوات السبعينات 1970: في السبعينيات، كان ظهور ألعاب الفيديو كمنتجات يتم تسويقها على نطاق واسع، وظهرت لعبة داروين في المختبرات Darwin aux laboratoires، تولدت عنها اللعبة للمبرمجين في عام 1984، أطلق عليها اسم الحرب الأساسية، وقد حقق نجاحا مؤكدا ولا يزال يلعب بعد 15 عاما. في عام 1971، أنشأ نولين بوشنيل وتيد دابني لعبة مدفوعة الأجر تعتمد على الفضاء وسميت فضاء الكمبيوتر.

في عام 1972، أسس نولان بوشنيل شركة أتاري، وطور أول لعبة فيديو ناجحة هي بونج. هذه لعبة تنس، حيث يتحكم كل لاعب في ظرف يمكنه التحرك لأعلى وأسفل على الشاشة.

كما أنه في عام 1972 تم تسويق أول وحدة تحكم اللعبة للأفراد: ماغنا فوكس أوديسي، استنادا إلى عمل رالف باير عام 1968. وظهرت في فرنسا سنة 1974[1]، وهي وحدة تحكم مخصصة ليتم توصيلها بجهاز تلفزيون. لم يكن هذا المنتج، الذي تم بناؤه بشكل أساسي من مكونات إلكترونية تناظرية، ناجحًا للغاية، على الرغم من أن العديد من الشركات تقدم منتجات مماثلة (بما في ذلك أتاري).وأخيرا، في عام 1972، طور ويليام كراوثر، وهو مبرمج يلعب أدوار الهواة، برنامج PDP-10 الذي أطلق عليه اسم Aventure أو The colosal Cave، وهو أول لعبة مغامرة فيديو في وضع النص. وقد توجب الانتظار حتى عام 1977 مع انفجار الحواسيب الآلية ليقوم سكوت آدامز في الفترة بين عامي 1977 و1985، في انتقال هذا النوع إلى الآلات الفردية.

في عام 1977، أطلقت شركة أتاري نظام الكمبيوتر والفيديو، الذي أطلق عليه فيما بعد اسم أتاري 2600. في عام 1979، تأسست أكتي فيزيون

[1] Serge Dupuy-Fromy , **Les jeux vidéo dans la société française : des années 1970 au début des années 2000**, Thèse de doctorat en histoire contemporaine, Ecole doctorale cultures et sociétés, Université Paris Est, 2012, p101.

Activisionمن قبل مجموعة من مبرمجي الأتاري، وكان أول مطور ثالث لألعاب الفيديو.

عام 1978أول ظهور لنينتيندو في هذا المجال مع خزانة الممرات نسخ على لعبة من نفس الاسم، أوتيلو. وهذا هو أيضاً العام الذي يصل فيه الغزاة الفضائيين إلى أوروبا. في اليابان، يدور الجدال الأول حول ما أحدثته ألعاب الفيديو. كما اتهم في ذلك الوقت بأنه تسبب في تفكيك عملات معدنية. كما أنه في عام 1978 يظهر في الولايات المتحدة ماغنا فوكس أوديسي التي تنجح في ملحمة أوديسي والتي تخرج أيضًا من أوروبا تحت العلامة التجارية Philips.

أول ألعاب الممرات ناجحة ملونة ظهرت في عام 1979، كذلك في نفس السنة، أتاري نشرت الكويكبات، أكبر نجاح تجاري لها.[1]

سنوات الثمانينات 1980:

في أوائل الثمانينيات، كانت ألعاب الفيديو تلعب في الأساس على آلات الممرات ووحدات التحكم الفردية، والتي لم تكن واسعة الانتشار، لم تدعم سوى عدد محدود من الألعاب، والتي كانت في كثير من الأحيان رديئة. في مواجهة تحديات أجهزة الكمبيوتر الشخصية، بدأ انهيار لعبة الفيديو في عام 1983. ثم تتطور ألعاب الفيديو بشكل أساسي على أجهزة الكمبيوتر الشخصية. وبفضل نينتندو في عام 1985، سيتم التمييز بشكل منهجي بين ألعاب وحدات التحكم وألعاب الكمبيوتر.[2]

سنوات التسعينات 1990:

في بداية عام 1990، كانت شركة نينتندو لا تزال تهيمن على سوق وحدات التحكم، مقابل نظام سيغا الرئيسي. ولكن نينتيندو لا تزال تحظى بدعم الناشرين. في عام 1990، ارتفعت مبيعات نينتيندو بفضل سوبر ماريو بروس 3. في عام 1991، وفي حين يبدو عالم ألعاب المغامرة

[1]Histoire des jeux video, http://code.pediapress.com, p 2

[2]Serge Dupuy-Fromy, **Op.cit,** P 106

خاضعاً لهيمنة LucasArts إلى الأبد، فإن الشركة "Cyan"، مع "Myst"، وهي نوع جديد من المغامرة، فتصبح جديدة مع الحفاظ على القديم، تحتوي على القليل من الرسوم المتحركة، ولكنها صور تسعى إلى قدر من الواقعية.

في عام 1992، أصدرت شركة id Software لعبة Wolfenstein 3D، وهي لعبة حركة ترى من خلال البطل. والهدف من ذلك هو رفع مستويات الحصن النازي بحيث يواجه فيحرر شخصياً أخيراً بينما كان تحت تصرفه العديد من الأسلحة المختلفة. على عكس Myst، يتم اللعب في الوقت الحقيقي الثلاثي الأبعاد، مما يمنح اللاعب الشعور بحرية أكبر في الحركة. وكان أول جهاز إطلاق نار من أول شخص في العالم.[1]

في عام 1993، Westwood Studiosأصدرت Dune II، الذي يعتبر أول لعبة استراتيجية في الوقت الحقيقي (أو RTSReal Time Strategyباللغة الإنجليزية) الحديثة، لأنه قدم المفاهيم الأصلية.

في نفس النوع، في عام 1995، أطلق الوافد الجديد " Blizzard Entertainment" "واركرافت":«Humans& Orcs»، الأمر الذي أدى إلى إغراق اللاعب في عالم رائع حيث تتنافس العفاريت والبشر. وقد تبع ذلك سلسلتان من نتائج هذه الاستراتيجية، وهما ستاركرافت، وبنجاح كبير. وحتى سنة 1994 تميزت هذه الفترة بهيمنة الشركات اليابانية.[2]

في عام 1997، أنشأت ألعاب Origin وEA ألعاب Ultima على الإنترنت، وهي واحدة من أول ألعاب الخيال البطولي فيالكون. يستمر عالم اللعبة في التطور حتى عندما لا يكون اللاعب متصلاً. في ديسمبر في اليابان تم إطلاق لعبة سباق السيارات GranTurismo، وهي تضع معايير جديدة في العرض المرئي، في الجانبين المادي والمحتوى.

[1]Histoire des jeux video, http://code.pediapress.com, p5

[2]Serge Dupuy-From, Op.cit., p111.

في عام 1998، جددت LucasArts هذا النوع من خلال إنتاج "فاندانجوغريم"، وهي لعبة مغامرة حيث عرض الأماكن والشخصيات يشبه وحده في الظلام (الشخصيات ثلاثية الابعادعلى خلفية محسوبة مسبقا).في نفس السنة، سوقت سيجا دريمكاست في اليابان، أول «128 بيت» يتم إنشاؤها، كما أنها آخر وحدة تحكم تم إنتاجها بواسطة سيجا. وقدمت بعض الألقاب التي لا تنسى مثل Soul Calibur، أوIkaruga أو Shenmue قبل أن تختفي في عام 2002.[1]

في عام 1999 صدر غارو: علامة الذئاب على نيو جيو، وكان ذلك هو آخر حلقة من سلسلة القاتل بوري ("Garou desentsu" في اليابان)

عام 2000:سوني اليابانية أطلقت بلاي ستيشن 2. وبناء على شعبيته من قبل، سرعان ما اكتسبت وحدة التحكم سمعة بفضل قوتها ومكتبها الغني والمتنوع للألعاب بما في ذلك العديد من الحقوق الحصرية. و2^2 PlayStation، وهو رائد في جيله، هو أيضاً أفضل وحدة تحكم مبيعاً في التاريخ، حيث بيعت أكثر من 110 مليون وحدة في مختلف أنحاء العالم.

قوة المنافسة بين منتجي الألعاب الالكترونية (الوم أ واليابان) مع كل جيل من الوسائط جعلت منها منبعا لتطوير الألعاب، فشركة النينتندو مثلا صممت وسائط جديدة مع أنواع من الالعاب وهي الوي Wii والتي تتركز على وجود مستقبلات لحركة اللاعب، بصدورها سنة 2006 بيعت منها أكثر من 100 مليون وحدة في العالم في مدة وجيزة. وتمثلت نقاط القوة للعبة في أنها متاحة لشرائح المجتمع المختلفة منها العائلات وأفرادها في كل الأعمار كما أنها متاحة لجنس الإناث. ونجاحها شجع عل تطوير الألعاب online والتي يتم تحميلها (Wi-Fi connexion). اتبعت شركة مايكروسوفت الأمريكية نفس خطى نينتندو للعبة 360 Xbox سنة

[1]Histoire des jeux video, http://code.pediapress.com, p 6-7.

[2] Serge Dupuy-Fromy, Op.cit, P143.

2008، هذه الأخيرة تعتمد على رصد الحركات والتفاعلية، حتى أنها أدرجت إشارات صوتية. وصفة التفاعلية فتحت آفاقا جديدة لعالم الالعاب الالكترونية.[1]

بداية القرن 21:

إن دخول شركتي مايكروسوفت وسوني عالم العاب الفيديو شكل تغير أساسي حتى سنة 2003.[2]

- ✓ تدخل Microsoft سوق ألعاب الفيديو الخاصة بوحدة التحكم مع إطلاق Xbox في الولايات المتحدة
- ✓ نينتيندو تطلق GameCube في اليابان والولايات المتحدة
- ✓ نينتيندو تطلق خليفة Gameboy، تقدم Gameboy، متوافق مع الإصدارات السابقة من كتالوج الشركة السابقة.
- ✓ توقف سيجا إنتاج دريم كاست وتعلن تخليها عن سوق أجهزة الحاسب.

عام 2002:

- ✓ في اليابان، يتم إصدار Xbox.
- ✓ وفي أوروبا، على بعد شهرين، يتم إصدار Xbox وGameCube.

عام 2003:

- ✓ تشتري ميكروسوفت ما هو نادر.[3]
- ✓ تصدر نوكيا هاتف N-Gage المحمول الذي يحتوي على ميزات وحدة التحكم بالألعاب.
- ✓ نينتيندو تطلق برنامج Gameboy Advance SP.
- ✓ تكتسب شركة Infogrames اسم العلامة التجارية Atari.

---

[1]Pierre-jean Benghazi, Philippe Chantepie, **jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI siècle ?**, ministère de la culture, département des études de la prospective et des statistiques, Paris, 2017, p 206.

[2] Serge Dupuy-Fromy, Op.cit, p 122.

[3]Histoire des jeux video, http://code.pediapress.com, p 9.

عام 2004:

- ✓ نينتيندو تطلق نظام DS في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية.
- ✓ سوني تصدر PSP في اليابان.
- ✓ إطلاق World of Warcraft، دار الخبرة المشهورة في الولايات المتحدة الأمريكية في 23 نوفمبر.

عام 2005:

- ✓ نينتيندو تطلق نظام DS في أوروبا.
- ✓ تصفية Titus interactive وInterplay بواسطة المحكمة التجارية.
- ✓ تكتسب شركة Electronic Arts نسبة 19.9% من أسهم شركة UBI Soft وتصبح المساهم الأكبر.
- ✓ نينتندو تطلق خليفة لعبة بوي أدفيس إس بي (Boy Advance SP)، لعبة بوي مايكرو.
- ✓ تصدر شركة Microsoft الجيل التالي من وحدات التحكم، وهو Xbox 360.

عام 2006:

- ✓ إطلاق شركة نينتندو لألعاب الفيديو Wii*[1] في مختلف أنحاء العالم في نهاية العام.
- ✓ تطرح سوني PlayStation 3 في أمريكا واليابان.
- ✓ إطلاق نظام DS Lite في أوروبا.

عام 2007:

- ✓ تم إصدار PlayStation 3 في 23 مارس في أوروبا.
- ✓ تم إصدار PSP Slim and Lite في أوروبا.

*الوي Wii كان إسم امنصة اللعب هذه Revolution وفي عام 2006 قامت الشركة بتغيير الإسم إلى وي Wii بحجة أنه اسهل ويمكن نطقه في اي مكان في العالم وهو لا يرمز لاي شيء سوى إثنين من اللاعبين (ii) يجلسان بجانب بعض ويلعبان.

- ✓ في الثاني من ديسمبر/كانون الأول 2007، أعلنت فيفيندي Vivendi للألعاب عن الاستحواذ على Activision، الأمر الذي جعل من Activision شركة ناشرة ألعاب الفيديو الرائدة على مستوى العالم من إنتاج الشركات الأخرى.

عام 2008:

- ✓ نينتيندو تعلن إطلاق نينتيندو دي إس آي. كما تحقق الشركة أرباحاً قياسية، على الرغم من الأزمة الاقتصادية.
- ✓ تخفيضات أسعار Xbox 360 تنخفض إلى 179 يورو.
- ✓ سوني تصدر PSP-3000 • Grand Theft Auto IV الذي تم إصداره بعد أشهر من التغطية الإعلامية. تثير اللعبة جدلاً كبيراً جديداً حول لعبة الفيديو. إطلاق MetalGear الصلبة 4 بعد أسابيع قليلة.

عام 2009:

- ✓ نينتيندو تطلق نينتيندو دي إس آي. DS*[1]
- ✓ تعلن سوني عن PSP*[2] وهي تجعل منه مسؤولاً في معرض E3.
- ✓ تكشف مايكروسوفت عن مشروع ناتال، وهو دعم جديد للعب والتحكم في إكس بوكس 360، وهذا دون أي جهاز، وذلك بفضل حركة الجسم والصوت، وتطوير هذا المشروع هو بوضوح هجوم ضد نينتندو، والوي.[3]

سنة 2015دخلت الصين كمنافس قوي لأسواق الألعاب الالكترونية باستراتيجية تطوير صناعة تكنولوجيات الإعلام والاتصال، وتصدرت السوق مع تطوير الحواسيب، الإنترنت، الهواتف الذكية والالعاب

*DS ترمز إلى جهاز المطور Developer's System

*PSP تعني بلاي ستيشن محمول Play Station Portable

[3]Histoire des jeux video, http://code.pediapress.com, p 10

أونلاين،منهـــا مـــن لاقـــت نجاحـــا بـــاهرا مثـــل: (Temple Run ,AngryBirds, Fruit Ninja…)[1]

9-أنواع الألعاب الالكترونية:

مـن مجموعـة الألعـاب الالكترونيـة يمكـن تقسـيمها إلـى مجموعـات مختلفـة حسب **(Reschitzki et Gurtner,1996)** إلى:

- ألعاب التفكير les jeux de réflexion
- ألعاب المغامرات les jeux d'aventure
- ألعاب الإثارة les jeux de stimulation
- ألعاب الحركة les jeux d'action
- ألعاب الأدوار متعددة اللاعبينMMORPG

(MassivelyMultiplayer Online RolePlaying Game)

وهـي ألعـاب تلعـب علـى المباشـر وتسـتلزم وجـود مجموعـة مـن اللاعبـين وتسـتغرق وقتـا كبيـرا. ويوجـد تقسـيم يعتمـد علـى عـدد اللاعبـين، فمنهـا مـن تسـتلزم وجـود لاعـب واحـد، وأخـرى تشـترط وجـود مجموعـة مـن اللاعبـين يمارسـون اللعبـة علـى الإنترنـت ولـيس مهمـا أن يعـرف أحـدهم الآخـر. أو حسـب زمـن اللعبـة هنـاك نـوع لا يتطلـب سـوى دقـائق، بالمقابـل هنـاك منهـا مـن يمتـد إلـى سـاعات كألعـاب المغـامرات والألعـاب الاسـتراتيجية التـي يخسـر فيهـا اللاعب بمجرد التوقف، لذا يجد نفسه محاصرا وراء الشاشة.[2]

يـتم تقسـيم ألعـاب الفيـديو إلـى أنـواع متعـددة لا تتضـمن تعريفًـا رسـميًا. وهكـذا، إذا ذكـرت مصـادر مختلفـة فئـات متطابقـة، فمـن الشـائع أن تواجـه تباينـات فـي خصائصـها وأسـمائها والألعـاب المرتبطـة بهـا. كمـا أننـا نجـد نوعـا مـن التنـاقض وصـعوبات فـي تصـنيف البـرامج التـي تحمـل سـمات مـن نـوعين مختلفـين مـن الألعـاب أو بمـا يسـمى بالمنتجـات الهجينـة، التـي تتموقـع فـي حـدود الأنـواع، ممـا يـدفع بـالمنظرين والبـاحثين الـى الزيـادة فـي الأنـواع الجزئيـة. ومـع ذلـك

[1]Pierre-jean Benghazi, Philippe Chantepie, opcit, p211.

[2]Hélene Roman, opcit, p25

يمكن تحديد ثلاث أنواع هي: ألعاب الحركة والألعاب الاستراتيجية وألعاب المحاكاة.

-**ألعاب الحركة:** يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات " plate-forme"، وكان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم. وترتكز هده الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة. وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردات فعل سريعة. وتتطلب ألعاب الحركة قدرا من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقن، أو مقابض التحكم بأزرارها. وكل أداة تستخدم للجري أو القفز أو الانخفاض...الخ

وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا. فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم.[1]

-**ألعاب استراتيجية:** تنقسم الألعاب الاستراتيجية الى أربعة أنواع فرعية:

- ألعاب المغامرات والتفكير (jeux d'aventures-réflexion): وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة. فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة. لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو. ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب(...) وتحاول هذه الألعاب جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الأفلام، حيث تبقي على التشويق بصفة دائمة، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

والقوانين في الألعاب الاستراتيجية معقدة، والأجزاء طويلة وقليلا ما تستغرق الواحدة منها أقل من ساعة. وتكون المراحل الأولى من أجزاء اللعبة في متناول اللاعب حتى تمكنه من الاندماج مع اللعبة.[1]

[1] أحمد فلاق، **الطفلالجزائري وألعاب الفيديو-دراسة في القيم والتأثيرات**، رسالة دكتوراه، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة بن يوسف بن خدة،2008 -2009، ص 105.

- ألعـاب اسـتراتيجية اقتصـادية (jeux de stratégie économique): وهـي قريبـة مـن الـتقمص، طالمـا أنهـا تعيـد إنتـاج وتمثيـل الميكانيزمـات الأساسـية لسـير مدينـة وبقائهـا. لكنهـا تتطلـب التفكيـر والقـدرة علـى تسـيير واسـتثمار المـوارد التـي توضـع تحـت تصـرف اللاعـب. والمجـالات التـي يتوجـب تسـييرها هـي كثيـرة بعـدد مـا فـي الواقـع: اختيـار الموقـع الجغرافـي لإقامـة المدينـة، تسـيير مواردهـا الطبيعيـة، التجـارة، الصـناعات، الديموغرافيا...الخ[2]

-ألعـاب اسـتراتيجية عسـكرية (jeux de stratégie militaire): وهـي ألعـاب ترتكـز علـى نفـس المبـدأ، لكـن موجهـة نحـو موضـوع مختلـف. فهـذه الألعـاب تجعـل مـن اللاعـب وريثـا لقائـد عسـكري. فمـن أجـل النجـاح، يجـب عليـه اسـتغلال مـوارد مقاطعاتـه(أراضـيه) وبنـاء مبـاني عسـكرية وتشـكيل فيـالق لغـزو أراضـي المنـافس. لـذا علـى اللاعـب أن يعـرف قـدرات الجـيش الـذي اختـاره ووضـع اسـتراتيجية حقيقيـة للهجـوم والـدفاع مـن أجـل حسـن التوقـع أو الـرد علـى تحركـات الخصـوم. وتتطلـب هـذه الألعـاب، علـى غـرار الألعـاب الاسـتراتيجية الاقتصـادية، قـدرات للتحليـل والتقيـيم وسـرعة فـي التفكيـر، أبعـد مـن تلـك الموجـودة فـي الألعـاب الاقتصـادية ايـن مـن النـادر اتخـاذ قـرارات فورية.

-الألعـاب التقليديـة (jeux traditionnels): والمقصـود بهـا العـاب الـورق، وهـي الأكثـر شـهرة مـن بـين الألعـاب الاسـتراتيجية. بعـض هـذه الألعـاب موجـودة أو مبرمجـة فـي نظـام "ويـندوز"، وهـي تمـس بـذلك جمهـورا عريضـا مـن النادر أن يصف نفسه باللاعب.

---

[1] Gaudy, T., Natkin, S., Archambault, D, **Classification des jeux sonores selon leur type de jouabilité**, In : Proceedings of Handicap 2006 Conference, June 2006, p 222.

[2] أحمد فلاق، مرجع سابق، ص 107.

-**ألعاب المحاكاة:** تعد ألعاب المحاكاة إعادة انتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا. فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات. وتستوحي هذه الألعاب اما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك أقرب الى المصادر المستوحاة منها. ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطي للاعب نفسه.

-**الألعاب غير المصنفة:** توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو الألعاب الاستراتيجية أو ألعاب المحاكاة. وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات:

في المقام الأول هناك "**برامج اللعب التربوية-ludo Logiciels éducatifs**" التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية. فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 عاما. وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

فالألغاز تشخص قصة تضاهي أفضل الألعاب. لكن الاختلاف يكمن في طبيعة الألغاز، اذ أن معظمها عبارة من تمارين منطق أو انتباه. وفي بعض الألعاب يكون التفكير والملاحظة جوهر النجاح فيها. لكن لا يجب الخلط بينها وبين برامج الدعم الدراسي. فالكثير منها يطغى عليها اللعب، وإضافة عبارة تربوية ليس سوى وسيلة تسويقية للعبة لا غير[1].

وضمن نوع آخر من الصعب وضع "**الأعمال الفنية التفاعلية Les œuvres d'arts interactives**" ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة. فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات ومشاهد الفيديو والبناءات الفنية تتكيف مع أصوات المتفرجين. وفي هذه الأقراص، تأخذ الفارة مكان "الجسم المشاهد"، وهنا يتوافق الرسم والكتابة والتقنيات السينمائية في علاقة

[1] أحمد فلاق، مرجع سابق، ص 108.

مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشاعري الموجود في هذا الحامل. بناء هذه الألعاب كلاسيكي، حيث تستعيد قصصا للأطفال حكايات شعبية أو قصصا أدبية معروفة. [1]

أما "**ورشات الابداع Ateliers créatifs**" المصممة للأطفال الذين يتراوح سنهم بين 05 و12 عاما. فهي تعجب كثيرا الأطفال الصغار اذ انها ورشات أعمال يدوية تدفع الى تجسيد الخيال عبر آلة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال الى ابداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة.[2]

ويقدم **ستيفان ناتكين Stéphane NATKIN** أربع تصنيفات للألعاب الالكترونية وهي:

الصنف الأول "ألعاب الألغاز Jeux puzzles " وهي ألعاب مستوحاة من الواقع مثل ألعاب الاحتكار، ألعاب الورق، وألعاب النرد والشطرنج. الكمبيوتر يلعب دور لاعب، كذلك يتحكم في قوانين وقواعد اللعبة والمسار الطبيعي لها.

الصنف الثاني "ألعاب الحركة Jeux d'actions"ألعاب الحركة لها أصولها في ألعاب الممرات. يتوجب على اللاعب وضع القطع النقدية لجزء من قواعد بسيطة في كثير من الأحيان، وعادة ما تستمر بضع دقائق وصعوبة عالية. يجب على اللاعب التكيف مع معدل عال من التفاعل وأدنى انحراف في توقيت يعاقب في كثير من الأحيان من قبل فقدان الحياة للكيان الذي يسيطر عليه اللاعب. حاليا، هذه الألعاب تقدم تحديات أطول ولكن تتطلب دائما ردود فعل قوية.

الصنف الثالث "ألعاب استراتيجية Jeux de stratégie"ألعاب استراتيجية غالبا ما تضع لاعب على رأس الجيش أو السكان لإدارتهم. القواعد أكثر تعقيدا، والإمكانيات عديدة جدا. الألعاب طويلة جدا ونادرا ما

[1] احمد فلاق، مرجع سابق، ص 109.

[2] نفس المرجع، ص 110.

تستمر أقل من ساعة. وتيرة المباريات الأولى غالبا ما تكون سلمية لإعطاء اللاعب الوقت للتأقلم مع الضوابط.

الصنف الرابع "ألعاب المغامرة Jeux d'aventures"هي من بين الألعاب الأكثر راحة. من النادر أن تفرض اللعبة إيقاعًا على اللاعب. يكتشف الكون في وتيرته الخاصة ويسعى لاستكشاف حدوده. في كثير من الأحيان،هناك شخصيات أو عقبات تعرقل طريقه. اللاعب سوف يكون قادرا على اجتيازها من خلال تلبية الشروط التي يتعين الوفاء بها. على سبيل المثال: على المستوى الأول، يتطلب الباب المفتاح الصحيح لفتح أو شخصية تعرقل المسلك تتطلب من اللاعب توقعات للتنبؤ وتوجب المزيد من التفكير.[1]

ويقدم ستيفان ناتكينStéphane NATKIN تصنيفا آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنيا، بشكل أو بآخر، أي بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينها. وعلى هذا الأساس، فان هناك نوعان من ألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين.[2]

-الألعاب التي تمارس من لاعب واحد: وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة. وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب استراتيجية بكل تفرعاتها وألعاب المحاكاة.

-الألعاب المتعددة اللاعبين: وضمنها نجد الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين. غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة. فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد

[1]Gaudy, T., Natkin, S., Archambault, Op.cit, p 222.

[2]Stéphane Natkin, **Jeuxvidéo et media du XXIè siècle**, Paris, VuibertInformatique,2004, P14.

اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية، فان البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

وفي الأخير يجب أن نميز بين الألعاب ضمن المجموعة المغلقة والمفتوحة. ففي الحالة الأولى لا يتحكم اللاعب في هوية الأشخاص الذين يلعب معهم. وفي الغالب، لا يعرف اللاعبون بعضهم البعض جسديا ويلتقون من خلال تجولهم في عوالم اللعبة. وهي تلعب على الإنترنت والمجموعات هنا كبيرة جدا، تصل أحيانا الى عدة آلاف من اللاعبين. والأمر يتعلق في الغالب بألعاب الأدوار المسماة ألعاب الأدوار المتعددة اللاعبين بشكل كثيف Jeux de rôle massivement multi-joueurs وتختصر في عبارة (Massivelymultiplayer on line rôle games)MMORG.

أما الألعاب ضمن المجموعات المغلقة فهي تضع في التنافس أشخاصا أو فرقا معروفون فيما بينهم ويستقبلون بعضهم البعض جسديا ففي القاعات يعرفون أنفسهم. وفي الإنترنت لا يتعارف اللاعبون إلا من خلال الشبكة. وتقتصر هذه المجموعات على عشرة لاعبين على أكثر تقدير.

وتتطور الألعاب على الهواتف النقالة أو الأجهزة الشخصية بشكل سريع. فهي في صيغة اللاعب الواحد وتتشابه مع الألعاب المطورة على عارضة تحكم مثل "الغام بويGameboy" والتي تشبه نفسها الألعاب على عارضات التحكم "نينتندو Nintendo" و"سيغا Sega" التي ظهرت منذ قرابة 20 عاما. والجديد هو في استعمال الهاتف وشبكات لاسلكية من أجل تطوير ألعاب تشبه حركيا مجموعات صغيرة. ويتعلق الأمر ربما بعودة الكترونية للألعاب الاجتماعية الكلاسيكية، حيث يعوض الهاتف العاب الورق.

وأخيرا نذكر ألعاب المحترفينProactifs التي تستدعي اللاعب عبر الهاتف أو بريده الالكتروني.[1]

[1]Stéphane Natkin, opcit, p p 15 16.

وهناك من يقسم الألعاب الالكترونية إلى خمسة أنواع وهي الألعاب الترفيهية، الألعاب التعليمية، الألعاب الرياضية، ألعاب العنف، وألعاب المغامرات.

-مميزات الألعاب الالكترونية:

تعتمد الألعاب الالكترونية تعتمد على سرعة الانتباه، والتفكير، والتركيز، وهي تلعب في أي وقت، ولا تحتاج في بعض الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب أن بعضها سهل الحمل، رخيص السعر وقد اكتسبت هذه الألعاب الإلكترونية شهرة واسعة، وقدرة فائقة على جذب اللاعبين وإغرائهم (...)[1]

تتميز الألعاب الالكترونية بالتفاعلية، وكل نوع منها له مميزاته، وتظهر تجربة اللعب في مطابقته ودرجة تحكمه لشخصيات اللعبة، والحركات، والتحديات، باستعمال قوة السمع والرؤية. إن صفة التفاعلية للعبة هي التي حققت نجاحها.[2]

من أهم ما يميز الألعاب الالكترونية عن غيرها من الألعاب ما يلي:

-الدافعية: حيث يستمتع الأطفال باستخدام الألعاب الالكترونية إما لوجود مغامرة أو تحدي مع الخصم.

-الخيال: حيث يشجع اللعب الإيهامي من خلال بعض الألعاب التي تمثل شخصيات خيالية، أو تحتوي على أشكال وحيوانات لا يمكن للطفل التعامل معها في الواقع مثل الديناصورات والأسود وغيرها من الحيوانات المحببة لدى الأطفال.

-التحرر من القيود الزمانية والمكانية: فلا يرتبط الطفل بزمان أو مكان محدد فهو الذي يحدد الزمان والمكان الذي يلعب فيه.

-وجود هدف نهائي: غالبا ما يوجد هدف نهائي للعبة يتحقق في نهايتها(...)

[1] محمد عبد الرزاق الديلمي، مرجع سابق، ص 127.

[2] Pierre-jean Benghazi, Philippe Chantepie, op.cit, p p 154 155.

-المؤثرات الصوتية والمرئية: تتميز الألعاب الالكترونية بمؤثرات صوتية مصاحبة للعبة، منها ما يعبر عن الفوز ومنها ما يعبر عن الهزيمة.

-التفاعل: وهو عنصر فعال بحيث يتيح للاعب من خلال حركات جسدية السيطرة على الشخصية داخل اللعبة [1]لدرجة أن الطفل يتقمص الدور ويحس كأنه جزء من اللعبة، وبذلك فهو يتفاعل مع اللعبة.

ويمكن إضافة خاصية أخرى للألعاب الالكترونية، هي أنها تبقي الأطفال داخل المنزل وبدلك هم يخضعون بطريقة أو بأخرى للمراقبة الوالدية. كما أنها تتحكم في سلوك الطفل ونشاطه الحركي داخل البيت، فسواء كانت اللعبة جهازا خاصا باللعبة الالكترونية، أو كانت محملة على نوع من الوسائط الالكترونية كالكمبيوتر أو الهاتف النقال، فإنها مع الطفل لا يشغلان المساحة الكبيرة داخل المنزل، فالنمط العمراني الجديد خاصة في المدن الحضرية الكبرى لا يسمح للأسرة الجزائرية بتوفير مساحة للعب الطفل، خاصة الشقق داخل العمارات، حتى خارجها أحيانا. حتى أن بقاء الطفل في المنزل أضمن من خروجه للعب خارجا حسب رأي أغلبية الأسر، فمنهم من لا يكلف نفسه عناء الخروج للتنزه مع الأطفال بحجة ضيق الوقت، وقلة المتنزهات، والبعض الآخر بوجود الأخطار خارج المنزل والخوف على الأطفال، وبذلك فالبقاء داخل المنزل أفضل والاستمتاع بالألعاب الالكترونية أفضل وسيلة للترفيه فالأطفال يجدون متعة في استخدام هذه الأجهزة.

10-الأسرة والألعاب الالكترونية:

تظهر تكنولوجيا الإعلام والاتصال بأشكال مختلفة في منازل مختلفة اعتمادا على المفاهيم المختلفة للآباء حول التكنولوجيا وعالم الإنترنت؛ أي بناء على الحكم العائلي وأساليب التربية ومستويات الكفاءة المختلفة الاجتماعية والتكنولوجية بين أفراد الأسرة. بينما يتصور الآباء أن الألعاب

[1]زينب سالم أحمد عبد الرحمن، مرجع سابق، ص ص 34 35.

الالكترونية تتميز بالحفاظ على الأبناء في المنزل، وبالتالي في منأى عن الأضرار الخارجية، إلا أن البعض الآخر تنتابهم مخاوف من الوسائط[1]، رغم أن الوالدين هم الذين يسمحون أو يقومون بتسهيل وضع أجهزة التلفزيون أو أجهزة الكمبيوتر الشخصية لأطفالهم في غرف النوم الخاصة بهم، أو الذين يذعنون لطلبات أطفالهم باقتناء الهواتف الرقمية المحمولة، وأنواع من ألعاب الفيديو وغير ذلك. وقالت **لابتنLupton**:"يتمثل القلق الأكبر في الطبيعة المنفتحة في الاتصال مع الآخرين من خلال الإنترنت. لم يعد المنزل مكانا آمنا وملاذا للأطفال، كما لم يعد الحاسب أداة تعليمية أو مصدرا للترفيه ولكن قد يكون المكان الممكن لفساد الأطفال. لقد استحضر الخطر الخارجي إلى الداخل في قلب المنزل، عبر الإنترنت.[2]وقد نوقش سبب قيام بعض العائلات ببناء منازلهم في بريطانيا مع إنفاق مبالغ إضافية من المال لإضافة مكان خاص بتمضية الأطفال أوقات الفراغ حيث يوفر الآباء لأبنائهم الوسائط الترفيهية استجابة للزيادة الملحوظة في مخاوف الآباء على أبنائهم من ترفيههم خارج المنزل.[3]

إن من الأسر من يؤيد وجود وسائل التكنولوجيا الرقمية في حياة الطفل كالكمبيوتر مثلا، وهناك من يعارض. أما المؤيدون فهم يرون أن هذه الوسائل أصبحت جزء من حياتنا اليومية، وسيزداد دورها مع التطور التكنولوجي المستمر، ولا بد من إتاحة الفرصة للطفل حتى يشعر بالألفة ويتعامل مع مختلف هذه الوسائل كجزء من بيئته الاجتماعية، حتى يتقن استخدامها في المستقبل، ومما شجع الأسر على تبني موقف التأييد تطوير البرامج التي صممت على شكل ألعاب يكتسب الطفل من خلالها العديد من المهارات والمفاهيم.

[1]إيان هاتشباي، جو موران إليس، مرجع سابق، ص 119.

[2]نفس المرجع، ص 49.

[3]نفس المرجع، ص 41.

حتى أن بعض التربويين حاولوا وضع أهداف تربوية وتعليمية من الألعاب الالكترونية ومنها على سبيل المثال علاج عسر القراءة Dyslexieبألعاب الكمبيوتر، وعرف هذا النوع بالألعاب التعليمية، (...)حيث يستمتع الطفل في أثناء اللعب بالألعاب الالكترونية، ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر، ومن ثم يمارس أنواعا متعددة من مهارات التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه.[1]

أما المعارضون لاستخدام هذه التكنولوجيا في السنوات المبكرة، هو أن الطفل لا يملك استعدادات لذلك، كما أن جلوس الطفل لساعات قد تطول أمام شاشة الكمبيوتر أو الهاتف فيتعرض لإرهاق بدني وحسي قد يؤثر على نموه، ويحرمه من الاستمتاع باللعب في الهواء الطلق وممارسة مختلف الأنشطة التي تمكنه من تنشيط جسمه وحواسه.

كشف **المركز الثقافي للطفولة*** عن نتائج دراسة استطلاعية في أوت 2016 بقطر قام بها حول موضوع "الألعاب الالكترونية وأثرها على سلوك الأطفال والنشء" والتي تأتي في سياق اهتمام المركز بإلقاء الضوء على أهم الظواهر التي تؤثر في ثقافة الطفل الناشئ. وقد أسفرت الدراسة عن النتائج التالية:

- 96 %من الأطفال لديهم أجهزة تتيح لهم ممارسة الألعاب.
- 85 % نسبة الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية يوميا.
- معدل الساعات في كل مرة يلعب فيها الأطفال أكثر من 3 ساعات هي بنسبة 75%.
- تصدرت التغيرات السلوكية كالغضب والعنف قائمة التغيرات السلبية لممارسة الأطفال والنشء الألعاب الالكترونية بنسبة32 %والتغيرات الصحية كالسمنة وضمور العضلات وضعف النظر بنسبة 28 %.

[1] زينب سالم أحمد عبد الرحمن، **مرجع سابق**، ص 28.

* مؤسسة خاصة ذات نفع عام تختص في مجال الطفولة والنشء وتقدم مجموعة من البرامج والفعاليات والأنشطة وغيرها ذات الصلة بثقافة النشء، أنشئ بتاريخ 2002/11/13 بمبادرة من الشيخة موزة بنت ناصر، ويستهدف المركز الأطفال في مختلف مراحلهم العمرية بدء من مرحلة الطفولة المبكرة وحتى سن 18 بدولة قطر

– التغيرات الإيجابية؛ أهم تغير إيجابي هو تنمية المهارات المعرفية واللغة والحوار استحوذت على أغلبية الاستجابات كأهم تغير إيجابي.

– ركزت الدراسة على ظاهرة الألعاب (Online55%من الأطفال يمارسونها، 10% منهم يمارسونها مع مجهولين).

– ممارسة الأولياء والأقارب للألعاب الالكترونية مع أطفالهم 44% و56% نادرا ما يمارسونها معهم.

– 15% من الأطفال والنشء يقومون بأنفسهم بشراء الألعاب الالكترونية دون رقابة.

– 69% يهتمون بتوفير بدائل حركية(غير إلكترونية) كالأنشطة الرياضية وألعاب في المنزل أو خارجه، 31% يوفرون بدائل غير الكترونية كمسابقات الذكاء والألعاب الذهنية والاجتماعية.

بعد عرض نتائج الدراسة التي قام بها المركز الثقافي للطفولة نؤكد على دور الأسرة في الإشراف على الأطفال ومراقبتهم في استخدام الهواتف الخلوية، الألعاب الالكترونية، أو حتى تصفحهم للإنترنت، فالطفل لا يدرك الأخطار الناجمة عن الإفراط في الاستعمال.

11- الأطفال والألعاب الالكترونية:

إن استعمال الألعاب الالكترونية يختلف باختلاف سن الطفل وكذلك باختلاف خصائص الطفل، هذا ما أكده كثير من الباحثين، فمثلا الطفل ذو الست سنوات يختلف عن الطفل ذي عمر الثماني سنوات، ويعود سبب الاختلاف في درجات استخدام الألعاب الالكترونية إلى الاختلاف في طريقة الاستعمال، فطفل بعمر الثماني سنوات يكون على درجة وعي أكبر من طفل الست سنوات، لذلك فإنه يستخدم هذه الوسائل بطريقة أفضل من غيره الأصغر منه بالسن، فكلما تعلم وعرف كيف يستخدم هذه الوسائل كلما زاد الوقت في استخدامه لها.[1] والسن ليس العامل الوحيد للتمييز بين الممارسين للألعاب الالكترونية، فالنوع أو الجنس يعتبر عاملا آخر، رغم

[1] عبد الرزاق محمد الديلمي، **وسائل الإعلام والطفل**، ص 128.

العديد من الجهود تبقى ممارسة الألعاب الالكترونية موجهة أكثر للذكور منها للإناث، لأن أغلب الألعاب ترتكز على أنواع ذكورية كألعاب الحركة، الألعاب القتالية...[1]

سنة 2005 قامت la Kaiser Family Fondation في الولايات المتحدة الأمريكية بدراسة لعينة بلغت 2032 طفل من سن 8 إلى 18 سنة حول موضوع استخدام وسائل الاتصال، من بينها الحاسوب وألعاب الفيديو. والنتائج أظهرت أن الأطفال ما بين سن 8 إلى 18 سنة يستغرقون في المتوسط 49 دقيقة في اليوم لألعاب الفيديو، و 19 دقيقة لألعاب الحاسوب. والذكور ما بين سن 8 إلى 10 سنوات هم أكثر الفئة المستخدمة لألعاب الفيديو؛ 73% منهم يلعبون بمتوسط ساعة ونصف في اليوم.[2]

العديد من الأطفال في عصرنا يقومون باقتناء هذه الوسائل أو يعتمدون في ذلك على الأهل بهدف ملء وقت الفراغ والتسلية، كما أن الآباء يشجعون ويحبذون ذلك. حتى أن أجهزة الهاتف النقال هي الأخرى أصبحت من أفضل الوسائل التكنولوجية التي يستعملها الأطفال للعب، ويساعده في ذلك الوالدين أو أحد أفراد الأسرة.

أما الإنترنت فقد هيأ للطفل آلاف المواقع التي يستطيعون أن يلعبوا فيها ألعابا الكترونية إما بتحميلها أو باللعب الافتراضي مباشرة سواء كان ذلك مع مجموعة من الأصدقاء أو أفراد افتراضيين يتم الاتصال بهم عبر الإنترنت. وقد تم عرض قائمة بها 17 سببا يدفع أطفال ومراهقين للعب بألعاب الفيديو، وكانت الإجابة بأكثر من النصف بأن الدافع كان حب تعلم أشياء جديدة أو خلق العالم الخاص بهم. مثلت أجوبة الأغلبية من الأطفال من جنس الذكور بان اختيارهم للألعاب للاسترخاء وكذلك نفس السبب بالنسبة للنصف من عدد الأطفال من جنس الإناث. أما ما نسبته 45%

[1]Pierre-jean Benghazi, Philippe Chantepie, opcit, pp 163 164.

[2] Extraits de textes de Cheryl K. Olson, ScD, Lawrence Kutner, Ph. D., et Eugene V., MD.Beresin, **Les jeux vidéo pour enfants: Que savons-nous?** Bulletin de l'Observatoire québécois du loisir – Volume 8 Numéro 9, 2011, p 2.

من الذكور كان الدافع هو التخلص من الغضب والانفعال الزائد، مقابل نسبة 29% من الإناث. ونسبة 25% من الذكور و 11% من الإناث قد ذكروا إنهم يلعبون لمواجهة الغضب[1].

تم تطوير مجموعة من الألعاب مبسطة، وتحتوي أجزاء سهلة حتى يتمكن الطفل من اللعب؛ فهي ملائمة للاستعمال في الهاتف يمكن ممارستها في أي مكان (المنزل، الحي، الأماكن العمومية وغيرها...).

إن من أسباب ودواعي ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية كونها تجذبهم بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء، او توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما لذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والخيال والألوان والخيال والمغامرة. تشكل الألعاب الالكترونية بالنسبة للطفل إطارا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج الطفل مع غيره من أبطال اللعبة. كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفاعلية.

توفر الألعاب الالكترونية للأطفال عالما وهميا بعيدا عن العالم الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان(...)، وتمثل كذلك جزء من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي.[2]

---

[1] Extraits de textes de Cheryl K. Olson, ScD, Lawrence Kutner, Ph. D., et Eugene V., MD.Beresin, Op.cit., P2.

[2] وسام سالم نايف، **تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال، دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7-15 سنة**، بابل، 2015، ص ص 9 10.

خاتمة:

إن الألعاب الالكترونية عبارة عن صناعة ترفيهية رقمية، ترتكز على التكنولوجيا والشبكة الرقمية، وتقنية الأبعاد الثلاثية جعلت من صور الألعاب تبدو أكثر واقعية، تم إدراجها في البيئة الاجتماعية لتفرض وجودها أخيرا داخل الأسرة. وانتشر هذا النوع من الألعاب بانتشار التكنولوجيا الرقمية، لتكتسب شهرة واسعة وقدرة فائقة على جذب الأفراد على اختلاف أعمارهم، واستطاعت بفضل مميزاتها وتنوع أنواعها أن تشغل حيزا مهما من أوقات الفراغ لدى الصغار والكبار على حد سواء. وطفل اليوم ينتمي إلى جيل الانترنت وهو جيل الأطفال المعرضة للصور منذ لحظة ميلاده، وتتوفر لديه العديد من الوسائط الرقمية، التي يجد فيها المتعة والتسلية والترفيه.

الفصل الرابع

وقـــت الفـــراغ والثقافـــة الترفيهيـــة لـــدى الأســـرة

تمهيد:

يقول كلود جافو Claude Javeau أن المادة الأساسية للحياة هي الوقت، والتحولات الاجتماعية والاقتصادية في منتصف القرن العشرين قلبت جوهر تنظيمات حياة المجتمعات، ولأن الوقت مهم في حياة الأفراد، ركزت المجتمعات على دراسته ببعديه الكمي والكيفي. والدراسات الحديثة المتعلقة بالوقت أخذت بعين العوامل المؤثرة في تطور الوقت كولوج المرأة عالم الشغل، والتوازي التدريجي لمركزها داخل الأسرة والمجتمع بالمقارنة مع الرجل، وكذلك تنظيم وقت فراغ الطفل حسب البرنامج الزمني الأسري؛ بمعنى أن الحياة الأسرية ارتبطت بكيفية استغلال أوقات الفراغ وتنظيمها بما يضمن للأسرة وأفرادها تنظيم نشاطات ترفيهية مناسبة لها ولأطفالها. والطفل الجزائري في عصرنا امتلك الكثير من الإمكانيات التي لم تتوفر لغيره من الأجيال السابقة، وأضحت الوسائط الثقافية في متناوله أو أقرب مما كانت عليه من قبل، وبفضلها انتشرت وسائل الترفيه بأشكال مختلفة ومتنوعة، وتشكلت لدى الأسرة الجزائرية ثقافة ترفيهية، وظهرت تكنولوجيا المعلومات والاتصال بأشكال مختلفة في البيوت الجزائرية.

المبحث الأول: وقت الفراغ

1-مفهوم وقت الفراغ:

وقت الفراغ هو الوقت الحر الخالي من أعباء العمل والشواغل. ينقسم وقت الإنسان إلى ثلاثة أقسام، ثلث في عمله أو دراسته (8 ساعات)، وثلث للنوم وضرورات العيش (8 ساعات)، وثلث أخير هو وقت الفراغ (8 ساعات). وقت الفراغ هو الوقت الثالث في معادلة الحياة الشخصية. يعيش الإنسان 24 ساعة في اليوم، و168 ساعة في الأسبوع، وقرابة 8760 ساعة في السنة الميلادية وثلث هذا الوقت (الوقت الثالث؛ وقت الفراغ يعادل 2920 ساعة سنويا، بواقع 20 سنة إذا عاش الفرد 60 سنة)[1].

عندما نقوم بحساب القيمة الكمية المتزايدة لوقت الفراغ في الحياة. خلال 700000ساعة في الحياة، نقضي 200000 ساعة في النوم، 70000 ساعة للعمل و30000 للدراسة. يبقى 400000 ساعة للوقت الحر، هذا الوقت الذي نقسمه بين الوقت الذي نكرسه للعمل المنزلي، أوقات التنقل ووقت الترفيه.[2]

وقت الفراغ مصطلح مركب من كلمتين: وقت، وفراغ فكلمة وقت من الناحية اللغوية تعني "مقدارا من الزمن"، أما كلمة الفراغ فتعني "الخلاء" و"فرغ من العمل أي خلا منه".[3]

ويشير وقت الفراغ إلى الوقت الذي يمكن أن يحدث فيه اللعب أو الاستجمام. ويعرف على أن الوقت الحر أو غير الملتزم به الذي لا ينطوي على تعليم رسمي أو عمل أو مسؤوليات منزلية أو أداء مهام أخرى

---

[1] لطيفة حسين الكندري، **مرجع سابق**، ص 21.

[2] Jean Pierre Pequignot, **temps de famille temps des enfants: des espaces de loisirs**, conférence 2007,p9.

[3] عبد الناصر السدحان، **قضاء وقت الفراغ وعلاقته بانحراف الأحداث**، الرياض، دار النشر بالمركز العربي للدراسات الأمنية والتدريب، 2014، ص 21.

لاستدامة الحياة أو المشاركة في أنشطة موجهة من خارج الفرد. وبعبارة أخرى هو وقت تقديري إلى حد كبير يستخدمه الطفل كما يريد.[1]

عرف **روبرتس** وقت الفراغ بأنه : الوقت الذي يكون فيه الفرد حرا من العمل والواجبات الأخرى والذي يكون مفيدا للاسترخاء والتسلية والتكوين الاجتماعي أو النمو الشخصي.[2]

يرى **ماكسن كابلن** أن وقت الفراغ يعد عملية ديناميكية ترتكز على أربع مكونات رئيسية متداخلة وهي:

- المعنى: ويشير المعنى إلى مدى وضوح وقت الفراغ لدى الأفراد ومدى إدراكهم لأهمية ممارسة مناشطه، وكذلك إلى مدى إلمامهم بالبنية المعرفية المرتبطة بنظريات وفلسفة الفراغ.
- الوظيفة: تحدد وظيفة وقت الفراغ في ضوء وضوح معنى ومفهوم وقت الفراغ لدى الأفراد، فمن خلال تفهم الأفراد لمعنى وقت الفراغ يتم إدراكهم للأهداف التي يمكن تنبثق وتتضح من المعنى، ومن ثم يمكن استنباط وقت الفراغ، وبذلك نرى أن أهداف وقت الفراغ مرتبطة بالمعنى، وبالتالي فإن الوظيفة مرتبطة بهما فقد ينظر إلى وظيفة وقت الفراغ على أنها الترويح عن الذات أو اللعب أو الراحة من العمل أو أنها العزلة الاجتماعية (...)
- الحالة أو الظروف: والمقصود بذلك المكون هو أن وقت الفراغ مرتبط بحالة الأفراد أو بظروفهم، فتباين الفروق الفردية بين الأفراد يؤكد على أن وقت الفراغ مرتبط بالعديد من المتغيرات، ومن أهم تلك المتغيرات: السن، الجنس، الظروف الأسرية والعائلية، الخصائص النفسية للفرد، المستوى الاجتماعي والاقتصادي، نوع ودرجة التعليم، طبيعة وحجم العمل، إتقان الفرد للمهارات واهتمامه بالهوايات[3].

---

[1] الأمم المتحدة، **مرجع سابق**، ص 6.

[2] نفس المرجع، ص 22.

[3] محمد محمد الحماحمي، عايدة عبد العزيز مصطفى، مرجع سابق، ص ص 21 22.

- الاختيار: يرتبط الاختيار بطريقة وثيقة بحالة أو ظروف الفرد، ففي ضوء المتغيرات السابقة يمكن كم وقت الفراغ وكذلك نوعية المناشط التي يمكن اختيارها لاستثمار ذلك الوقت. كما أن العوامل الخارجية تؤثر في وقت الفراغ وذلك لطبيعة البيئة الجغرافية والبيئة المناخية وظروف العمل، وكذلك فإن العوامل الداخلية المتمثلة في الخصائص النفسية للفرد كالدوافع والميول والاتجاهات والحاجات تلعب دورا هاما في عملية الاختيار لأوجه مناشطه المرتبطة بوقت الفراغ.[1]

ويشير كل من **حلمي إبراهيم ولوسشن LUSCHEN**إلى أنه لا توجد نظرية موحدة لوقت الفراغ، كما أنه لا يوجد تعريف للفراغ متفق عليه من قبل المهتمين بدراسته، إلا أنهما يشيران إلى وقت الفراغ في النقاط الثلاثة التالية:

- الوقت غير المشغول أو النشاط الذي يتعارض مع وقت العمل، هو في الوقت ذاته يمثل الفترة التي يكون فيها الفرد في حاجة إليها للشعور بوجود كيانه.

- شكل من أوجه النشاط الاجتماعي الإنساني الذي يتعارض مع نشاط العمل.

-حالة عقلية لنشاط انساني.[2]

وتشير دائرة المعارف الاجتماعية الى أن وقت الفراغ هو الوقت الذي يتحرر فيه الفرد من المهام الملزم بأدائها بصورة مباشرة أو غير مباشرة نظير أجر معين، وهذا يعني أن وقت الفراغ هو الوقت الزائد عن حاجة العمل الذي يقوم به الفرد لغرض كسب العيش.[3]

---

[1] محمد محمد الحماحمي، عايدة عبد العزيز مصطفى، مرجع سابق، ص ص 21 22.

[2]كمال درويش، محمد الحماحمي، **رؤية عصرية للترويح وأوقات الفراغ**،ا لقاهرة، دار الفكر العربي، 1999، ص39.

[3]محمد عادل خطاب، **النشاط الترويحي وبرامجه**، مصر، بدون تاريخ، ص 33.

حسب **JeanViard**وقت الفراغ يتمثل في عدم وجود ضغوطات في مساحة الوقت، خارج الوقت الدراسي أو الوقت المهني، وكذلك الوقت الفيزيولوجي الموجه للراحة البدنية. هو وقت الاختيار الحر للفرد بجدارة، صفة "الفراغ" تقودنا إلى بعض الإشكالات، من ناحية الممارسة لبعض النشاطات المنجزة في إطار منظم وأحيانا حامل للضغوطات. أظهرت الدراسات الحديثة أن الضغوطات التنظيمية في الحياة اليومية للأسر أصبحت تشغل هذا الوقت أكثر فأكثر. فيما يخص الأطفال والشباب، هذا المعنى يقودنا إلى مساحة الوقت التي تربط بين الأوقات الضرورية (عمل، دراسة، تكوين...) والوقت الأسري.[1]

وقد تداخلت المفاهيم بين الوقت الحر، ووقت الفراغ لأن الباحثين الذين تناولوا موضوع وقت الفراغ والوقت الحر في دراستهم، والتي اعتمدوا فيها على الدراسات الأجنبية، قاموا بتقديم المفاهيم حسب الترجمة، لذلك نقدم هذين المفهومين كما يلي:

- **وقت الفراغ "Leisure Time"**: هو الوقت الذي يقضيه الإنسان في ممارسة نشاطات تقع خارج نطاق عمله الوظيفي الذي يعتمد عليه في معيشته، وممارسة هذه النشاطات تكون اختيارية ومن محض إرادته الحرة وتكون مطابقة مع أحواله المعيشية والاجتماعية ومع أذواقه وقيمه ومواقفه وفئته العمرية والطبقية.
- **الوقت الحر"Free Time"**: هو الدقائق والساعات التي بحوزة الفرد والتي لا يعمل خلالها ولا ينتج للمجتمع.[2]

يتبين من خلال المفهومين أن الفرق بينهما هو أن الوقت الحر هو الوقت الذي لا ينتج فيه الفرد للمجتمع، أما وقت الفراغ فهو الوقت الذي يمارس فيه الفرد نشاطات غير تلك التي يعتمد عليها في معيشته، وتلك

[1]Jean Pierre Pequignot, opcit, p 9.

[2]إحسان محمد الحسن، **علم اجتماع الفراغ**، دار وائل للنشر، عمان، ط2، 2009، ص 60.

النشاطات هي جزء من موضوع دراستنا وهي الترفيه. نستنتج من ذلك أن الوقت الحر يشمل وقت الفراغ، أو يمكن القول أن هذا الأخير يعتبر جزء من الوقت الحر، وأنه يمكن تقسيم الوقت إلى وقت للعمل، ووقت لإشباع الحاجات البيولوجية وآخر لإشباع الحاجات النفسية الاجتماعية. ويمكن أن نقدم مفهوم وقت الترفيه للتوضيح وإزالة اللبس والتداخل بين المفهومين.

- **وقت الترفيه"Recreational time"**: هو الوقت الذي يقضيه الإنسان في ممارسة نشاط ترفيهي ينتج عنه سد أوقات فراغه وتطوير شخصيته وتجديد قواه الجسمانية والعقلية المنهكة وتحقيق طموحاته.[1]

2-وقت الفراغ عند المجتمعات:

تنبه العالم لأهمية استغلال وقت الفراغ خاصة وأنه أصبح مشكلة تهدد المجتمعات، مما جعلها ترى أن السيطرة على وقت الفراغ شرط أساسي لتحقيق السلام والأمن الاجتماعي وسلامة علاقاتها الاجتماعية. فبدأت فعاليات الاهتمام وامتدت تلك الفعاليات إلى ميدان العلوم الاجتماعية فنجد الكتابات في علم اجتماع الفراغ. ثم تتابعت بعد ذلك الكتابات في بلدان عدة ثم الأخذ الاهتمام يأخذ بعدا دوليا بصدور الإعلان العالمي لحقوق الإنسان في 1948 إذ نصت المادة 24 منه على ما يلي (لكل شخص حق في الراحة وأوقات الفراغ...) تلا ذلك صدور ميثاق الفراغ الدولي في 1 يونيو 1970 بعد أن اجتمع في جنيف ممثلون عن ست عشرة منظمة دولية تعمل في أنشطة أوقات الفراغ وشكلت لجنة لإعداد وصياغة الميثاق الدولي لأوقات الفراغ.[2] وسنتطرق بصفة موجزة إلى وقت الفراغ عند المجتمعات العربية والمجتمعات الغربية.

[1] إحسان محمد الحسن، مرجع سابق، ص 63.

[2] عبد الله ناصر السدحان، **قضاء وقت الفراغ وعلاقته بانحراف الأحداث**، مرجع سابق، ص ص 105 106.

أولا : وقت الفراغ عند المجتمعات العربية

عند ذكرنا للمجتمعات العربية فإنه يتبادر إلى أذهاننا المجتمعات الإسلامية، والفراغ في اصطلاح الناس اليوم هو الوقت الذي لا يجد الإنسان فيه ما يؤديه، وعلى هذا الاصطلاح فإن الفراغ شيء يتوهمه المسلم لا حقيقة لوجوده. إن المسلم لا تمر عليه دقيقة واحدة ليس فيها شيء يؤديه.[1] الإنسان المسلم مطالب أن تكون حياته كلها لله تعالى : ﴿وما خلقت الجن والإنس إلا ليعبدون﴾[2]، هذه العبادة بمفهومها الواسع والشامل: هي كل ما يحبه الله ويرضاه من الأقوال والأعمال الظاهرة والباطنة. فجميع أوقات المسلم هي عبارة عن انتقال من عبادة إلى عبادة، ومن طاعة إلى طاعة أخرى.[3] وقد برزت أهمية الوقت وكيفية استغلاله في الشريعة الإسلامية حتى لا يضيع سدى، فقد ورد عن الرسول صلى الله عليه وسلم قوله :"اغتنم خمسا قبل خمس : شبابك قبل هرمك، وصحتك قبل سقمك، وغناك قبل فقرك، وفراغك قبل شغلك، وحياتك قبل موتك". ففي الحديث استغلال للفراغ قبل الانشغال وذلك بما يرضي الله، فالرسول اهتم بوقت الفراغ في حياة المسلم لمعرفته بأهمية الوقت، وما قد يحدثه الفراغ في حياة الفرد المسلم، والدليل قوله صلى الله عليه وسلم :"نعمتان مغبون فيهما كثير من الناس : الصحة والفراغ"[4]، في الحديث الثاني دليل واضح على تأثير وقت الفراغ في حياة الفرد المسلم، وقد يكون نعمة أو نقمة، وذلك حسب قدرة وكيفية استغلاله، ذكر الرسول صلى الله عليه وسلم في حديثه أن كثيرا من الناس مغبون في نعمتي الصحة والفراغ، فقد يتمتع الفرد بصحة جيدة لكنه غير متفرغ لكثرة الانشغال، بالمقابل قد يمتلك وقتا كافيا من الفراغ لكنه

[1] محمد صالح المنجد، مرجع سابق، ص ص 8 9.

[2] سورة الذاريات، الآية 56.

[3] محمد صالح المنجد، مرجع سابق، ص 9.

[4] عبد الله ناصر السدحان، **الترويح دوافعه ضوابطه تطبيقاته في العصر النبوي**، 1419هجري، ص 5.

لا يستطيع استغلاله لمرضه، وقد يجتمع الاثنان ولا يتمكن من التمتع بهما فهو مغبون، لذلك حرص الإسلام على الانتفاع من الوقت وعدم إهداره فيسأل عنه ويحاسب عليه.

ووقت الفراغ عند الفرد المسلم تحديدا هو ما تبقى بعد انقضاء أعماله الدنيوية وعباداته وهو ملزم بقضائه في حدود ما أقرته الشريعة الإسلامية. ويحكم أوقات الفراغ عدد من الضوابط الشرعية وفق تعاليم الإسلام بحيث تكون الأنشطة الممارسة في وقت الفراغ مباحة في الإسلام، محققة للأهداف العليا للأمة، والمصلحة العامة، وتسد حاجة من حاجات المجتمع.[1] وقد وصى الله عز وجل نبيه صلى الله عليه وسلم بذلك في قوله: ﴿فإذا فرغت فانصب ۝وإلى ربك فارغب﴾[2] قال ابن كثير رحمه الله : (إذا فرغت من أمور الدنيا وأشغالها، وقطعت علائقها؛ فانتصب إلى العبادة، وقم إليها نشيطا فارغ البال)[3].

في دراسة ميدانية سنة 2006 طبقت على المسلمين في دول من أنحاء العالم أن 47% من العينة الإحصائية يذهب وقتهم سدى دون اغتنامه بشكل سليم، وارتفعت هذه النسبة إلى49% للنساء، بينما بلغت 45% للرجال ولكن الباحث يعتقد على ضوء الواقع أن المضيعين للوقت فعليا نسبتهم أكبر من ذلك بكثير فالفرق شاسع بين توجهات المسلمين النظرية وأدائهم العملي.[4] وفي دراسة أخرى سنة 2008 عن الشباب في الخليج العربي أعلن 67% من أفراد العينة أن لديهم ما بين 4-6 ساعات فراغ يوميا أثناء أيام الدراسة، وترتفع إلى 75% خلال العطل والإجازات بمعدل 9 ساعات فراغ يوميا.[5]

---

[1] عبد الله ناصر السدحان، **قضاء وقت الفراغ وعلاقته بانحراف الأحداث**، مرجع سابق، ص 105.

[2] سورة الشرح، الآية 7 و 8.

[3] تفسير ابن كثير 677/4 عن: محمد صالح المنجد، مرجع سابق، ص 10.

[4] لطيفة حسين الكندري، مرجع سابق، ص 21.

[5] نفس المرجع، ص 22.

حسب الدراسات فان معدل ساعات الفراغ في زيادة وعلى الفرد المسلم حسن استغلاله لتوثيق نسيج العلاقات الثقافية والاجتماعية، وترويح النفس والتخلص من الإرهاق والضغوط النفسية، وتجديد النشاط، واكتساب خبرات جديدة.

ثانيا: وقت الفراغ عند المجتمعات الغربية

تتفق المجتمعات الغربية مع المجتمعات الإسلامية في اهتمامها بوقت الفراغ ويقع الاختلاف في المكونات الثقافية وكيفية استغلاله، فالتحولات الاجتماعية والاقتصادية التي مست المجتمع الغربي بصفة جوهرية وظهور الفوارق والطبقات الاجتماعية بسبب الأنظمة السياسية والاقتصادية التي أثرت جليا في الأسرة الغربية، فخروج المرأة إلى العمل والمطالبة بالمساواة في الحقوق مع الرجل، الفردنية التي امتدت إلى خلية الأسرة أفرزت وجود ضغوطات لها على المستوى المعيشي للأفراد للمجتمع الواحد.

عوامل أخرى أدت إلى ظهور وقت الفراغ والاهتمام به تمثلت في تطور التخطيط الحضري للمدن، انخفاض عدد ساعات العمل وتنظيم الحياة الاجتماعية موازاة مع الوقت الحر وبالتالي تغير الطلبات لدى الفرد الغربي. ومن الجانب الاجتماعي والتاريخي يظهر بوضوح استقلال وقت العمل ووقت الترفيه. التصنيع وتخصيص أشكال الإنتاج التي تبعته، طور وبصفة تدريجية الوقت الحر على هامش النشاطات المهنية، وكان وقتا ضئيلا في البداية ليزداد حجمه بصفة منتظمة مع التناقص الواضح للوقت المخصص للعمل.[1]

وما بين سنة 1986 وسنة 2010، ازداد وقت الفراغ بقدر 47 دقيقة في اليوم. إن الفرد الفرنسي يكرس 9 دقائق لتناول وجبة، وزيادة قدرها 37 دقيقة للترفيه. بالمقابل، الوقت المخصص للنوم والنظافة اليومية تناقص بقدر 12 دقيقة، أنا وقت العمل والدراسة تناقص ب 25 دقيقة، أما الوقت

[1]David Olivier, **Op.cit.**, P 32.

المخصص للتنظيف المنزلي انخفض إلى 23 دقيقة، أما وقت النقل سواء كان للتنقل إلى أماكن العمل أو أي مكان آخر فقد ازداد بما قدره 17 دقيقة.[1]

إن الدراسات والبحوث الاجتماعية الأمريكية تميز بين الوقت المخصص للترفيه و الناتج عن الافرازات التاريخية المرتبطة بظاهرة التحضر الحديثة– free time أو leisure time– ومحتوى النشاطات الترفيهية المتميزة بإدخال اللعب.[2]

والمتتبع لتاريخ علم الاجتماع سوف يلمس أيضا اهتماما أكاديميا وواقعيا بقضية الفراغ، فالمعالجة التي قدمها كارل ماركس للعمل بوصفه قيمة إنسانية أساسية تكشف عن اهتمامه بتحليل العلاقة بين العمل والملكية الجماعية والتقدم التكنولوجي ووقت الفراغ المتاح للإنسان المعاصر. ومن ثم ما يجب أن يبذل من جهد للتغلب على الفجوة أو التناقض بين متطلبات العمل والفراغ. مما يسهم بدوره في تنمية شخصية الإنسان بعيدا عن التأثير الذي يحدثه الاغتراب، ومعنى ذلك بعبارة أخرى: أن القضاء على التناقض بين العمل والفراغ هو أحد المداخل الممكنة عن طريق تنمية إنسان غير مغترب. ولقد كان أول كتيب عن الفراغ لدى العامل هو الذي أصدره بول لافارج الذي كان مناضلا اشتراكيا وحمل عنوان –حق التعطيل– ولم تكد تنقضي العشرينات والثلاثينات حتى ظهرت في أوروبا والولايات المتحدة الدراسات الإمبريقية المبكرة عن الفراغ التي أجراها علماء الاجتماع. ولقد بعث إدخال يوم الثماني ساعات مل آمال المصلحين وأثار قلقهم في الوقت ذاته، خاصة فيما يتعلق بكيفية استغلال الإنسان للوقت الحر وطرق تمضيته. [3]

---

[1]Régis Bigot et Al, **La Société de loisir dans l'ombre de la valeur travail**, Cahier de recherché CREDO, Décembre 2013, N° 305, P25.

[2] David Olivier, Op.Cit, p 33.

[3] فتحي بوخاري، **أوقات الفراغ في المجتمع**، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع، العدد الثامن، ديسمبر 2018، ص 176.

3-وظيفة وقت الفراغ:

تحدد وقت الفراغ في ضوء مفهومه لدى الأفراد، ويمكن استنباط وظيفة وقت الفراغ مما يراه باركر PARKER أن وقت الفراغ هو مجموعة من الوظائف أو المناشط التي ينغمس فيها الفرد بمحض إرادته، وذلك بحثا عن راحة أو متعة أو لغرض تنمية معلوماته، أو لتحسين مهاراته أو للإسهام في تقديم خدمات تطوعية للمجتمع الذي يحيط به وذلك بعد تركه لعمله الأساسي الاجتماعي أو العائلي.

يحدد دومازيدييه الوظائف الرئيسية لوقت الفراغ وفقا لما يلي:

- الاسترخاء: ويعبر عنه بالاستجمام من أعباء ومشكلات الحياة اليومية.
- التسلية: ويعبر عنها بأنها وسيلة مضادة للملل ومن روتين الحياة اليومية.
- تطوير الشخصية: ويعبر عنها بالتنمية المعرفية والعقلية وبالمشاركة الاجتماعية.[1]

مستويات المشاركة في وقت الفراغ: يوضح ناش مستويات المشاركات في أنشطة وقت الفراغ موضحا طبيعة المشاركة في ستة مستويات وهي كالتالي:

مستوى المشاركة الابتكارية: وتتضمن الأنشطة الابتكارية في أنشطة الفراغ العديد من أوجه النشاط المرتبطة بالمستوى الأول ومنها: التأليف، الاختراع، وابتكار النماذج والتصميمات والعروض...الخ

مستوى المشاركة الإيجابية: ويشتمل المستوى الثاني على المشاركة الإيجابية لأنشطة وقت الفراغ، والتي من أهمها: المشاركة في المباريات

[1] كمال درويش، محمد محمد الحماحمي، مرجع سابق، ص ص 27 28.

والمسابقات الرياضية، والتمثيل المسرحي، وعزف الموسيقى، وخدمات البيئة والمجتمع وفي الرحلات العسكرية، وفي الفنون والهوايات اليدوية...الخ.

مستوى المشاركة الوجدانية: إن المشاركة الوجدانية من أنشطة وقت الفراغ، وتتمثل في قراءة القصص والروايات، ومشاهدة البرامج التلفزيونية والأفلام والمسرحيات والتمثيليات، ومتابعة البرامج والمسابقات الرياضية، والاستماع للموسيقى والحصص الإذاعية، وزيارة المعارض والمتاحف.

مستوى المشاركة السلبية: ويتمثل المستوى الرابع في المشاركة السلبية التي يتم التعبير عنها من خلال المشاركة في تناول الطعام والمشروبات، ولقاء الأصدقاء، والتسلية والترفيه واللهو، واستهلاك الوقت، وتبادل الأحاديث.

مستوى الأنشطة التي تلحق الأذى بالفرد: ويتضمن الفرع الخامس مستوى الأنشطة التي تلحق الأذى بالفرد، كتعاطي المخدرات ولعب الميسر، وارتكابه لأفعال غير تربوية...الخ.

مستوى الأنشطة التي تلحق الأذى بالمجتمع: يضم الفرع السادس الأنشطة التي تلحق الأذى بالمجتمع من خلال المشاركة في أنشطة ضارة بالمجتمع، كارتكاب الجرائم، والتطرف، والعنف.[1]

4-أهمية استغلال وقت الفراغ:

الفراغ في المجتمع يفتح أمام الإنسان الإمكانات والاحتمالات التي من شأنها أن تنمي شخصيته طالما أنه يستهدف ترسيخ التربية الإنسانية الفاضلة والتنمية الروحية، وتحقيق الأهداف الاجتماعية وبعث وتجديد القوى الحيوية والجسمانية والروحية عند الأفراد والجماعات. ويحرص الإسلام على استثمار وقت الإنسان من يقظته إلى نومه، ويحسن توزيع وقت الإنسان بين العبادة والعمل الجاد، وكذا بين الراحة والترفيه الهادف.[2]

[1] كمال درويش، محمد الحماحمي، مرجع سابق، ص ص 31-32.

[2] فنحي بوخاري، مرجع سابق، ص 174.

تـأتي أهميـة اسـتغلال وقـت الفـراغ وضـرورة الاسـتفادة منـه مـن حيـث إمكانيـة تحقيـق العديـد مـن الحاجيـات الأساسـية للفـرد مـن خـلال الأنشـطة التـي يمارسها في وقت الفراغ إذ يتمكن الفرد من إشباع:

-حاجاته الجسمية: بإزالة التوترات العضلية وتنشيط الدورة الدموية.

-حاجاتـه الاجتماعيـة: بالعمـل الجمـاعي والتعامـل بـروح الجماعـة فـي العديـد مـن الأنشـطة التـي تمـارس فـي أوقـات الفـراغ ممـا يقضـي علـى الانطـواء فـي حياة الفرد.

حاجاتـه العلميـة والعقليـة: بكسـب المزيـد مـن الخبـرة والمعرفـة والمهـارة وتعلـم معلومـات جديـدة قـد تفيـد الفـرد فـي تحديـد مهنـة المسـتقبل. وهـو ميـدان خصـب لتفجيـر الطاقـات الكامنـة والإبـداعات المختفيـة فبظهورهـا تكـون مقدمـة لصـقلها وتنميتها.

-حاجاتـه الانفعاليـة: أو مـا يسـمى بالـدوافع اللاشـعورية أو الـدوافع المكبوتـة (...)[1]

5-العوامل المؤثرة في وقات الفراغ:

هنـاك العديـد مـن العوامـل المـؤثرة فـي أوقـات الفـراغ منهـا اجتماعيـة واقتصـادية وبيولوجية وثقافية وهي:

-العوامـــل البيولوجيـــة: وهـــي مجموعـــة العوامـــل المتعلقـــة بـــالفرد مـــن الناحية الفيزيولوجية وتتحد في الغالب بالجنس والسن.

الجـنس: يختلـف اسـتغلال وقـت الفـراغ والممارسـات الترفيهيـة خلالـه بـاختلاف الجـنس، فالـذكر لـه أنشـطة ترويحيـة تناسـبه، كمـا أن للأنثـى أنشـطة أخـرى تناسـبه، فالـذكور يميلـون إلـى الأنشـطة ذات الطـابع البـدني التنافسـي، فـي حـين تقبـل النسـاء علـى الأنشـطة الهادئـة التـي تمـارس غالبـا فـي المنـزل أو مـع

[1] عبد الله ناصر السدحان، **قضاء وقت الفراغ وعلاقته بانحراف الأحداث**، مرجع سابق، ص ص 102 103.

الصديقات، ومنشأ هدا التباين في الأنشطة الترويحية طبيعة كل منهما، ويظهر هدا الاختلاف يشكل واضح في المجتمعات المسلمة التي تراعي ذلك الأمر.

العمر السن: يؤثر العمر في تحديد نوع النشاط الترويحي، فالأطفال لهم أنشطتهم الخاصة، وفي الغالب أنها ذات طابع حركي مستمر ومتواصل، في حين تكثر الأنشطة الثقافية والقراءة والرحلات بين البالغين، بينما تمتاز أنشطة فئة الشباب بالتنوع، إلا أن الجانب الرياضي والرحلات تطغى عليها.

يسهل علينا التفريق بين يوم الطفل، المراهق أو الشاب، كذلك بين الوالدين اللذان يمارسان نشاطا واللذان لا يمارسان أي نشاط مهني. السن والجنس وطبيعة النشاطات اليومية تكيف بناء الفرد أو المجموعة والعلاقة مع الوقت.[1]

-العوامل الاقتصادية:

لكل مرحلة من مراحل نمو المجتمع الاقتصادية ما يناسبها من الأنشطة الترويحية، فإن كان المجتمع يمر بمرحلة تدهور اقتصادي فهدا الوضع الاقتصادي المتردي سيجعل أفراده يمارسون أنشطة ترويحية تختلف عن الأنشطة الترويحية التي يمارسونها عند ظهور تحسن اقتصادي ورخاء مادي، فمقدار الدخل السنوي للأفراد ومستوى المعيشة للمجتمع بشكل عام له أثره في بروز أنشطة ترويحية والتركيز عليها دون غيرها.

يؤثر هدا العامل من خلال القدرة على تهيئة وتوفير الوسائل والأدوات التي من خلالها يمارس الفرد الأنشطة الترويحية ويستغل وقت الفراغ بطريقة تناسب احتياجاته الترفيهية.

[1] David Olivier, Op.cit., P 29.

كذلك ارتفاع الدخل الأسري بعد اندماج المرأة في العالم الشغل بدء من القرن 20[1]

في بعض البلدان الأوروبية مثل هولندا التي أدمجت عقود التشغيل بتحديد أوقات مختلفة سهلت توفير مناصب الشغل بنصف الدوام. لكن تنظيم وترتيب أوقات العمل في المؤسسات الصناعية قد تم تكييفه حسب فئة العمال والعاملات بدون أطفال. وبعد ولوج المرأة بقوة في سوق العمل، وجب على السلطات تنظيم أوقات الأزواج بما في دلك وقت الأطفال داخل البيئة الأسرية والاجتماعية. مما يدفع بالباحثين في الميدان إلى التفكير في مشكلة مكان العمل المجاور للسكن كل 10سنوات عل الأقل.[2]

تجدر بنا الإشارة إلى حجم وقت الفراغ كعامل الناتج عن العوامل الاقتصادية في المجتمعات المتطورة اقتصاديا يمثل الوقت خارج إطار العمل 84 %إلى 88%من الوقت الإجمالي. هدا الحجم الساعي الهائل الدي انتزعته التكنولوجيا، والمطالب الاجتماعية وارتفاع متوسط العمر التي لم تكن تملكها حتى الطبقات الاجتماعية العليا من المجتمعات القديمة.[3]

-العوامل الاجتماعية الثقافية:

إن من أهم العوامل الاجتماعية والثقافية طبيعة المجتمع وخصائصه الدينية والثقافية التي تميزه عن المجتمعات الأخرى، والتي تلعب دور كبير في تسيير أوقات الفراغ وبالتالي تحديد الأنشطة الترفيهية المناسبة لطبيعة المجتمع.[4]والممارسات الاجتماعية الثقافية تأثرت وأثرت إلى حد كبير في حلقة حياة الأفراد وكذلك في آفاق الوقت، إضافة إلى تمثلاتهم وتجاربهم الاجتماعية والثقافية المتعلقة باستثمار أوقات الفراغ. يؤكد الباحثون في هذا

[1]فتحي بوخاري، **مرجع سابق**، ص 175.

[2]Jean Viard, **la démocratisation de la culture du temps libre**, 2017, p 46 in : https://www.cairn.info/revue-études-2015-7-pages-45.htm

[3]Jean Viard, la démocratisation de la culture du temps libre, op.cit., pp 47 48.

[4]فتحي بوخاري، مرجع سابق، ص 176.

المجال على التغيرات الزمنية على المستوى الكلي فيما يخص الوقت المخصص للعمل وكدا على مستوى الجزئي الذي يخص العمل الزمني لحياة الأسرة. ويبحثون في الوقت الاجتماعي والعلاقة بين الوقت المخصص للعمل، وللأسرة، وللترفيه.[1] وقد تدخلت عوامل ثقافية واجتماعية مع تطور تكنولوجيا الإعلام والاتصال. ففي منتصف التسعينات، أثرت هذه التكنولوجيا في الحدود المكانية والزمانية على العمل والوقت الحر وكذلك الوقت المخصص للحياة الاجتماعية.[2] ويرى شنيدر أن معظم التغيرات الاجتماعية ليست ناتجة عن التغير في العمل أو في الدولة ولكن نتيجة للتغيرات التكنولوجية، ويقول أيضا أنه باستمرار التغير التكنولوجي يستمر التغير الاجتماعي، وأن أي اختراع جديد قد يحطم الأساس الاقتصادي للمدينة ويوزع آلاف العمال، وقد يكون ذلك مجالا لإنشاء مدن جديدة في أماكن أخرى، ويوفر فرص عمل أكثر، وذلك عن طريق انتقال الناس إليها مستغلين فرص العمل الجديدة. والتغير التكنولوجي بهذه الطريقة ينتج اضطرابا مستمرا في المجتمع وذلك بتغيير مراكز العمل التي قد تؤدي إلى توزيع جغرافي جديد (...). فالتغير التكنولوجي لا يقلب السكان فقط رأسا على عقب وإنما يغير حياتهم الاجتماعية.[3] والتغير في الحياة الاجتماعية يؤثر بصفة مباشرة على الأوقات الاجتماعية، والعلاقة بينها، فالتغير في وقت العمل يتبعه تغير في الوقت الحر الذي يستغله الأفراد لممارسة مختلف الأنشطة الاجتماعية البيولوجية منها والنفسية كذلك، فالتكنولوجيا توفر الوقت والجهد وتساعد الفرد على الراحة والاستفادة من الوقت الحر وتنظيم النشاطات الترفيهية الملائمة للتسلية.

إن تكنولوجيا الإعلام والاتصال تمارس تأثيرا على مختلف الأوقات الاجتماعية. ففي أي وقت: في طابور الانتظار، في وسائل النقل، في قاعة

[1] David Olivier, **Op.cit.**, p 24.

[2] Régis Bigos et Al, Op.cit., P 63

[3] دلال ملحس استستية، **مرجع سابق**، ص 53. عن : Eugene Schneider, Industrial Sociology, McGraw-Hill, London, 1971, P 71.

الانتظار لدى الطبيب،...وغيرها من أماكن الانتظار يظهر نشاط من نوع آخر وهو : الإبحار عبر الإنترنت، بعث رسائل نصية، مكالمات هاتفية، أو اللعب بألعاب الفيديو، مشاهدة فيديوهات،...وغير ذلك.[1]

6-الأسرة ووقت الفراغ:

إن التحولات التي مست وظيفة الأسرة، بصفة مباشرة طريقة التنظيم وبناء العلاقات الاجتماعية. فعلى مستوى الخلية الأسرية من المهم فهم كيفية تنظيم الأفراد المكونين لها، من جانب المكانة الاجتماعية (الوالدان/ الأولاد) ، من جانب الجنس، من جانب السن، وكذلك درجة التحرر ونوع العلاقة. كلها عوامل تساعدنا على فهم الحياة اليومية للأسر وكذا طريقة العيش. وتتأثر بالتطور الاجتماعي، منذ منتصف القرن 20 ظهر تدريجيا التوازي في الأدوار السوسيواقتصادية للرجل والمرأة، والفردنية في الحياة الاجتماعية لكل منهما.[2] منذ ارتفاع نسبة المرأة العاملة تغيرت بعمق يوميات الأسرة، إضافة إلى عمل الزوجين، الذي صعب أكثر فأكثر من تسيير الأوقات الأسرية والمهنية. تطور وضعية الرجل والمرأة في المجتمع، وكذلك نفس الأمر بالنسبة للزوجين، صاحبه تقسيم مهام الأعباء المنزلية والتربوية، وأستلم الرجل المسؤوليات داخل الأسرة تماما مثلما استلمت المرأة مسؤولياتها في ميدان الشغل. لكن تقسيم الأدوار لا يزال يخضع لتأثير الجنس، فالوقت الأسري لدى المرأة أثقل بكثير منه لدى الرجل، وتقسيم الأعمال المنزلية يبقى غير عادل.[3]وأصبحت بذلك ميزانية الوقت من القضايا المهمة في حياة الأسرة الحديثة في المدن، لا تضاهيها سوى ميزانية الدخل الأسري، لا سيما إذا كان رب الأسرة عاملا أو أجيرا يوميا ويقطن في مدينة ذات كثافة سكانية عالية كالجزائر العاصمة مثلا، يمكن

[1] Régis Bigos et AL, Op.Cit, P 65.

[2] David Olivier, Op.cit., P 38

[3] Ibid, p 43.

القول أن الوقت كرأس مال يمكن استثماره في مجال الأنشطة الأسرية إدا ما توفرت الظروف المناسبة واستخدمت الحسابات العقلانية والمنطقية للاقتصاد وتوفيره. غير أن تلك الظروف قد تؤثر سلبا وباستمرار على رب الأسرة فتجعله غير مكترث بوقته الحر اليومي والمتبقي بعد ساعات العمل اليومية.[1]وبالتالي لا يمكن فهم الممارسات الأسرية لتنظيم الوقت من خلال متغير واحد بل من خلال العديد من المتغيرات التي تتفاعل مع الحياة اليومية الأسرية؛ من تنظيم لأوقات العمل، وأشكال الأسر، المكونات السوسيو ثقافية وحتى مكان الإقامة، كلها عوامل توجه الممارسات اليومية للأسرة[2]وطريقة تنظيمها للوقت الرسمي أو استغلال وقت الفراغ لقضائه مع أفراد الأسرة، واغتنام فرص العطل للترويح وكسر روتين الحياة اليومي الذي تفرضه الواجبات الاجتماعية، والاستمتاع بنشاطات ترفيهية خلال وقت الفراغ.

لقد أكد كيلي في دراسة علمية له ما يقرب من حوالي 3% من مناشط الترويح وأوقات الفراغ قد بدأت في الأسرة، وأن ما يقارب 70% من المناشط الإبداعية قد تمت عن طريقها. وكذلك وجد ناش في نتائج أبحاثه أن 70% من ميول وهوايات أهالي مدينة نيويورك قد بدأت في الأسرة، وأن 70% من هذه الهوايات أيضا ظهرت قبل سن الثانية عشر سنة. إن هذه الدراسات والبحوث بينت مما لا مجال للشك أهمية الاهتمام بمناشط أوقات الفراغ والترويح بالنسبة للأسر والآثار الإيجابية على مستقبل الطفل وبناء شخصيته. ومهما كانت التغيرات الاجتماعية فإن التربية الترويحية لوقت الفراغ هي أولا مسؤولية الاسرة في المنزل. ولا يمكننا أن نتجاهل أهمية الترويح العائلي، فقد كانت نتائج الأبحاث مؤكدة أن المهارات التي يمارسها معظم الكبار من الشباب قد تعلموها في مرحلة الطفولة، ومن أجل هذا يجب المزيد من العناية والاهتمام بوضع خطط وبرامج داخل الأسرة تساعد

[1] محمد بومخلوف وآخرون، **مرجع سابق**، ص 189.

[2] Olivier David, opcit, p47.

الكبير والصغير في الاستثمار الجيد والنافع لأوقات الفراغ، وعدم ترك منافذ لبعض الأعمال الفاسدة التي تعكر من صفو الأسر، وبالتالي تنعكس على الترابط الأسري.[1]

7-الطفل وأوقات الفراغ:

إن تطور النشاطات الترفيهية ترتبط بكل الفئات العمرية، إذا خصصنا فئة الأطفال الشباب، فالوقت الحر يرتبط بالبدايات الأولى من سن الطفل، وبالعلاقة المباشرة مع تكوينه النفسي والاجتماعي ومختلف مراحل هيكلة نظام القيم. فكما يذكر برونوفوست Pronovost Gilles الذي يعمل على العلاقة بين وقت الأطفال والشباب، ووقت المدرسة، التي تمثل الدعامة الأساسية لتنظيم الحياة اليومية للأطفال والشباب. والأمثلة المتوفرة حول طرق تنظيم الحياة اليومية للأطفال والشباب تكشف التطور بعلاقتها مع السن، والوقت المخصص للدراسة، مما يسبب توترا مع النشاطات الأخرى الممارسة خلال الوقت الحر. ويذكر برونوفوست أنه توجد دراسات وبحوث قليلة عن النشاطات الترفيهية للأطفال والمراهقين خلال أوقات الفراغ. وأغلب البحوث تركزت على الأفراد البالغين أكثر من 15 سنة.[2]

يمكن تقدير توزيع أوقات الطفل بثماني إلى عشر ساعات نوم، من ست ساعات إلى سبع ساعات مدرسة، ومن أربع إلى خمس ساعات أنشطة حرة، طعام ولعب.[3]حسب إحصائيات المسح الوطني حول استخدام الوقت في الجزائر يستغرق الأطفال في السن 12 إلى 14سنة 11ساعة في النوم والراحة و 6 ساعات للدراسة وساعتين للعناية الشخصية في حين تسخر

[1] فتحي بوخاري، مرجع سابق، ص 178.

[2] David Olivier, Op.cit., P 55 in : Pronovost G., L'univers du temps libre et des valeurs chez les jeunes, Presse universitaire du Québec, P 174.

[3] الديلمي عبد الرزاق محمد، **وسائل الإعلام والطفل**، ص 74.

الفتيات أوقات أطول في الأعمال المنزلية أكثر من ساعتين مقابل ساعة واحدة مقارنة بالذكور، مع ملاحظة مشاركة اجتماعية واسعة للأولاد، وهوايات وألعاب أكثر. هناك إدماج للبنت في دور الأعمال المنزلية والتي تستغرق أوقات تتراوح بين الساعتين يوميا عند البنات دواتالأعمار12 إلى 14 سنة.[1]

وتنظيم يوم عادي للطفل أو مراهق يتأثر بنوعين أساسيين من الوقت: أولهما الوقت المتعلق بالحاجات البيولوجية كالنوم، الأكل، نظافة البدن، والوقت الثاني المخصص للمدرسة، وبينهما وقت الترفيه، هدا الأخير يعتبر مهم جدا في الحياة اليومية للطفل أو المراهق، فهو يمنحه الحرية والمتنفس من الدراسة. إن البعد الكمي للوقت الحر ووقت الترفيه مهم في تجربة الفرد، فهي تطور قدراته، وقيم المواطنة لديه. فوقت الفراغ موجه للنشاطات التي يرغب الفرد في ممارستها بتوظيف قيمه الخاصة، ويمده وقت الفراغ بالحرية التامة في اختيار النشاطات الترفيهية الملائمة، وتخلصه من تبعات الوقت المتعلق بالدراسة. إن استغلال وقت الفراغ في النشاطات الترويحية يعتبر جزء من التنشئة الاجتماعية، التي تمد الطفل بمجموعة من المعارف والقدرات الأساسية لتطوره الجسدي، الفكري والعاطفي والثقافي.[2]

8-إحصائيات المسح الوطني حول استخدام الوقت:

المسح الوطني حول استخدام الوقت**ENET**الجزائر سنة 2012 هو مسح على مستوى الأسر شمل عينة من 9015 أسرة موزعة على كامل التراب الوطني. وقد تم إنجاز هذا المشروع في إطار برنامج "الإنصاف" (ترقية المساواة بين الجنسين وترقية المرأة) وهذا البرنامج تم إنشاؤه في إطار

[1]الديوان الوطني للإحصائيات، المسح الوطني حول استخدام الوقت في الجزائر 2012، ديسمبر 2013، ص 23.

[2]David Olivier, op.cit, p61.

الشراكة بين الحكومة الجزائرية وهيئات الأمم المتحدة حيث تمت المصادقة عليه في شهر فيفري 2009. يهدف هذا المسح معرفة كيفية توزيع واستخدام الجزائريين لأوقاتهم.

وفيما يلي نعرض النتائج العامة حول استخدام الوقت:

بينت نتائج المسح أن أي شخص يبلغ 12 سنة فأكثر يستغرق ما يعادل عشر 10ساعات و30دقيقة في الأنشطة المتعلقة بالنوم والراحة، في حين يستغرق حوالي ساعتين 2 سا و36 دقيقة للعناية الشخصية، والأكل والشرب.

تخص ممارسة الهوايات والألعاب ووسائل الإعلام (من رياضة، مشاهدة التلفاز، الاستماع إلى الراديو، ممارسة الألعاب...) 85% من الأفراد وخلال الفترة المرجعية. حيث كرسوا معدل ثلاث 3ساعات و15 دقيقة في اليوم.

من جهة أخرى فإن الأشغال المنزلية تقوم بها تسع 9 نساء ضمن عشرة 10، واللواتي يخصصن لها أكثر من خمس 5 ساعات يوميا، في حين أن 39% من الرجال يقومون بالأشغال المنزلية ويخصصون لها ما معدله ساعة 1سا و36 دقيقة.

وفيما يخص المشاركة الاجتماعية، على غرار الزيارات والاستقبالات، المحادثات (ومنها الهاتفية) فنجدها أكثر نسبيا عند الرجال (79.7%عند الرجال مقابل 68.9% عند النساء). وكذلك يستغرق الرجال في هذا النوع من النشاط وقتا أطول مقارنة بالنساء ثلاث 3ساعات عند الرجال وساعتين 2 سا و6 دقائق بالنسبة للنساء).

ومن ناحية أخرى، عندما تعمل المرأة فإنها تسخر حوالي أربع 4 ساعات يوميا في العمل مقابل حوالي سبع 7 ساعات عن الرجل.

أما بخصوص النقل والتنقل، فإن النساء المعنيات بهذا النشاط (تمثل 27% من النساء) حيث تقضي ما يعادل ساعة 1 سا و 12 دقيقة، في حين

يخص هذا النشاط رجلا واحدا من أصل أربع رجال، والذين يقضون 24 دقيقة زيادة عن النساء (أي ساعة 1سا و 36 دقيقة).[1]

9-توزيع الوقت حسب الأزمنة الأربع الأساسية:

إدا اعتبرنا أن العمل الإنتاجي يشمل العمل مقابل أجر والأعمال المنزلية ورعاية الأطفال ورعاية أفراد آخرين من الأسرة وكذلك الوقت المسخر للدراسة والتكوين فإن هده الأنشطة تقارب الخمس (1/5) من مجمل الوقت المتاح عند الرجال بمعدل (19.4%) وأكثر من الربع لدى النساء (26.5%).[2]

الوقت المخصص للعمل:

تشير النتائج الأولية للمسح أنه خلال الفترة المرجعية المتوسطة ما بين شهري ماي وجوان 2012، فإن الجزائريين الدين اشتغلوا والبالغين 12 سنة فأكثر قد قضوا وقتهم في العمل بمعدل قارب 7 ساعات بالنسبة للرجال مقابل 4 ساعات للنساء.

قد ترجع هده الاختلافات إلى أن العمل الأجير هو أكثر شيوعا لدى النساء مقارنة بالرجال وتركز للنشاطات النسوية في مهن غالبا ذات عدد ساعات اقل على غرار التعليم والمهن شبه الطبية. بالمقابل فإن ممارسة النساء لبعض الأنشطة الاقتصادية في المنزل مقابل أجر أو بدون أجر والذي يمكن تصنيف هدا النشاط في العمل الجزئي نظرا للوقت القصير نسبيا المخصص لها (2 ساعات و12 دقيقة) وتتواجد هده النشاطات أكثر في الوسط الريفي لدى النساء المسنات نسبيا واللاتي لديهن مستوى تعليمي منخفض.

[1] الديوان الوطني للإحصائيات، مرجع سابق، ص ص 20 21.

[2] نفس المرجع، ص 23.

النشاطات المنزلية:

يتضح لنا من خلال النتائج أن 92.7% من النساء و 39.7% من الرجال قد خصصوا جزءا من وقتهم خلال 24 ساعة السابقة للمسح في انجاز نشاطات منزلية كالطبخ والأعمال المنزلية، التسوق أو أعمال مشابهة أخرى.

من جهة أخرى، يجب الإشارة إلى أن دور الرجال ينحصر في التسوق على عكس النساء أين يبرز دورهن في الطبخ والأعمال المنزلية الأخرى كالغسيل (الملابس والأواني) وكي الملابس، ما يقارب 85% من النساء اللواتي يبلغن 12 سنة فأكثر قمن بالطبخ خلال الفترة المرجعية مقابل 4.7% من الرجال، وقد بلغ معدل الوقت الذي قضته النساء في هذه النشاطات 3 ساعات و 15 دقيقة.

صرحت 3 نساء من ضمن 4 أنهن قمن بأعمال منزلية وبلغ متوسط الوقت المخصص لذلك 2 ساعات و16 دقيقة يوميا.

أما التسوق وتسيير الأسرة (والدي يتضمن دفع الفواتير) فهو يخص أقل من ثلث الرجال و 8.5%عند النساء وهو النشاط الذي يخصص له ما معدله ساعة و 16 دقيقة.

تظهر النتائج المفصلة حسب السن أن نصف الإناث اللواتي يتراوح أعمارهن ما بين 12 و14 سنة قد قمن بالطبخ وشاركن في الأعمال المنزلية، وترتفع نسبة هده المشاركة حسب السن لدى الفئة 15-24 سنة وكذا 25-59 سنة ثم تنخفض نسبيا لدى النساء البالغات 60 سنة فأكثر، ومنه يتضح أن تكوين وتحضير البنات في مجال مسؤولية الأشغال المنزلية يكون في سن مبكرة[1].

أما بالنسبة للرجال نلاحظ عكس دلك بحيث أن التسوق وتسيير أمور الأسرة هي من النشاطات المنجزة من طرف 29% من الشباب الذكور البالغين ما بين 12 و 14 سنة وتنخفض هده النسبة لتبلغ 19.7% لدى

[1] الديوان الوطني للإحصاء، مرجع سابق، ص 25.

الشباب البالغين 15 و 24 سنة ثم ترتفع لتصل إلى 47% لدى البالغين 60 سنة فأكثر.

النشاطات الفيزيولوجية:

أظهرت نتائج المسح أن الجزائريين البالغين 12 سنة فأكثر يخصصون ما يعادل 0.8 ساعة (أي 48 دقيقة) للعناية الشخصية وتقريبا ساعتين (ساعة و54 دقيقة) للتغذية، كما أن نتائج المسح لا تشير إلى وجود اختلافات ملحوظة بين الجنسين.

من جهة أخرى تكرس النساء معدل 9 ساعات و54 دقيقة للنوم والرجال معدل 9 ساعات و24 دقيقة وما يقارب ساعتين للراحة والاستلقاء. حيث تكرس 48 دقيقة للعناية الشخصية (اللباس والغسيل والتجميل والنظافة الشخصية).[1]

أما العناية الطبية التي تكاد أن تكون شبه منعدمة نسبيا بالنسبة لمجمل السكان، إلا أننا نجدها أكثر عند البالغين 60 سنة فأكثر وتشمل 11.5% من النساء و 7.6% من ذكور هده الفئة الدين يكرسون ما يعادل 45 دقيقة في اليوم.

المشاركة الاجتماعية:

أظهرت النتائج أن ثلاثة أشخاص من ضمن أربعة شاركوا على الأقل في نشاط اجتماعي. وهدا يشمل التواصل الاجتماعي (اتصال هاتفي، البريد الالكتروني، الذهاب لحفلة، تناول القهوة مع شخص، التحدث مع المعارف، تنظيم أو حضور تكريمات، حضور جنائز...)، الحياة الجمعوية (أعمال التطوع..) والممارسات الدينية، وعليه نلاحظ تباين واضح لصالح الرجال.

كما نسجل بالنسبة للأشخاص المدمجين في هده النشاطات معدلا زمنيا يعادل 2.6 ساعات يوميا مع تباينات بين الجنسين (ما معدله 3 ساعات بالنسبة للرجال مقابل ساعتين و12 دقيقة بالنسبة للنساء). وتتزايد المشاركة الاجتماعية لدى الرجال والنساء عند بلوغهم 60 سنة فما فوق.

[1] الديوان الوطني للإحصائيات، مرجع سابق، ص 25.

الهوايات:

صرح ما يعادل 8 أشخاص من أصل 10 بقيامهم بنشاطات ترفيهية في غضون ال 24 ساعة الأخيرة التي سبقت مرور الباحثة، كمشاهدة التلفزيون، ممارسة الرياضة، القيام بنزهة، المطالعة...

يظهر أن مشاهدة التلفزيون هو النشاط الغالب على الأنشطة الأخرى في المجتمع وذلك بالنسبة للرجال والنساء على حد سواء، فالرجال يكرسون لهذا النشاط ساعتين ونصف في حين تقضي فيه النساء ساعتين وثمانية أعشار الساعة.

من جهة أخرى يقوم رجل واحد من أصل 10 رجال بالتنزه في حين تبقى ممارسة المرأة لهذا النشاط غير معتبرة. وحين يقوم الرجال بهذا النشاط فإنهم يستغرقون فيه أكثر من ساعتين يوميا.

الهوايات المتعلقة بالإعلام الآلي على غرار الإنترنت غير الموجهة لأغراض مهنية أو دراسية وكدا ألعاب الحاسوب هي نشاطات ممارسة من طرف 5.5% من الأشخاص الذين يبلغون 15 سنة فأكثر مع مشاركة أكثر بالنسبة للرجال (8% مقابل 3.1% بالنسبة للنساء). عند ممارسة هدا النشاط فإن الرجال يكرسون ساعتين وسبعة أعشار الساعة يوميا، ما يعادل نفس الوقت الذي يقضونه أمام التلفاز.

تجدر الإشارة أن الهوايات متداولة أكثر لدى فئة الشباب سواء من حيث نسبة المشاركة أو الوقت المخصص لهذا النشاط.

النشاطات المرتبطة بالعناية المخصصة للأطفال والأشخاص الآخرين:

أكثر من خمس النساء (21.1%) معنيات بالأنشطة المتعلقة بالعناية بالأطفال خلال الفترة المرجعية، حيث تكرس لذلك حوالي ساعتين يوميا. ويبدو أن مشاركة الرجال تعتبر ضئيلة جدا (3.4%).[1]

بالمقابل فإن المشاركة في تعليم الأطفال تبدو نوعا ما أكثر أهمية بالنسبة للرجال (5.3% مقابل 4.1% عند النساء). هذه النسبة ترتفع بارتفاع المستوى التعليمي للرجال. وعند ممارسة هدا النشاط، فإن الرجال يكرسون ما يعادل الساعة و48 دقيقة، والنساء تقل عن ذلك ب 10 دقائق.

الوقت المقضي في النقل والتنقل:

ثلاثة أرباع الرجال (76.2%) وربع النساء (25.8%) قاموا بتنقلات خلال 24 ساعة الأخيرة التي سبقت مرور الباحثة، حيث قضى الرجال حوالي الساعة و 6 أعشار الساعة في هذا النشاط، بينما قضت النساء ساعة وعشري الساعة (ساعة و 12 دقيقة).[2]

[1] الديوان الوطني للإحصائيات، مرجع سابق، ص 26.

[2] نفس المرجع، ص 27.

المبحث الثاني: الثقافة الترفيهية

1-مفهوم الثقافة:

لغة: ثقف ثقفا صار حاذقا فطنا فهو ثقف والعلم والصناعة حذقهما والشيء ظفر به. وفي التنزيل العزيز: (واقتلوهم حيث ثقفتموهم) وفلان صار حاذقا فطنا. ثقف الشيء: أقام المعوج منه وسواه. والإنسان أدبه وعلمه. والثقافة هي العلوم والمعارف التي يطلب الحذق فيها.[1]

أصل الكلمة الفرنسية Culture ينحدر من الكلمة اللاتينية Cultur. وهي كلمة كانت رائجة في نهاية القرن 11، وقد اشتقت بدورها من الجذر اللاتيني Colere، الذي تفرعت عنه ثلاث دلالات تحولت تباعا إلى كلمات متميزة هي كلمة Culte وتدل على العبادة والتقديس؛ وكلمة Colunus وتفيد إعمار الأرض والاستيطان، ثم كلمة Cultura التي تعني حرث الأرض وزراعتها.[2]

التعريف الماركسي للثقافة: "كل القيم المادية والروحية-ووسائل خلقها واستخدامها ونقلها-التي يخلقها المجتمع من خلال سير التاريخ"[3]

تعريف ادوارد تايلور: قد ورد تعريفه للثقافة في الفقرة الأولى من كتابه "الثقافة البدائية" المنشور عام 1871 "الثقافة أو الحضارة هي ذلك المركب الكلي الذي يشتمل على المعارف، والمعتقدات، والفنون والآداب، والأخلاق والقوانين والأعراف، وكذلك على جميع الاستعدادات والعادات الأخرى التي يكتسبها الإنسان بصفته عضوا في مجتمع معين".[4]

---

[1] مجموعة من المؤلفين، **المعجم الوسيط**، مرجع سابق، ص98.

[2] عبد الرزاق الدواي، **في الثقافة والخطاب عن حرب الثقافات-حوار الهويات الوطنية في زمن العولمة-**، قطر، المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات، ط1، 2013، ص 17.

[3] محمد عبد الرزاق إبراهيم وآخرون، **ثقافة الطفل**، الأردن، دار الفكر، ط1، 2004، ص 32.

[4] Edward B.Tylor, **primitive culture : researches into the development of methodolgy, phylosophy, religion, language, art, and custom**, Vol I , 2nd edition, london, 1873, p1.

مفهوم الثقافة عند مرغريت ميد: لا تفسر الشخصية الفردية بخاصيات بيولوجية كالجنس في بحثها) بل بالنموذج الثقافي الخاص بمجتمع معين والذي يحدد تربية الطفل. فمند لحظات الحياة الأولى يتشرب الفرد هدا النموذج عبر نسق كامل من المحفزات والنواهي، صريحو وغير صريحة، تدفع به، وقد أصبح كهلا، إلى امتثال لا واع للمبادئ الأساسية للثقافة. تلك هي الصيرورة التي اسماها علماء الأنثروبولوجيا *الترسيخ الثقافي*. إن بنية الشخصية البالغة والناتجة من نقل الثقافة عن طريق التربية تتأقلم، مبدئيا مع نموذج هده الثقافة. كما أن اللاسوية النفسية الموجودة والموصومة في كل مجتمع تفسر بالكيفية نفسها، لا بطريقة كونية، بل بطريقة نسبية على أنها نتيجة لعدم تأقلم الفرد المعتبر *غير سوي* بالنسبة لتوجه ثقافته الأساسي. ثمة، إذا، صلة قوية بين النموذج الثقافي ونهج التربية ونمط الشخصية السائد.[1]

تعريف ليفي ستروس للثقافة: يمكن اعتبار كل ثقافة مجموعة أنساق رمزية تتصدرها اللغة وقواعد التزاوج والعلاقات الاقتصادية والفن والعلم والدين. كل هذه الأنساق تهدف إلى التعبير عن بعض أوجه الحقيقة الطبيعية والحقيقة الاجتماعية، وأكثر من ذلك إلى التعبير عن العلاقات التي ترتبط بها كل من هاتين الحقيقتين بالثانية، وتلك التي ترتبط بها الأنساق الرمزية ذاتها ببعض.[2]

ويميز **أجبرن Ogburn** في الثقافة حقلين أو مجالين ويسمي الأول بالثقافة المادية والثاني بالثقافة التوافقية؛ فالمجال الأول يضم الجانب المادي من الثقافة وهو مجموعة الأشياء التي أوجدتها، أدوات العمل والإنتاج. والمجال الثاني يضم الجانب الاجتماعي من عادات، تقاليد، آراء، لغة وتعليم. الثقافة هي المظهر الاجتماعي الذي ينعكس في أفعال الأفراد،

[1] دنيس كوش، **مفهوم الثقافة في العلوم الاجتماعية**، ترجمة منير السعداني، بيروت، المنظمة العربية للترجمة، ط1 ، 2007، ص 67.

[2] نفس المرجع، ص 78.

وتغير الثقافة حسب وليام أجبرن ضروري، وتبدأ حسب نظره من خلال ترتيب الأشياء والأدوات وتصل إلى تغير المظهر الاجتماعي. وقوة التحول حسبه عند الأشياء لأنها تتأثر بالتغيير أسرع منها عند الأفكار.[1]

ويعرفها مالك بن نبي بأنها:" مجموعة من الصفات الخلقية والقيم الاجتماعية التي تؤثر في الفرد منذ ولادته وتصبح لا شعوريا العلاقة التي تربط سلوكه بأسلوب الحياة في الوسط الذي ولد فيه".[2]

والثقافة: هي مجموعة الموروثات الاجتماعية التي تمثل انجازات جماعة ما. وعليه فإن كل ما تتوصل إليه مجموعة من الأفراد، من أفكار وعادات وقيم أو مناهج وأنشطة عملية أو إنتاج فكري أو يدوي أو أساليب لنقل هذه المعلومات والخبرات من جيل، كل هذه في مجموعها تمثل ما نسميه الثقافة، أي طريقة حياتها.

وهذا يعني أن التنظيم الاجتماعي لأي مجموعة من السكان لا يمكن أن يدرس ويفهم إلا عن طريق ثقافتها. فالجزء الفيزيقي من البيئة الذي يصنعه الإنسان حوله (مأواه-أوانيه-كساؤه-أدواته العملية أو أساليبه التكنولوجية)، ثم الجزء الميتافيزيقي (فوق المادي) الذي يخلقه لنفسه في نفسه (الرموز- المثل-قواعد المعاملة-الخيال والأساطير-التنظيمات العلمية أو الترفيهية أو الضابطة) يشكلان مخلفات جماعية سابقة تعالجها الحاضرة لكي تعيد صياغتها للمستقبلية (..).[3]

يُعرّف مركز البحوث المتقدمة لاكتساب اللغة الثَّقافة على أنها "أنماط مشتركة من السلوكيات، والتفاعلات، والبُنى الإدراكية، وأساليب الفهم التي يتم اكتسابها عن طريق التنشئة الاجتماعية، وبالتالي يمكن أن يُنظر إليها

[1]Malek Bennabi, **le problème de la culture**, Edition El borhane, 2014, pp 51 52.

[2]Ibid, p 64.

[3]ألفت حقي، **مرجع سابق**، ص 111.

على أنها نُمو للهوية الجماعية التي تُعزّزها الأنماط الاجتماعية المرتبطة بمجموعة ما."[1]

وتتمثل الثقافة في جانبين أساسيين: أولهما معرفي، وثانيهما سلوكي، حيث يقود المكون المعرفي، بكل ما ينطوي من معلومات وأفكار وقيم وخبرات ومعايير وأحكام إلى أنماط سلوكية مشتركة في المجتمع الواحد.[2]

2-خصائص الثقافة:

-**الثقافة الإنسانية:** أي خاصة بالإنسان وحده دون سائر الحيوانات.

-**الثقافة المكتسبة:** إذ يكتسب الفرد الثقافة بحكم انتمائه لجماعة ما لذلك الإطار الاجتماعي الذي يعيش فيه الفرد.

-**الثقافة ثابتة ومتغيرة:** فعناصر الثقافة ومكوناتها منها ما يظل ثابتا ولا يعتريه التغيير كالقيم الاجتماعية والعقائد الشرعية والأصول الدينية، ومنها ما يخضع للتغيير والتطوير كالجوانب المادية، ومن المعلوم أن بعض الثقافات تكون قابلة للتغير أكثر من غيرها، كما أن درجة التغير وأسلوبه ومحتواه تختلف من ثقافة إلى أخرى.

-**الثقافة ضمنية أو معلنة(واضحة):** فهي ضمنية لأنها لا تفهم إلا من خلال السياق الذي تأتي فيه، وهي مستخفيه في تلك الجوانب التي تشمل عالم الروح وعالم الطبيعة وما ينطوي تحتها، وعلنية الثقافة تظهر في سلوك الأفراد وتصرفاتهم، وأحاديثهم، كما تظهر في الأمور المادية كالاختراعات والمكتشفات والأجهزة الحديثة أو المنتجات الصناعية وغيرها.

-الثقافة متنوعة المضمون: إذ تختلف الثقافات في مضمونها بدرجة كبيرة قد تصل إلى التناقض، والمثال على ذلك أن بعض المجتمعات تسمح بتعدد الزوجات، بينما تعتبره مجتمعات أخرى جريمة يعاقب عليها القانون.

---

[1] http://mawdoo3.com اطلع عليه يوم 2020/09/23 على الساعة 13:00

[2] هادي نعمان الهيتي، **الإعلام والطفل**، عمان، دار أسامة للنشر والتوزيع، ط1، 2008، ص 47.

-**الثقافة قابلة للانتشار والنقل:** ويتم هذا الانتشار والانتقال بعدة طرق أهمها التعليم، حيث تلعب اللغة دورها الكبير في هذا المجال، وكذلك وسائل الاتصال الحديثة (...)

-**الثقافة مستمرة:** فالثقافة ملك جماعي وتراث يرثه جميع أفراد المجتمع، وينتقل من جيل إلى آخر، كما أنه لا يمكن القضاء على ثقافة ما إلا بفناء المجتمع الذي يمارسها، أو ظهور ثقافة جديدة من منطلق عقائدي جديد وقوي ومسيطر، وهذا أمر يصعب تنفيذه على أرض الواقع.[1]

3-البيئة الاجتماعية وثقافة الطفل:

إن الثقافة تتولد في الفرد لأنه تعرض لأفراد آخرين وأشياء تخصهم، وواضح أيضا أن لهذا الفرد الصغير صفاتا يجيء مزودا بها قبل أن يلتقي بالبيئة التي سيتفاعل معها. وأن هذه الخصائص قد تساعده على تلقي الثقافة أو لا تساعده. تنقسم البيئة الاجتماعية إلى أربعة مكونات: أفراد، أشياء، أنظمة، وحاجات. فالأفراد يتمثلون في مجموعة من البشر في موقع جغرافي محدد (دولة)، أو كمجموعة أصغر من الأفراد متجانسي الميول والاتجاهات. أما الأشياء فيمكن أن تكون أجزاء من الطبيعة (زرع، جبال، أنهار...) أو أشياء من صنع الأفراد (مساكنهم، ملابسهم، أوانيهم، وسائل مواصلاتهم وترفيههم...)، والأنظمة هي الحدود المجردة التي يرسمها المجتمع ليتبعها أفراده، ومن هذه الأنظمة: الدين، الشرع، الضبط، السياسة، التعليم، الزواج، الملكية، الحريات،...إلخ أما الحاجات، وإن كانت أصلا فردية، إلا أنها تنتظم في النهاية لتصبح حاجات اجتماعية، ومنها مثلا: الاتصال، التكامل، المشاركة، الاستقرار، الأمن والمنفعة...إلخ[2]

[1] دلال ملحس استيتية، مرجع سابق، ص ص 233 234.

[2] ألفت حقي، مرجع سابق، ص 123.

تظهر في ثقافة الأطفال الملامح الكبيرة لثقافة المجتمع في العادة، فالمجتمع الذي يولي أهمية كبيرة لقيمة معينة تظهر في العادة في ثقافة الأطفال. والأطفال لا يشكلون جمهورا متجانسا، بل يختلفون باختلاف أطوار نموهم، لذا قسمت مرحلة الطفولة إلى أطوار متعاقبة، هي مرحلة الميلاد، ومرحلة الطفولة المبكرة، ومرحلة الطفولة المتوسطة، ومرحلة الطفولة المتأخرة. وقد ترتب على ذلك أن توفرت للأطفال في كل طور ثقافة فرعية خاصة، لذا أمكن القول إن هناك ثقافة خاصة للأطفال في كل طور من هذه الأطوار، بحيث تتوافق مع خصائص وحاجات الأطفال في كل طور من أطوار نموهم، وهي تشترك في سمات عامة ولكنها تختلف عن الأخرى في سمات عديدة، فقيم الأطفال في طور الطفولة المبكرة وعاداتهم وطرق التعبير عن انفعالاتهم، ووسائل إشباع بعض حاجاتهم وحصيلتهم اللغوية تختلف عن تلك التي يختص بها الأطفال في طور الطفولة المتأخرة. وثقافات الأطفال الجزئية تختلف في بعض الملامح في المجتمع الواحد تبعا للبيئة الاجتماعية التي تتوفر لهم فالبيئة الاجتماعية في الريف تبث مؤثرات ثقافية مختلفة عن تلك التي تبثها البيئة الثقافية في المدينة، بل إن الأسر المختلفة هي الأخرى توفر للأطفال بيئات ثقافية متباينة(...)[1]

4-العوامل المؤثرة في ثقافة الأسرة: تتأثر ثقافة الأسرة بمجموعة من العامل منها:

- **الطبقة الاجتماعية:** فالطبقة الاجتماعية تؤثر في ثقافة الفرد أو مجموع الأفراد، فالطبقة الغنية تتطبع بطباع تختلف عن الطبقة الفقيرة، والأسرة المتعلمة تختلف عنها الأسرة غير المتعلمة، وأسرة المدينة تختلف عن الأسرة في الريف(...)

[1] هادي نعمان الهيتي، مرجع سابق، ص30.

- **المعتقد أو الدين:** ولهذا العنصر أثره الكبير في ثقافة الأسرة، فالفرد المسلم لا بد من أنه يتطبع ويتشرب عادات معينة نابعة من الدين الإسلامي، والفرد المسيحي يتطبع بسلوك دينه وما أنشأ عليه ويسلك سلوكا مناسبا لمعتقداته.
- **البيئة الطبيعية:** للبيئة أثرها البالغ في ثقافة الأسرة والطفل، فللبيئة الجبلية عادات وتقاليد ونظم وقيم تختلف عن البيئة الساحلية أو الصحراوية (...)
- **النظام السياسي:** في المجتمعات الديمقراطية مثلا ينشأ الأفراد على حرية الرأي والفكر والممارسة (...)[1]
- **الوضع الاقتصادي:** إن الوضع الاقتصادي للمجتمع يؤثر في عملية التثقيف، فالبلاد التي تنعم باقتصاد مستقر يكون تكيف أسرها وأفرادها مختلفا عن البلدان التي يهددها الانهيار الاقتصادي (...)
- **المستوى التعليمي:** إن عملية التثقيف تتأثر كثيرا بالمستوى التعليمي، لأن الأسرة المطلعة على ثقافات الأمم الأخرى، ومعارفهم يكون تطبيعها لأبنائها مختلفا عن الأسرة غير المطلعة أو الأسرة التي تتميز بمستوى تعليمي منخفض (...)[2]
- **العولمة الثقافية:** مثل كل المصطلحات في العالم والتي دخلت العولمة عليها لفظا ومعنى، وإن كان المفكرون قد اختلفوا في التسمية بين عولمة الثقافة وثقافة العولمة فالأولى تعني أن تكون الثقافة ملك للعالم كله أي ما يتيح من إنتاج ثقافي يكون متاح للعالم ويكون لكل فرد الحق في التعرف على هدا الإنتاج الفكري، أما ثقافة العولمة فهي تعني بث مبادئ العولمة من استهلاك وعنف وجنس وأخلاقيات تشجعها الدول التي ترى هده الثقافة والتي اتخذت من

[1] محمد عبد الرزاق وآخرون، مرجع سابق، ص 99.

[2] نفس المرجع، ص 100.

الفضائيات والأنترنت والمحمول وسائل معينة لنشرها.[1] وقد ترتب عن هذا الانتشار تغيير كبير في المجتمعات والشعوب وأخلاقياتها وتقاليدها وعاداتها؛ ونشأت ظاهرة اجتماعية جديدة تتمثل في النزوع المتزايد إلى التجانس والتنميط الثقافي على مستوى العالم بأسره، بمعنى أن أسلوبا معينا في الحياة والسلوك والتفكير والاستهلاك واللباس، وفي الرغبات والأذواق وتكوين الاتجاهات الفنية والقيم الأخلاقية، يتجه الآن غلى أن يصبح معمما ويفرض نفسه في جميع مجالات عالمنا اليوم،[2] ولهده الثقافة مبادئ نوجزها فيما يلي:

ثقافة استهلاك: تسعى إلى الكسب والربح وفتح أسواق جديدة في كل أنحاء العالم، بحيث استطاعت الشركات العملاقة أن تخلق نوع من الاقتناع داخل الفرد يكل منتج لها على أنه ضرورة حياتية لا يستطيع العيش بدونها، وبهذا التسابق من طبقية في المجتمع ومشكلات اجتماعية واقتصادية للأسرة وأضاف إلى أعبائها الكثيرة خاصة مع اقتناع الأطفال بهده المنتجات.

ثقافة العنف: إن المتابع لوسائل العولمة الثقافية يدرك أن كل هده الوسائل تسير على خط فلسفي موحد، وهو سيادة القوة وتغلبها سواء كانت قوة مالية أم عضلية أم قوة علمية فالعلم قوة يمكن استغلالها في الخير أو الشر، وهي بدلك تبشر أجيال كاملة تؤمن بالعنف كأسلوب حياة، وكظاهرة عادية وطبيعية. كما أظهرت الأبحاث ارتباطا بين ألعاب الفيديو والأفكار والانفعالات العدوانية والنشاطات اللااجتماعية، وقد كشفت النتائج أن التعرض لألعاب العنف يزيد من الإثارة الفيسيولوجية وهدا ما يظهر جليا على سلوك الأطفال في المنزل ومع أقرانهم في المدرسة.[3]

---

[1] زينب سالم أحمد عبد الرحمن، **مرجع سابق**، ص ص 95 96.

[2] عبد الرزاق الداوي، مرجع سابق، ص 162.

[3] نفس المرجع، ص 96.

ثقافة الجنس: مع انتشار وسائل العولمة الثقافية انتشار ملحوظ لجرائم الاغتصاب والأعمال المنافية للآداب والتي تنتشر من خلال الفضائيات ومواقع الشبكة العالمية، هدا الانتشار بالطبع ليس الهدف منه امتاع المشاهد المستقبل لهده المواد الإعلامية، ولكن أهداف كثيرة ومتنوعة قد لا يدركها الشاب المراهق أو الطفل الصغير، مما يدعوهم للانغماس في هده الثقافة على أنها أمر طبيعي ومقبول.

ثقافة إباحية لا تعترف بالأخلاق ولا القيم الإنسانية: مع سيادة المادة وراس المال قد تداس كثير من الأخلاق والقيم حيث أنها لا تساوي قيم مالية في عالم الاقتصاد وهدا هو الخلاف الجوهري بين ثقافة الدول الإسلامية وثقافة العولمة.[1]

ثقافة طبقية: فهي تخلق طبقة من الراس مالية تملك الأموال والسيطرة على السوق والاقتصاد، وهده الطبقة تكون هي المتحكمة في الجوانب السياسية والإعلامية نتيجة لسيطرتها على راس المال، وإدا علمنا أن هده الطبقة لا تتجاوز 5% من عدد السكان يمكن أن نتصور حجم الفجوة الاجتماعية الموجودة.[2]

5-مصادر الثقافة: حتى تتمكن الاسرة من بناء ثقافة سليمة تكون بمثابة الموجه والمرشد للأطفال فإنه ينبغي الرجوع إلى مختلف المصادر القيمية والفكرية للمجتمع العربي ومن بين هذه المصادر يمكن الإشارة إلى ما يلي:

القيم الإسلامية الأصيلة: المعاني والقيم والمبادئ الإسلامية الأصيلة ذات العلاقة بثقافة وتنشئة الطفل وتربيته وحمايته وصيانة حقوقه المستلهمة من كتاب الله وسنة نبيه، ومن أقوال وممارسات السلف الصالح التي حفظها لنا ضمن ما حفظ تراثنا الإسلامي، والتي استطاع المربون المسلمون على اختلاف أماكن إقامتهم واختلاف ازمنتهم وعصورهم أن يحولوها إلى مفاهيم

[1] زينب سالم أحمد عبد الرحمن، مرجع سابق، ص 97.

[2] نفس المرجع، ص 98.

ومبادئ متناسقة فيما بينها توجه جهود وأعمال رعاية وتربية الطفل من مختلف الاوساط، وفي العناية بسلامة صحته وتكوينه، وفي تأكيد وصيانة حقوقه الصحية والثقافية والتربوية والاجتماعية والاقتصادية، وفي حمايته.[1]

القيم العربية الأصيلة: القيم والتقاليد العربية الاصيلة التي تجعل للمجتمع العربي طابعه الخاص وشخصيته الثقافية المتميزة، وأسلوبه في رعاية وتثقيف أفراده، والتي لا تخرج عما جاء به الإسلام. ومن القيم والتقاليد العربية الإسلامية التي يجب المحافظة عليها وضمانها في مبادئ وأهداف رعاية وتربية وتثقيف النشء العربي المسلم، قيم وعادات الإعلاء من شأن الدين وشان التمسك به، ومن شأن الإنسان ومن شأن المرأة والطفل، ومن شأن الحياة الأسرية المتماسكة.

نتائج الدراسات والبحوث الاجتماعية والتربوية والنفسية: والتي تلقي الضوء على خصائص نمو الطفل وحاجاته واستعداداته وقدراته وفي تكوينه الداخلي وسماته الخارجية، وما كشفت عنه تلك الدراسات والبحوث من أسس ونظريات مختلفة لتفسير سلوك الأطفال ولعبهم وتفسير عمليات تعلمهم وتربيتهم وتنشئتهم وتكييفهم النفسي والاجتماعي...[2]

6-أنواع الثقافة:

ميز ماكدونالد بين ثقافة العامة والثقافة العالية وثقافة الجماهير، فالفن الفلكلوري هو ثقافة عامة الناس في مجتمعات ما قبل الصناعة. وقد خرج هذا الفن من الأسفل على شكل تعبيرات عفوية للناس شكلوها هم بأنفسهم دون الاستعانة بالثقافة العليا لكي تلائم حاجاتهم الخاصة. وثقافة العامة لا تنتج فنا عظيما ولكنها لها بعض المزايا كونها ثقافة أصيلة وحقيقية رغم

[1] محمد عبد الرزاق وآخرون، مرجع سابق، ص 81.

[2] نفس المرجع، ص ص 82 83.

أساليبها المحدودة، فهي انبثقت من جالياتها حقيقية فيها تفاعل الأفراد مع بعضهم[1].

أما الثقافة العليا لم تعرف بشكل واضح إلا أن ماكدونالد اعتبر معناها الظاهر يكفي للإشارة إليها (...) والثقافة العليا ينظر إليها كإنتاج للأشخاص العظماء الذين بمقدورهم إنتاج أعمال تروق للأقلية من الناس التي تقدر بإعجاب مثل هذه الأعمال.

أما الثقافة الجماهيرية فهي تختلف عن كل من الثقافتين السابقتين فهي تمتلك القليل من المزايا إن وجدت. وهي صممت لتنال إعجاب ذوي المكانة المتدنية(...) هي ببساطة ثقافة نمطية ذات صبغة تجارية فرضتها شركات الأعمال على الجمهور بهدف تحقيق الربح.[2]

7-الثقافة الأسرية والطفل:

جادل **بارسونس وبالس** بأن الثقافة تأخذ طريقها إلى الأطفال عبر التربية وخاصة أثناء التربية المبكرة في العائلة. واعتبر بارسونس أن التربية تسمح للناس بالتعلم فيما يخص مختلف المواقع والأدوار(...) إلا أن بارسونس وبالس اعترفا أن الثقافة لا تنتقل ببساطة إلى الأطفال ولا يمكن تغييرها ابدا. فالثقافة تقيد وتحدد السلوك، وإذا هي لم تكرر وتعزز في السلوك الحقيقي فبالإمكان تغييرها[3].

للأسرة الدور الهام في توفير البيئة الاجتماعية المناسبة لينشأ الطفل في ظل قيم المجتمع ومبادئه، معتزا بلغته وتراثه، حريصا على تاريخه وحضاراته ومؤهلا للدفاع عنها في وجه التيارات الثقافية الوافدة عبر وسائل الاتصال الهائلة التطور عندما تكون الافكار التي تحملها متعارضة مع مبادئ المجتمع وثقافته بشكل يؤدي إلى اغتراب الفرد في وطنه. ولكي

---

[1] هارلمبس وهولبوون، ترجمة حاتم حميد محسن، **سوسيولوجيا الثقافة والهوية**، دمشق، دار كيوان للطباعة والنشر والتوزيع، ط 1، 2010، ص 49.

[2] نفس المرجع، ص 49.

[3] نفس المرجع، ص 22.

تستطيع الاسرة أن تقوم بدورها لابد أن تكون متفهمة لاحتياجات أطفالها من ناحية ولثقافة المجتمع من ناحية أخرى. إن توفير وسائط الثقافة في البيت، واصطحاب الاطفال إلى الأماكن التي تعرف الطفل ببيئته الثقافية حتى يتعلق بها ويحرص على تطويرها وحمايتها.[1] تتشكل ثقافة الطفل في كنف أسرته، وثراء الثقافة المطروحة أمام الطفل مسؤولية أسرته ومجتمعه. فإذا لم يصعد رصيدها دائما، يصيبها الكساد، لا بالنسبة لنفسها فحسب، ولكن بالمقارنة بالثقافات الموازية. لأن معيار التقدم في أي مجال ليس في الازدياد في السرعة والقوة فحسب، ولكنه الفرق في التطور بينه وبين آخر. ولنأخذ على سبيل المثال أسلوب تلقين اللغة للطفل، فإذا افترضنا بأن وسيلة الاتصال بين الأفراد في المجتمع الواحد هي رموزهم الخاصة لمعاني عامة عالمية، وأن هذه الرموز اللفظية تختلف في النطق والسماع من مجتمع لآخر، ولكنها في النهاية تتفق في إشارتها إلى نفس الشيء، فإن هذا النوع من الاتصال الاجتماعي يعتبر أولى حاجات الطفل غير الحيوية التي يقاوم بها العزلة، والتي يعتمد في اقتنائها على مجتمعه، إن اللغة خير معبر عن ضيق أو سعة الثقافة.[2]

القيم ونظم السلوك وأساليب الانفعال ركن آخر من أركان ثقافة الطفل التي تنتقل غليه من اسرته، لكن تداخل الثقافات اليوم يجعل من العسير التعرف على أسلوب حياة مميزة لكل مجتمع معاصر، إلا في عدد صغير من المجتمعات المعزولة جغرافيا، لأن معظم دول العالم تتبنى نفس النظم الاجتماعية والترفيهية والسياسية والقانونية تقريبا.[3]

[1] هدى محمود الناشف، مرجع سابق، ص 228.

[2] ألفت حقي، مرجع سابق، ص ص 125 126.

[3] نفس المرجع، ص ص 127 128.

8-مفهوم التّرفيه:

لغة: أصل الكلمة في اللغة العربية مصدرها من الفعل رفه يقال: (رفهه) أرفهه-ونفسه نعمها، ويقال: رفه عندي: أرفه و-عنه: نفس ووسع وخفف، أو أزال عنه التعب والضيق. والرفاهية رغد العيش وسعة الرزق والخصب والنعيم.[1]

الترفيه هو "كل نشاط يمارسه الإنسان في وقت فراغه، بهدف أن ينمي، ويدعم، ويزيد، ويضيف إلى قدراته واستعداداته المختلفة سواء كانت جسمية، أو عقلية، أو نفسية، أو اجتماعية".

الترفيه أو الترويح هو مجموعة نشاطات يقوم بها الفرد بصورة تلقائية بقصد الترفيه عن النفس، أو طلبا للراحة أو تنمية قدراته الثقافية والاجتماعية والإبداعية، وذلك بعد الانتهاء من أداء الواجبات المهنية والأسرية والاجتماعية حيث يشعر الفرد براحة نفسية أو جسدية أو برضاء اجتماعي.[2]

إذن فالتَّرفيه هو الحصول على التسلية أو المتعة، أو توفيرها للغير، سواء كان ذلك عن طريق حدث، أو أداء، أو نشاط مُصمّم للترويح عن الآخرين، وغالباً ما تعكس الأنواع المختلفة للترفيه نظرة المجتمعات للأمور المتعلقة بمعايير الجمال والنجاح مثلاً؛ لذلك فإن ما نُحيط أنفسنا به يؤثر على تصوراتنا الخاصة لما يجب أن نكون عليه.

الترفيه في الإسلام: كان اللهو واللعب في عصر النبوة، ليس لهوا لا منفعة من ورائه وإنما لعب وترويح، وفي نفس الوقت إعداد وتدريب عسكري.

تقول عائشة رضي الله عنها: خرجت مع النبي صلى الله عليه وسلم في بعض اسفاره وأنا جارية-يعني صغيرة في السن- لم أحمل اللحم ولم أبدن، فقال للناس "تقدموا" فتقدموا، ثم قال لي "تعالي حتى أسابقك" فسابقته فسبقته، فسكت عني حتى إذا حملت اللحم وبدنت ونسيت-أي: بعد عدة

[1] مجموعة من المؤلفين، مرجع سابق، ص363.

[2] JOFFER Dumazedier, opcit, p28.

سنين؛ خرجت معه في بعض أسفاره، فقال للناس:"تقدموا". فتقدموا، ثم قال: "تعالي حتى أسابقك" فسابقته فسبقتني، فجعل يضحك وهو يقول:"هذه بتلك" رواه أحمد وصححه الألباني.

وعن سلمة بن الأكوع رضي الله عنه قال : مر النبي صلى الله عليه وسلم على نفر من أسلم ينتضلون أي يترامون بالسهام فقال النبي صلى الله عليه وسلم :"أرموا بني اسماعيل، فإن أباكم كان راميا، أرموا وأنا مع بني فلان". قال: فأمسك أحد الفريقين بأيديهم، فقال رسول الله صلى الله عليه وسلم: "مالكم لا ترمون" قالوا: كيف نرمي وأنت معهم" فقال النبي صلى الله عليه وسلم :" ارموا، فانا معكم كلكم"[1].

وقد لراعى النبي صلى الله عليه وسلم الاحتياجات النفسية لكل من الطفل الذكر والأنثى، فركوب الفرس والرمي بالسهام وتعلم السباحة تناسب الذكور، وهناك بعض الألعاب التي تناسب الإناث، كلعب البنات بالأرجوحة، فعائشة رضي الله عنها كانت تلعب بالأرجوحة مع صاحباتها في عصر النبوة، ولم ينكر عليهن في ذلك. ومن الألعاب التي تناسب البنات اللعب بالعرائس والدمى.[2]

ينقسم الترفيه إلى ثلاثة أقسام:

-**القسم الأول** وهو الذي يرجو صاحبه من ورائه منفعة دينية، كالأمور المذكورة في الحديث: الرمي، تأديب الفرس؛ لأنها من الأمور المعينة على الجهاد.

ويدخل في هذا القسم كل لهو وترفيه يراد به منفعة دينية: كالسباحة، ومسابقة الجري، والمسابقات التي تعين على تقوية الذاكرة، وتنمية الانتباه وسرعة الإدراك والبديهة، وغير ذلك.

[1] محمد صالح المنجد، **مرجع سابق**، ص ص 20 21.

[2] نفس المرجع، ص ص 21 22.

-**القسم الثاني** وهو اللهو والترفيه الذي يكون محرما، أو يدخل فيه شيء يحرمه، كالألعاب التي فيها صليب، أو موسيقى، أو رهان وقمار، ونحو ذلك.[1]

-**القسم الثالث** وهي ألعاب ليس فيها شيء محرم، وليس فيها منفعة دينية ولا دنيوية، فهذه الألعاب التي وصفها الرسول صلى الله عليه وسلم بأنها باطلة، فلا يتحصل المرء على أجر من وراء هذه الألعاب.[2]

خصائص الترفيه: من خصائص الترفيه ما يلي:

-الاختيارية: هو نشاط لا إجبار فيه سواء في نوعه أو وقته أو كيفيته، ويختاره الفرد بمحض إرادته، وإلا انتفت عنه صفة الترويح.

-يكون الترويح في وقت الفراغ، وليس داخل في وقت العمل أو الشغل الذي يمارسه الإنسان في حياته.

-يصاحب الترويح وينتج عنه حالة من المتعة، والسعادة، والسرور، والرضا لمن يقوم بممارسته.

- يعد الترويح نشاط بناء وهادف أي: يعمل على بناء وتنمية بعض أو كل جوانب شخصية الممارس للترويح.

- يتصف الترويح بأن له خاصية تجعل له القدرة على مساعدة الفرد على التخفيف من ضغوط الحياة، وكسر رتابتها اليومية، ومنحه دفعة بدنية ونفسية تساعد على مواجهة مصاعب العيش.

-ليس له مردود أو كسب مادي للفرد الممارس للترويح.[3]

---

[1] محمد صالح المنجد، مرجع سابق، ص 25.

[2] نفس المرجع، ص 26.

[3] عبد الله بن ناصر بن عبد الله السدحان، مرجع سابق، ص 7.

9-أهداف الترفيه:

للترفيه أهداف وأهمية في الجانبين الاجتماعي والنفسي للفرد نذكر أهمها:

يلبي الاحتياجات الضرورية لحياة الفرد: فالترفيه يلبي العديد من الحاجات الضرورية لحياة الفرد في مختلف الجوانب العضوية أو الاجتماعية أو الفكرية سواء كانت هده الحاجات فردية أو جماعية، فالترفيه يعد جزء من الحاجات العضوية الأساسية، لكون الإنسان يحتاج إليه في صورة الراحة الذهنية والبدنية، كما أنه جزء من الحاجات الاجتماعية لكون الفرد يحتاج إليه كجزء من التفاعل الاجتماعي في جو يخلو من الصرامة والضغوط التي تفرضها[1] متطلبات الحياة، كما أنه جزء من الحاجات الفكرية لكون الإنسان يحتاج إلى التعلم والمعرفة، وقد يكون أكثر فاعلية إدا تم عن طريق الترفيه واللعب في جو بعيد عن الرسمية والقيود.

الترفيه وقاية من الأزمات الصحية والأمراض: فالترفيه مطلب لازم لصحة الإنسان وسلامته من كثير من الأمراض الجسمية والنفسية، لا سيما أن ممارسة بعض الأنشطة الترفيهية والترويحية تعمل في مجموعها على "إكساب الفرد القدرات والمهارات الحركية كالقوة والسرعة والتحمل والمرونة والرشاقة والتوازن، كما يكسب الفرد اللياقة البدنية والوظيفية". كما أن للترفيه دورا بارزا في الوقاية، وربما علاج الفرد من بعض الأمراض النفسية، وهو ما يشير إليه أحد الباحثين بقوله :" وإذا كان الملل، والاكتئاب النفسي، والصراعات النفسية، والإحباط النفسي يعد من أهم أمراض العصر المرتبطة بالاضطرابات النفسية والعقلية، وأن هده الأمراض قد تنتج عن كبت الرغبة في إشباع لبعض الميول والاتجاهات العدوانية، مما يؤدي غلى عدم التنفيس عنها بطريقة مناسبة لكل من الفرد والمجتمع، فإن الترويح عن النفس يقلل من حدة هده الأمراض ويعيد التوازن لميول الفرد".[2]

---

[1] صالح بن علي أبو عزاد، **مرجع سابق**، ص 14.

[2] نفس المرجع، ص 15.

الترفيه من بواعث التكيف في حياة الفرد: هو عامل مساعد في حصول التغير الايجابي في حياة الفرد من خلال اكتسابه لبعض المهارات التي تتيحها له ممارسته لبعض الأنشطة الترفيهية والترويحية المختلفة التي تساعده على التأقلم والتكيف اللازمين لمختلف المتغيرات المتسارعة في الحياة المعاصرة. وكلما كانت النفس البشرية مبتهجة ومستقرة فإنها تملأ الجو مرحا وتتسع لكل شيء وتسهل كل عسير.[1]

الترفيه والترويح تعزيز لملكات التواصل الاجتماعي: هو وسيلة لتحقيق الروح الجماعية واكتساب المكانة الاجتماعية سواء على مستوى الفرد أو الجماعة، حيث أن معظم الأنشطة الترفيهية تتم بشكل جماعي، وهذا ما يساعد الفرد على اكتساب الروح الجماعية، والتعاون والانسجام، والقدرة على التكيف مع الآخرين، كما تكسب الفرد مكانة اجتماعية مقبولة لنفسه، وذلك من خلال تقبل نظم وقواعد الجماعة التي يشاركها في النشاطات الترويحية، وتؤدي تلك الفعاليات الجماعية أثناء ممارسة الترويح إلى تكوين علاقات اجتماعية ناجحة مع الآخرين وإلى نمو اجتماعي متوازن.

الترفيه باعث على العمل والإنجاز: فالترفيه والترويح عامل مساعد على زيادة نسبة إقبال العاملين في مختلف المجالات والقطاعات على أعمالهم بنفوس منشرحة، وهو بدلك يعمل على تشجيعهم على الانضباط، والإبداع، والابتكار، والتفاني، ومن ثم تحقيق الزيادة الكمية والكيفية للإنتاج المطلوب منهم. [2]

[1] صالح بن علي أبو عزاد، مرجع سابق ، ص ص 15 16.

[2] نفس المرجع، ص 17.

10-مفهوم ثقافة الترفيه:

أولا: الثقافة الترفيهية الأسرية

من علامات الحياة الحضرية في مجتمع المدينة في وقتنا اهتمام أفرادها المتزايد بقضاء أوقاتهم الحرة وخاصة فئة الأطفال والمراهقين والشباب، أي إقبالهم المستمر على ممارسة الأنشطة الترفيهية، وهذا يعني أن الأسرة الحضرية أصبحت أكثر اهتماما بهذا النوع من الانشطة، أو ينبغي عليها أن تغير اهتماماتها في المجال التربوي والثقافي أو تعدلها وفق المتغيرات الثقافية في مجتمع تسود فيه أنشطة ذات طابع ترويحي، التي صارت تشكل جانبا من الحياة اليومية الحديثة ومن التطور الثقافي للمجتمع. فحسب كثير من النماذج التحليلية للتغير الاجتماعي التي يطرحها علماء الاجتماع اليوم أن الأنشطة الترويحية تلعب دورا مهما في عملية التغير الاجتماعي في المجتمعات الصناعية وخصوصا في المدن، فكلما تغير المجتمع ثقافيا واجتماعيا ازداد إقباله على الصناعة الترفيهية والثقافية وإنشاء مؤسسات مخصصة لهذا الغرض، وهذا بدوره يؤدي إلى تعجيل وتيرة هذا التغير، بل إنها تهد من العوامل الاساسية في التغير الحضري للمدينة طالما بقيت هذه الأخيرة بمنشآتها الترفيهية وأماكن التسلية، مناطق جاذبة للمهاجرين والنازحين إليها، ولا سيما الشباب المهاجر نحوها[1]. وبالتالي تنعكس كل هذه المتغيرات في النسق الاسري. يشهد المجتمع الجزائري تحولات على مختلف الاصعدة السياسية والاقتصادية والثقافية، وتتسم هذه التحولات بالتطور العميق والسريع على شكل طفرات سريعة على مستويات ثلاثة هي الفرد، الاسرة والمدينة، كما عرف تحولات في العلاقات الاجتماعية، بظهور قيم اجتماعية جديدة مرتبطة بمظاهر الحداثة المستوردة من الدول الصناعية لا سيما في المجال التكنولوجي والثقافي. وأهم ما يميز هذا التحول هو بروز التسلية الفردية التي وفرتها الوسائط

[1] محمد بومخلوف وآخرون، مرجع سابق، ص ص 103 104.

التكنولوجيـــة الجديـــدة والحديثـــة فـــي آن واحـــد، مثـــل أجهـــزة الكمبيـــوتر ومـــا تتضـمنه مـن ألعـاب الكترونيـة، الهواتـف الذكيـة بمختلـف أنواعهـا إضـافة إلـى الإنترنت وغيرها. [1]

إذن يمكـن تفسـير الثقافـة الترفيهيـة الأسـرية بـالنموذج الخـاص بالأسـرة الـذي يحـدد مجموعـة النشـاطات التـي تقـدمها أو تتيحهـا الأسـرة للطفـل قصـد الترفيـه عـن الـنفس، أو تنميـة قدراتـه الثقافيـة والاجتماعيـة والإبداعيـة وذلـك بعـد فراغـه مـن أداء واجباتـه الاجتماعيـة والبيولوجيـة والدراسـية، وذلـك حتـى يشـعر الطفـل براحة نفسية وجسدية واجتماعية.

ثانيا: الثقافة الترفيهية الالكترونية والأسرة

تعـد الألعـاب الالكترونيـة مـن الأشـكال الترفيهيـة التـي اسـتطاعت أن تشـغل حيـزا مهمـا مـن أوقـات الفـراغ لـدى الأطفـال والمـراهقين فـي كـل انحـاء العـالم، وقـد يرجـع ذلـك إلـى أنهـا تجمـع بـين أكثـر شـكل مـن الترفيـه مـا يجعلهـا تلبـي مختلـف الاذواق، فهنـاك ألعـاب الخطـط الاسـتراتيجية وألعـاب الـذكاء والعـاب تعليميـة وغيرهـا مـن الاشـكال المختلفـة مـن الالعـاب. وقـد جمعـت الألعـاب الالكترونيـة بـين مزايـا وسـائل الإعـلام الجماهيريـة، وأضـافت إليهـا مزايـا أخـرى، فـإن الألعـاب الالكترونيـة قـد جمعـت بـين الصـوت والصـورة والموسـيقى والمـؤثرات الصـوتية والمحاكـاة للواقـع التـي تتميـز بهـا كـل مـن السـينما والتلفزيـون، وأضـافت إلـى هـذه المزايـا الالكترونيـة ميـزة التفاعليـة فـالمتلقي لـم يعـد سـلبيا فـي تعرضـه للوسـيلة، ولكنـه جـوهر الوسـيلة فهـو الـذي يمـارس اللعبـة، ويقـوم بـدور الشخصـية الرئيسـية، كمـا أنـه يـتحكم فـي الجرافيـك والمـؤثرات الصـوتية ودرجـة صـعوبة اللعـب، ممـا يزيـد مـن اندماجـه مـع اللعبـة الالكترونيـة. ويعبـر الآبـاء عـن مخـاوفهم بشـأن تـأثير الالعـاب الالكترونيـة علـى أطفـالهم خاصـة مـع السـاعات الطويلـة التـي يتعـرض فيهـا هـؤلاء الأطفـال لتلـك الألعـاب الالكترونيـة ويتفـق الكثيـر مـن البـاحثين مـع الآبـاء بشـأن

[1] محمد بومخلوف وآخرون، مرجع سابق، ص ص 103 104.

مخاوفهم بشأن التأثيرات السلبية الناتجة عن كثافة تعرض الأطفال للألعاب الالكترونية إذ يشير بعض الباحثين إلى تأثيرات الألعاب السلبية، مثل ارتفاع معدلات العنف، وتأثير العزلة الاجتماعية.

وقد نوقش مؤخرا قيام بعض العائلات ببناء منازلهم في بريطانيا مع إنفاق مبالغ من المال لإضافة مكان خاص بتمضية الأطفال وقت الفراغ حيث يوفر الآباء لأبنائهم الوسائط الترفيهية استجابة للزيادة الملحوظة في مخاوف الآباء على أبنائهم من ترفيههم خارج المنزل.[1] وعلى الرغم من الاعتماد على التكنولوجيا الرقمية كنشاط تعويضي لدى الأطفال، حيث يتم التعويض عن الحرية البدنية بالتكنولوجيا الرقمية، أقر العديد من الآباء في موضوع دراستنا بشكل واضح أنهم لا يرغبون في تواجد الكمبيوتر في غرف نومهم الخاصة، وذلك حتى لا تصعب مراقبتهم .

يشبه الإنترنت الفضاء الجغرافي في الخارج، موقعا لتوتر الآباء بالإضافة إلى كونه، في كثير من المنازل وعلى مستوى الحذر، كموقع يجب تأمينه. في العديد من العائلات التي لديها أطفال صغار وحيث تتوفر في منازلهم إمكانية استخدام الإنترنت، فإن الآباء يسمحون لأبنائهم باستخدام الإنترنت تحت إشرافهم(...)[2]

يحاول الآباء مراقبة الكمبيوتر الموصول بالإنترنت، وذلك بإعطاء أوامر لأطفالهم لتشغيله أو عدم تشغيله، وضع برامج على الحاسوب أو مسحها، عدم السماح لهم باللعب أكثر من ساعة، استعمال برامج تعليمية، عدم الاختراق أو استعمال برامج الاختراق، الأولوية للمراجعة وإنجاز الفروض المنزلية قبل استعمال الكمبيوتر للعب، ترتيب أدوار اللعب بين الأطفال

[1] إيان هاتشباي، جو موران إليس، مرجع سابق، ص 41.

[2] نفس المرجع، ص 50.

لاستعمال الحاسب، تخصيص مكان مفتوح لوضع الكمبيوتر حتى يسهل الاستعمال والمراقبة في آن واحد.[1]

11-الطفل والثقافة الترفيهية الالكترونية:

تشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و 80% من ثقافة الفرد عامة هي ثقافة حسية بصرية، والطفل الجزائري لن يكون بمعزل عن هده الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة. والمجال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية ما يجعل استقباله لأغلب المعلومات يكون من خلال الصور والمواد غير المكتوبة بحيث ينشط -في مرحلة الطفولة- الجزء الأيمن من الدماغ بشكل أكبر من الجزء الأيسر، ودلك نتيجة اختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل ودلك أيضا يعطينا تفسيرا لتفضيل الأطفال في هده المرحلة للتعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها.[2]

يزداد تشبع الأطفال بالتكنولوجيا من التلفزيون إلى الإنترنت، ومن ألعاب الفيديو إلى ألعاب الفيديو الدموية، ومن أجهزة الفيديو النقالة إلى الحاسبات الشخصية. وتعمل بعض الشركات الآن على تطوير تكنولوجيا خاصة موجهة للأطفال متمثلة في برامج الحاسب ؛ حيث يظهر الأطفال كفاءة كبيرة في عالم مليء بأنواع التكنولوجيا في المنزل والمدرسة والمجتمع بشكل عام[3]. إن استخدام الأطفال للمعلومات والاتصالات والتكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر يتخذ مكانه في أشكال ومساحات من الحياة اليومية. بشكل واسع النطاق، تشير مساهمات كاساس وساس .Casas & Süss et al

[1] Laurence Le Douarin, Usages des nouvelles technologies en Famille, Informations sociales, N° 181 , 2014,P 69. In : https://www.cairn.info/revue-informations-sociales-2014-1-page-62.htm

[2] فاطمة همال، مرجع سابق، ص ص 134 135.

[3] إيان هاتشباي، جو موران إليس، مرجع سابق، ص 15.

بوضوح إلى استكشافات تفاعلات الأطفال والشباب مع التكنولوجيا الحديثة حتى يكون لها حيز أكبر في العمليات الثقافية والاجتماعية (...)[1]

وتتعلق ثقافة الأطفال يوما بعد يوم بمذهب الاستهلاكية، تبعا لاستراتيجية أسواق الشباب وارتفاع عدد الشركات. وتنتج الرموز والمشاهير والمجموعات وأصناف المواد الرياضية والمنتجات التجارية الخاصة بالأفلام والمسلسلات، تنتج من أجل تقييد الشباب إلى عادة شرائية ومنتجات محددة، في هذا الإطار، يمكن أن تكون منتجات الوسائط (مثل الألعاب وأسطوانات الليزر وأشرطة وأسطوانات الموسيقى والمجلات وأشرطة الفيديو) يمكنها أن تكون مركزا لتبادل الشبكات. عادة يكون من المهم أن يصبح الأطفال أعضاء في مثل تلك الشبكات حيث إنها الأكثر يسرا وثمنا للدخول إلى وسيط جديد. في حالة الألعاب، يمكن أن يكون التبادل أيضا ذا طبيعة غير مادية مثل المعرفة الخاصة بالألعاب، والملاحظات، وكلمات السر، إلخ، وتتم مشاركتها مع الأصدقاء.[2]

[1] إيان هاتشباي، جو موران إليس، مرجع سابق ، ص 22.

[2] نفس المرجع، ص 71.

خاتمة:

ازداد حجم وقت الفراغ لارتباطه بمدى تقدم المجتمع وتحسن المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة الجزائرية، خاصة بعد ولوج المرأة عالم الشغل وموازاتها مع مكانة الرجل الاجتماعية والمادية. لقد أصبح تنظيم الحياة الأسرية الجزائرية مرتبطا بوقت الفراغ، أحد مكونات الحياة الاجتماعية ومؤشرات الثقافة الأسرية والدي يوجه أفراد الأسرة نحو عملية استغلال الوقت بطريقة تناسب المستوى الاجتماعي والاقتصادي والثقافي للأسرة. فعندما يبدل الفرد مجهودا عضليا أو فكريا لما يقارب ثلث يومه، يكون الفراغ وقت للراحة، فيبحث عما يسليه أو يريحه جسديا ومعنويا. والغني عن الذكر أن أوقات الفراغ لدى الطفل أكبر منها لدى الفرد البالغ وأن استغلاله في الأنشطة الترفيهية يعد جزء من التنشئة الاجتماعية والترويحية له التي تقوم بها الأسرة، وقد تأثرت ثقافة الأسرة الجزائرية بالثقافة الغربية التي تمتلك وسائل التكنولوجيا والاتصال التي انتشرت انتشارا واسعا في دول العالم، فبعد أن كان التلفاز هو وسيلة الترفيه الحديثة في البيئة الأسرية بالإضافة إلى وسائل الترفيه القديمة، ظهر بما يسمى بالألعاب الالكترونية مع مختلف الوسائط التكنولوجية التي تدعم ممارستها وانتشارها كالحواسيب، الهواتف النقالة وغيرها، وتشكلت ثقافة ترفيهية عند الأسرة الجزائرية، وظهرت تكنولوجيا المعلومات والاتصال بأشكال متنوعة في البيوت الجزائرية، اعتمادا على مفاهيم الآباء المختلفة حول التكنولوجيا وعالم الانترنت ؛ أي بناء على أساليب التربية ومستويات الكفاءة الاجتماعية والتكنولوجية بين الوالدين من جهة والأطفال من جهة أخرى .

الباب الثاني

الجانـــــــــب

الميـــــــداني

الفصل الأول

خصـــــائص العينـــــــة

تمهيد:

الهدف من موضوع الدراسة هو الكشف عن العلاقة بين الثقافة الترفيهية الأسرية وتوجه الطفل نحو الألعاب الالكترونية كوسيلة لعب وترفيه، وهذا ما يميز هذا البحث عن غيره، فقد تناولت العديد من الدراسات الألعاب الالكترونية من زوايا مختلفة، لذلك حاولنا كشف ظاهرة استعمال الأطفال لهذا النوع من الألعاب والعلاقة التي تربطه بثقافة الترفيه لدى الأسرة الجزائرية. واعتمدنا على قياس الظاهرة في الوسط الحضري وبالتحديد ولاية الجزائر، واخترنا بذلك العينة التي تشمل الأسر القاطنة في شرق، غرب ووسط العاصمة، لتكون بذلك العينة الغير الاحتمالية التي تتوفر على شروط وخصائص معينة. وسنتعرف في هذا الفصل على أهم البيانات العامة والأولية التي تحدد خصائص العينة والتي تشمل البيانات التي تخص الوالدين، الأسرة والأطفال، لأن الموضوع هو عبارة عن قاسم مشترك بين الوالدين والطفل.

جدول رقم (01): يبين توزيع أفراد العينة (الوالدين) حسب السن

المبحوثين / السن	الآباء		الأمهات	
	ك	%	ك	%
30-20	2	1	17	8.5
31-30	81	40.5	117	58.5
50-41	89	44.5	62	31
60-51	28	14	4	2
المجموع	200	100	200	100

يتضح من خلال الجدول أن الفئة العمرية 30-31 والفئة 41-50 تمثلان أعلى نسبة عند الآباء والأمهات على حد سواء؛ فعند الآباء تمثلت الفئة العمرية 41-50 بنسبة 44.5%، تليها فئة 30-31 بفارق بسيط تمثلت

بنسبة 40.5%، بعدها نسبة 14% مثلت فئة 51-60، وآخر نسبة هي 1%التي مثلت الفئة العمرية 20-30سنة.

بالمقابل مثلت أعلى نسبة عند الأمهات 58.5% الفئة العمرية 30-31، بعدها نسبة 31% مقابل فئة 41-50، تليها 8.5%و2% مثلت الفئتين 20-30 و51-60 على التوالي.

من خلال النتائج الإحصائية المحصل عليها يتبين لنا أن أكبر النسب في الفئات العمرية للعينة تمثل المرحلة المتوسطة في عمر الأسرة وبالتالي زيادة عدد الأطفال مما يجعل من الاهتمام بأوقات الفراغ لدى الطفل تزداد وخاصة مع زيادة الاحتياجات الترفيهية الأسرية بصفة عامة واحتياجات الطفل بصفة خاصة، ونؤكد على المرحلة العمرية للطفل التي قممنا باختيارها للدراسة، والتي تتوفر في الفئات العمرية للوالدين المحصل عليها في مجتمع البحث.

جدول رقم(02): يبين توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي

المبحوثين / المستوى التعليمي	الآباء		الأمهات	
	ك	%	ك	%
أمي	1	0.5	3	1.5
ابتدائي	8	4	4	2
متوسط	34	17	43	21.5
ثانوي	68	34	51	25.5
جامعي	89	44.5	99	49.5
المجموع	200	100	200	100

نلاحظ في الجدول أن المستوى الجامعي يتمثل بأعلى نسبة لدى الآباء والأمهات، أما أدنى نسبة فقد مثلت المستوى الأمي لكليهما. 44.5% هي

النسبة التي مثلت المستوى الجامعي لدى الآباء، أما نسبة 49.5% فقد مثلتها لدى الأمهات.

بعدها نسبة 34% مثلت المستوى الثانوي للآباء، مقابل 25.5% لمستوى الأمهات الثانوي، يليها المستوى المتوسط بنسبة 21.5% عند الأمهات كذلك و17% هي التي مثلت نفس المستوى لدى الآباء. تليها نسبتي 4% و2% تمثل المستوى الابتدائي للآباء والأمهات على التوالي. أما آخر نسبة فهي التي مثلت المستوى الأمي 0.5% للآباء و1.5% للأمهات.

إن للمستوى التعليمي الأثر البالغ في توجهات الأسرة التربوية، وفي التنشئة الاجتماعية من خلال إتباع الأسرة للأساليب الحديثة والمتطورة، وكذلك مواكبة التغيرات السريعة في المجتمع الجزائري. والأسرة الجزائرية المعاصرة تتطلع لمعرفة كل جديد في الميدان الأسري والتربوي والترفيهي، الذي انتقل من خانة الكماليات لدى بعض الأسر إلى الضروريات. إن تطور الترفيه وتداخل العديد من العوامل غير مفهوم الترفيه لدى الأسرة، وحتى أنها توجهت وأفرادها نحو عدة أنواع من الترفيه.

جدول رقم (03): يبين توزيع أفراد العينة حسب نوع الحي

نوع الحي	ك	%
شعبي	49	24.5
متوسط	101	50.5
راقي	50	25
المجموع	200	100

يتضح من معطيات الجدول أن أكبر نسبة ممثّلة في الأسر التي تقطن الحي المتوسط بنسبة 50.5%، تليها نسبة 25% للأسر القاطنة بالحي الرّاقي، أما نسبة 24.5% فهي التي تمثل الحي الشعبي.

راعينا في اختيارنا للعينة التنوع في نوع الحي، حتى نحصل على الحجم المتجانس للعينة المراد دراستها، فالترفيه الأسري لدى الأسرة الجزائرية

يتباين مفهومه ويختلف من أسرة إلى أخرى، ويعد نوع الحي السكني من المؤشرات التي تؤثر على مفهوم الترفيه وأنواعه. فمكان اللعب والمساحات المخصصة للترفيه تختلف من حي لآخر، ويظهر ذلك بوضوح في التجمعات السكنية، والأحياء التي تخضع لتهيئة عمرانية محددة، يكون فيها وجود مساحات اللعب ضروري.

جدول رقم (04): يبين توزيع أفراد العينة حسب نوع السكن

نوع السكن	ك	%
شقة في عمارة	97	48.5
منزل أرضي	57	28.5
فيلا	46	23
المجموع	200	100

يمثل لنا هذا الجدول توزيع العينة حسب نوع السكن، والتي غلبت فيها نسبة 48.5% ممثلة لنوع السكن "شقة في عمارة"، بعدها نسبة 28.5% للمنزل الأرضي، لتحل نسبة 23% كآخر نسبة ممثلة لنوع السكن"فيلا".

ويتناسب نوع السكن طرديا مع نوع الحي المذكور في الجدول السابق. فكما يؤثر نوع الحي على الترفيه الأسري، كذلك نوع السكن، فوجود المساحة الواسعة داخل المنزل يعني وجود فضاء للترفيه ومكان يلعب فيه الطفل، حتى أن هناك دراسات تعنى بالمساحة السكنية وكيفية تقسيمها، وللوسائل التكنولوجية الحديثة جزء من هذه المساحة، ونخص بالذكر الوسائل المخصصة للترفيه مثل التلفاز، الحاسب الآلي، الألعاب الالكترونية. هذه الأخيرة التي أصبحت جزء لا يتجزأ من الترفيه الأسري الحديث. لكننا لم نعتمد على نوع السكن في دراستنا، بل لتوضيح خصائص العينة المدروسة.

جدول رقم (05): يبين توزيع أفراد العينة حسب عدد أفراد الأسرة

عدد أفراد الأسرة	ك	%
4-2	70	35
7-5	119	59.5
10-8	10	5
13-11	1	0.5
المجموع	200	100

تبين من خلال معطيات الجدول أن أعلى نسبة 59.5% تمثلت في الأسر التي يتراوح عدد أسرها ما بين 5 و7 أفراد، تليها نسبة 35% للأسر التي يتمثل عدد أفرادها من 2 إلى 4، لتأتي نسبة 5% و0.5% للأسر التي يتراوح عدد أفرادها ما بين 8 إلى 10 و11إلى 13 على التوالي.

إن الأسرة الجزائرية المعاصرة هي أسرة نووية، ويظهر ذلك في نوع السكن، وعدد أفراد الأسرة، وأكبر نسبة مثلت الأسرة التي يتراوح عدد أفرادها من 5 إلى 7أفراد، وهي الأسرة التي تتكون من الزوجين والأطفال وهي الغالبة في المجتمع الجزائري خاصة في المنطقة الحضرية كالجزائر العاصمة.

جدول رقم (06): يبين توزيع أفراد العينة حسب عدد الأطفال

عدد الأطفال	ك	%
3-1	154	77
6-4	45	22.5
9-7	1	0.5
المجموع	200	100

من خلال الجدول يتبين لنا أن أكبر نسبة هي 77% ومثلت عدد الأطفال ما بين 1 إلى 3، لتأتي نسبة 22.5% ممثلة لعدد الأطفال ما بين 4 و6، وآخر نسبة هي 0.5% للعدد ما بين 7 و9 أطفال. يثبت هذا الجدول ما سبقه من نسب في الجدول الذي يبين عدد أفراد الاسرة، أي أن أغلب الأسر نووية متكونة من الزوجين والأطفال، وفي دراستنا ركزنا على الأطفال في المرحلة العمرية من 6 إلى 13سنة، لذلك توجد منها من لديها أطفال أقل أو أكثر من الفئة العمرية المراد دراستها.لكن ما نؤكده من خلال النسب المحصل عليها من مختلف الجداول السابقة أن من الخصائص البنيوية للأسرة الجزائرية المعاصرة أنها أسرة نووية صغيرة الحجم وظهر ذلك من خلال نوع المسكن، عدد أفراد الأسرة وعدد الأطفال.

جدول رقم (07): توزيع أفراد العينة حسب مهنة الوالدين

المبحوثين / المهنة	الآباء		الأمهات	
	ك	%	ك	%
بدون عمل	4	25	85	42.5
عامل(ة) يومي(ة)	24	12	8	4
عامل(ة) في شركة	69	34.5	35	17.5
حرفي(ة)	4	2	13	6.5
تاجر(ة)	21	10.5	2	1
فلاح(ة)	1	0.5	0	0
إطار في شركة	54	27	51	25.5
رجل(سيدة) أعمال أو مدير(ة)	23	11.5	6	3
المجموع	200	100	200	100

يتبين لنا من خلال الجدول أن نسبة 34.5% مثلت عمال في الشركة، تليها مباشرة 27% وهي نسبة إطار في شركة، وبعدها الذين ليس لديهم

عمل بنسبة 25%. أما نسبة 12% فقد مثلت الآباء الذين ليس لديهم عمل ثابت لكنه يومي، ونسبة 11.5% هي نسبة رجال الأعمال أو الذين يملكون شركات خاصة بهم، بعدها مباشرة نسبة التجار التي تمثلت في 10.5%، وفي آخر الترتيب نسبة 2% و0.5% مثلت كل من الحرفيين والفلاحين بالترتيب.

مقابل ذلك تصدرت نسبة الأمهات الماكثات بالبيت نسبة 42.5%، بعدها كل من العاملات كإطار وعاملة في الشركة بنسبة 25.5% و17.5% على التوالي. أما 6.5% هي نسبة الحرفيات، ونسبة4% مثلت العاملة اليومية، تليها مباشرة 3% نسبة سيدات الأعمال أو اللائي يملكن شركات خاصة. أما آخر نسبة تتعلق بالتاجرات وهي ممثلة في 1%.

نركز من خلال هذا الجدول على مهنة الوالدين والذي يعتبر مؤشرا هاما من مؤشرات متغير الإمكانيات الاقتصادية الأسرية وهو من المتغيرات الذي اعتمدنا عليه في تحليل الظاهرة المدروسة في موضوع بحثنا. إن مهنة الوالدين تحدّد دخل الأسرة ويتأثر بها المستوى المعيشي للأسرة ومدى وفرة المتطلبات الأساسية والثانوية. ولكل أسرة ترتيب يخص أولويات الاحتياجات، فمنها من تصنف الترفيه في خانة الكماليات ولا تعتبره من الضروريات، وأخرى تعتبره جزء من العملية التربوية ووظيفة هامة تضطلع بها الأسرة وبالتالي يجب توفير الوسائل للترفيه. ويعتبر الجانب المادي والمورد المالي أساس ترتيب الأسرة لأولويات المتطلبات والحاجات الفردية. لذلك اتخذنا من الإمكانيات الاقتصادية متغيرا من المتغيرات الهامة المؤثرة على اختيارات الطفل الترفيهية. والجدول الموالي يبين لنا الدخل الشهري للوالدين.

جدول رقم (08): يبين توزيع أفراد العينة حسب الدخل الأسري

المبحوثين / الدخل الأسري(دج)	الآباء		الأمهات	
	ك	%	ك	%
بدون راتب	3	1.5	85	42.5
أقل من 20000	4	2	3	1.5
40000-20000	40	20	18	9
60000-40000	52	26	26	13
80000-60000	38	19	37	18.5
أكثر من 80000	63	31.5	31	15.5
المجموع	200	100	200	100

يتضح من خلال الجدول أن نسبة 31.5% مثلت الآباء ذوي الدخل الأكثر من 80000دج، بعدها نسبة 26% مقابل الدخل مابين40000-60000دج، أما نسبتي 20% و19% فقد مثلت الدخل ما بين 20000-40000دج، و60000-80000دج على التوالي. ثم نسبة 2% جاءت ممثلة لأقل من 20000دج، لتأتي آخر نسبة قدرت ب 1.5% لتمثل الآباء الذين لا يملكون دخلا شهريا.

أما الأمهات فأعلى نسبة هي 42.5% مثلت منهن اللواتي لا يملكن دخلا شهريا، تليها بنسب متقاربة على التوالي 18.5%، 15.5% و13% الأمهات اللائي تراوح دخلهن ما بين 60000-80000دج، أكثر من 80000دج و40000-60000دج. ونسبة 9% مثلت الدخل الذي تراوح بين20000-40000دج، وآخر نسبة هي 1.5% ممثلة للدخل أقل من 20000دج.

من خلال قراءة الجدول بالاعتماد على الدخل الأسري للوالدين يتضح لنا أن أغلب الأسر أفرادها الذين يتمثلون في الوالدين ينتمون إلى طبقة

الموظفين وهي الطبقة المتوسطة، بمعنى أن الأغلبية تمثلها الفئة الاجتماعية الاقتصادية المتوسطة، وهي الفئة الغالبة للمجتمع الجزائري. وللدخل الأسري الأثر الواضح في تحديد إمكانيات الأسرة الاقتصادية، وفي دراستنا ركزنا على العلاقة بين الإمكانيات الاقتصادية والترويح لدى الأسرة، وبالتحديد اختيار الطفل لنوع معين من الألعاب. إن معظم الأسر تعتمد في تنظيمها للترفيه على ميزانية خاصة تتعلق بكل ما يخص النشاطات الترفيهية، لأن الأسرة متوسطة الدخل تحاول الموازنة بين الضروريات والكماليات، هذه الأخيرة التي لم تعد كذلك بسبب التغيرات التي مست الأسرة، فقد ازدادت الطلبات من قبل أفراد الأسرة نخص بالذكر الأطفال. حتى بالنسبة للوالدين فالنشاطات الترفيهية تعد جزء من العملية التربوية ومتنفسا خاصة في المدن الحضرية التي تفرض على الأسرة إيجاد سبل للترفيه عن النفس حتى لو كلفها ذلك جزء من ميزانيتها الاقتصادية.

جدول رقم (09): يبين توزيع أفراد العينة حسب دوام عمل الوالدين

المبحوثين / دوام العمل	الآباء		الأمهات	
	ك	%	ك	%
دوام كامل	184	92	94	47
نصف دوام	13	6.5	21	10.5
المجموع*	197	100	115	100

(*) يمثل العمال والعاملات

من خلال القراءة الإحصائية للجدول نلاحظ أن نسبة 92% مثلت الدوام الكامل، ونسبة 6.5% مثلت نصف الدوام بالنسبة للآباء. أما الدوام الكامل بالنسبة للأمهات فقد مثلتها نسبة 47% مقابل 10.5% لنصف الدوام.

بما أن أغلب أفراد العينة ينتمون إلى طبقة الموظفين فإن دوام عملهم عبارة عن دوام كامل، ويفسر ذلك ارتباطهم بوظائف تشغلهم طيلة اليوم. لكن

الارتباط بالعمل بالدوام الكامل لا ينفي وجود وقت الفراغ لدى الوالدين لأن حجم ساعات العمل قد تقلص، وكذلك ظروف العمل تغيرت ووسائل النقل تطورت، فكل هده العوامل تؤثر في تطور حجم ساعات الفراغ لدى الأسرة وكيفية استثمارها.

جدول رقم (10): يبين توزيع أفراد العينة حسب مكان العمل (المسافة بين مكان العمل والمسكن)

المبحوثين / مكان العمل	الآباء		الأمهات	
	ك	%	ك	%
قريب	88	44.7	72	62.6
بعيد	109	55.3	43	37.4
المجموع*	197	100	115	100

(*) يمثل العمال والعاملات

نلفت الانتباه إلى أن مجموع أفراد العينة يمثل العمال والعاملات أي أقل من حجم العينة الإجمالي.

يتبين لنا من خلال الجدول أنه بالنسبة للآباء لا يوجد فرق كبير في النسب التي تمثل المسافة القريبة والبعيدة بين مكان العمل والمسكن، حيث أن نسبة 55.3% مثلت مكان العمل البعيد مقابل نسبة 44.7% لمكان العمل القريب. أما بالنسبة للأمهات فيظهر الفرق بين النسبتين، فقد مثلت أكبر نسبة 62.6% مكان العمل القريب، في حين أن النسبة الممثلة لمكان العمل البعيد هي 37.4%.

لم نركز في دراستنا على أماكن العمل بالنسبة للوالدين، لأننا ركزنا في دراستنا على الوقت الحر لدى الطفل وكيفية استثماره، أما المسافة التي تفصل أماكن العمل والمسكن للوالدين فهي من خصائص العينة المدروسة والتي شملت الوالدين بالإضافة للأطفال.

جدول رقم (11): يبين توزيع أفراد العينة حسب وسيلة النقل المستعملة للوصول إلى مكان العمل

المبحوثين / وسيلة النقل	الآباء		الأمهات	
	ك	%	ك	%
مشيا	–	–	5	4.3
السيارة	128	65	69	60
نقل عمومي	52	26.4	26	22.6
نقل العمال	17	8.6	15	13.04
المجموع*	197	100	115	100

(*) يمثل العمال والعاملات

مجموع أفراد العينة لا يمثل حجم العينة الإجمالي لأننا استثنينا الذين لا يعملون من الفئتين (الآباء والأمهات)

القراءة الإحصائية لهذا الجدول دلت على أن استعمال السيارة للأبوين للتنقل لأماكن العمل مثلتها أكبر نسبة وهي 65%و60% على التوالي، لتأتي بعدها نسبة 26.4% ممثلة لاستعمال النقل العمومي بالنسبة للآباء ونسبة 22.6% بالنسبة للأمهات، وتليها مباشرة نسبة 8.6% لمن يستقلون نقل العمال مقابل 13.04% النسبة التي مثلت الأمهات اللواتي يستعملن نقل العمال. لتأتي آخر نسبة وهي 4.3% تصرح فيها الأمهات أنها تنتقل مشيا على الأقدام للوصول لأماكن العمل، في حين لم يصرح الآباء ذلك.

تطورت وسائل النقل، وأصبح امتلاك السيارة الخاصة من الضروريات التي وجب توفرها لدى الأسرة الجزائرية المعاصرة، وكذلك سياقة المرأة أضحى مألوفا لدى المجتمع الجزائري خاصة في المناطق الحضرية، فهي بذلك تخفف العبء على الرجل وحتى تقسم معه المهام في التنقل لوحدها أو مع الأطفال، وهي بذلك تختصر المسافة والوقت في آن واحد. حتى بالنسبة للنقل العمومي، فقد وفرت الدولة الجزائرية وسائل النقل الحديثة في المناطق

الحضرية من حافلات خاصة وعمومية، وكذلك القطار، الميترو والترامواي. فسهلت تنقل الأفراد بسرعة ووفرت عناء الوصول لمختلف الأماكن. حتى بالنسبة للشركات الخاصة أو العمومية فقد وفرت نقل خاص للعمال حتى تنهي مشكل التأخر في الوصول لأماكن العمل.

إن تطور وسائل النقل يؤثر كذلك على تنظيم النشاطات الترفيهية ويسهل من انتقال الأشخاص لمزاولة هذه الأنشطة، واختزال الوقت وتوفره لدى الوالدين يساهم كذلك في راحتهم وبالتالي استثمار ما تبقى منه في مشاركة الأطفال في الفترات الترويحية. لكننا التزمنا في دراستنا بإضافة هذا العامل لدراسة خصائص العينة.

جدول رقم (12): يبين توزيع أفراد العينة حسب عدد ساعات الفراغ لدى الطفل

عدد ساعات الفراغ	ك	%
2 سا	3	1.5
3 ساعات	41	20.5
4 ساعات	60	30
5 ساعات	67	33.5
6 ساعات	29	14.5
المجموع	200	100

يتضح لنا من خلال الجدول أن عدد ساعات الفراغ لدى الطفل هي ما بين 5 و4 ساعات حسب ما صرحت به أغلب الأسر إذ مثلت نسبة 33.5% عدد ساعات الفراغ المقدرة بخمسة (05) ساعات، أما التي قدرت بأربعة (04) ساعات فكانت بنسبة 30%. لتأتي نسبة 20.5% لعدد الساعات المقدرة بثلاثة (03) ساعات، و14.5% النسبة الممثلة لستة (06) ساعات وقت الفراغ لدى الطفل، وفي الأخير 1.5% لعدد ساعات الفراغ المقدرة بساعتين.

ووقت الفراغ من أهم العوامل المؤثرة في تسيير النشاطات الترفيهية للطفل، فالأسرة الجزائرية قد أولت اهتمامها بأوقات الطفل خاصة منها التي يكون فيها متحررا من كل القيود الاجتماعية والبيولوجية. فالطفل في مرحلة من أهم مراحل النمو الاجتماعي والنفسي وحتى البيولوجي يحتاج إلى فترات يرتاح فيها من أعباء الحياة اليومية، والمرحلتين المبكرة والوسطى من الطفولة تظهر فيها حاجة الطفل الملحة إلى اللعب والترفيه عن النفس، فمن الجانب الاجتماعي يكتشف الطفل محيطه، يتأقلم معه ويتعلم ويأخذ الدور الاجتماعي الخاص به، ومن الناحية النفسية يخفف الضغوطات الناجمة عن الحياة اليومية والواجبات المنوطة به خاصة في المدرسة، أما من الناحية البيولوجية فاللعب والترفيه جزء من تركيبة الطفل الجسدية والعقلية، فهو لا يلعب من أجل اللعب فقط، بل هو يلبي بذلك رغبة فطرية في تكوينه الجسمي. لذلك تهتم الأسرة باختلاف الدرجات بأوقات الفراغ لدى الطفل حتى تستطيع تلبية رغبات الطفل الاجتماعية، النفسية والبيولوجية، وتحاول تنظيمها بما يناسب المراحل العمرية للطفل، وقد ركزنا في دراستنا على وقت الفراغ كعامل من العوامل المؤثرة في الاختيارات والتوجهات لدى الطفل وأهميته البالغة في تنظيم النشاطات الترفيهية، وأثره الواضح في التحكم في اختيار الطفل لأنواع من الألعاب دون أخرى. إن وقت الفراغ هو المحرك الأساسي الذي يدفع بالأفراد للبحث في سبل استثماره حسب البيئة الاجتماعية والظروف المحيطة بهم.

جدول رقم (13): يبين توزيع الأطفال حسب مكان قضاء وقت الفراغ

المكان	ك	%
المنزل	200	38.6
الحي	138	26.6
قاعة الرياضة	93	18
المسجد	34	6.6
قاعة الالعاب	53	10.2
المجموع*	518	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

القراءة الإحصائية للجدول بينت أن المنزل هو أكثر الأماكن الذي يقضي فيه الأطفال أوقات فراغهم بنسبة قدرت ب38.6%، ليأتي بعده الحي السكني ومثلته نسبة 26.6%، أما نسبة 18% فقد مثلت قاعة الرياضة، لتأتي قاعة الألعاب بنسبة 10.2%، وفي الأخير المسجد بنسبة 6.6%.

نفسر هده النسب بأن المنزل هو المكان الأول الذي يرتاح فيه الفرد بصفة عامة، والطفل بصفة خاصة بعد قضاء يوم شاق في المدرسة، وفيه يلبي الطفل كل الرغبات الاجتماعية والنفسية والبيولوجية؛ ففي البيت يلتقي الطفل مع أفراد الأسرة، وهو ملجأ الراحة النفسية، وفيه يحصل الطفل على كل ما يلبي احتياجاته البيولوجية من غداء، ونوم وغيرهما. يعتبر المنزل الفضاء الترفيهي الأول في المراحل الأولى لحياة الطفل وقبل خروجه للشارع، لدلك تحرص الأسرة على توفير الجو الملائم للطفل وتوفير المتطلبات الضرورية والترفيهية، والأسرة المعاصرة تحاول جاهدة توفير كل ما يطلبه الطفل محاولة منها إبقاءه داخل المنزل، فأغلب الأسر الجزائرية طرحت ظاهرة الاختطاف، التعدي على الأطفال، وتخوفها من مختلف الأخطار المحدقة بالطفل في الشارع دفع بها إلى محاولة توفير شروط

الترفيه الملائمة داخل المنزل. ويعتبر الحي المكان الثاني بعد المنزل رغم خوف معظم الأسر لكن لا يمكن فصل الطفل عن المحيط الاجتماعي، فمع بلوغ الطفل سنا معينة لا يمكن إلزامه بالبقاء داخل البيت، فلديه جماعة الرفاق التي تعتبر جزء لا يتجزأ من الحياة الاجتماعية للطفل، فمهما توفرت كل شروط الترفيه والمتعة داخل المنزل، يحتاج الطفل لقضاء بعض الوقت مع أقرانه، وتتكون شخصية الطفل ويندمج في المجتمع عكس الطفل الذي لا يكون صداقات ويبقى منزويا داخل المنزل معظم الوقت، لدلك لا يمكن حرمان الطفل من اللعب مع الأصدقاء، فقط يجب على الوالدين مراقبته. أما قاعة الرياضة فهي من الأماكن التي تفضلها الأسرة الجزائرية ففيها يستثمر الطفل وقت الفراغ بما ينمي اللياقة البدنية ويفرغ كل الطاقة السلبية، حتى بالنسبة للطفل فالنشاطات الرياضية تلائم نشاط الجسم في مرحلة النمو. قاعة الألعاب أو بما يسمى بصالات اللعب التي توجد في مقاهي الإنترنت، والتي تتوفر على خدمة خاصة بالألعاب الالكترونية المحملة في الحاسوب، وتعتبر من أماكن جذب الأطفال بعد قاعات الرياضة ويحبها الأطفال فهم يلعبون فرادى أو جماعات ولا تتطلب مالا كثيرا لكنها تستهلك الوقت، ولا يمكن التحكم في الطفل لدلك لا تفضلها أغلب الأسر. أما المسجد فلم يعد المكان المطلوب لقضاء وقت الفراغ فهو يقيد الطفل لذلك فهو لا يعتبر من الأماكن المفضلة لديه.

جدول رقم (14): يبين توزيع الأطفال حسب المرافق في وقت الفراغ

المرافق للطفل	ك	%
الأهل	200	56.8
الأصدقاء	152	43.2
المجموع*	352	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

من خلال الجدول يظهر أن المرافق الأول للطفل في أوقات فراغه هم الأهل بنسبة 56.8%، وبعدها مباشرة الأصدقاء أو بما يسمى بجماعة الرفاق بنسبة 43.2%.

نستنتج من خلال القراءة الإحصائية أن الأهل أو أفراد الأسرة المتمثلون غالبا في الوالدين، الإخوة هم الدين يرافقون الطفل في معظم الأحيان بحكم قضائه معظم أوقات فراغه داخل المنزل، أما الأقران يعتبرون المرافق الثاني بعدهم عند تواجد الطفل في الحي، قاعة الرياضة، أو أي مكان يقضي فيه الطفل وقت فراغه خارج المنزل.

جدول رقم (15): يبين توزيع العينة حسب توفر مساحة اللعب داخل المنزل وفي الحي

مساحة اللعب	ك	%
داخل المنزل	117	46.4
الحي	135	53.6
المجموع*	252	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

القراءة الإحصائية للجدول بينت أن نسبة 53.6% جاءت ممثلة لتوفر مساحة اللعب داخل الحي السكني وهي أكبر من نسبة 46.4% التي مثلت وجود مساحة للعب داخل المنزل. وتوفر المساحة ترتبط بعدة عوامل لم نفصل فيها لأنها لم نركز عليها في موضوع الدراسة، وتبقى مرتبطة بمفهوم مساحة اللعب لدى الأسرة الجزائرية، فمنها من تعتبر غرفة الأطفال نفسها مكان اللعب، ومنها من تشترط وجود فناء واسع داخل المنزل، ومنها من تركز على الفضاءات المخصصة للعب في الأحياء السكنية، لكن حسب الجدول الذي بين لنا نوع المسكن فالشقق في العمارات السكنية ليست بالأماكن التي تحتوي أماكن للعب الأطفال، لدلك لا يمكن أن نعطي قراءة معمقة للجدول دون الاطلاع على بعض التفاصيل المتعلقة بمساحة اللعب.

ونكتفي بما توصلنا إليه من خلال الإجابات الموضحة في الجدول بالقراءة الإحصائية.

جدول رقم (16): يبين توزيع العينة حسب توجه الطفل لاستعمال وسائل الترفيه خارج المنزل

استعمال وسائل الترفيه خارج المنزل	ك	%
نعم	153	76.5
لا	47	23.5
المجموع	200	100

يتبين من خلال الجدول أن معظم الأطفال يتوجهون لاستعمال وسائل الترفيه خارج المنزل بنسبة 76.5% التي قابلت الإجابة بنعم، وهدا لا يستثني استعمال الأطفال لوسائل الترفيه داخل المنزل، فمن خلال الإجابات تركز توجه الأطفال إلى قاعات الرياضة، بسبب نقص فضاءات الترفيه والأماكن المخصصة للتسلية وقضاء وقت الفراغ، وهي من الأماكن التي تفضلها الأسرة الجزائرية وتشجع أطفالها للتوجه إليها لاستثمار وقت الفراغ بما ينمي القدرات البدنية والفكرية للطفل.

جدول رقم (17): يبين مفهوم الترفيه لدى الأسرة الجزائرية

مفهوم الترفيه	ك	%
شغل أوقات الفراغ	135	27.1
تغيير الروتين اليومي	79	15.9
تجديد النشاط	138	27.7
تخفيف الضغوطات اليومية	146	29.3
المجموع*	498	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

يتضح لنا من خلال الجدول أن مفهوم الترفيه لدى الأسرة الجزائرية واضح فقد أجابت نسبة 29.3% أن الترفيه هو تخفيف الضغوطات اليومية، وهو تجديد للنشاط وشغل لأوقات الفراغ بنسب متساوية وهي 27.7% و27.1%، أما نسبة 15.9% فقد مثلت تغيير الروتين اليومي كمفهوم للترفيه لدى الأسرة الجزائرية.

إن اهتمام الأسرة الجزائرية بأوقات الفراغ وكيفية استغلالها، يعني اهتمامها بالترفيه ومن خلال طرح تساؤلنا عن مفهوم الترفيه لدى الأسرة الجزائرية حاولنا الوصول إلى قياس ثقافة الترفيه الأسرية الجزائرية، وقد حصلنا على مفاهيم متعددة ارتبطت بالوقت، نشاط الفرد وكذلك تخفيف الضغوطات. الأسرة الجزائرية تملك فكرة واضحة عن الترفيه، فهي تفسره بنشاطات الفرد في أوقات الفراغ للتسلية وتخفيف الضغوطات وكسر الروتين اليومي. والأسرة تدرك أن شغل أوقات الفراغ لدى الطفل بما يسلي ويرفه عن النفس هو استثمار للوقت، وتنشئة اجتماعية في آن واحد، لذلك فهي تسعى إلى اختيار ما يلائم الطفل، وفي الجدول التالي حاولنا معرفة تأثير التكنولوجيا على الترفيه الأسري من خلال أجوبة الوالدين، فالترفيه تأثر كغيره من الوظائف الأسرية بالتكنولوجيا والتطور العلمي، ودخول أجهزة جديدة ساهمت في إحداث تغيرات على المستوى الترفيهي وبالتالي تأثرت الوظيفة الترفيهية للأسرة الجزائرية.

جدول رقم (18): يبين تأثير التكنولوجيا على الترفيه

تأثير التكنولوجيا على الترفيه	ك	%
تطور الترفيه	98	14.1
الترفيه التكنولوجي	189	27.1
ظهور ألعاب جديدة	118	16.9
تراجع الألعاب التقليدية	134	19.2
توجه الترفيه نحو التكنولوجيا	158	22.7
المجموع*	697	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

إن القراءة الإحصائية للجدول توضح أن نسبة 27.1% من الأسر تبين بأن تأثير التكنولوجيا على الترفيه أنتج ترفيها تكنولوجيا، ونسبة 22.7% تجيب بأن الترفيه توجه نحو التكنولوجيا، أما التأثير على الترفيه من حيث تراجع الألعاب التقليدية فقد مثلته نسبة 19.2%، لتظهر ألعاب جديدة بسبب التكنولوجيا بنسبة 16.9%، ويتطور الترفيه حسب رأي بعض الأسر بنسبة 14.1%.

نستنتج من خلال النسب المحصل عليها أن التكنولوجيا أثرت تأثيرا واضحا على الترفيه الأسري من خلال ما أسمته الأسرة الجزائرية الترفيه التكنولوجي دلالة على الأثر الشديد، والتوجه نحو كل ما هو تكنولوجي في مجال الترفيه. لا يمكن إنكار ذلك فالتكنولوجيا لم تترك مجالا بدون بصماتها الجلية، والترفيه من الميادين والمجالات الخصبة التي فتحت أبوابها للتكنولوجيا لدرجة أن بعض أفراد الأسرة الجزائرية صرحوا أن الإنترنت أصبح جزء لا يتجزأ من الحياة الاجتماعية ككل بما في ذلك الترفيه، وظهرت صناعة حديثة أطلق عليها اسم صناعة الترفيه.

من تأثيرات التكنولوجيا حسب أجوبة المبحوثين هو تراجع الألعاب التقليدية التي يقصد بها الألعاب التي كان يمارسها الأطفال سابقا، وتوارثها الأجيال

عن الأجداد، ومنها من اختفت واندثرت، ولم يبقى إلا ما ذكر في الكتب التي اهتم الباحثون فيها بالألعاب الشعبية. وحل محلها الألعاب الجديدة، التي ارتبطت معظمها بالتكنولوجيا الحديثة، فتطور الترفيه حسب رأي الأسرة الجزائرية في تصريحاتها ناتج عن تأثير التكنولوجيا على الترفيه الأسري.

جدول رقم (19): يبين تأثير التكنولوجيا على لعب الطفل

تأثير التكنولوجيا على اللعب	ك	%
التنمية الفكرية للطفل	86	18.9
العزلة	71	15.6
قلة الحركة	101	22.2
اللعب الإلكتروني	197	43.3
المجموع*	455	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

من خلال الجدول يتبين أن اللعب الالكتروني مثلته أعلى نسبة وهي 43.3%، وبعدها قلة الحركة بنسبة 22.2%، بعدها نسبة 18.9% للتنمية الفكرية، لتصرح الأسرة بأن العزلة هي الأخرى من نتائج تأثير التكنولوجيا على لعب الطفل والنسبة هي 15.6%.

في الجدول السابق كانت الأجوبة تتعلق بأثر التكنولوجيا على الترفيه، أما هذا الجدول فهي أجوبة الأسرة الجزائرية حول تأثير التكنولوجيا على لعب الطفل وظهرت أعلى نسبة لظهور بما أسمته اللعب الإلكتروني لارتباط اللعب بكل ما هو الكتروني نسبة للألعاب الإلكترونية، والتي هي نتيجة للتكنولوجيا، ولاحظت الأسرة أن الأنشطة البدنية تراجعت بسبب قلة الحركة لدى الطفل، الذي اختار نوعا من الألعاب التي لا تتطلب مجهودا بدنيا فتعلم الكسل والخمول. تقول الأسرة الجزائرية أن التكنولوجيا سببت عزلة

الطفل وهو يلعب، لأنه لا يحتاج لأقران ليلعب لعبته المفضلة على الهاتف الذكي أو على نوع من أجهزة الألعاب، وحتى في طريقة لعبه يندمج مع اللعبة كأنه لا ينتمي إلا لعالم اللعبة. غير أن البعض من الأسر أقرت بوجود تنمية فكرية للطفل من خلال ممارسة نوع من الألعاب الحديثة، يستخدم فيها الطفل قدراته الذهنية فهو بذلك ينشط تفكيره فلا يكون خاملا كجسده.

جدول رقم (20): يبين توزيع أفراد العينة حسب مكانة الترفيه في الحياة الاجتماعية للطفل

مكانة الترفيه	ك	%
جد مهمة	134	67
مهمة	61	30.5
لا تهم	5	2.5
المجموع	200	100

يوضح الجدول التالي مكانة الترفيه في حياة الطفل الاجتماعية حسب رأي الأسرة الجزائرية، وتتمثل أعلى نسبة وهي 67% بأنها جد مهمة، تليها نسبة 30.5% بأنها مهمة، وآخر نسبة هي 2.5% بأن الترفيه لا يهم.

ترى الأسرة أن الترفيه مهم جدا في الحياة الاجتماعية للطفل، جزء من التنشئة الاجتماعية والعملية التربوية. إن المراحل الأولى للطفل وحتى سن المراهقة تعتمد في تكوينها على اللعب، واللعب هو الطريقة التي يرفه بها الطفل عن نفسه، وينتقل من العالم الواقعي إلى عالمه الخيالي الذي لا يتقيد فيه بالقوانين الاجتماعية. تتكون شخصية الطفل ويندمج في مجتمعه عن طريق اللعب، وحتى أن الأساليب التربوية الناجحة هي تلك التي تعتمد على اللعب في مناهجها. الترفيه جزء لا يتجزأ من حياة الأسرة ككل وقد أشار بعض الباحثين أن أفراد الأسرة الذين يتفقون في الميول الترفيهية ونوع

النشاطات هم الأكثر تلاحما وتماسكا. في الجدول الآتي أسباب اهتمام الأسرة الجزائرية بالترفيه حسب إجابات الآباء والأمهات.

جدول رقم (21): يبين توزيع أفراد العينة حسب أسباب الاهتمام بالنشاطات الترفيهية

أسباب الاهتمام	ك	%
شغل أوقات الفراغ	131	20.7
تطوير وتنمية فكر الطفل	145	22.9
تسلية الطفل	169	26.7
تنمية الشخصية	86	13.6
دمج الطفل في المجتمع	102	16.1
المجموع*	633	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

من خلال الجدول يتضح أن من أسباب الاهتمام بالنشاطات الترفيهية من قبل الأسرة الجزائرية هي تسلية الطفل في المرتبة الأولى بنسبة 26.7%، بعدها تطوير وتنمية فكر الطفل بنسبة 22.9%، وشغل أوقات الفراغ بنسبة 20.7%. وتأتي بعدها نسبة 16.1% و13.6% لدمج الطفل في المجتمع وتنمية شخصيته على التوالي.

من خلال النتائج المحصل عليها في الجدول يظهر لنا أن تسلية الطفل تعتبر من أهم أسباب الاهتمام الأسرة الجزائرية بالنشاطات الترفيهية. يحتاج الطفل إلى التسلية واللعب والأسرة هي البيئة الأولى للترويح والترفيه، قبل اتصال الطفل بالمجتمع. تولي الأسرة اهتمامها بالنشاطات الترويحية كجزء من التنشئة الاجتماعية، ثم كوظيفة من وظائفها الأساسية التي تضطلع بها. تعتبر الأسرة أن التنمية الفكرية للطفل من أسباب اهتمامها بالنشاطات الترفيهية، ففي اللعب يطور الطفل مهاراته الفكرية. ويوجد نوع من الألعاب يعتمد على الجهد الذهني، ونوع آخر يتطلب المجهود البدني، وتركز الأسرة

على تطوير وتنمية فكر الطفل في اهتمامها بالنشاطات الترفيهية. كما أنها تريد شغل أوقات الفراغ لدى الطفل بالترفيه عنه، فالتسلية هي ممارسة النشاطات في وقت الفراغ. إن تنمية شخصية الطفل ودمجه في المجتمع أسباب أخرى تدفع بالأسرة الجزائرية للاهتمام بالنشاطات الترفيهية. هناك عدة أسباب لكن ما ذكرناه هو معظم الأجوبة التي تكررت لدى الأسرة الجزائرية، والتي ركزت على التسلية، تنمية المهارات الفكرية، شغل أوقات الفراغ، تنمية شخصية الطفل ودمجه في المجتمع.

جدول رقم (22): يبين توزيع أفراد العينة حسب من يختار نوع الألعاب

من يختار نوع الألعاب	ك	%
الوالدين	19	9.5
الطفل والوالدين	113	56.5
الطفل لوحده	68	34
المجموع	200	100

يتبين من خلال الجدول أن أعلى نسبة هي 56.5% ممثلة لاختيار نوع الألعاب من قبل الوالدين والطفل، بعدها نسبة 34% من اختيار الطفل لوحده، وآخر نسبة هي 9.5% ممثلة لاختيار الوالدين.

يختار كل من الوالدين بالاتفاق مع أطفالهم لاختيار نوع الألعاب ويظهر ذلك من خلال الإجابات التي تحصلنا عليها، فالأطفال في الوقت الراهن لديهم الشخصية المستقلة ولديهم ميول ورغبات، ومعظم الآباء يحاولون تلبيتها. لا يمكن فرض أنواع من الألعاب لا يحبها الطفل، لأنه في النهاية هو من سيلعبها أو يلعب بها حتى لو حاول الآباء مشاركتهم. يحتاج الطفل لرأي الوالدين حتى لا يقع اختياره على نوع من الألعاب لا يناسب سنه أو جنسه من جهة، ويجب على الوالدين عدم فرض أنواع لا يميل إليها الطفل من جهة أخرى. يجيب البعض من الأولياء أن هناك من الأسر من تترك

حريــة الاختيــار للطفــل، بحجــة أنــه أدرى بمــا يلائمــه، ومــا يوافــق ميولــه الشخصــي، أمــا القليــل جــدا مــن يجبــر أطفالــه علــى نــوع محــدد يختــاره لوحــده دون مراعاة حرية الطفل، ميوله وذوقه الخاص في اللعبة.

جــدول رقــم (23): يبــين توزيــع أفــراد العينــة حســب ســبب اختيار نوع الألعاب

سبب الاختيار	ك	%
تلائم سن الطفل	126	23.9
توافق اختيار الطفل	160	30.3
لا يوجد اختيار آخر	150	28.4
الثمن مناسب	92	17.4
المجموع*	528	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

القــراءة الإحصــائية للجــدول توضــح أن مــن أســباب اختيــار نــوع مــن الألعــاب دون غيــره يعــود إلــى أنــه يوافــق اختيــار الطفــل بنســبة 30.3%، وأنــه لا يوجــد اختيــار آخــر بنســبة 28.4%، وهــي تلائــم ســن الطفــل ممثلــة بنســبة 23.9%، والثمن مناسب بآخر نسبة وهي 17.4%.

فــي هــذا الجــدول نؤكــد مــا ذكرنــاه فــي الجــدول الســابق، أن موافقــة اختيــار الطفــل مــن أهــم الأســباب التــي تتخــذها الأســرة الجزائريــة فــي اختيارهــا لنــوع الألعــاب ويظهــر مــن خــلال اختيــار الآبــاء لنــوع اللعبــة بمعيــة الطفــل. لأنــه يجــب مراعــاة ذوق الطفــل اختيــاره وميولــه دون الإفــراط فــي دلــك لأنــه مــن غيــر الممكــن الموافقــة علــى كــل مــا يختــاره فهــو لا يعــي الســلبيات، وهــذا جــزء مــن التنشــئة الاجتماعيــة الســليمة. تــذكر نســبة أخــرى أنــه لا يوجــد اختيــار آخــر، بمعنى أن الأسرة لا تملك الحرية في اختيار نوع الألعاب.

جدول رقم (24): يبين مفهوم الألعاب الإلكترونية لدى الأسرة الجزائرية

مفهوم الألعاب الإلكترونية	ك	%
وسيلة ترفيه وتسلية	134	28.4
ألعاب تكنولوجية متطورة	131	27.8
ألعاب حديثة	122	25.8
ألعاب خطيرة	60	12.7
لا أعرف	25	5.3
المجموع*	472	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

يتبن لنا من خلال الجدول أن مفهوم الألعاب الإلكترونية لدى الأسرة الجزائرية كان بنسب متساوية؛ هي "وسيلة ترفيه تسلية" بنسبة 28.4%، "وألعاب تكنولوجية متطورة" بنسبة 27.8%، وهي كذلك "ألعاب حديثة" بنسبة 25.8%. أما نسبة قليلة تمثلت في 12.7% تقول بأنها ألعاب خطيرة وهو ما يشكل مفهوم الألعاب الإلكترونية لديها. وآخر نسبة كانت 5.3% لا تعرفها أو لا يتشكل لديها مفهوم واضح عن الألعاب الإلكترونية.

بذلك نستنتج أن الأسرة الجزائرية مطلعة على التطورات التكنولوجية، ولديها مفاهيم واضحة نوعا ما عن الوسائل التكنولوجية الحديثة، وتهتم بميدان الترفيه وكل ما يرد فيه من جديد. فالسؤال عن مفهوم الألعاب الإلكترونية لدى الأسرة كانت معظم الإجابات عنه على أنها وسيلة ترفيه وتسلية، وأنها عبارة عن ألعاب تكنولوجية متطورة وحديثة، وحتى أنها ألعاب خطيرة. فقد أجمعت أغلب الأسر على أنها ألعاب ترفيهية حديثة. والأسرة الجزائرية تتابع الجديد حتى إن لم تستطع توفيره بسبب الظروف المادية في أغلب الأحيان.

جدول رقم (25): يبين توزيع وسائل الترفيه داخل المنزل

وسائل الترفيه	ك	%
تلفاز	197	25.6
إنترنت	145	18.9
ألعاب الكترونية	191	24.8
وسائل رياضية	52	6.8
ألعاب مختلفة	184	23.9
المجموع*	769	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

يتضح من خلال الجدول أن النسب متقاربة بين وجود التلفاز والألعاب الالكترونية والألعاب المختلفة كوسائل ترفيهية داخل المنزل هي نسب متقاربة وهي على التوالي 25.6%، 24.8% و23.9%، بعدها الإنترنت بنسبة 18.9%، وفي الأخير الوسائل الرياضية بنسبة 6.8%.

من خلال نتائج الجدول نستنتج أن التلفاز والألعاب الالكترونية من الوسائل الترفيهية التي تعتمد عليها الأسرة الجزائرية المعاصرة داخل المنزل، بالإضافة إلى الإنترنت التي ضمتها إلى الوسائل الترفيهية خاصة مع محاولة تطوير خدمة الإنترنت والجيل الرابع في الجزائر. والألعاب الإلكترونية تعتبر من أهم وسائل التسلية والترفيه في وقتنا الحالي، حتى أن طفل القرن 21 لقب بالطفل الرقمي لاعتماده على الوسائل الرقمية الحديثة. والألعاب الالكترونية ليست إلا نوعا من الألعاب التي تنتمي إلى عالم الطفل الخيالي وما ميزها عن الألعاب التقليدية هو تطورها السريع، لارتباطها بالتكنولوجيا الحديثة. توفرها وسهولة استعمالها من العوامل التي ساعدت على انتشارها، حقيقة هي ليست بالألعاب التي تتمكن أي أسرة من اقتنائها فأثمانها ليست في متناول الجميع. بالمقابل توفر الإنترنت سهل من

تحميل هذا النوع من الألعاب على مختلف الوسائط كالكمبيوتر، الهاتف الذكي واللوحة الإلكترونية.

جدول رقم (26): يبين توزيع نوع أجهزة الألعاب الإلكترونية المتوفرة في المنزل

نوع الأجهزة	ك	%
النينتندو (Nintendo)	28	11.6
الإكس بوكس (Xbox)	30	12.4
بي أس بي (PSP)	42	17.4
البلاي ستيشن (Play Station)	84	34.7
الوي (Wii)	58	24
المجموع*	242	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

من خلال الجدول يتضح أن أعلى نسبة هي 34.7% التي مثلت البلاي ستيشن كنوع من أجهزة الألعاب الإلكترونية الذي توفره الأسرة الجزائرية في المنزل، تأتي النسبة الثانية وهي 24% تتعلق بجهاز الوي، تليها 17.4%للبي أس بي، وكل من الإكس بوكس والنينتندو بنسبتين متقاربتين هما 12.4%و11.6% على التوالي.

تبين القراءة الإحصائية للجدول أن الأسرة الجزائرية تحاول توفير هذا النوع من الأجهزة. لكن الأسرة محدودة الدخل وحتى المتوسطة لا تستطيع اقتناءها فأثمانها باهظة، إضافة إلى وجودالنسخ الجديدة في كل مرة، فهي متعلقة بالتكنولوجيا الحديثة التي تتميز بالسرعة وتوفير الجديد في هذا الميدان. وتعتبر هذه الأجهزة نوعا حديثا من الألعاب وتتميز بسهولة استعمالها وما يجعلها أكثر متعة هو أن من يستعملها يستطيع أن يكون جزء من اللعبة، فقد تطورت حتى لا يكون اللاعب متلقي سلبي،

ويشعربالمتعة أكثر. وهي من الألعاب الرائجة عالميا، واستطاعت بفضل شهرتها أن تدخل البيوت الجزائرية وتحظى بحب الكبار والصغار. فالألعاب الالكترونية ليست حكرا على فئة الأطفال بل حتى الشباب يحبون هذا النوع من الألعاب، ومنها من يلعبها لكسب المال، منهم المدمنون حتى أنه في أوروبا أنشئت مراكز للتداوي من إدمان الألعاب الإلكترونية. والأسرة الجزائرية لا تميل كثيرا لهذا النوع من الألعاب لكنها في نفس الوقت يوجد البعض منها من يقتنيها والأغلبية تسمح لأطفالها اللعب بها، فهي ترى أنه النوع الغالب من الألعاب وأنه من إفرازات التكنولوجيا الحديثة. كما أن الأسرة الجزائرية مولعة بكل ما هو حديث وتحاول تجربته حتى ولو اكتنفه الغموض ولا تحاول دراسته بل تغامر بتجربته، ولا نستثني هذه الألعاب الحديثة، رغم محاولتها فرض الرقابة وتحديد أوقات اللعب لكن الجيل الجديد يتقن جيدا هذه الألعاب ويستطيع المراوغة والهروب من الرقابة الوالدية خاصة في ظل انشغال الأبوين، أو عدم التمكن من التقنية واستخدام التكنولوجيا الحديثة. كذلك هناك عامل آخر هو شغف الأطفال المتزايد وحبهم للاكتشاف وتعطشهم للتكنولوجيا يجعل اهتماماتهم تنصب في هذا النوع من الألعاب. كما نستطيع القول أن الألعاب الإلكترونية فرضت وجودها حتى ولو لم تكن على هيئة تجهيزات، فقد تكون في اقراص مدمجة، أو محملة على الهاتف الذكي. فالطفل يتمكن من اللعب بها بطريقة أو بأخرى.

جدول رقم (27): يبين توزيع أفراد العينة حسب أسباب انجذاب الطفل نحو الألعاب الإلكترونية

أسباب انجذاب الطفل	ك	%
نوع الألعاب	170	28.4
تصميم اللعبة	145	24.2
سهولة اللعب	131	21.9

الصورة والصوت والحركة	92	15.4
الفضول وحب الاكتشاف	60	10
المجموع*	598	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

يبين الجدول أسباب انجذاب الطفل نحو الألعاب الالكترونية حسب إجابات الوالدين لتمثل 28.4% أن نوع الألعاب هو السبب الأول الذي يجذب الطفل نحو هذا النوع من الألعاب، ثم نسبة 24.2% مثلت السبب الثاني وهو تصميم اللعبة، ليأتي سبب سهولة التصميم بنسبة تقارب التي سبقتها وهي 21.9%، تليها كل من النسبتين 15.4% و10% ممثلة لكل من السببين التاليين؛ الصورة والصوت والحركة، والفضول وحب الاكتشاف على التوالي.

نستنتج من النسب المحصل عليها أن هناك أسباب عديدة تجعل من الألعاب الالكترونية نوعا محببا لدى الطفل، وتجذبه بنوعية الألعاب التي تحتويها وهي التي تناسب خيال الطفل خاصة، كما أن تصميم اللعبة الذي ساهمت التكنولوجيا في تطويره حتى وصلت إلى ألعاب البعد الثلاثي، يحس الطفل أنه جزء منها. إن سهولة اللعبة والتحكم فيها تعد من الأسباب التي تجعل الطفل يتعلق بها أكثر، لا يبذل فيها مجودا بدنيا وبالتالي فهو ينتقل من مرحلة إلى أخرى ويتقدم في اللعبة بكل سهولة ولا يوجد ما ينغص عليه فرحة الفوز والاستمتاع باللعبة. تعتمد الألعاب الالكترونية على الصورة والصوت والحركة مما يجعل منها وسيلة مشوقة تجذب الطفل بطريقة مذهلة، وتعتمد التكنولوجيا على هده العناصر الثلاثة. الجودة في الصورة تجعل من اللعبة تبدو كأنها حقيقية، مع أصوات مألوفة تجعل الطفل يتأقلم مع اللعبة بسهولة، دون أن ننسى عنصر الحركة الذي يعتمد عليه الطفل وينقسم إلى قسمين: الأول الذي يعتمد على حركة شخصيات اللعبة ويتفاعل معها الطفل، الثاني حركة اللاعب والدي يتحكم في الشخصية الأساسية في اللعبة وهو الأكثر تأثيرا في الطفل. كما نعلم

فللطفل الفضول الكبير في اكتشاف بيئته الاجتماعية وكل ما يدور حوله، خاصة إدا تعلق الأمر بالألعاب، فكثيرا ما نرى الطفل وهو يتجول مع الوالدين أو أحدهما ينطلق نحو الألعاب المصفوفة في محل تجاري، أو في مساحة تجارية، ويحاول إقناعها بشرائها بطريقته الخاصة، فانجذاب الطفل يبدو طبيعيا نحو اللعبة فهو يريد اكتشافها، لديه الفضول لمعرفة كيف يتحرك الروبوت، أو الأصوات التي تصدرها لعبة على هيئة دمية أو قطة أو غير ذلك. والألعاب الالكترونية لها جاذبية من نوع خاص فهي لعبة تكنولوجية حديثة، والأطفال في عصرنا تجذبهم التكنولوجيا أكثر من الألعاب في أحيان كثيرة.

جدول رقم (28): يبين توزيع وسائط الترفيه المتوفرة داخل المنزل

وسائط الترفيه	ك	%
الكمبيوتر	90	16.7
شاشة التلفزيون	115	21.3
الأجهزة بقاعة الألعاب	57	10.6
الهاتف المحمول	161	29.9
اللوحة الالكترونية	116	21.5
المجموع*	539	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

من خلال هذا الجدول يتضح أن الهاتف المحمول من أكثر الوسائط المستعملة والمتوفرة في المنزل بنسبة 29.9%، بعدها كل من اللوحة الإلكترونية وشاشة التلفزيون بنسب متساوية هي 21.5% و21.3% على التوالي، ليأتي الكمبيوتر بنسبة 16.7%والأجهزة بقاعة الألعاب بنسبة 10.6%.

ونستنتج بذلك أن معظم الأسر تمتلك الهاتف الذكي مما سهل على الطفل ممارسة الألعاب الالكترونية، كما سبق وذكرنا في الجدول الذي يبين توزيع وسائل الترفيه داخل المنزل. بالإضافة إلى توفر الهاتف الذكي، تصميمه وسهولة استعماله ساعد الطفل وشجعه على اللعب به. اللوحة الالكترونية تعد من الوسائط المتوفرة داخل البيت والمتاحة للاستعمال بكل سهولة، وهي لا تختلف كثيرا عن الهاتف الذكي سواء من حيث الاستخدام أو التصميم سوى أنها أكبر منه في الحجم. شاشة التلفاز تعد من الوسائط التي تتوفر داخل البيئة المنزلية واستخدامها يتمثل في ربطها بجهاز العاب الفيديو كالبلاي ستيشن، أو الوي وغيرهما.

الفرق بين شاشة التلفاز وشاشة الحاسوب في أن الأولى يجب ربطها بنوع من أجهزة الألعاب ليتمكن الطفل من اللعب، أما شاشة الكمبيوتر فيمكن استعمالها حتى بدون وجود جهاز خاص بالألعاب الالكترونية، وذلك عن طريق وجود ألعاب محملة ومخزنة داخل الكمبيوتر. بوجود الإنترنت أصبح من السهل اللعب بأنواع مختلفة عن طريق التحميل أو حتى توجه الطفل نحو مقاهي الإنترنت التي تحولت معظمها إلى قاعات للعب، ووفرت بذلك جهد التحميل وأصبحت مناطق جذب للأطفال يجدون بذلك المتعة في اللعب لساعات مع الأصدقاء دون رقابة. إذن فالوسائط الإلكترونية هي الوسائل التي يعتمد عليها الأطفال للعب وهم يختارون الأسهل والأبسط لذلك يحتل الهاتف الذكي صدارة الوسائط المستخدمة.

جدول رقم (29): يبين توزيع أفراد العينة حسب الأماكن المقصودة في نهاية الأسبوع

الأماكن المقصودة	ك	%
المطاعم	59	11.7
الحدائق	138	27.3
مراكز التسوق	49	9.7
المتنزهات العمومية	143	28.3
الأقارب	116	23
المجموع*	505	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات

القراءة الإحصائية للجدول تبين أن المتنزهات العمومية والحدائق تعتبر من أهم الأماكن المقصودة من قبل الأسرة الجزائرية خلال عطلة نهاية الأسبوع وذلك بنسب 28.3% و27.3%بالترتيب، أما زيارة الأقارب فقد مثلتها نسبة 23%، لتأتي بعدها المطاعم بنسبة 11.7%، ونسبة 9.7% ممثلة لمراكز التسوق في آخر الترتيب.

إن الأسرة الجزائرية تتجه نحو المتنزهات العمومية والحدائق للترويح عن النفس ويظهر ذلك من خلال النتائج المحصل عليها، فالمساحات الخضراء هي من أكثر المناطق جذبا، وتفضلها الأسر طلبا للراحة النفسية، وتمكين الأطفال من اللعب بكل حرية. فمن خلال النسب المحصل عليها في الجدول الخاص بنوع السكن، وجدنا أن معظم الأسر تعيش في الشقق السكنية، والتي لا يمكن أن توفر للطفل المساحة الكافية، وإن توفرت لا يستطيع الطفل اللعب بحرية فالشقة تقع في العمارة، وبذلك ليست بالمكان المناسب الذي يمكن الطفل من القفز والجري، أو الصياح. حاولت بعض الأسر تهيئة غرف خاصة للطفل حيث توفر له العديد من الألعاب، وتترك له الحرية في اللعب كيفما شاء، لكن كما سبق القول فالطفل يحتاج لحرية

أكبر، وهذا ما توفره المتنزهات والحدائق التي ترتادها الأسرة الجزائرية على قلتها. من المعوقات التي ذكرتها الأسر هي قلة هذه الأماكن مما يصعب عليها التنزه، إضافة إلى ذلك الازدحام الشديد في الطرقات، فمن المنطقي تنظيم معظم الأسر الخروج في نزهة نهاية الأسبوع بسبب الانشغال خلال أيام الأسبوع سواء بسبب عمل الوالدين أو ارتباط الأطفال بالمدرسة، ونتيجة ذلك التقاء أغلبية الأسر في نفس الفترة وفي نفس الأماكن وهي المساحات الخضراء. تعتبر زيارة منازل الأقارب وتبادل الزيارات في المناسبات أو غير ذلك من الأماكن التي تلجأ إليها بعض الأسر للتغيير والترفيه، ويكون بزيارة أهل الزوجة في معظم الأحيان، والتقاء الأطفال مع أقاربهم ويتسنى لهم اللعب ويكون الطفل محظوظا إذا انتقل إلى بيت واسع والعكس إذا كان عبارة عن شقة في عمارة، لينتهي به الأمر معاقبا فهو لم يحترم تعليمات الوالدين. تختار الأسرة الجزائرية المطعم كمكان للترفيه، في حين أنها لا تتجه بقوة إلى مراكز التسوق كأماكن للترفيه في نهاية الأسبوع، فهي لا ترقى إلى مراكز التسوق العالمية من فضاءات واسعة وأماكن مخصصة للعب الأطفال، رغم وجود البعض منها في المناطق الحضرية، لكنها لا زالت تفتقر إلى الجودة وتوفير مختلف الوسائل الترفيهية، فمعظمها عبارة عن مراكز تجارية بحتة.

جدول رقم (30): يبين توزيع أفراد العينة حسب الأسباب التي تعيق اختيار النشاطات الترفيهية

الأسباب المعيقة	ك	%
أماكن اللعب غير مناسبة	171	23.8
أماكن اللعب بعيدة	151	21
الوقت غير مناسب	122	16.9
الثمن	109	15.1
النشاطات غير ملائمة	100	13.9

لا يملك الطفل الوقت الكافي	67	9.3
المجموع*	720	100

(*) المجموع يتعلق بسؤال متعدد الإجابات.

يوضح الجدول النسب المتعلقة بالأسباب المعيقة للنشاطات الترفيهية حسب أجوبة الآباء والأمهات؛ إن 23.8% من الوالدين يصرحون أن أماكن اللعب غير مناسبة، و21% منهم يجيبون بأن أماكن اللعب بعيدة، لتأتي نسبة 16.9% متعلقة بالوقت الغير مناسب، ونسبة 15.1% بسبب الثمن. وآخر نسبة ممثلة لعدم امتلاك الطفل الوقت الكافي وهي 9.3%.

تبحث الأسرة الجزائرية عن أماكن للتسلية طلبا للراحة والتخفيف من ضغوطات الحياة الاجتماعية خاصة في المناطق الحضرية والولايات المكتظة كالعاصمة، وتنتقل إلى هذه الأماكن في أوقات الفراغ كنهايات الأسبوع والعطل السنوية. لكنها تصرح بأنه توجد معوقات تحول بينها وبين الاختيار المناسب للنشاطات الترفيهية الأسرية، وأول معيق بالنسبة للأولياء هو عدم مناسبة أماكن اللعب للأطفال، فهي أماكن غير مهيأة، ويشتكي أغلبهم بأنه لا توجد حماية للأطفال، يجب مراقبتهم، أو أنها مهيأة سابقا ولكنها أهملت فلم تعد مناسبة للعب الأطفال. يرى الآباء والأمهات أن بعد أماكن اللعب من الأسباب المعيقة للتنظيم النشاطات الترفيهية الأسرية، تحتاج الأسرة إلى وسائل نقل مريحة وسريعة، الأمر الذي قد لا يكون ممكنا خاصة في أوقات الازدحام. معظم الأسر تحتاج إلى الخروج للترفيه في نهاية الأسبوع، أو خلال أيام العطل، لذلك يقع مشكل ازدحام الطرقات وهو الأمر الذي يجعل من التنقل لأماكن الترفيه البعيدة أمرا غير مريح، فادا أراد أفراد الأسرة الخروج للترويح يجدون أنفسهم أمام مشكل السير في الطرقات المزدحمة. تصرح بعض الأسر أنها لا تملك الوقت المناسب لتنظيم نشاطاتها الترفيهية، رغم أن الدراسات الحديثة تثبت أن أوقات الفراغ

في تزايد مع التطور التكنولوجي. فالوقت الخاص بالترفيه للأسرة متوفر لكن الإشكال يبقى في تناسبه مع البرنامج الاجتماعي للأسرة والطفل في آن واحد. يعد الجانب الاقتصادي من العوامل المؤثرة على الترفيه الأسري وتنظيمه. بما أننا ركزنا في موضوعنا على الألعاب الالكترونية فقد أشارت بعض الأسر أن أثمانها ليست في متناول الجميع، أما البعض الآخر فقد بين أن الترفيه يحتاج إلى ميزانية خاصة، والمركبات الخاصة بالترفيه ليست في متناول الأسر ذات الدخل المتوسط خاصة في المناطق السياحية في أوقات العطل. يذكر الآباء أن النشاطات الترفيهية غير ملائمة، فالأسرة بصفة عامة تبحث عما يسلي الأطفال، ونرى حسب أجوبة بعض المبحوثين أنها غير ملائمة، فهي لا تلبي رغبات الأطفال في الجانب الترفيهي. من الأسباب الأخرى التي ذكرها الآباء هي أن الطفل لا يملك الوقت الكافي ويقصدون بذلك خلال أيام الأسبوع وهي من الأسباب التي لم يتفق عليها معظمهم.

الاستنتاج:

من خلال عرض أهم النتائج نستخلص خصائص العينة التالية:

بداية النتائج المتعلقة بالوالدين لأن عينة البحث تشمل أفراد الأسرة المتمثلة في الزوجين والأطفال:

- المرحلة المتوسطة في عمر الأسرة الجزائرية تمثلها أكبر نسبة في الفئة 30-31 والفئة العمرية 41-50 للآباء والأمهات، وهي الفئة التي يزداد فيها عدد الأطفال، وهي الفئة المناسبة لدراسة تنظيم أوقات الفراغ والتوجهات الترفيهية لأفراد الأسرة ونوع الألعاب التي يميل إليها الطفل.
- إن الأسرة الجزائرية المعاصرة تتميز بمستوى تعليمي جيد، وأكد لنا ذلك المستوى التعليمي الجامعي بأكبر نسبة لدى الوالدين، ويليها المستوى التعليمي الثانوي. ويظهر تأثير المستوى التعليمي على الثقافة الترفيهية الأسرية، ومدى اهتمامها بالنشاطات الترويحية.
- يمثل الحي المتوسط نسبة 50.5% مما يفسر لنا أن الطبقة الغالبة في المجتمع الجزائري هي الطبقة المتوسطة وتمثلها الأسر التي تقطن الأحياء المتوسطة، ويؤثر نوع الحي على نوعية الترفيه من حيث توفر المرافق، جودتها. ويعتبر نوع الحي من المؤشرات الاقتصادية للأسرة.
- نوع السكن يعتبر أيضا من المؤشرات التي تتعلق بالمستوى الاقتصادي للأسرة الجزائرية وفي العينة المدروسة سجلنا نسبة 48.5% من نوع السكن المتمثل في الشقة وهو النوع الذي ينتشر في الأحياء الحضرية المتوسطة، ويتماشى مع الأسرة النووية التي أصبحت تشكل النوع الغالب في المجتمع الجزائري.

- تمثل نسبة 59.5% الأسرة التي يتراوح عدد أفرادها بين 5و7 وهي الأسرة النووية التي تتكون من الأب والأم والأطفال وفي بعض الأحيان الجد أو الجدة أو أحد أفراد أهل الزوج أو الزوجة.
- أما بالنسبة لعدد الأطفال فنسبة 77% تمثل الأسرة التي يتراوح عدد أطفالها بين 1 إلى 3 أطفال وهو نموذج الأسرة الجزائرية الحديثة خاصة في المناطق الحضرية، نتيجة لعدة عوامل أثرت على نسبة الإنجاب وبالتالي عدد الأطفال.
- تتمثل نسبة الموظفين في الشركات بأعلى نسبة وهي 61.5% منها 34.5% عمال و27% إطارات في الشركة، ويعتبر الدخل المادي من المؤشرات الاقتصادية التي ركزنا فيها على دراسة العلاقة بينها وبين التسلية وتنظيم النشاطات الترفيهية الأسرية، ويتضح المستوى الاقتصادي الأسري بالدخل الشهري أيضا.
- تراوحت النسب بين 19% لدى الآباء و18.5% للأمهات بالنسبة للدخل الأسري الشهري ما بين 60000 و80000 دج، 26% لدى الآباء و13% للأمهات فيما يخص الدخل الذي يتراوح بين 40000 و60000 دج، أما أعلى نسبة فهي التي تعلقت بالآباء ذوي الدخل أكثر من 80000دج وتشمل الإطارات في الشركات ورجال الأعمال وذوي الشركات الخاصة. لذلك تعتبر الطبقة المتوسطة هي الطبقة الغالبة بقياس متوسط الدخل الشهري للوالدين.
- دوام العمل للوالدين يتعلق بأوقات الفراغ الخاصة بشريحة العمال من الجنسين ومثل فيها الدوام الكامل لكل منهما بنسبة 92% للآباء ونسبة 47% للأمهات. ورغم ارتباط الوالدين بالعمل من خلال أكبر نسبة تخص الدوام الكامل فهذا لا ينفي وجود وقت الفراغ الذي يتأثر بعوامل أخرى كتطور وسائل النقل وظروف العمل.
- مكان العمل أيضا من العوامل المؤثرة على تطور حجم وقت الفراغ لدى الأسرة الجزائرية ونخص بالذكر الوالدين ويمثل مكان العمل

القريب أكبر نسبة للآباء والأمهات على حد سواء وهي 44.7% و62.6% بالترتيب، وتقاس بالمسافة بين مكان العمل والسكن.

- يتأثر حجم وقت الفراغ كما سبق وذكرنا بتطور وسائل النقل المستعملة ونسبة 65% هي التي مثلت استعمل الآباء للسيارة كوسيلة نقل، بالمقابل نسبة 60% مثلت الأمهات. والسيارة هي وسيلة النقل المفضلة لدى الأسرة الجزائرية لأن وسائل النقل العمومية لا توفر الشروط الملائمة بسبب اكتظاظ المناطق الحضرية.

ننتقل فيما يلي إلى الاستنتاج الخاص بالأطفال:

- بداية النتائج المتعلقة بعدد ساعات الفراغ لدى الطفل والتي أظهرت أن عددها يتراوح بين 5 و6 ساعات بنسبة 33.5% و30%، ويعتبر وقت الفراغ لدى الطفل من بين أهم العوامل المؤثرة في تنظيم النشاطات الترفيهية من قبل الأسرة، وهي الفترة التي يتحرر فيها الطفل. ويعتبر تنظيم أوقات الفراغ وترتيب النشاطات الملائمة للطفل جزء من التنشئة الترفيهية التي يتعلم فيها الطفل ويتسلى في آن واحد، لذلك تولي الأسرة الجزائرية اهتمامها بوقت الطفل الخالي من الممارسات الاجتماعية اليومية بما يلائم توجهات الطفل وإمكانياتها المادية والثقافية.
- بتنظيم وقت الفراغ لدى الطفل تتحدد أماكن قضائه وحسب النتائج فإن المنزل يعتبر من أكثر الأماكن التي يقضي فيها الطفل أوقاته الحرة ويليه الحي. فالبيت هو المكان الأول الذي يحتضن الفرد بعد يوم العمل أو الدراسة، فيرتاح من الأعباء اليومية والضغوطات المترتبة عن التزامات الحياة الاجتماعية. وقد ساهمت التكنولوجيا في توفير مختلف الوسائل الترفيهية التي جعلت من الطفل والأسرة يقضون معظم أوقات فراغهم خاصة خلال أيام الأسبوع داخل المنزل.

- بوجود الطفل في المنزل الأكيد أن من يرافقه هم أفراد الأسرة ويتمثلون في الوالدين، الإخوة أو أحد أفراد الأسرة الممتدة، أما في الحي الأقران أو جماعة الرفاق هم المرافق الثاني للطفل.
- يصرح أغلب الأسر بتوفر مساحة اللعب خارج المنزل وداخله، ويختلف المفهوم من أسرة لأخرى، وحتى نستطيع التأكد من وجود المساحة المناسبة لممارسة مختلف النشاطات الترفيهية يجب توفر شروط لم نفصل فيها لأننا لم نركز على مساحة اللعب في موضوع الدراسة، بل اتخذنا منها خاصية من خصائص العينة المدروسة.
- يتجه الطفل نحو استعمال وسائل الترفيه خارج المنزل خلال أوقات الفراغ وخاصة قاعات الرياضة وذلك بنسبة 76.5%.

حاولنا قياس ثقافة الترفيه للأسرة الجزائرية واستنتجنا ما يلي:

- بالنسبة لمفهوم الترفيه لدى الأسرة الجزائرية فقد حصلنا على مفاهيم ترتبط بالوقت، نشاط الفرد وتخفيف الضغوط اليومية، ويمكن الوصول إلى مفهوم الترفيه حسب الأسرة بأنه "نشاطات الفرد في أوقات الفراغ للتسلية وتخفيف الضغوطات وكسر الروتين اليومي".
- أما بالنسبة لتأثير التكنولوجيا على الترفيه الأسري فقد تبين بأن لها الأثر الواضح والشديد فقد حصلنا على مصطلح الترفيه التكنولوجي حسب أجوبة المبحوثين، والتوجه نحو كل ما هو متعلق بالتكنولوجيا، فتطور الترفيه وظهرت ألعاب حديثة، لتتراجع الألعاب التقليدية أو الشعبية. إذن فللتكنولوجيا مكانتها كذلك في الحياة الترفيهية الأسرية.
- لعب الطفل لم يسلم من تدخل التكنولوجيا بإيجابياتها وسلبياتها، فظهر اللعب الالكتروني نسبة إلى الألعاب الالكترونية التي ميزت العصر الحديث، مما سبب قلة الحركة لدى الطفل لأن هذا النوع من الألعاب لا يتطلب الجهد البدني، على عكس الجهد الفكري والذي ساعد على ساعد على تنمية الفكر لديه حسب تصريحات الأسرة الجزائرية. لكن التكنولوجيا سببت العزلة لدى الطفل، فالألعاب

الحديثة لا تتطلب مشاركته اللعب مع الأصدقاء في كل الأنواع. تباينت التأثيرات التكنولوجية على لعب الطفل بين ما هو إيجابي وما هو سلبي.

- يرى معظم الأولياء أن للترفيه مكانة جد مهمة في الحياة الاجتماعية للطفل بنسبة 67%، والأسرة تعي أنه جزء من العملية التربوية، ووظيفة من الوظائف الأساسية للأسرة. تدخلت التكنولوجيا وأوجدت شركاءفي الوظيفة الترفيهية لكن الأسرة تبقى هي المكان الأول قبل اتصال الطفل بأية مؤسسة ترفيهية أخرى.
- تهتم الأسرة الجزائرية بالنشاطات الترفيهية لعدة أسباب أهمها تسلية الطفل، ثم تطوير وتنمية فكره، وكذلك شغل الأوقات الحرة أو بما يسمى بأوقات الفراغ. أما دمج الطفل في المجتمع وتنمية شخصيته فليست من الدوافع والأسباب التي تهتم بها الأسرة بقدر تسلية الطفل وتنمية تفكيره وشغل أوقات فراغه.
- يظهر اهتمام الأسرة بالنشاطات الترفيهية من خلال مشاركة الوالدين أطفالهم في اختيار نوع الألعاب بنسبة 56.5%، لأن الأولياء لا يستطيعون فرض أنواع محددة من الألعاب، في نفس الوقت لا يمكن ترك الحرية الكاملة للأطفال في الاختيار. والأفضل الاتفاق المشترك بين الوالدين والأطفال ليكون رضا الطفل بالمقابل ارتياح الأولياء.
- الاختيار لم يتم بصفة اعتباطية بل لأسباب أهمها: أنها موافقة لاختيار الطفل، تلائم سنه، كما أنه لا يوجد اختيار آخر ويتعلق هذا السبب بنوع الألعاب التي يقع الاختيار عليها ويتبين أنها أنواع محددة. يعتبر السبب المادي أيضا من بين أسباب اختيار نوع الألعاب.
- تباين مفهوم الألعاب الالكترونية لدى الأسرة الجزائرية بين كونها وسيلة ترفيه، وأنها ألعاب تكنولوجية متطورة، وألعاب حديثة بنسب متقاربة. وبنسبة أقل تكون مفهوم عن الألعاب الالكترونية لدى ذهنية

بعض الأسر بأنها ألعاب خطيرة بوجود أنواع منها تحث على العنف وحتى على الانتحار. نسبة قليلة تصرح بأنها لا تعرفها أو يمكن القول بأنها لا تملك مفهوما واضحا عن الألعاب الالكترونية.

- يمكن قياس الثقافة الالكترونية كذلك بأنواع الوسائل الترفيهية التي توفرها الأسرة في البيت وهذا ما استنتجناه من خلال توفر التلفاز، الإنترنت التي اعتبرتها الأسرة وسيلة ترفيهية، الألعاب الالكترونية، مختلف الألعاب وحتى الوسائل الرياضية.
- تحاول الأسرة توفير مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية، لكن ليست بنسب عالية لأن هذه الأجهزة مكلفة ولا تستطيع كل الأسر اقتناءها، فأثمانها ليست في متناول الأسرة ومعظمها ذات دخل متوسط. وتمثلت هذه الأنواع في البلاي ستيشن المتداول والمعروف لدى الأسرة، البي أس بي، الإكس بوكس، الوي والنينتندو. إن الإنترنت من الوسائل التي ساهمت في توفير هذا النوع من الألعاب بأقل تكلفة فتحميلها على الهواتف، أو الحواسيب ومختلف الوسائط ساعد الأسرة متوسطة الدخل في الحصول على الألعاب الالكترونية بأسعار مناسبة.
- ينجذب الطفل للألعاب الالكترونية على اختلافها والأسباب حسب النتائج هو أن نوع الألعاب هو سبب جاذبيتها، ثم تصميم اللعبة السبب الثاني وسهولة اللعب بها يعتبر أيضا من أسباب انجذاب الطفل لهذا النوع من الألعاب. تعتبر الصورة والصوت والحركة سبب جذب الطفل إضافة إلى فضوله وحب اكتشافه لهذه الألعاب.
- إن اللعب بأجهزة الألعاب الالكترونية يحتاج في معظم الأحيان إلى وسائط، وهي التي يرتبط بها الجهاز ليتحكم الطفل في اللعبة من خلالها، ويعتبر الهاتف المحمول من أكثر الوسائط استعمالا لتوفره، سهولة استخدامه، وسعره المناسب. اللوحة الالكترونية وشاشة التلفاز

من الوسائط المستخدمة أيضا بنسب متقاربة، ليأتي الكمبيوتر، وبعده أجهزة اللعب بقاعات الألعاب.

- حاولنا التعرف على بعض النشاطات الترفيهية الأخرى حسب الأماكن التي تقصدها الأسرة الجزائرية في نهاية الأسبوع وتحصلنا على النتائج التالية: تحتل المتنزهات والحدائق المرتبة الأولى حسب النسب المحصل عليها، فالأسرة الجزائرية تفضل المساحات الخضراء للترفيه، لتخرج من ضيق الحياة الحضرية إلى سعة الأماكن الطبيعية الخضراء. تليها زيارة الأقارب التي تعتبرها الأسرة الجزائرية من الأماكن التي تجد فيها متنفسا وتغييرا للحياة الأسرية اليومية، وبعدها تأتي المطاعم التي تقصدها للخروج والاستمتاع بالأكل خارج المنزل. أما مراكز التسوق فتحتل نسبة ضعيفة من الأماكن المقصودة.
- لكن الأسرة تطرح وجود معوقات تؤثر على نشاطاتها الترفيهية ونذكرها حسب ترتيب النسب وأولها أن أماكن اللعب غير مناسبة، غير مهيأة أو تعرضت للإهمال من قبل السلطات والإتلاف من قبل الأفراد فهي لا تناسب للعب أو الترفيه بصفة عامة. وحتى في وجود ما يناسب منها يطرح بعض الأسر مشكل التنقل الذي يفرض وجود وسائل نقل مريحة ومناسبة، لتشتكي معظم الأسر من الازدحام وصعوبة الوصول إلى هذه الأماكن. إشكالية الوقت الغير مناسب من المعوقات التي تطرحها الأسرة بالرغم من تطور حجم وقت الفراغ، إلا أن تناسب وقت الوالدين والأطفال يبقى معيق لاختيار النشاطات الترفيهية الملائمة. الجانب المادي الذي اختصرته الأسرة في الثمن هو الآخر من المعوقات، إلى جانب النشاطات غير الملائمة التي لا تلبي رغبات الأطفال حسب بعض الأسر. من الأسباب الأخرى التي تعيق الاختيار هي أن الطفل لا يملك الوقت الكافي لكنها ليست من ضمن الأسباب المتفق عليها من قبل معظم الأسر.

الفصل الثاني

أوقـــــــات الفـــــــراغ والاحتياجـــات الترفيهيـــة وعلاقتهـــا بتوجـــه الطفـــل نحـــو الألعـــاب الالكترونيـــة كوســـــيلة ترفيـــــــه

تمهيد:

سنتناول في هذا الفصل الفرضية الأولى التي تربط أوقات الفراغ والاحتياجات الترفيهية بتوجه الطفل للألعاب الالكترونية واعتمادها كوسيلة ترفيه. وفيه قمنا بتحليل الفرضية إلى متغيرات التي تظهر في جداول كالآتي:

تحليل جداول الفرضية الأولى:

أوقات الفراغ والاحتياجات الترفيهية وجهت الطفل نحو الألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيه.

لهذا الغرض قمنا باختيار المتغيرات المستقلة التالية:

- أوقات الفراغ
- الاحتياجات الترفيهية

وربطناها بالمتغيرات التابعة التالية:

- توجه الطفل نحو الألعاب الالكترونية
- اختيار الطفل الألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيه.

1-العلاقة بين وقت الفراغ وتوجه الطفل نحو الألعاب الالكترونية:

قمنا بتقسيم هذا الجدول إلى أربع جداول لأن عدد النشاطات الممارسة خلال أوقات الفراغ لا يمكن اختصاره في جدول واحد لتعدد النشاطات حسب الجداول الآتية:

جدول رقم (31): يمثل العلاقة بين عدد ساعات الفراغ لدى الطفل ونوع النشاطات التي يمارسها

1-الطفل الأول:

النشاطات / ساعات الفراغ	دروس خصوصية		مراكز التسلية		الكشافة		نشاطات رياضية		نشاطات ثقافية		التلفزيون		الألعاب الإلكترونية		المطالعة		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
2	1	10	0	0	0	0	1	10	2	20	3	30	2	20	1	10	10	100
3	19	12,3	6	3,9	1	0,6	19	12,3	11	7,1	39	25,3	38	24,7	21	13,6	154	100
4	25	9,8	29	11,3	1	0,4	31	12,1	26	10,2	57	22,3	60	23,4	27	10,5	256	100
5	28	9,9	35	12,3	3	1,1	37	13	25	8,8	65	22,9	63	22,2	28	9,9	284	100
6	9	7,8	16	13,8	3	2,6	15	12,9	9	7,8	25	21,6	29	25	10	8,6	116	100
مج	**82**	**10**	**86**	**10,5**	**8**	**1**	**103**	**12,6**	**73**	**8,9**	**189**	**23**	**192**	**23,4**	**87**	**10,6**	**820**	**100**

من خلال القراءة الإحصائية للجدول المتعلق بالطفل الأول نلاحظ أن الاتجاه العام كان ضمن فئة الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية بنسبة بلغت 23.4% من مجموع النشاطات التي يمارسونها.

وبإدخال متغير وقت الفراغ المتمثل في عدد ساعات الفراغ كمتغير مستقل لمعرفة مدى تأثيره على توجه الطفل نحو استعماله للألعاب الالكترونية ضمن النشاطات التي يمارسها، وجدنا أن أكبر نسبة هي 25% عند عدد الساعات المقدرة ب 6 ساعات، تليها نسبة 24.7%عند 3 ساعات، أما عند 4 ساعات تمثلت النسبة في 23.4% لتأتي بعدها نسبة 22.2% و نسبة 20% عند كل من 5 ساعات و 2 ساعات على التوالي.

من خلال القراءة التحليلية للجدول نلاحظ ارتفاع نسبة ممارسة الألعاب الالكترونية ضمن النشاطات التي يمارسها الطفل الأول خلال أوقات الفراغ، كما نلاحظ تناسب طردي في زيادة عدد ساعات الفراغ مع ارتفاع نسبة

ممارسة الألعاب الالكترونية.إن الطفل يمارس مختلف النشاطات خلال أوقات الفراغ وقد حاولنا جمع أكثر النشاطات تداولا لدى الأطفال خلال الفئة العمرية الممتدة من 6 سنوات إلى 13 سنة، وظهرت ممارسة الألعاب الالكترونية ومشاهدة التلفزيون من النشاطات التي يمارسها الطفل بكثرة، بما أن دراستنا تركزت على الألعاب الالكترونية فإننا نركز اهتمامنا بالنسب التي تحصلنا عليها من خلال الدراسة الميدانية، وتبين لنا من خلال نتائج الجدول ارتباط ممارسة الألعاب الالكترونية بوقت الفراغ لدى الطفل. يرجع ذلك إلى اهتمام الطفل بهذا النوع من النشاط الترفيهي في مرحلة الطفولة المتوسطة واعتبارها من الألعاب التي تحتل مكانة ترفيهية مميزة لديه.

2-الطفل الثاني:

النشاطات / ساعات الفراغ	دروس خصوصية		مراكز التسلية		الكشافة		نشاطات رياضية		نشاطات ثقافية		التلفزيون		الألعاب الإلكترونية		المطالعة		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
2	0	0	0	0	0	0	1	14,3	1	14,4	2	28,6	2	28,6	1	14,3	7	100
3	9	8,5	4	3,8	1	0,9	16	15,1	8	7,5	30	28,3	28	26,4	10	9,4	106	100
4	8	5,2	19	12,4	2	1,3	19	12,4	17	11,1	36	23,5	37	24,2	15	9,8	153	100
5	10	5,4	29	15,8	1	0,5	21	11,4	21	11,4	46	25	44	23,9	12	6,5	184	100
6	2	3,1	10	15,6	2	3,1	8	12,5	6	9,4	14	21,9	15	23,4	7	10,9	64	100
مج	**29**	**5,6**	**62**	**12,1**	**6**	**1,2**	**65**	**12,6**	**53**	**10,3**	**128**	**24,9**	**126**	**24,5**	**45**	**8,8**	**514**	**100**

يتبين لنا من خلال القراءة الإحصائية للجدول أن الاتجاه العام لممارسة الطفل الثاني للألعاب الالكترونية تمثل في نسبة 24.5% من إجمالي نسبة ممارسة مختلف النشاطات.

أما بالنسبة للنسب التي تحصلنا عليها بعد إدخال المتغير المستقل المتمثل في عدد ساعات الفراغ فهي كالتالي: نسبة 28.6% عند عدد الساعات

المقدر بساعتين، بعدها نسبة 26.4% عند 3 ساعات، تليها نسبة 24.2% عند 4 ساعات، ونسبة 23.9% عند عدد الساعات المتمثل في 5 ساعات، وأخيرا نسبة 23.4% عند 6 ساعات.

نستنتج من نتائج الجدول الإحصائية أن الطفل الثاني يمارس الألعاب الالكترونية بنسبة معتبرة مقارنة بالنسب الأخرى المتعلقة بالنشاطات الأخرى ما عدا المشاهدة التلفزيونية، والتي تتقارب نسبتها مع نسبة اللعب بالألعاب الالكترونية.

3-الطفل الثالث:

النشاطات / الساعات	مراكز التسلية		الكشافة		نشاطات رياضية		نشاطات ثقافية		التلفزيون		الألعاب الإلكترونية		المطالعة		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
2	1	16,7	0	0	0	0	1	16,7	2	33,3	1	16,7	1	16,7	6	100
3	1	5,6	0	0	0	0	5	27,8	7	38,9	1	22,2	1	5,6	18	100
4	4	12,5	0	0	2	6,3	4	12,5	11	434,	2	28,1	2	6,3	32	100
5	6	14	1	2,3	7	16,3	3	7	12	27,9	12	27,9	2	4,7	43	100
6	2	14,3	0	0	1	7,1	2	14,3	4	28,6	4	28,6	1	7,1	14	100
المجموع	**14**	**12,4**	**1**	**0,9**	**10**	**8,8**	**15**	**13,3**	**63**	**31.9**	**30**	**26,5**	**7**	**6,2**	**113**	**100**

العلاقة بين عدد ساعات الفراغ لدى الطفل الثاني وممارسة الألعاب الالكترونية تتأثر بمتغيرات أخرى كسن الطفل وجنسه، فعندما أخذنا بعين الاعتبار ترتيب الطفل فهذا يعني أن الطفل الثاني اقل سنا من الأول، وبالتالي فإن نسبة مشاهدة التلفزيون تنافس نسبة اللعب بالألعاب الالكترونية، لكن هناك متغير يؤثر على العلاقة بين عدد ساعات الفراغ واللعب بالألعاب الالكترونية بصفة أكبر هو جنس الطفل ولم نظهره في

الجدول لأنه ليس موضوع الدراسة، لكن تبقى ممارسة الولد للألعاب الالكترونية أكبر منها لدى البنت كما هو معروف، لكن هذا لا ينفي وجود علاقة بين أوقات الفراغ وممارسة هذا النوع من الألعاب.

يتبين من خلال القراءة الإحصائية للجدول أن الاتجاه العام كان ضمن ممارسة الطفل الثالث للألعاب الالكترونية بنسبة 26.5% من مجموع ممارسته لمختلف النشاطات.

أما بالنسبة لتأثير عدد ساعات الفراغ لدى الطفل على ممارسته للألعاب الالكترونية فتظهر أعلى نسبة عند عدد الساعات المقدرة بستة ساعات وهي 28.6%، تليها كل من النسبتين 27.9%و28.1% عند 5 ساعات و4 ساعات بالترتيب. ثم نسبة 22.2% عند 3 ساعات، و16.7% عند ساعتين.

لكننا نستنتج أن نسبة المشاهدة التلفزيونية أكبر عند هذه الفئة وتتأثر كذلك حسب سن الطفل، الذي يشاهد التلفزيون بنسبة تفوق نسبة ممارسة الألعاب الالكترونية. وبالتركيز على موضوع الدراسة يظهر لدينا تأثير عدد ساعات الفراغ على نسبة الممارسة للألعاب الالكترونية من طرف الطفل الثالث، وتتناسب طرديا نسبة الزيادة في عدد ساعات الفراغ مع نسبة اللعب بالألعاب الالكترونية. لنتأكد من خلال الجدول الثالث أن وجود أوقات الفراغ ترتبط بممارسة الطفل الألعاب الالكترونية.

4-الطفل الرابع:

النشاطات / ساعات الفراغ	مراكز التسلية		نشاطات ثقافية		التلفزيون		الألعاب الإلكترونية		المطالعة		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
3	0	0	1	16,7	2	33,3	2	33,3	1	16,7	6	100
4	1	33,3	0	0	1	33,3	1	33,3	0	0	3	100
المجموع	**1**	**11,1**	**1**	**11,1**	**3**	**33,3**	**3**	**33,3**	**1**	**11,1**	**9**	**100**

من خلال القراءة الإحصائية تظهر ممارسة الطفل الرابع للألعاب الالكترونية بنسبة 33.3% من مجموع نسب ممارسة النشاطات الأخرى خلال الاتجاه العام للجدول.

وتتساوى النسبة عند كل من ساعات الفراغ المقدرة بثلاث ساعات وأربع ساعات وهي 33.3%.

ونستنتج من ذلك أن الطفل حتى وإن كان في السن الصغير فإن ممارسته للألعاب الالكترونية ترتفع خلال أوقات الفراغ مقارنة بممارسة النشاطات الأخرى، وبالنسبة لتأثير عدد ساعات الفراغ لا يظهر ذلك كون أن السن يتدخل في نسبة التأثير حتى أن عدد ساعات الفراغ تختلف عن غيرها عند الطفل الأول، الثاني والثالث. كما يتدخل كذلك في نوع النشاطات التي يمارسها، وتظهر نسبة المشاهدة التلفزيونية مساوية لنسبة ممارسة الألعاب الالكترونية خلال وقت الفراغ.

من خلال نتائج الجداول الأربعة تظهر العلاقة بين عدد ساعات الفراغ وممارسة الألعاب الالكترونية، فتتأثر نسبة ممارسة الطفل للعب الالكتروني بعدد ساعات الفراغ وترتفع بزيادة عدد ساعات الفراغ لديه، إلا أن متغير السن والجنس له تأثيره على مدة ممارسة الألعاب الالكترونية، حيث لا تتساوى مدة لعب الطفل الصغير مع مدة لعب الطفل الأكبر منه. بالنسبة

للجنس كذلك فلعب البنت ليس كمثله لدى الذكر بالألعاب الإلكترونية، والتي دلت معظم الأبحاث أن الذكور أكثر ميلا لاستخدام هذا النوع من الألعاب كون معظم محتوياتها ذكورية لكن هذا لا ينفي وجود التأثير الواضح لوقت الفراغ على ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الجنسين هو موضوع الدراسة.

جدول رقم (32): يبين العلاقة بين عدد ساعات الفراغ لدى الطفل وممارسة الألعاب الإلكترونية

1-الطفل الأول:

ممارسة الألعاب الإلكترونية / ساعات الفراغ	الطفل الأول				المجموع	
	نعم		لا			
	ك	%		%	ك	%
2	2	66,7	1	33,3	3	100
3	38	92,7	3	7,3	41	100
4	60	100	0	0	60	100
5	63	94	4	6	67	100
6	29	100	0	0	29	100
المجموع	**192**	**96**	**8**	**4**	**200**	**100**

نلاحظ من خلال بيانات الجدول أن الاتجاه العام يظهر في خانة إجابة الأسرة بنعم لممارسة الطفل الأول للألعاب الالكترونية خلال ساعات الفراغ بنسبة 96%.

أما عند إدخال المتغير المستقل المتمثل في عدد ساعات الفراغ يظهر أن نسبة 100% عند عدد الساعات المقدرة بأربع ساعات وست ساعات، أما عند عدد الساعات المقدرة بخمس ساعات فالنسبة هي 94%، تليها نسبة 92.7% عند 3 ساعات، ونسبة 66.7% عند ساعتين.

نستنتج من ذلك ارتباط عدد ساعات الفراغ لدى الطفل بممارسته للألعاب الالكترونية. فوجود وقت الفراغ لدى الطفل ارتبط بممارسة هذا النوع من الألعاب وتؤكد ذلك أغلب الأسر بالإجابة بنعم على استخدام الطفل هذا النوع من اللعب وتظهر النتائج مدعمة للإجابة، بارتفاع نسبة الإجابة.

2-الطفل الثاني:

ممارسة الألعاب الإلكترونية / عدد ساعات الفراغ	الطفل الثاني					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%		%	ك	%
2	2	100	0	0	2	100
3	28	93.3	2	6.7	30	100
4	37	97.4	1	2.6	38	100
5	44	93.6	3	6.4	47	100
6	15	93.8	1	6.3	16	100
المجموع	**126**	**94.7**	**7**	**5.3**	**133**	**100**

استنادا لنتائج الجدول، يظهر اتجاهه العام متمركز عند نسبة 94.7% من إجابة الأسرة بنعم لممارسة الطفل الثاني للألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ.

وتأتي نسبة 100% عند ساعتين من أوقات الفراغ، ونسبة 97.4% عند عدد الساعات المقدر ب4 ساعات، تليها كل من النسب التالية: 93.8%، 93.6%، 93.3% عند 6ساعات، 5 ساعات و 3 ساعات على التوالي.

ونستنتج من النتائج الإحصائية المتحصل عليها من خلال الجدول أن معظم الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية خلال أوقات فراغهم وتؤكد ذلك النسب المئوية التي قدمتها الأسرة من خلال الإجابة بنعم على استخدام

الطفل للألعاب الإلكترونية خلال ساعات الفراغ لديهم. ليظهر لدينا ارتباط وقت الفراغ وتأثيره المباشر على نوع الألعاب واتجاه الطفل نحوها لممارستها.

3-الطفل الثالث:

ممارسة الألعاب الإلكترونية / عدد ساعات الفراغ	الطفل الثالث					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
2	1	50	1	50	2	100
3	4	57.1	3	42.9	7	100
4	9	90	1	10	10	100
5	12	100	0	0	12	100
6	4	100	0	0	4	100
المجموع	**30**	**85.7**	**5**	**14.3**	**35**	**100**

يظهر من خلال القراءة الإحصائية للجدول أن الاتجاه العام لممارسة الطفل الثالث للألعاب الالكترونية خلال وقت الفراغ بلغ نسبة 85.7%.

عند عدد الساعات المقدر ب5 و 6 ساعات بلغت النسبة 100%، أما عند 4 ساعات فقد بلغت 90%، لتليها نسبة 57.1% عند 3 ساعات، ونسبة 50% عند ساعتين.

يمارس الطفل الثالث كذلك الألعاب الالكترونية خلال ساعات الفراغ وتؤكده النتائج المتحصل عليها من خلال الجدول، إلا أن لعب الطفل وتوجهاته خلال وقت الفراغ لم تتأثر ويظهر ذلك بوضوح من خلال النسب التي بلغت حتى 100%.

4-الطفل الرابع:

ممارسة الألعاب الإلكترونية / عدد ساعات الفراغ	الطفل الرابع			
	نعم		المجموع	
	ك	%	ك	%
3	2	100	2	100
4	1	100	1	100
المجموع	**3**	**100**	**3**	**100**

تشير بيانات الجدول أن الاتجاه العام منصب في خانة الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية في أوقات الفراغ بنسبة 100% من مجموع الإجابات التي تبين العلاقة بين ممارسة الألعاب وعدد ساعات الفراغ لدى الطفل الرابع.

وتظهر نسبة 100% عند كل من ساعات الفراغ المقدرة بثلاث وأربع ساعات.

وبذلك فإن الطفل الرابع لا يختلف عن غيره إلا في الترتيب من حيث ممارسته للألعاب الالكترونية خلال وقت الفراغ، هذا ما تؤكده النتائج المحصل عليها من خلال الجدول.

لنستنتج أنه ورغم تدخل بعض العوامل الأخرى على نسبة ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية واتجاهه نحوها خلال وقت الفراغ لديه، إلا أننا نؤكد وجود علاقة واضحة. فالفراغ الذي حددناه في دراستنا بعدد الساعات الزائدة عن الوقت الذي يحتاجه الطفل لقضاء حاجاته البيولوجية والاجتماعية، يتمثل في عدد الساعات التي صرحت به الأسرة في إجاباتها ليتمثل في عدد مقدر بين ساعتين حتى ست ساعات يوميا. وقمنا بربطه بممارسة الطفل لمختلف النشاطات الترويحية لنركز على الألعاب الالكترونية التي تعتبر موضوع دراستنا. ويظهر لنا بعد ربط المتغيرين المتمثلين في عدد ساعات الفراغ وممارسة الطفل للألعاب الالكترونية ونستنتج بذلك وجود علاقة بينهما.

جدول رقم (33): يبين العلاقة بين عدد ساعات الفراغ والمدة الزمنية لممارسة الألعاب الإلكترونية

1-الطفل الأول:

مدة اللعب / ساعات الفراغ	مدة لعب الطفل الأول (سا)								المجموع	
	1		2		3		4			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
2	1	50	0	0	1	50	0	0	2	100
3	12	31,6	16	42,1	9	23,7	1	2,6	38	100
4	10	16,7	28	46,7	14	23,3	8	13,3	60	100
5	11	17,5	15	23,8	30	47,6	7	11,1	63	100
6	8	27,6	10	34,5	10	34,5	1	3,4	29	100
المجموع	**42**	**21,9**	**69**	**35,9**	**64**	**33,3**	**17**	**8,9**	**192**	**100**

يتبين لنا من خلال الجدول أعلاه أن الاتجاه العام يتجه نحو مدة ساعتين لعب الطفل الأول بالألعاب الالكترونية بنسبة 35.9 %، مقابل نسبة 8.9% لمدة لعب الطفل لأربع ساعات بالألعاب الالكترونية.

وعند إدخال متغير ساعات الفراغ كمتغير مستقل لمعرفة تأثيره على مدة لعب الطفل بالألعاب الالكترونية لاحظنا أنه عند عدد ساعات اللعب المقدرة بساعة واحدة تكون أعلى نسبة وهي 50% عند عدد ساعات الفراغ المقدرة بساعتين، تليها نسبة 31.6% عند 3 ساعات، ونسبة 27.6% عند 6 ساعات، لتأتي كل من النسبتين 17.5%و 16.7% عند ساعات الفراغ 5 و 4 ساعات على التوالي.

أما عند مدة اللعب المساوية لساعتين، نسبة 46.7% تمثلت عند عدد ساعات الفراغ المقدرة ب4 ساعات، تليها نسبة 42.1% عند 3 ساعات، لتأتي بعدها 34.5% عند 6 ساعات، ونسبة 23.8% عند 5 ساعات، في حين لم تسجل أية عند عدد ساعات الفراغ المقدرة بساعتين.

عند مدة 3 ساعات من اللعب سجلت نسبة 50% عند ساعتين من ساعات الفراغ، و 47.6% عند 5 ساعات فراغ، ونسبة 34.5% عند6 ساعات، لتليها كل من 23.7% و 23.3% عند كل من 3 و 4 ساعات بالترتيب.
لكن عند مدة 4 ساعات لعب بالألعاب الالكترونية، نسبة 13.3% عند 4 ساعات، و11.1% عند عدد ساعات الفراغ المقدرة ب5 ساعات، لتأتي نسبة 3.4% و 2.6% عند كل من 6 ساعات و 3 ساعات على التوالي. في حين لم تسجل أية نسبة عند ساعتين من وقت الفراغ.

نستنتج من خلال نتائج الجدول أعلاه أن الطفل يحاول استغلال معظم أوقات فراغه في ممارسة الألعاب الالكترونية، فمهما اختلفت عدد ساعات الفراغ لديه فهو يقضي معظم الوقت المتاح لديه في اللعب بهذه الألعاب، يحاول بذلك اغتنام فرصة وقت الفراغ المتاح لديه للعب وإشباع رغبته. وتتأثر مدة لعب الطفل بعدة عوامل، نذكر منها السن، الجنس، المدة الزمنية التي يحددها الوالدان وكذلك نوع الألعاب أو محتوى اللعبة.
لكن الغالب هو أن الطفل يغتنم معظم ساعات الفراغ لممارسة اللعبة المفضلة لديه وتتراوح المدة الزمنية للعب من ساعتين إلى ثلاث ساعات خلال عدد ساعات الفراغ المقدرة ما بين ثلاثة إلى ستة ساعات.

2-الطفل الثاني:

مدة اللعب / ساعات الفراغ	مدة لعب الطفل الثاني(سا)								المجموع	
	1		2		3		4			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
2	1	50	0	0	1	50	0	0	2	100
3	14	50	7	25	7	25	0	0	28	100
4	11	29.7	16	43.2	7	18.9	3	8.1	37	100
5	10	22.7	18	40.9	12	27.3	4	9.1	44	100
6	5	33.3	5	33.3	4	26.7	1	6.7	15	100
المجموع	**41**	**32.5**	**46**	**36.5**	**31**	**24.6**	**8**	**6.3**	**126**	**100**

نلاحظ من خلال بيانات الجدول أن الاتجاه العام متمركز في الخانة الممثلة بنسبة 36.5% والذي يتمثل في العلاقة بين مدة اللعب وعدد ساعات الفراغ لدى الطفل الثاني.

وتظهر النتائج المتعلقة بمدة اللعب بالألعاب الالكترونية المحددة في ساعة عند مدة ساعتين من الفراغ ومدة 3 ساعات لوقت الفراغ بنسبة 50%، تليها نسبة 33.3% عند 6 ساعات، ونسبة 29.7% عند 4 ساعات، وأخيرا نسبة 22.7% عند 5 ساعات من وقت الفراغ.

بالنسبة لمدة اللعب المتمثلة في ساعتين نسبة 43.2% عند 4ساعات من وقت الفراغ، لتأتي بعدها مباشرة نسبة 40.9% عند 5 ساعات، وتليها 33.3% عند 6 ساعات، أما عند 3 ساعات من وقت الفراغ فهي نسبة 25%، لكن لا تسجل أية نسبة عند ساعتين من وقت الفراغ.

أما مدة اللعب المقدرة ب3 ساعات فقد مثلتها نسبة 50% عند ساعات الفراغ المتمثلة في ساعتين، ثم نسبة 27.3% عند 5 ساعات، ونسبة 26.7% عند 6 ساعات، بعدها نسبة 25% عند 3 ساعات، وأخيرا نسبة 18.9% عند 4 ساعات.

وأخيرا بالنسبة لمدة اللعب المحددة ب4 ساعات، نسبة 9.1% عند عدد ساعات الفراغ المقدرة ب 5 ساعات، تليها نسبة 8.1%عند 4 ساعات، ثم نسبة 6.7% عند 6 ساعات، في حين لم تسجل أية نسبة عند كل من 2 و 3 ساعات من وقت الفراغ لدى الطفل.

يظهر لدينا من خلال القراءة الإحصائية أن الطفل الثاني لا يختلف عن الأول في اغتنامه لأوقات الفراغ لديه للاستمتاع بممارسة الألعاب الالكترونية، إلا أن الاختلاف يكمن في المدة الزمنية التي يخصصها الطفل الثاني لممارسة الألعاب والتي تتراوح ما بين ساعة إلى ساعتين، ليظهر تأثير السن بوضوح في استغلال وقت الفراغ، حتى تدخل الوالدين في تحديد وقت اللعب يظهر كذلك، فتحكم الوالدين في الطفل الأصغر سنا أكبر منه

عند الطفل الأكبر سنا، من خلال تحديد الوقت ونوع الألعاب وحتى كيفية تقسيم وقت الفراغ هناك اختلاف بين الأطفال في الأسرة الواحدة. نركز في موضوع الدراسة على العلاقة التي تربط بين ممارسة اللعب ووقت الفراغ المتوفر لدى الطفل.

3-الطفل الثالث:

مدة اللعب / ساعات الفراغ	مدة لعب الطفل الثالث						المجموع	
	1		2		3			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
2	1	100	0	0	0	0	1	100
3	4	100	0	0	0	0	4	100
4	5	55,6	4	44,4	0	0	9	100
5	6	50	3	25	3	25	12	100
6	4	100	0	0	0	0	4	100
المجموع	**20**	**66,7**	**7**	**23,3**	**3**	**10**	**30**	**100**

استنادا إلى ما ورد في هذا الجدول من معطيات، نلاحظ أن الاتجاه العام متمركز في خانة مدة لعب الطفل الثالث بالألعاب الالكترونية خلال ساعات الفراغ بنسبة 66.7%.

بالنسبة لمدة اللعب المتمثلة في ساعة تمثل نسبة 100% لما تتحدد ساعات الفراغ ب2، 3 و 6ساعات، تليها نسبة 55.6% عند عدد ساعات الفراغ المقدرة ب4 ساعات، ثم نسبة 50% عند 5 ساعات.

أما لما يتعلق الأمر بمدة اللعب المساوية لساعتين فأن نسبة 44.4% تتعلق بعدد ساعات الفراغ المتمثلة في 4 ساعات، ونسبة 25% عند 5 ساعات، ولم تسجل أية نسبة عند كل من عدد ساعات الفراغ المقدرة ب2، 3 و 6 ساعات.

سجلت مدة اللعب المحددة بثلاث ساعات نسبة 25% عند عدد ساعات الفراغ المقدرة ب5 ساعات فقط. في حين لم تسجل مدة للعب تجاوزت الثلاث ساعات.

يظهر تأثير السن بصفة واضحة على مدة لعب الطفل خلال أوقات الفراغ، والنتيجة تبين أن مدة لعب الطفل الثالث لا تتجاوز الساعة والنصف على أغلب تقدير.

وتظهر الفروق بين الطفل الأول، الثاني والثالث فيما يتعلق بالمدة الزمنية التي يستغرقها الطفل للعب بالألعاب الالكترونية، وكذلك عدد ساعات الفراغ التي يستغلها لممارسة هذا النوع من اللعب، ويظهر تأثير متغير السن بتأثير غير مباشر، فالطفل ذي 13 سنة يختلف في ممارسته للعب بالألعاب الالكترونية عن الطفل في سن السادسة، سواء في المدة الزمنية أو حتى في الفترة التي يستغلها خلال وقت فراغه.

4-الطفل الرابع:

مدة اللعب / ساعات الفراغ	مدة لعب الطفل الرابع				المجموع	
	1		2			
	ك	%	ك	%	ك	%
3	1	50	1	50	2	100
4	0	0	1	100	1	100
المجموع	**1**	**33,3**	**2**	**66,7**	**3**	**100**

يظهر من خلال معطيات الجدول أعلاه أن الاتجاه العام يتركز في نسبة 66.7% التي تمثل مدة لعب الطفل الرابع بالألعاب الالكترونية من خلال إجابات الأسر.

فعند المدة الزمنية للعب الطفل المقدرة بساعة نسبة 50% سجلت خلال ساعات الفراغ المساوية لثلاثة ساعات، مقابل عدم تسجيل أية نسبة خلال ساعات الفراغ المقدرة ب4 ساعات.

أما بالنسبة للمدة الزمنية للعب المساوية لساعتين فإن نسبة 100% كانت النتيجة خلال ساعات الفراغ المقدرة ب4 ساعات، مقابل نسبة 50% خلال 3 ساعات من وقت الفراغ لدى الطفل الرابع.
ونتوصل من خلال هذه النتائج إلى أن الطفل يلعب بالألعاب الالكترونية خلال وقت الفراغ المتاح لديه، ويؤثر السن كذلك تأثيرا واضحا.

نستنتج من خلال الجداول الأربعة السابقة والتي تبين العلاقة بين ساعات الفراغ والمدة الزمنية المخصصة لممارسة الألعاب الالكترونية أن الطفل باختلاف سنه وجنسه يتجه نحو اللعب بهذا النوع من الألعاب خلال وقت الفراغ. وتبقى نسبة الاختلاف من حيث المدة اللعب التي يستغرقها من طفل لآخر. لكن التركيز على العلاقة بين مدة الممارسة وساعات الفراغ المستغلة لذلك هو موضوع دراستنا، وقد اتضح جليا من خلال نتائج الجداول أعلاه. وقد أكدت إجابات الأسر ذلك وتوضحت لدينا العلاقة بين المتغيرين وظهر تأثير وجود وقت الفراغ لدى الطفل وكيفية توظيفه للعب وممارسة نوع من الألعاب الذي أصبح المهيمن على نشاطات الطفل الترويحية في وقت فراغه.

جدول رقم(34): يبين العلاقة بين وقت الفراغ ونوع الألعاب الالكترونية المستعملة داخل المنزل

1-النينتندو(Nintendo)

نوع الألعاب الالكترونية / وقت الفراغ(سا)	النينتندو Nintendo					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
2	0	0	3	100	3	100
3	2	4.9	39	95.1	41	100
4	8	13.3	52	86.7	60	100
5	13	19.4	54	80.6	67	100
6	5	17.2	24	82.8	29	100
المجموع	**28**	**14**	**172**	**86**	**200**	**100**

يظهر من خلال بيانات الجدول أعلاه أن الاتجاه العام منصب في خانة نوع الألعاب المتمثل في النينتندو التي يستعملها الطفل خلال وقت الفراغ من خلال إجابات الأسر بنسبة 14% مقابل 86% من الأطفال الذين لا يستعملون النينتندو.

بما أن موضوع الدراسة يتركز على استخدام الألعاب الالكترونية فإننا نركز على تصريحات الأسر المتمثلة بالإيجاب. وتظهر النتائج أن نسبة 19.4% من الأطفال يستعملون النينتندو خلال فترة الفراغ المتمثلة في 5 ساعات، أما نسبة 17.2% تتعلق بساعات الفراغ المقدرة ب6 ساعات. أما نسبة 13.3% ترتبط ب4 ساعات من وقت الفراغ، ونسبة 4.9% ترتبط ب3 ساعات.

من خلال نتائج الجدول نؤكد على استخدام الطفل لنوع من الألعاب الالكترونية المتمثل في النينتندو خلال وقت الفراغ لدى الطفل، ويظهر زيادة نسبة اللعب بها عند ساعات الفراغ المحددة بين 4 و 6 ساعات. ويعود عدم استخدام النينتندو إلى عدة أسباب لم نفصل فيها لأنها ليست موضوعنا محل الدراسة، وتجدر بنا الإشارة إلى أن أثمان هذا النوع من الألعاب ليست

فـــي متنـــاول جميـــع الأســـر الجزائريـــة، وسنفصـــل فـــي موضـــوع المســـتوى الاقتصادي وتأثيره على الترفيه الأسري في الفصول اللاحقة.

2-الإكس بوكس(Xbox):

نوع الألعاب الالكترونية / وقت الفراغ(سا)	الإكس بوكسXbox					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
2	0	0	3	100	3	100
3	6	14.6	35	85.4	41	100
4	4	6.7	56	93.3	60	100
5	14	20.9	53	79.1	67	100
6	6	20.7	23	79.3	29	100
المجموع	**30**	**15**	**170**	**170**	**200**	**100**

مـن خـلال نتـائج الجـدول يتركـز الاتجـاه العـام فـي خانـة اسـتخدام الطفـل للإكـس بـوكس كنـوع مـن أنـواع الألعـاب الالكترونيـة خـلال وقـت الفـراغ بنسـبة 15%.

وتبـين القـراءة الإحصـائية للجـدول أنـه خـلال عـدد سـاعات الفـراغ المقـدرة ب5 و 6 ســاعات كانــت النســبة 20.9% و 20.7% علــى التــوالي، ونســبة 14.6% هـي التـي مثلـت اللعـب بـالإكس بـوكس خـلال فتـرة الفـراغ المتمثلـة فـي 3 سـاعات، وأخيـرا هـي نسـبة 6.7% المتعلقـة بسـاعات الفـراغ المقـدرة ب4 ساعات.

يتضـح لنـا مـن خـلال نتـائج الجـدول ارتفـاع فـي نسـبة اسـتعمال الإكـس بـوكس كنـوع مـن أنـواع الألعـاب الالكترونيـة المتـوفرة لـدى الطفـل. وتظهـر النتـائج اتجـاه الطفـل لهـذا النـوع علـى اخـتلاف السـن والجـنس، وتتأكـد لـدينا العلاقـة بـين ممارسـة اللعـب خـلال وقـت الفـراغ بـالإكس بـوكس كنـوع مـن أنـواع الألعـاب الالكترونية.

3-البي إس بي(PSP):

نوع الألعاب الالكترونية / وقت الفراغ(سا)	البي إس بي PSP					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
2	0	0	3	100	3	100
3	8	19.5	33	80.5	41	100
4	12	20	48	80	60	100
5	17	25.4	50	74.6	67	100
6	5	17.2	24	82.8	29	100
المجموع	**42**	**21**	**158**	**79**	**200**	**100**

استنادا إلى معطيات الجدول أعلاه، نلاحظ أن الاتجاه العام متمركز في خانة الأطفال الذين يستخدمون الPSP كنوع من أنواع الألعاب الالكترونية خلال ساعات الفراغ بنسبة تمثلت في 21%.

بينت القراءة الإحصائية للجدول أن نسبة 25.4% من الأطفال يستخدمون البي إ س بي خلال وقت الفراغ المقدر ب5 ساعات، بعدها نسبة 20% خلال 4ساعات، ونسبة 19.5% خلال 3 ساعات، وأخيرا نسبة 17.2% خلال 6 ساعات من وقت الفراغ لدى الطفل.

نخلص بذلك إلى أن الPSP يحتل نسبة مرتفعة مقارنة بسابقتها من الألعاب الالكترونية المذكورة سابقا، وما نركز عليه من خلال موضوع الدراسة هو استخدام الألعاب الالكترونية على اختلاف أنواعها خلال فترة الفراغ، حتى وإن لم تتمكن معظم الأسر الجزائرية من توفيرها لأطفالها.

4-البلاي ستيشن(Play Station):

نوع الألعاب الالكترونية / وقت الفراغ(سا)	بلاي ستيشن Play Station					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
2	0	0	3	100	3	100
3	20	48.8	21	51.2	41	100
4	26	43.3	34	56.7	60	100
5	28	41.8	39	58.2	67	100

6	10	34.5	19	65.5	29	100
المجموع	**84**	**42**	**116**	**58**	**200**	**100**

من خلال القراءة الإحصائية للجدول نلاحظ أن اتجاهه العام منصب لدى الأطفال الذين يستعملون البلاي ستيشن خلال وقت الفراغ بنسبة 42%.

وتوضح نسبة 48.8% استعمال هذا النوع من الألعاب الالكترونية خلال وقت الفراغ المقدر ب3ساعات، تليها نسبة 43.3% خلال 4 ساعات، وبعدها نسبة 41.8% خلال 5 ساعات، ونسبة 34.5% خلال 6 ساعات من وقات الفراغ المصرح به من قبل الأسرة.

ونستنتج من ذلك زيادة نسبة استخدام البلاي ستيشن عند فئة الأطفال خلال أوقات فراغهم، ونرجع ذلك لشهرة هذا النوع من الألعاب حسب تصريح الأسرة الجزائرية، وكذلك ميل الطفل للبلاي كنوع مفضل من الألعاب الالكترونية وسهولة اللعب به، كذلك تنوع محتوى الألعاب، ومشاركة العديد من الأفراد في اللعب به. ويظهر جليا توجه الطفل لاستخدام هذا النوع خلال وقت الفراغ باختلاف المدة التي يستغرقها في اللعب به.

5-جهاز الوي(Wii):

نوع الألعاب الالكترونية / وقت الفراغ(سا)	جهاز الوي Wii					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
2	0	0	3	100	3	100
3	11	26.8	30	73.2	41	100
4	19	31.7	41	68.3	60	100
5	18	26.9	49	73.1	67	100
6	10	34.5	19	65.5	29	100
المجموع	**58**	**29**	**142**	**71**	**200**	**100**

استنادا إلى ما ورد في الجدول من معطيات، نلاحظ أن اتجاهه العام يتركز في تصريح الأسرة الجزائرية باستخدام أطفالها لجهاز الوي كوسيلة ترفيه خلال أوقات الفراغ وذلك بنسبة 29%.

ونلاحظ أنه خلال وقت الفراغ المقدر ب6 ساعات تحصلنا على نسبة 34.5% من استخدام الأطفال لجهاز الوي، تليها نسبة 31.7% خلال 4 ساعات، أما خلال 5 و 3 ساعات فالنسب متقاربة وهي بالترتيب 26.9% و 26.8%.

من خلال القراءة الإحصائية للجدول يمكن القول أن لجهاز الوي نصيبه من الاستعمال من قبل الأطفال خلال وقت الفراغ، وهو من الأنواع الذي يمكن الطفل من استخدام الحركات الجسدية خلال اللعب.

وقد تأكدنا من خلال الأنواع الخمسة المذكورة سابقا ومن خلال الأجوبة التي تحصلنا عليها من خلال العلاقة بين استعمال أنواع من الألعاب الالكترونية خلال وقت الفراغ، أن الطفل يستخدم كل الأنواع التي أحصيناها بنسب متفاوتة، فكما نعرف أن أثمانها باهظة وليست في متناول جميع الأسر، لكن وبالرغم من ذلك تحاول البعض من الأسر ذات الدخل المتوسط توفير نوع على الأقل إرضاء لأطفالها. ويتميز كل نوع منها بمميزات تجذب إليها هذه الفئة، مما يدفع ببعض الأسر إلى محاولة توفير النوع المناسب من حيث الثمن والخصائص التي يحبها الطفل. ونخلص بذلك إلى النتيجة التي تؤكد وجود العلاقة بين وقت الفراغ وتوجه الطفل لأنواع مختلفة من الألعاب الالكترونية.

جدول رقم (35): يبين العلاقة بين وقت الفراغ والوسائط المستعملة للعب داخل المنزل

1-الكمبيوتر أو الحاسب:

نوع وسائط اللعب / وقت الفراغ(سا)	الكمبيوتر أو الحاسب					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
2	0	0	3	100	3	100
3	21	51.2	20	48.8	41	100
4	29	48.3	31	51.7	60	100
5	25	37.3	42	62.7	67	100
6	15	51.7	14	48.3	29	100
المجموع	**90**	**45**	**110**	**55**	**200**	**100**

تشير بيانات الجدول أعلاه أن الاتجاه العام للجدول وحسب الدراسة أن استعمال الطفل للكمبيوتر كوسيط من وسائط اللعب بالألعاب الالكترونية بنسبة 45%.

وبإدخال المتغير المستقل المتمثل في وقت الفراغ تراوحت نسبة استعمال الكمبيوتر ما بين 51.7% و37.3%، عند كل من عدد ساعات الفراغ المقدرة ما بين 6ساعات و3ساعات.

فالنسبة الأولى 51.7%ارتبطت بعدد الساعات المتمثلة في 6 ساعات مقابل نسبة 48.3% من الذين لا يستعملونه، أما نسبة 51.2% فقد ارتبطت بثلاث ساعات مقابل 48.8%. أما نسبة 48.3% عند عدد الساعات المقدر بأربع ساعات في حين أن نسبة الدين لا يستعملون الكمبيوتر هي 51.7%. وآخر نسبة هي 37.3% خلال 5 ساعات مقابل 62.7% من الأطفال الدين لا يستعملونه.

وحسب النتائج المتحصل عليها من القراءة الإحصائية للجدول نلاحظ العلاقة الموجودة بين أوقات الفراغ واستعمال الطفل للكمبيوتر كنوع من أنواع الوسائط للعب بالألعاب الالكترونية، سواء كان ذلك عن طريق ربطه

بأجهزة الألعاب الإلكترونية، أو عن طريق تحميل هدا النوع من الألعاب على الحاسوب. لكن ما يمكن ملاحظته هو أن عدد الساعات التي يستغرقها الطفل في اللعب باستخدام الكمبيوتر تختلف، فاستخدام الطفل الصغير يختلف عنه لدى الأكبر منه سنا، واستخدام الذكر يختلف كذلك عن الإناث، مما يفسر الاختلاف الواضح في النسب المتحصل عليها من خلال ارتباط استعمال الكمبيوتر خلال وقت الفراغ.

2-شاشة التلفزيون:

نوع وسائط اللعب / وقت الفراغ(سا)	شاشة التلفزيون					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
2	0	0	3	100	3	100
3	23	56.1	18	43.9	41	100
4	38	63.3	22	36.7	60	100
5	38	56.7	29	43.3	67	100
6	16	55.2	13	44.8	29	100
المجموع	**115**	**57.5**	**85**	**42.5**	**200**	**100**

استنادا إلى ما ورد في الجدول يتمركز اتجاهه العام في خانة استعمال الطفل لشاشة التلفزيون بنسبة 57.5% مقابل 42.5% من الذين لا يستعملونه.

والنتائج الإحصائية للجدول كالآتي: أعلى سجلت عند 4 ساعات وهي 63.3% مقابل نسبة 36.7% لدى الأطفال الذين لا يستخدمون شاشة التلفزيون. بعدها نسبة 56.7% من الذين يستعملونها مقابل 43.3% عند عدد الساعات المقدر ب5 ساعات، لتأتي نسبة 56.1% عند عدد الساعات المتمثل في 3ساعات في حين أن نسبة 43.9 لا يلجؤون لاستعمال شاشة التلفزيون، أما نسبة 55.2% هي التي مثلت الأطفال المستخدمين لشاشة التلفزيون مقابل 44.8% من غير المستخدمين خلال فترة الفراغ المقدرة بست ساعات. أخر نسبة هي التي لم يستخدم فيها الطفل هذا النوع من الوسائط بنسبة 100% خلال ساعتين من الزمن.

ونستنتج من خلال هده النتائج أن الأطفال يميلون لاستخدام شاشة التلفزيون كوسيط للعب بالألعاب الالكترونية، ويعود دلك لسهولة استخدامه من جهة وتوفره لدى معظم الأسر الجزائرية من جهة أخرى. ويستعمله الأطفال بنفس طريقة الحاسوب عن طريق ربطه بالأجهزة الالكترونية، أو حتى اللعب الافتراضي عن طريق اتصاله بالإنترنت، وتتيح شاشة التلفزيون اللعب بأفضل الطرق فهي أكبر حجما إضافة إلى تقنية الأبعاد الثلاثة للشاشات الحديثة، والتي تشعر الطفل كأنه جزء من اللعبة.

يتأثر حجم وقت الفراغ الذي يستغله الطفل للعب بالألعاب الالكترونية من خلال شاشة التلفاز كوسيط من الوسائط الحديثة بسن الطفل وجنسه، فمهارات الاستعمال تختلف وحتى نوع الألعاب التي يمارسها الطفل تؤثر على حجم الوقت المستغل في دلك، وهدا ما يظهر من خلال الاختلاف في النسب التي تربط استعمال التلفاز بعدد ساعات الفراغ لدى الطفل.

3-الهاتف المحمول:

نوع وسائط اللعب / وقت الفراغ(سا)	الهاتف المحمول					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
2	2	66.7	1	33.3	3	100
3	35	85.4	6	14.6	41	100
4	51	85	9	15	60	100
5	51	76.1	16	23.9	67	100
6	22	75.9	7	24.1	29	100
المجموع	**161**	**80.5**	**39**	**19.5**	**200**	**100**

يظهر من خلال بيانات الجدول أعلاه، أن الاتجاه العام للجدول منصب في خانة الأطفال المستخدمين للهاتف الخلوي بنسبة 80.5% مقابل الدين لا يستعملونه بنسبة 19.5%.

وبالاحتفاظ بعدد ساعات الفراغ لدى الطفل كمتغير مستقل لمعرفة علاقته باستعمال الهاتف الخلوي كنوع آخر من أنواع الوسائط للعب سجلنا أعلى

نسبة عند عدد ساعات الفراغ المقدرة ب3 ساعات وهي 85.4% مقابل 14.6% لدى فئة الغير مستخدمين، ونسبة 85% خلال 4 ساعات من وقت الفراغ من المستعملين للهاتف ونسبة 15% لدى فئة الغير مستعملين له. أما نسبة 76.1% من الأطفال الذين استعملوا الهاتف فكانت خلال 5 ساعات قابلتها نسبة 23.9%، وبعدها نسبة 75.9% خلال 6 ساعات مقابل 24.1%، أما آخر نسبة فهي 66.7% خلال ساعتين من وقت الفراغ لدى الأطفال المستخدمين لهدا النوع من الوسائط مقابل 33.3% من غيرهم الذين لا يستخدمونه.

وتبرز النتائج المتحصل عليها أن الهاتف الخلوي يعتبر من الأنواع المفضلة لدى الأطفال باختلاف الجنس والسن، ويظهر أنه توجد علاقة قوية بين استخدامه خلال أوقات الفراغ مع تأثير عوامل أخرى ليست موضوع الدراسة.

إن الهاتف الخلوي له مميزات تجعل منه أكثر الوسائط الالكترونية جدبا لفئة الأطفال، فهو سهل الاستعمال، خفيف الوزن، يستطيع الطفل استخدامه كيف شاء وأنى شاء. يعتبر الهاتف من أبرز نتائج الثورة التكنولوجية في عالم الاتصالات، وقد ساهمت الإنترنت في إظهار مميزات أخرى نخص بالذكر عالم الألعاب التي يحملها الكبار وحتى الصغار، مما جعل منه الوسيلة الأمثل في اللعب حتى في وجود أحدث تجهيزات الألعاب الالكترونية.

أكدت لنا النتائج التي تحصلنا عليها أن الأطفال يتجهون لاستعمال الهاتف الخلوي للعب بنسب معتبرة، أكبر منها عند استخدامهم للكمبيوتر أو شاشة التلفزيون، ونستطيع تفسير ذلك أيضا إلى جانب مميزاته، توفره لدى الأسر الجزائرية، فإن لم يملك كلا الوالدين هاتفا خلويا، حتما يمتلكه أحدهما، أو أحد أفراد الأسرة. تحاول الأسرة عبثا منع أطفالها من استخدامه لكن هيهات فأطفال اليوم افتكوا لقب الأطفال الرقميين بجدارة، استعمالاتهم اليومية

تعتمد على كل ما هو رقمي، من حاسبات، شاشات تلفزيون بتقنيات عالية، ألعاب وتجهيزات الكترونية وكذلك الهواتف التي أدمنها الكبار والصغار.

4-اللوحة الالكترونية:

نوع وسائط اللعب / وقت الفراغ(سا)	اللوحة الالكترونية Tablette					
	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
2	1	33.3	2	66.7	3	100
3	22	53.7	19	46.3	41	100
4	39	65	21	35	60	100
5	36	53.7	31	46.3	67	100
6	18	62.1	11	37.9	29	100
المجموع	**116**	**58**	**84**	**42**	**200**	**100**

اعتمادا على معطيات الجدول أعلاه يظهر أن الاتجاه العام للأطفال الذين يستعملون اللوحة الالكترونية بنسبة 58% مقابل 42% من الذين لا يستعملونها.

وبإدخال وقت الفراغ كمتغير مستقل للتعرف على علاقته باستعمال الأطفال للوحة الالكترونية لاحظنا ما يلي:

نسبة 65% من استعمال الطفل للوحة الالكترونية خلال 4 ساعات مقابل 35% من الذين لا يستعملونها، تليها مباشرة نسبة 62.1% خلال عدد ساعات الفراغ المقدرة بست ساعات مقابل 37.9%، لتأتي بعدها نسبة متساوية خلال 3 و5 ساعات وهي 53.7% قابلتها نسبة 46.3 من الأطفال الغير مستخدمين لهدا الوسيط. أما آخر نسبة فهي 33.3%استخدم الأطفال اللوحة الالكترونية للعب خلال ساعتين من زمن وقت الفراغ مقابل 66.7% من غير المستخدمين.

التحليل السوسيولوجي للنتائج هو أن اللوحة الالكترونية هي نوع آخر من أنواع الوسائط التي يستخدمها الطفل للعب خلال أوقات الفراغ. وزيادة وقت

الفراغ هي الموجه للطفل لاستعمال هدا الوسيط الالكتروني حسب النتائج المتحصل عليها، ومن خلال ربط العاملين ببعضهما. وتعتبر اللوحة الالكترونية هي الأخرى ذات مميزات تجعلها تحصل على مكانتها في استعمالات الطفل في أوقات فراغه للتسلية واللعب، فهي تكبر حجما على الهاتف لكنها تبقى سهلة الاستخدام والتنقل للعب، وكذلك تحميل الألعاب والاتصال بالإنترنت زادها مميزات مثلها مثل الهاتف. واللوحة الالكترونية أو Tablette باللغة الأجنبية ظهرت بتطور تكنولوجيا الاتصالات، ووفرت لمستخدميها مميزات جعلتها تنافس الهاتف، فنرى أن الأولياء يلجؤون لشرائها لأبناهم حتى يخففون ضغط استخدام أطفالهم لهواتفهم الخاصة، ويوفرون بذلك وسيلة من وسائل الترفيه لتي تشغلهم وتسليهم.

جدول رقم (36): يبين اتجاه الطفل نحو استخدام الإنترنت داخل المنزل وعلاقته مع مدة ممارسة الألعاب الالكترونية

1-الطفل الأول:

مدة اللعب / استخدام الانترنت	مدة لعب الطفل الأول(سا)								المجموع	
	1		2		3		4			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	22	15.4	58	40.6	47	32.9	16	11.2	143	100
لا	20	40.8	11	22.4	17	34.7	1	2	49	100
المجموع	**42**	**21.9**	**69**	**35.9**	**64**	**33.3**	**17**	**8.9**	**192**	**100**

من خلال القراءة الإحصائية لهدا الجدول نلاحظ أن اتجاهه العام متمركز في خانة مدة اللعب المقدرة بساعتين بنسبة 35.9%.

وبإدخال اتجاه الطفل نحو استخدام الإنترنت كمتغير مستقل لبحث العلاقة بينه وبين توجه الطفل نحو ممارسة الألعاب الالكترونية من خلال تحديد مدة لعب الطفل تظهر لدينا نسبة الأطفال الذين يستخدمون الإنترنت

بغرض اللعب لمدة ساعتين 40.6% مقابل 22.4% من الذين لا يستخدمونها.

أما نسبة 32.9% مثلت الأطفال المستخدمين للإنترنت خلال مدة 3 ساعات قابلتها نسبة 34.7% من غير المستخدمين لها.

أما خلال مدة 4 ساعات فإن الأطفال الدين يحتاجون لاستخدام الإنترنت بغرض اللعب فقد مثلتها نسبة 11.2% عكس الدين لا يحتاجونها بنسبة 2%.

آخر نسبة لمستعملي الإنترنت من فئة الأطفال خلال ساعة واحدة هي 15.4% مقابل 40.8%.

تبعا لبيانات الجدول أعلاه فإن زيادة حاجة الطفل لاستعمال الوسائل التكنولوجية الحديثة للترفيه كالإنترنت في هده الحالة تظهر من خلال ارتفاع نسبتهم بالمقارنة مع الذين لا يستعملونها، وتوفير الأسرة الجزائرية الإنترنت لأطفالها تبين محاولتها سد حاجة الطفل للتسلية. كذلك متغير المدة الزمنية التي يمارس الطفل فيها لعبه الإلكتروني من خلال تحميله لمختلف الألعاب أو حتى اللعب الافتراضي الذي يتطلب وجود الإنترنت ونوع من الوسائط التي ذكرناها في الجداول السابقة.

والعلاقة بين الحاجة إلى الترفيه من خلال استخدام الانترنت وتوجه الطفل نحو اللعب بالألعاب الالكترونية تظهر من خلال المدة الزمنية التي يستغرقها في اللعب مع أن النسب متباينة باختلاف عدد ساعات اللعب ونجد أن الطفل يتجه لاستخدام الانترنت للعب أكثر من النسب التي تمثل عدم استخدامه وهذا دليلنا على زيادة الحاجة لاستخدام الإنترنت إنما هي للعب، فالطفل في هذه المرحلة العمرية يميل للعب أكثر من ميله لتصفح الإنترنت مثلما يفعل الكبار. دون أن نهمل دور عامل السن والجنس في التأثير في شدة استخدام الإنترنت، كيفية الاستخدام، وكذلك مدة ساعات اللعب التي يقضيها الطفل.

2-الطفل الثاني:

مدة اللعب / استخدام الانترنت	مدة لعب الطفل الثاني(سا)								المجموع	
	1		2		3		4			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	24	25.8	38	40.9	23	24.7	8	8.6	93	100
لا	17	51.5	8	24.2	8	24.2	0	0	33	100
المجموع	**41**	**32.5**	**46**	**36.5**	**31**	**24.6**	**8**	**6.3**	**126**	**100**

تشير البيانات المتحصل عليها أن الاتجاه العام للجدول متمركز في خانة المدة المقدرة بساعتين بنسبة 36.5%.

وبوجود متغير استخدام الإنترنت لحاجة الطفل للترفيه وعلاقته بمدة لعبه يظهر أن نسبة 40.9% مثلت ذلك خلال ساعتين من زمن اللعب مقابل 24.2% من عدم استخدامه للإنترنت.

وخلال مدة اللعب المقدرة بساعة واحدة نسبة 25.8% من الأطفال يستعملون الإنترنت ونسبة 51.5% لا يستعملونها.

وقد تساوت النسبة تقريبا وهي 24.7% عند مستخدمي الإنترنت ونسبة 24.2% لدى غير المستخدمين عند المدة المقدرة بثلاث ساعات.

أما خلال مدة العب المقدرة بأربع ساعات فقد كانت نسبة 8.6% هي التي مثلت الأطفال الذين اتجهوا للعب الألعاب من خلال الإنترنت.

من خلال النتائج المتحصل عليها في الجدول يظهر لنا أن اتجاه الطفل لاستخدام الإنترنت التي توفرها الأسرة داخل البيئة المنزلية بهدف إشباع رغبة الطفل الترفيهية. والطفل باختلاف سنه وجنسه يستعمل الإنترنت وتتغير مدة اللعب لتظهر العلاقة بينها وبين حاجة الطفل للترفيه والتوجه نحو نوع معين من الألعاب يعتمد فيه على الإنترنت.

وتعتبر الإنترنت من الوسائل التي تحاول معظم الأسر الجزائرية توفيرها ويرى البعض منها أنها أصبحت من الضروريات، وهي وسيلة من وسائل

الترفيه بامتياز في ظل غياب البديل. والأطفال في وقتنا يستعملون الإنترنت للدراسة ولكنهم يميلون للعب أكثر ويعتبرونها وسيلة ترفيهية.

3-الطفل الثالث:

مدة اللعب / استخدام الانترنت	مدة لعب الطفل الثالث سا						المجموع	
	1		2		3			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	14	63.6	6	27.3	2	9.1	22	100
لا	6	75	1	12.5	1	12.5	8	100
المجموع	**20**	**66.7**	**7**	**23.3**	**3**	**10**	**30**	**100**

تشير بيانات الجدول أعلاه أن اتجاهه العام يتركز في نسبة 66.7% لمدة استخدام الإنترنت من قبل الأطفال.

وبإدخال متغير استخدام الإنترنت لدراسة العلاقة والتأثير على لعب الألعاب الالكترونية من خلال تحديد مدة اللعب تظهر نسبة 63.6% من الأطفال المستعملين للإنترنت بغرض اللعب مقابل 75% من الذين لا يستعملونها خلال المدة الزمنية المقدرة بساعة واحدة.

أما خلال ساعتين من زمن لعب الطفل فنسبة 27.3% يستعملون الإنترنت مقابل 12.5% لا يستعملونها.

ونسبة 9.1% من الأطفال يلجؤون لاستخدام الإنترنت بغرض اللعب مقابل 12.5% منهم لا يستخدمونها خلال 3 ساعات من اللعب.

من خلال النتائج يظهر أن الطفل يستخدم الإنترنت بنسبة أكبر خلال مدة اللعب المقدرة بساعة واحدة، ويظهر تأثير عامل السن، فاستخدام الطفل الأصغر سنا يختلف عنه لدى الأكبر سنا، فتصفح المواقع أو تحميل الألعاب لا يتقنه صغير السن مقارنة بمن هو أكبر منه.

ويتبين كذلك من خلال النتائج حاجة الطفل لاستخدام الإنترنت هي من وجهته للعب بنوع معين من الألعاب، من جهة. ومن جهة أخرى توفير الأسرة للإنترنت هو محاولة تلبية حاجات الطفل الترفيهية المتزايدة.

4-الطفل الرابع:

مدة اللعب / استخدام الانترنت	مدة لعب الطفل الرابع سا				المجموع	
	1		2			
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	/	/	/	/	/	/
لا	1	33.3	2	66.7	3	100
المجموع	**1**	**33.3**	**2**	**66.7**	**3**	**100**

استنادا لما ورد في هدا الجدول من معطيات، لاحظنا أن اتجاهه العام يتجه نحو مدة عدم اللعب بنسبة 66.7%.

وبالاحتفاظ بنفس المتغير السابق وهو حاجة الطفل لاستخدام الإنترنت للعب تمثل نسبة 66.7% عدم استخدام الطفل للإنترنت لمدة ساعتين، في حين 33.3% هي النسبة التي مثلت عدم استعماله لها خلال مدة اللعب المقدرة بساعة واحدة.

من خلال الجدول أعلاه والنتائج المتحصل عليها يظهر تأثير عامل السن واضحا على استعمال الطفل للإنترنت بغية اللعب ودلك أن الطفل الصغير لا يميل لاستخدام الإنترنت للعب ويعود ذلك إلى عدة عوامل من أهمها عدم تحكمه في التكنولوجيا لحداثة سنه، عدم السماح له بذلك من قبل الأسرة، وكذلك صعوبة اللعب عن طريق الإنترنت، فلا يمكن لطفل صغير التمكن من تحميل الألعاب، أو الولوج لمواقع لعب على المباشر فهي ليست بالأمر السهل، نستثني من دلك فئة قليلة من الأطفال الدين يستخدمون الإنترنت في سن مبكرة.

ومن خلال الجداول الأربعة السابقة التي تبين حاجة الطفل لاستعمال الإنترنت كوسيلة ترفيهية من خلال ربطها بالمدة الزمنية التي يستغرقها الطفل في اللعب، يتبين لنا أن الطفل يتجه لاستخدام الإنترنت بغية اللعب في معظم الأحيان، فهو يعتبرها أداة للتسلية.

ويتدخل السن ليؤثر على مدة العب، فتتناقص المدة من الطفل الأول حتى تنعدم لدى الطفل الرابع الذي لا يستخدم الإنترنت بتاتا. فالطفل الصغير لا يتقن استخدام الإنترنت لذلك لا يتجه لاستعمالها على عكس الأكبر سنا الذي يستطيع استعمالها بسهولة لتحميل مختلف الألعاب، أو اللعب مباشرة.

والأسرة الجزائرية توفر الإنترنت في البيت فحسب رأي الوالدين أن لعب الطفل تحت الرقابة الوالدية أحسن وأفضل منه خارج المنزل، وأن الطفل بحاجة للتعلم فهي وسيلة تثقيفية وتعليمية إضافة إلى كونها وسيلة ترفيه وتسلية. تحاول الأسرة كذلك تلبية حاجات الطفل الترفيهية فهي في تزايد مستمر خاصة مع التطور التكنولوجي من جهة وانعدام المرافق الضرورية الخاصة بالترفيه من جهة أخرى. وتظهر العلاقة واضحة بين حاجة الطفل للترفيه واختياره للعب بالألعاب الالكترونية عن طريق الإنترنت.

2-العلاقة بين احتياجات الطفل الترفيهية والتوجه نحو الألعاب الالكترونية:

جدول رقم (37): يبين حاجة الطفل للعب بأجهزة الألعاب الالكترونية داخل المنزل وعلاقتها مع مدة الممارسة

1-الطفل الأول:

مدة اللعب / أجهزة الألعاب الالكترونية	مدة لعب الطفل الأول بالألعاب الالكترونية(سا)								المجموع	
	1		2		3		4			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	42	22.5	68	36.4	60	32.1	17	9.1	187	100
لا	0	0	1	20	4	80	0	0	5	100
المجموع	**42**	**21.9**	**69**	**35.9**	**64**	**33.3**	**17**	**8.9**	**192**	**100**

تظهر بيانات الجدول أعلاه أن اتجاهه العام لمدة لعب الطفل تتمركز في نسبة 35.9%.

وبإدخال المتغير المستقل المتمثل في استعمال الطفل لأجهزة الألعاب الالكترونية وذلك لحاجته للترفيه بتوجهه نحو الألعاب الالكترونية من خلال تحديد مدة اللعب كنوع من الترفيه تظهر لدينا النتائج التالية:

خلال مدة اللعب المقدرة بساعتين باستخدام الطفل لأجهزة الألعاب الالكترونية النسبة هي 36.4% مقابل 20% من الذين لا يستخدمونها.

أما نسبة 32.1% من لعب الطفل باستخدام الأجهزة خلال 3 ساعات قابلت نسبة 80% من عدم لعبه، وخلال ساعة واحدة من اللعب قدرت النسبة ب 22.5%.

وأخيرا نسبة 9.1% من الأطفال الدين يستغرقون مدة 4 ساعات في اللعب بالألعاب الالكترونية من خلال استعمال أجهزة هدا النوع من الألعاب.

نتائج الجدول أعلاه توضح استعمال الطفل لنوع من الأجهزة الخاصة للعب بالألعاب الالكترونية خلال فترات زمنية مختلفة وهي التي تحدد مدة اللعب.

وتباينت المدة الزمنية التي يستغرقها الطفل في اللعب من ساعة إلى أربع ساعات، وتوضح العلاقة بين استخدام أنواع من الأجهزة المختلفة بغرض الترفيه، والتي توفرها الأسرة لتلبية حاجة الطفل الترفيهية. واتضح لنا من خلال النتائج الإحصائية أن المدة التي حظيت بنسبة لعب مرتفعة هي ساعتين، ويمكن إرجاع دلك إلى عامل السن.

حاولت بعض الأسر توفير الأجهزة الحديثة في المنزل لسد احتياجات الطفل الترفيهية، وهي ليست في متناول الأسرة ذات الدخل المحدود، وهدا النوع من الأجهزة يمكن ربطه بشاشة التلفزيون أو الكمبيوتر، وتحتوي مجموعة من الألعاب الالكترونية المسلية التي يجد فيها الطفل المتعة والترويح عن النفس.

2-الطفل الثاني:

مدة اللعب / أجهزة الألعاب الالكترونية	مدة لعب الطفل الثاني بالألعاب الالكترونية(سا)								المجموع	
	1		2		3		4			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	24	25.8	38	40.9	23	24.7	8	8.6	93	100
لا	17	51.5	8	24.2	8	24.2	0	0	33	100
المجموع	**41**	**32.5**	**46**	**36.5**	**31**	**24.6**	**8**	**6.3**	**126**	**100**

من خلال القراءة الإحصائية للجدول يتبين الاتجاه العام لمدة لعب الأطفال بأجهزة الألعاب الالكترونية متركز في نسبة 36.5%.

وبإدخال متغير استعمال الأجهزة الالكترونية لدراسة علاقتها بتوجه الطفل نحو الألعاب الالكترونية من خلال قياس مدة اللعب يظهر أن نسبة 40.9% منهم يستعملون أجهزة الألعاب الالكترونية للعب في مدة زمنية قدرها 2سا مقابل 24.2% من الذين لا يستعملونها.

خلال ساعة من مدة لعب الطفل نسبة استعماله للأجهزة الالكترونية هي 25.8% أما نسبة عدم استعمالها خلال نفس المدة هي 51.5%.
أما خلال 3 ساعات من مدة اللعب تتساوى النسب بين استعمال الطفل للأجهزة وعدم ذلك فالأولى قدرت ب24.7% والثانية 24.2%.
نسبة 8.6% هي التي مثلت استخدام الطفل للأجهزة السابقة الذكر خلال مدة زمنية قدرت ب4 ساعات.

تظهر النتائج أن لعب الطفل بأجهزة الألعاب الالكترونية بنسبة مرتفعة خلال مدة زمنية قدرها ساعتين مثل نتائج الجدول السابق، مما يؤكد لنا حاجة الطفل للعب والعلاقة مع توجهه لنوع من الألعاب من خلال الأجهزة المتوفرة في المنزل. ويؤثر السن على مدة اللعب، حتى عامل الجنس لا يمكن إهماله لكن ليس بنفس الدرجة، ويتبين كذلك أن الأسرة تحاول سد حاجات الطفل من خلال توفير مختلف الأجهزة والتقنيات التكنولوجية الحديثة بغية خلق جو من المتعة والتسلية داخل المنزل. ورغم تباين مدة اللعب بهذا النوع من الأجهزة تظهر العلاقة بين حاجة الطفل إلى الترفيه وتوجهه إلى نوع محدد من الألعاب.

3-الطفل الثالث:

مدة اللعب / أجهزة الألعاب الالكترونية	مدة لعب الطفل الثالث بالألعاب الالكترونية(سا)						المجموع	
	1		2		3			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	14	63.6	6	27.3	2	9.1	22	100
لا	6	75	1	12.5	1	12.5	8	100
المجموع	**20**	**66.7**	**7**	**23.3**	**3**	**10**	**30**	**100**

استنادا إلى ما ورد في الجدول من معطيات، نلاحظ أن اتجاهه العام يتمركز في نسبة المدة المقدرة بساعة واحدة وهي 66.7%.

وبإدخال نفس المتغير السابق تظهر النتائج كالتالي:
نسبة 63.6% من الأطفال يلجؤون لاستعمال أجهزة الألعاب الالكترونية للعب بهذا النوع من الألعاب خلال ساعة من الزمن في حين 75% لا يلجؤون لاستعمالها.
خلال مدة اللعب المقدرة بساعتين تمثل نسبة 27.3% الأطفال الذين يستعملون للأجهزة مقابل 12.5% منهم غير المستعملين لها.
أما خلال 3 ساعات من مدة اللعب فالنسبة الممثلة لاستخدام الأطفال الأجهزة السابقة الذكر هي 9.1% قابلتها نسبة 12.5% من غير المستخدمين من الأطفال.

في الجدول يظهر الفرق بين مدة اللعب في نتائج الجدولين السابقين، والتي ظهرت بنسبة كبيرة خلال المدة الزمنية المقدرة بساعة واحدة، ليظهر تأثير السن، هدا الأخير الذي يبين أن الطفل الثالث في الترتيب هو الأقل سنا إذن فهو لا يتقن اللعب بأجهزة الألعاب الالكترونية مثل الطفل الأكبر سنا، إضافة إلى دلك فهو ينتظر الدور بعد إخوته الذين يكبرونه سنا. ويبقى اتجاه الطفل لاستعمال أجهزة الألعاب الالكترونية بغرض اللعب محددا لنوع اللعب الذي يمارسه خلال مدة زمنية معينة. دون أن نهمل دور الأسرة التي تضع وسائلا معينة في متناول الطفل بغرض التنفيس عنه حتى وإن كانت ذات تكلفة مرتفعة.

4-الطفل الرابع:

مدة اللعب / أجهزة الألعاب الالكترونية	مدة لعب الطفل الرابع بالألعاب الالكترونية(سا)				المجموع	
	1		2			
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	1	50	1	50	2	100
لا	0	0	1	100	1	100
المجموع	**1**	**33.3**	**2**	**66.7**	**3**	**100**

تبين نتائج الجدول أن اتجاهه العام يظهر من خلال مدة العب المقدرة بساعتين بنسبة 66.7%.

وبإدخال نفس المتغير على مدة لعب الطفل بالألعاب الالكترونية يتضح أن نسبة 50% تتساوى عند مدة اللعب المقدرة بساعة واحدة وكذلك عند الساعتين من نفس المدة غير أن نسبة 100% تمثل الأطفال الذين لا يستخدمون الأجهزة الالكترونية للعب بالألعاب الالكترونية خلال مدة اللعب المقدرة ب2سا.

النسبة المتحصل عليها من خلال النتائج والتي توضح العلاقة بين استعمال أجهزة اللعب الالكترونية ومدة اللعب متساوية مع التي تبين عدم استعمال هذه الأجهزة، والطفل الأقل سنا والدي يأخذ الترتيب الرابع بين إخوته الأطفال سيكون أقل سنا وبالتالي أقل خبرة في اللعب وكذلك أقل حظا في الحصول على الحصة الكافية من اللعب. مما يفسر أن نسبة عدم اللعب أكبر منها خلال المدة الزمنية المتمثلة في ساعتين.

ولقد لاحظنا أن مدة اللعب انحصرت بين ساعة إلى ساعتين، ولاحظنا أن مدة اللعب ترتبط بترتيب الطفل بين إخوته، أي سنه ففي الجدولين الأولين المدة الزمنية تحددت بين ساعة حتى أربع ساعات للعب الطفل الأول والثاني، وما بين ساعة إلى ثلاث ساعات لدى الطفل الثالث، لتتحدد ما بين ساعة واحدة إلى ساعتين فقط.

لكن هذا لا ينفي وجود العلاقة بين حاجة الطفل إلى الترفيه والتوجه للألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيهية تحاول الأسرة توفيرها من خلال اقتناء أجهزة الكترونية حديثة.

جدول رقم (38): يبين حاجة الطفل للترفيه خارج المنزل واتجاهه نحو مقاهي الإنترنت أو صالات اللعب

مقاهي الإنترنت / الترفيه خارج البيت	الاتجاه نحو مقاهي الإنترنت أو صالات اللعب				المجموع	
	نعم		لا			
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	57	37.3	96	62.7	153	100
لا	0	0	47	100	47	100
المجموع	**57**	**28.5**	**143**	**71.5**	**200**	**100**

استنادا للنتائج المتحصل عليها في الجدول أعلاه يظهر لنا أن الاتجاه العام يتركزفي خانة عدم اتجاه الطفل نحو مقاهي الإنترنت أو صالات اللعب بنسبة 71.5% مقابل نسبة 28.5% تثبت اتجاهه نحوها.

وعند إدخال متغير الترفيه خارج المنزل تبين لنا أن نسبة 37.3% هي التي مثلت اتجاه الطفل نحو مقاهي الإنترنت، أما نسبة 62.7% هي نسبة عدم اتجاه الطفل نحو صالات اللعب خارج المنزل. أما نسبة 100% فقد مثلت عدم اتجاه الطفل نحو الترفيه خارج المنزل وبالتالي عدم استخدامه لوسائل اللعب المتاحة في مقاهي الإنترنت.

إن القراءة الإحصائية للجدول تبين أن الطفل يحتاج للترفيه خارج البيت أيضا ودلك لاتجاهه لوسائل ترفيهية متوفرة خارج البيئة المنزلية، ورغم أن نسبة الاتجاه نحو مقاهي الإنترنت أو صالات اللعب ليست بالنسبة الهامة مقارنة باتجاهه نحو غيرها، لكن هذا لا ينفي وجود العلاقة بين حاجته إلى الترفيه وتوجهه إلى هذه الأماكن بقصد الاستمتاع بالألعاب الالكترونية. ومن خلال الأجوبة التي تحصلنا عليها يتجه أغلب الأطفال إلى قاعات

الرياضة بتشجيع من الوالدين عوضا عن اللعب في الحي، خاصة منهم من تتوفر قاعات الرياضة بالقرب من أحيائهم السكنية، وحتى منهم من يستعمل وسائل النقل العمومية أو الخاصة للتنقل لوحدهم أو من أحد أفراد الأسرة.

ورغم ذلك تبقى مقاهي الإنترنت وصالات اللعب مناطق جذب للأطفال لقضاء فترات اللعب بالألعاب الالكترونية المفضلة بحرية بعيدا عن المراقبة الوالدية برفقة الأصدقاء مما يثبت لنا العلاقة بين حاجة الطفل إلى الترفيه خارج المنزل بتوجهه نحو صالات اللعب واختيار الألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيه وتسلية.

استنتاج الفرضية الأولى:

أوقات الفراغ والاحتياجات الترفيهية وجهت الطفل للألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيه.

لهذا قمنا باختبار بعض المتغيرات المستقلة وعلاقتها وتأثيرها على المتغيرات التابعة وتوصلنا إلى النتائج التالية:

تأثير وقت الفراغ على توجه الطفل الترفيهي وهو اختيار الألعاب الالكترونية:

لاحظنا ارتفاع ممارسة الألعاب الالكترونية ضمن النشاطات التي يمارسها الأطفال باختلاف ترتيبهم. وأظهرت النتائج ممارسة أن ممارسة الألعاب الالكترونية ومشاهدة التلفزيون هي النشاطات التي يمارسها الطفل أكثر من غيرها، وبما أننا ركزنا في دراستنا على الألعاب الالكترونية فقد بينت النتائج ارتباط هدا النوع من الألعاب بأوقات الفراغ لدى الطفل. وأظهرت النتائج العلاقة بين عدد ساعات الفراغ لدى الطفل وممارسته للألعاب الالكترونية مع تأثير كل من سن الطفل وجنسه، فيميل الذكور لهدا النوع من الألعاب أكثر من الإناث، واستغلال حجم الفراغ للعب بالألعاب الالكترونية لدى الطفل الأكبر سنا يختلف عند الأصغر سنا.

وجدنا كذلك ارتباط وقت الفراغ المتمثل في عدد ساعات الفراغ لدى الطفل بممارسته للألعاب الالكترونية حتى تحت تأثير سنه وجنسه، وقد أكدت أغلب الأسر الإجابة باستخدام الطفل لهدا النوع من الألعاب خلال أوقات الفراغ.

وأظهرت نتائج الجداول الأربعة التي يرتبط فيها متغير وقت الفراغ بمتغير ممارسة الألعاب الالكترونية العلاقة بينهما. فالطفل مهما اختلف سنه وحتى جنسه يميل لاستخدام الألعاب الالكترونية خلال أوقات الفراغ.

عدد ساعات الفراغ ومدة ممارسة الألعاب الالكترونية:

تبين لنا من خلال نتائج الجداول أن الطفل يحاول استغلال معظم أوقات فراغه في ممارسة الألعاب الالكترونية، محاولا بذلك اغتنام فرصة وقت الفراغ المتاح لديه للعب وإشباع رغبته، وتتدخل عوامل تؤثر على مدى لعب الطفل علاوة على السن والجنس، تحكم الأسرة في مدة العب وحتى في نوع الألعاب. لكن مل لاحظناه هو أن الطفل يغتنم معظم ساعات الفراغ لممارسة الألعاب الالكترونية وتتراوح مدة اللعب من ساعة إلى أربع ساعات، وهي المدة التي تختلف باختلاف سن الطفل، ويظهر ذلك من خلال النتائج، كذلك العلاقة بين ساعات الفراغ والمدة الزمنية المخصصة لممارسة الألعاب الالكترونية كنشاط مهيمن على النشاطات الترويحية للطفل.

وقت الفراغ ونوع الألعاب الالكترونية المستعملة:

من خلال نتائج الجداول التي يرتبط فيها وقت الفراغ بأنواع الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل والتي توفرها الأسرة الجزائرية داخل المنزل كوسيلة من وسائل الترفيه أظهرت استخدام الطفل لأنواع مختلفة من الأجهزة الالكترونية مثل: النينتندو، الإكس بوكس، الPSP، البلاي ستيشن وجهاز الوي. أما عن نسبة استعمال الطفل لهده الأنواع فهي متفاوتة، لأنها ليست في متناول جميع الأطفال ولا تستطيع كل الأسر توفيرها أو اقتناءها

فأثمانها باهظة، لكن هدا لا ينفي استخدام الطفل لهده الأجهزة للاستمتاع باللعب خلال وقت الفراغ.

وقت الفراغ والوسائط المستعملة في اللعب:

ارتبط وقت فراغ الطفل بالوسائط التكنولوجية والالكترونية الحديثة للعب، بينت نتائج الجداول العلاقة بين الوقت والوسائط المستعملة، والتي تنوعت ما بين كمبيوتر، شاشة التلفزيون، الهاتف المحمول واللوحة الالكترونية مع التأثير الواضح لسن الطفل. تتنوع استعمالات الطفل للوسائط، فمنها ما يلعب به الطفل بربطه بجهاز من أجهزة الألعاب الالكترونية، ومنها ما يقوم فيها الطفل بتحميل ألعابه المفضلة، والبعض الآخر يكفي أن يكون موصلا بالإنترنت ليستطيع الطفل اللعب مباشرة وقد حاز الهاتف النقال بأكبر النسب استخداما خلال وقت الفراغ ودلك لخصائصه المناسبة للأطفال باختلاف أعمارهم.

الحاجة إلى استخدام الإنترنت وعلاقتها بمدة ممارسة الألعاب الالكترونية:

استنتجنا أن الحاجة إلى الترفيه باستخدام الطفل للإنترنت بغرض الولوج إلى عالم الألعاب الالكترونية ظهرت في علاقة واضحة تربط المتغيرين من خلال الجداول الأربعة التي تمثل الأطفال بالترتيب من الأول إلى الرابع مع اختلاف النسب. وتعد حاجة الطفل إلى الترفيه من الحاجات البيولوجية التي يتوجب على الأسرة توفيرها. ومع تطور الوسائل التكنولوجية الحديثة حاولت الأسرة الجزائرية توفير الإنترنت حتى يتسنى للطفل ممارسة أنواع من الألعاب توفرها الشبكة العنكبوتية من خلال التحميل أو اللعب الافتراضي. تظهر العلاقة بين استخدام الإنترنت وتوجه الطفل نحو اللعب بالألعاب الالكترونية من خلال المدة التي يستغرقها الطفل في اللعب ففي هده المرحلة العمرية يميل الطفل للعب أكثر من التصفح للمواقع في الإنترنت دون أن نهمل عامل السن والجنس الذي يؤثر على نوع الألعاب ومدة ممارستها.

الحاجة لاستخدام أجهزة الألعاب الالكترونية وعلاقتها مع مدة اللعب:

تبين من خلال نتائج الجداول الأربعة المتعلقة باستخدام الطفل باختلاف سنه لأجهزة الألعاب الالكترونية التي توفرها الأسرة وعلاقتها مع مدة اللعب اختلاف المدة الزمنية للعب من ساعة إلى أربع ساعات ودلك لتأثير عامل السن. وهذه الأجهزة توفرها الأسرة بغرض سد احتياجات الطفل الترفيهية وخلق جو من المتعة والتسلية داخل المنزل، لكنها ليست في متناول الأسرة محدودة الدخل. تظهر العلاقة واضحة بين حاجة الطفل إلى الترفيه وتوجهه إلى نوع من أنواع الألعاب الحديثة رغم تباين مدة اللعب.

حاجة الطفل إلى الترفيه خارج المنزل واتجاهه نحو مقاهي الإنترنت وصالات اللعب:

أظهرت النتائج المتحصل عليها من خلال الجدول وجود نسبة تبين أن الطفل يحتاج للترفيه خارج المنزل، حتى وإن حاولت الاسرة توفير كل الشروط الملائمة داخله، ودلك باتجاهه نحو استخدام وسائل ترفيهية متوفرة خارج البيئة المنزلية، والمتمثلة في مقاهي الإنترنت وصالات اللعب بغرض الاستمتاع بالألعاب الالكترونية. لكن الأجوبة المتحصل عليها أظهرت أن القاعات الرياضية هي الأماكن الأكثر جدبا للأطفال بتشجيع من الأولياء، رغم دلك تبقى مقاهي الإنترنت تتمتع بشعبية لدى الأطفال، وتجذبهم لقضاء فترات اللعب بحرية بعيدا عن رقابة الوالدين، مما يثبت العلاقة بين حاجة الطفل للترفيه خارج المنزل واختياره للألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيه وتسلية.

الفصل الثالث

الألعـــــاب الالكترونيـــــة مفروضـــة علـــى الطفـــل بســـبب ثقافـــة الترفيـــه الأســـــــــــــــرية

تمهيد:

في الفصل الثالث قمنا بتحليل نتائج الجداول التي تربط متغيرات الفرضية الثانية التي تتمثل في ثقافة الترفيه الأسرية وعلاقتها بلعب الطفل بالألعاب الالكترونية كوسيلة من وسائل الترفيه كما تظهر الجداول التالية:

تحليل نتائج الفرضية الثانية:

ثقافة الترفيه الأسرية فرضت الألعاب الالكترونية على الطفل.

وقد قمنا باختيار مؤشرات المتغير المستقل وهو ثقافة الترفيه الأسرية والمتمثلة في:

-اختيار الأسرة لمكان اللعب

-تأثير التكنولوجيا على الترفيه الأسري

-مفهوم الترفيه الأسري الحديث

- مفهوم الألعاب الالكترونية

وربطناها بمؤشرات المتغير التابع وهو فرض الألعاب الالكترونية على الطفل والمتمثلة في:

- مكان لعب الطفل
- سبب اختيار الألعاب
- التكنولوجيا ولعب الطفل
- نوع الألعاب التي توفرها الأسرة مع الوسائط المختلفة.

1-ثقافة الأسرة الترفيهية وعلاقتها بلعب الطفل:

جدول رقم (39): يبين سبب اختيار الأسرة للمنزل واختيار الطفل له كمكان للعب

اختيار مكان اللعب / السبب	يلعب الطفل في المنزل				المجموع	
	نعم		لا			
	ك	%	ك	%	ك	%
لمراقبته	125	100	0	0	125	100
الخوف من الأخطار	112	99.1	1	0.9	113	100
لحمايته	104	98.1	2	1.9	106	100
قلة أماكن الترفيه	113	99.1	1	0.9	114	100
المجموع*	**454**	**99.1**	**4**	**0.9**	**458**	**100**

(*)إجابات متعددة

من خلال القراءة الإحصائية للجدول نلاحظ أن اتجاهه العام يكمن في خانة لعب الطفل في المنزل بنسبة 99.1% مقابل 0.9% من عدم لعبه داخل البيت.

وبإدخال متغير السبب الذي يدفع بالأسرة اختيار المنزل كمكان للعب أطفالهم تظهر أعلى نسبة وهي 100% تتعلق بمراقبة الطفل.

تليها نسبة 99.1% تتعلق بالسببين ألا وهما الخوف من الأخطار وقلة أماكن الترفيه.

لتأتي نسبة 98.1% بسبب حماية الطفل.

ونستنتج من خلال هده النتائج أن الأسرة الجزائرية تفضل المنزل كمكان للعب الطفل لعدة أسباب أهمها: مراقبته، فالأسرة تتحكم في الطفل إذا كان تحت المراقبة، تستطيع اختيار نوع الألعاب، المحتوى، تحديد وقت اللعب وكذلك تنظيم الوقت لتلبية حاجاته البيولوجية، من أكل، نوم ولعب. والمراقبة الوالدية بالنسبة للأسرة تتم في ظروف أسهل وأفضل إذا لعب الطفل في المنزل. أما السبب الثاني فهو الخوف من الأخطار، فالشارع

ليس بالمكان الآمن حسب الأسرة، فقد صرح معظم الأولياء بخوفهم وأبدوا قلقهم المتنامي إزاء الأخطار المتزايدة في الشارع، ووجود ظواهر كالاختطاف والقتل والتحرش بالأطفال تزايدت نسبها خاصة في المدن الحضرية. والأسرة الجزائرية لم تعد تأمن شر الأخطار المتواجدة في الشارع فكان أحد أهم أسباب اختيارها للمنزل كمكان للعب الخوف من الأخطار بشتى أشكالها.

أرجعت الأسرة اختيارها للمنزل كمكان للعب لسبب آخر وهو قلة أماكن الترفيه، لعدم وجود المساحات الخضراء، مرافق التسلية والترفيه واللعب، خاصة مع الاكتظاظ الذي تشهده المدن الحضرية، رغم أن الدولة حاولت إنشاء بعض مساحات اللعب داخل الأحياء السكنية، إلا أن الأعداد المتزايدة من السكان لا تتناسب مع ما وفرته الدولة من هذه المساحات، التي تبقى غير كافية للأطفال. تناقص الغطاء النباتي من أسباب تناقص المساحات الخضراء والحدائق، التي تعتبر كأماكن للترفيه يتسلى فيها أفراد الأسرة، خاصة الأطفال الذين يحتاجون للعب في هده المرحلة العمرية. وتناقص المساحات الخضراء من نتائج التوسع العمراني داخل المدن الحضرية لتوفير السكن مع زيادة الطلب عليه. تعتبر الأسرة أن بقاء الطفل في المنزل للعب هو حماية له وهو من الأسباب التي جعلتها تختاره كمكان للعب. سبق وذكرنا خوف الأسرة الجزائرية من الأخطار المحدقة بالطفل جعلتها تعتبر المكان المناسب للعب الطفل هو المنزل فهو حماية له من كل ما يهدد أمنه. وانتشار الآفات الاجتماعية، والظواهر التي تهدد أمن الأسرة بصفة عامة، جعلتها تتحفظ كثيرا في ترك الطفل حرا يختار المكان الملائم للعب دون ضغوطات ودون خوف من الوالدين، فكانت الأجوبة بنسبة مهمة تتعلق بأن اختيار المنزل حتى يلعب الطفل بأمان، وهي بذلك توفر له الحماية اللازمة من الأخطار التي قد يتعرض إليها إذا لعب الطفل خارج البيت.

جدول رقم (40): يبين العلاقة بين تأثير التكنولوجيا على مفهوم الترفيه لدى الأسرة

مفهوم الترفيه / تأثير التكنولوجيا على الترفيه	شغل أوقات الفراغ		تغيير الروتين اليومي		تجديد النشاط		تخفيف الضغوطات اليومية		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
تطور الترفيه	74	28.9	44	17.2	68	26.6	70	27.3	256	100
الترفيه التكنولوجي	128	27	75	15.8	132	27.8	139	29.3	474	100
ألعاب جديدة	84	26.6	56	17.7	88	27.8	88	27.8	316	100
تراجع الألعاب القديمة	88	24.7	58	16.3	105	29.5	105	29.5	356	100
توجه الثقافة الأسرية نحو التكنولوجيا	107	26.6	61	15.1	116	28.8	119	29.5	403	100
المجموع*	**481**	**26.6**	**294**	**16.3**	**509**	**28.2**	**521**	**28.9**	**1805**	**100**

(*)إجابات متعددة

استنادا إلى ما ورد في الجدول من نتائج يظهر أن اتجاهه العام متمركز في نسبة تخفيف الضغوطات اليومية التي تمثل مفهوم الترفيه لدى الأسرة الجزائرية وهي 28.9%.

وبإدخال تأثير التكنولوجيا على الترفيه تظهر نسبة 28.9% لتطور الترفيه كأثر من آثار التكنولوجيا على مفهوم الترفيه المتمثل في شغل أوقات الفراغ مقابل نسبة 17.2% لأثره على تغيير الروتين اليومي.

أما تأثير تطور الترفيه على تخفيف الضغوطات فكان بنسبة 29.3% مقابل نسبة 15.8% لأثره على تغيير الروتين اليومي كمفهوم من مفاهيم الترفيه لدى الأسرة الجزائرية.

ويظهر تأثير ظهور ألعاب جديدة على تجديد النشاط وتخفيف الضغوطات اليومية كمفهومين من مفاهيم الترفيه لدى الأسرة بنسبة متساوية وهي 27.8% في حين لا تتجاوز نسبة 17.2% أثر الألعاب الجديدة على تغيير الروتين اليومي.

ونسبة 29.5% هي نتيجة تأثير تراجع الألعاب القديمة أو الكلاسيكية على تجديد النشاط وتخفيف الضغوطات اليومية حسب المفهوم الأسري للترفيه، تقابلها نسبة 16.3% لتأثيرها على تغيير الروتين اليومي.

أما توجه الثقافة الأسرية الترفيهية نحو التكنولوجيا كأحد نتائج التأثير التكنولوجي على تخفيف الضغوطات اليومية كمفهوم للترفيه لدى الأسرة الجزائرية فنسبته هي 29.5% مقابل 15.1% لتأثير هدا التوجه الأسري على تغيير الروتين اليومي.

من خلال القراءة السوسيولوجية للنتائج الإحصائية للجدول يتضح أن التكنولوجيا أثرت بشكل واضح على الترفيه لدى الأسرة الجزائرية وبالتالي أثرت على مفهومه لنجد أنها اتجهت نحو نوع معين من الترفيه. إدا قمنا بالتحليل السوسيولوجي الدقيق لآثار التكنولوجيا على مفهوم الترفيه الأسري نلاحظ أولا مختلف النتائج التي تحصلنا عليها من خلال أثر التكنولوجيا على الترفيه والتي حصرناها في تطور الترفيه، بروز بما يسمى الترفيه التكنولوجي، الألعاب الجديدة، التي أخذت مكان الألعاب القديمة، وتوجه الثقافة الأسرية نحو التكنولوجيا. فتطور الترفيه هو دخول التكنولوجيا إلى عالم الترفيه، الذي تدخل بطريقة غير مباشرة ليتحكم في الأساليب التي تنتهجها الأسرة للترويح عن النفس، كذلك بروز مفاهيم جديدة للترفيه هو النتيجة الحتمية لتدخل التكنولوجيا ليتأثر المفهوم الترفيهي أو تتغير الثقافة الترفيهية الأسرية. فقد قدمت الأسرة معظم إجاباتها عن الترفيه بأنه تخفيف للضغوطات اليومية، تجديد لنشاط، شغل أوقات الفراغ وتغيير الروتين اليومي. وقد اخترنا متغير أثر التكنولوجيا على الترفيه وربطناه بمفهوم الترفيه الأسري لنتوصل إلى العلاقة التي تربط التكنولوجيا بثقافة الترفيه الأسرية والتي أفرزت نوعا من الألعاب توفره الأسرة للطفل لتلبية حاجته إلى التسلية.وتظهر العلاقة بين مختلف الآثار الناجمة عن التكنولوجيا في ميدان الترفيه ومفهومه من خلال تطور الترفيه الذي خفف الضغوطات اليومية الناتجة عن تعقد الحياة الاجتماعية، بروز الترفيه التكنولوجي وهو

الترفيه الذي يعتمد أساسا على التكنولوجيات الحديثة من أجهزة وتقنيات ناتجة عن التقدم في ميدان التكنولوجيا وأثره الواضح على التنفيس عن أفراد الأسرة، تجديد نشاطها، شغل أوقات الفراغ وحتى أنها تدخلت في تغيير العادات الأسرية أو كما أجابت الأسرة بالروتين اليومي.

ظهور نوع من الألعاب حلت محل الألعاب القديمة أو الحرة أو الشعبية هو الآخر نتيجة من نتائج التكنولوجيا التي خففت ضغوطات الالتزامات في الحياة الاجتماعية، وحاول أفراد الأسرة تجديد النشاط وشغل أوقات الفراغ. وتوجه الثقافة الترفيهية الأسرية كنتيجة حتمية لتدخل التكنولوجيا في الميدان لترفيهي ظهر واضحا في تأثيره على المفهوم الحديث للترفيه لدى الأسرة الجزائرية.

جدول رقم (41): يبين العلاقة بين الترفيه الأسري الحديث وأثره على لعب الطفل

أثره على لعب الطفل / الترفيه الأسري الحديث	التنمية الفكرية		العزلة		قلة الحركة		اللعب الالكتروني		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
تطور الترفيه	57	25.1	30	13.2	43	18.9	97	42.7	227	100
الترفيه التكنولوجي	83	19.3	65	15.1	96	22.3	187	43.4	431	100
ألعاب جديدة	65	23	39	13.8	61	21.6	118	41.7	283	100
تراجع الألعاب القديمة	63	19.3	54	16.6	76	23.3	133	40.8	326	100
توجه الثقافة الأسرية نحو التكنولوجيا	71	19.3	57	15.5	83	22.6	156	42.5	367	100
المجموع*	**339**	**20.7**	**245**	**15**	**359**	**22**	**691**	**42.3**	**1634**	**100**

(*)إجابات متعددة

يظهر من خلال البيانات أعلاه أن الاتجاه العام للجدول يتجه نحو تأثر لعب الطفل بنسبة 42.3% باللعب الالكتروني.

وبإدخال متغير الترفيه الأسري الحديث وقياس تأثيره على لعب الطفل يظهر أن تطور الترفيه على اللعب الالكتروني بنسبة 42.7% مقابل 13.2% لتأثير الترفيه الالكتروني على العزلة.

أما الترفيه التكنولوجي فقد أثر بنسبة 43.4% على اللعب الالكتروني، في حين أنه أثر بنسبة 15.1% على العزلة.

وظهور الألعاب الجديدة أثر بنسبة 41.7% على اللعب الالكتروني مقابل 13.8% نسبة تأثير الألعاب الجديدة على عزلة الطفل.

إن تراجع الألعاب القديمة ظهر أثره بنسبة ارتفاع اللعب الالكتروني وهي 40.8%، في حين أن نسبة 16.6% سبب العزلة.

أما توجه الثقافة الأسرية نحو التكنولوجيا فقد أثر على اللعب بنسبة 42.5% من التوجه نحو اللعب الالكتروني، مقابل 15.5% من تأثيرها على اللعب بظهور العزلة.

ويتبين من خلال قراءة أن نتائج تأثير التكنولوجيا على الترفيه لدى الأسرة الجزائرية أفرز شكل من أشكال الترفيه الحديث لذلك نجد أنها نفس المؤشرات التي اعتمدنا عليها في الجدول السابق. ويظهر تأثير الترفيه الأسري الحديث على لعب الطفل من خلال ظهور نوع جديد من اللعب وهو اللعب الالكتروني الذي تأثر بصفة واضحة بتطور الترفيه، هذا الأخير الذي اعتمد على التكنولوجيا الحديثة، وظهور الترفيه التكنولوجي، وهو ارتباط أو اعتماد التسلية على التكنولوجيا. حتى أن ظهور الألعاب الحديثة شجعت من اعتماد الطفل عليها في لعبه وتخليه عن الألعاب المعروفة سابقا، مما قلل من نسبة النشاط البدني، والفكري، وانعزل فيها بدخوله عالم الألعاب الالكترونية التي سيطرت على جل النشاطات الترويحية. وتعتبر الأسرة من العوامل التي ساعدت الطفل على اختيار نوع من الألعاب ووجهت نشاطه الترويحي نحو التكنولوجيا الحديثة، فكما سبق ورأينا من خلال الجدول السابق أثر التكنولوجيا على الترفيه الأسري على مفهوم الترفيه، نلاحظ التوجه الترفيهي لدى الأسرة الجزائرية نحو التكنولوجيا الحديثة لتؤثر هده الأخيرة على لعب الطفل والنشاطات الترفيهية التي نستطيع أن نقول أنها موجهة، لتظهر العلاقة بين الترفيه الأسري الحديث و لعب الطفل.

جدول رقم (42): يبين العلاقة بين مفهوم الألعاب الالكترونية لدى الأسرة وتوفيرها للطفل كوسيلة ترفيه.

وسائل الترفيه المتوفرة / مفهوم الألعاب الالكترونية	الألعاب الالكترونية				المجموع	
	نعم		لا			
	ك	%	ك	%	ك	%
وسيلة تسلية وترفيه	134	100	0	0	134	100
ألعاب حديثة	121	99.2	1	0.8	122	100
ألعاب خطيرة	57	95	3	5	60	100
ألعاب تكنولوجية متطورة	127	96.7	4	3.1	131	100
لا أعرف	24	96	1	4	25	100
المجموع	**191**	**95.5**	**9**	**4.5**	**200**	**100**

من خلال القراءة الإحصائية للجدول يتضح لنا أن الاتجاه العام متمركز بنسبة 95.5% من توفر الألعاب الالكترونية كوسيلة ترفيه.

أما بإدخال مفهوم الألعاب الالكترونية كمؤشر من مؤشرات الثقافة الترفيهية لدى الأسرة على الألعاب الالكترونية كوسيلة من وسائل الترفيه نجد أن نسبة 100% مثلت مفهوم الألعاب الالكترونية المتمثل في أنها وسيلة تسلية وترفيه وأثره على توفير الألعاب الالكترونية.

أما نسبة 99.2% هو أنها ألعاب حديثة توفرها الأسرة لأطفالها فالإنسان بطبيعته يميل للتجديد.

وتليها نسبة 96.7% هي العلاقة بين أنها ألعاب تكنولوجية متطورة توفرها الأسرة الجزائرية، كما أن نسبة 96% لا تعرف عنها الكثير لكنها بالمقابل توفرها كوسيلة ترفيه. حتى أن نسبة 95% تقول إنها خطيرة ورغم ذلك هي في متناول الطفل.

من خلال نتائج الجدول يتضح لنا أن الأسرة الجزائرية تحاول مواكبة التطور التكنولوجي في شتى الميادين حتى بالنسبة لميدان الترفيه، فهي توفر نوعا حديثا من أنواع الألعاب وهي الالكترونية. من خلال المفاهيم المختلفة التي قدمتها الأسر عن الألعاب الالكترونية نلمس مستوى الثقافة

الترفيهية المتكونة لدى الأسرة. فقد قدمت لنا مفهوما واتفقت عليه الأغلبية أن الألعاب الالكترونية هي عبارة عن وسيلة تسلية وترفيه وبذلك حاولت توفيرها للطفل حسب الظروف المادية للأسرة، فإذا كانت الأسرة سابقا تعتمد على أنواع معينة من الألعاب الشعبية مثلا التي تناقلتها الأجيال في زمن لم تحكم التكنولوجيا بقبضتها على كل الميادين وكانت أحدث الأجهزة تتمثل في الراديو أو التلفزيون، فنحن الآن في الزمن الرقمي الذي فرض نوعا من الترفيه. تعتبر الأسرة أن الألعاب الالكترونية هي ألعاب حديثة من مفرزات التطور التكنولوجي خاصة في ميدان الاتصالات، كما تعتبر أنها ألعاب تكنولوجية متطورة لدلك فهي توفرها لأطفالها كوسيلة ترفيه حديثة بغية توفير احتياجات الطفل الترويحية.

كما تعتبر الأسرة الألعاب الالكترونية ألعابا خطيرة، فقد انتشرت في السنوات الأخيرة أنواع من الألعاب ذات محتويات خطيرة وتهدد حياة الطفل، سواء عن طريق نقل الظواهر الاجتماعية الدخيلة عن المجتمع، أو بالتحريض على مظاهر العنف التي غزت محتويات الألعاب الالكترونية. لكن الأسرة الجزائرية توفر هذا النوع من الألعاب حتى أن البعض منها لا تعرف عنها شيئا من خلال التصريحات التي تحصلنا عليها لكنها تقتنيها وتوفرها لأطفالها، وحجتها في ذلك أنه لا يمكن منع الطفل من استخدام التكنولوجيا الحديثة، فطفل اليوم يحمل لقب الطفل الرقمي.

جدول رقم (43): يبين العلاقة بين نوع الألعاب التي يفضلها الطفل وسبب الاختيار حسب الأسرة

نوع الألعاب / سبب الاختيار	الألعاب الالكترونية				المجموع	
	نعم		لا			
	ك	%	ك	%	ك	%
تلائم سن الطفل	124	98.4	2	1.6	126	100
توافق اختياره	158	98.8	2	1.3	160	100
لا يوجد اختيار آخر	150	100	0	0	150	100

الثمن مناسب	91	98.9	1	1.1	92	100
المجموع*	**523**	**99.1**	**5**	**0.9**	**528**	**100**

(*)إجابات متعددة

استنادا إلى ما ورد في الجدول من معطيات، يظهر لنا أن الاتجاه العام متمركز عند الأطفال الدين يختارون الألعاب الالكترونية بنسبة 99.1% مقابل نسبة 0.9% من الدين لا يختارونها.

وبإدخال سبب الاختيار حسب رأي الوالدين كمتغير مستقل يؤثر على نوع الألعاب المختارة من قبل الطفل ظهرت أن نسبة 100% تمثل أنه لا يوجد اختيار آخر.

أما نسبة 98.9% فالثمن مناسب حسب رأي الأسرة، ونسبة 98.8% توافق اختيار الطفل، أما النسبة التي مثلت ملاءمة سن الطفل كسبب قدمه الأولياء لاختيار الطفل الألعاب الالكترونية فهي 98.4%.

حسب النتائج الإحصائية المتحصل عليها في الجدول أن الطفل يختار الألعاب الالكترونية بغرض الترفيه ودلك لعدة أسباب ذكرتها الأسر في إجاباتها، فهي تصرح أنه لا يوجد اختيار آخر لذلك تجدها مرغمة على توفير هدا النوع من الألعاب للطفل. إن نقص مرافق التسلية والترفيه، والمساحات الخضراء وتراجع اللعب الحر كلها من العوامل التي جعلت من الألعاب الالكترونية الحل الأمثل والوسيلة المثالية لتسلية الطفل حتى وإن كانت الاختيار الوحيد الذي يفرض نفسه في الوقت الحالي. تعتبر الأسرة أن الألعاب الالكترونية توافق اختيار الطفل الذي يتسلى بها. فمن جهة توفرها الأسرة في ظل غياب الوسائل الترفيهية والمرافق المهيأة لذلك، ومن جهة أخرى تؤكد الأسرة أنها توافق اختيار الطفل. تعتبر الأسرة أن الثمن مناسب، فهي توفر الألعاب الالكترونية حسب قدراتها المادية، فهي متاحة على الهاتف النقال، الكمبيوتر، وحتى صالات اللعب. في هده الحالة يمكن اعتبار أن ثمنها مناسب هو من الأسباب التي تدفع بالأسرة إلى توفيرها للطفل، أما بالنسبة للأجهزة الالكترونية فهي ليست في متناول الأسرة

محدودة الدخل، فأثمانها باهظة ولا يمكن اقتناؤها كما أنها في تطور دائم مواكبة لما توفره التكنولوجيا الحديثة.

تعددت الأسباب التي ذكرتها الأسرة الجزائرية لكننا قدمنا البعض الذي تردد في الإجابات لتظهر العلاقة بين تفضيل الطفل اللعب بالألعاب الالكترونية والأسباب وراء الاختيار أو التوجه لنوع معين من الألعاب كوسيلة من وسائل الترفيه.

2-العلاقة بين الثقافة الترفيهية الالكترونية الأسرية ولعب الطفل:

جدول رقم (44): يبين العلاقة بين تفضيل الأسرة لعب الطفل بالألعاب الالكترونية وسبب ذلك

تفضيل الأسرة / سبب التفضيل	لعب الطفل بالألعاب الالكترونية				المجموع	
	نعم		لا			
	ك	%	ك	%	ك	%
تبقيه في المنزل	117	99.2	1	0.8	118	100
تنمي الذكاء	114	91.2	11	8.8	125	100
ألعاب ممتعة	111	94.9	6	5.1	117	100
المجموع*	**342**	**95**	**18**	**5**	**360**	**100**

(*)إجابات متعددة

يظهر من خلال نتائج الجدول أن اتجاهه العام يتمثل في تفضيل الأسرة للعب الطفل بالألعاب الالكترونية بنسبة 95% في حين أنها لا تفضلها بنسبة 5%.

وبإدخال سبب التفضيل كمتغير مستقل يظهر أن نسبة 99.2% تمثل أن لعب الطفل بالألعاب الالكترونية يبقيه في المنزل. وهي ألعاب ممتعة بنسبة 94.9%.

كما أن الألعاب الالكترونية حسب سبب تفضيل الأسرة لها ألعابا تنمي الذكاء بنسبة 91.2%.

نستنتج من نتائج الجدول أن تفضيل الأسرة للألعاب الالكترونية له دوافع وأسباب فهي تعتبرها الوسيلة الترفيهية التي تضمن بها بقاء الطفل داخل المنزل، فبتوفيرها لا يحتاج الطفل إلى الترفيه خارج البيت، وسيكون من السهل مراقبة الطفل وتوجيهه. وبقاء الطفل داخل المنزل أيضا له أسباب، فقد صرحت الأسرة أن الشارع لم يعد المكان الآمن للعب الطفل، فالظواهر الاجتماعية الشاذة قد ظهرت في المجتمع الجزائري، فأصبحت الأسرة تتحفظ من خروج الطفل للشارع سواء كان ذكرا أو أنثى. فظاهرة الاختطاف، والعنف بشتى أنواعه، والانحراف دفعت الأسرة إلى إيجاد بدائل لتسلية أطفالها داخل المحيط المنزلي ضمانا لسلامتهم. هناك أسباب أخرى جعلت من الألعاب الالكترونية الوسيلة الترفيهية المفضلة فهي ألعاب ممتعة، لما تحتويه من أنواع تلائم كل أذواق الطفل وتشبع خياله، بالإضافة إلى أنها تنمي ذكاءه، فهي تحتاج إلى تفكير وتنشيط للعقل وبالتالي فقد جمعت بين التشويق والتنمية الفكرية. من أجل هذه الأسباب التي تكررت في إجابات الأسر الجزائرية جعلتها تفضل الألعاب الالكترونية وتوفرها لأطفالها حتى يتسلى ويرفه عن نفسه في المنزل.

جدول رقم (45): يبين العلاقة بين مفهوم الألعاب الالكترونية ونوع الأجهزة المتوفرة للطفل

نوع الأجهزة الالكترونية / مفهوم الألعاب الالكترونية	Nintendo		Xbox		PSP		Playstation		Wii		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
وسيلة تسلية وترفيه	25	13.1	24	12.6	34	17.8	63	33	45	23.6	191	100
ألعاب حديثة	19	11	21	12.1	28	16.2	62	35.8	43	24.9	173	100
ألعاب خطيرة	7	10	7	10	12	17.1	25	35.7	19	27.1	70	100

ألعـــــــاب تكنولوجية	22	12.2	22	12.2	30	16.7	64	35.6	42	23.3	180	100
لا أعرف	2	12.5	1	6.3	4	25	7	43.8	2	12.5	16	100
المجموع	**75**	**11.9**	**75**	**11.9**	**108**	**17.1**	**221**	**35.1**	**151**	**24**	**630**	**100**

(*)إجابات متعددة

من خلال القراءة الإحصائية للجدول يظهر أن اتجاهه العام يكمن في خانة البلاي ستيشن كجهاز من أجهزة الألعاب الالكترونية المتوفرة في المنزل بنسبة 35.1% مقابل نسبة 11.9% من جهاز الإكس بوكس.

وبإدخال مفهوم الألعاب الالكترونية حسب الوالدين كمتغير مستقل جاءت النتائج كالتالي:

حسب مفهوم الألعاب الالكترونية للأسرة المتمثل في كونها وسيلة ترفيه وتسلية وفرت جهاز البلاي ستيشن بنسبة 33% مقابل نسبة 12.6% لجهاز الإكس بوكس.

أما أنها ألعاب حديثة فقد جاءت نسبة 35.8% لجهاز البلاي ونسبة 11% لجهاز النينتندو.

وتعريفها على أنها ألعاب خطيرة فقد وفرت كذلك نفس الجهاز وهو البلاي ستيشن بنسبة 35.7% مقابل نسبة 10% لكل من جهازي الإكس بوكس والنينتندو.

أما تقديم مفهوم الألعاب الالكترونية حسب الأسرة الجزائرية على أنها ألعاب تكنولوجية جعلها توفر جهاز البلاي ستيشن بنسبة 35.6% في حين أنها وفرت الإكس بوكس بنسبة 12.2% وكذلك بالنسبة لجهاز النينتندو.

ورغم أنها لم تقدم مفهوما بجواب البعض منها أنها لا تعرف إلا أن نسبة توفير البلاي بقيت مرتفعة بنسبة 43.8% مقابل نسبة جهاز الإكس بوكس التي بقيت منخفضة وهي 6.3%.

القراءة السوسيولوجية لنتائج الجدول أعلاه تبين أن العلاقة بين مفهوم الألعاب الالكترونية حسب الأسرة الجزائرية ونوع الأجهزة الالكترونية التي توفرها للطفل تظهر من خلال اعتبارها وسيلة تسلية وترفيه باختلاف الأنواع

المتوفرة من البلاي ستيشن، النينتندو، الإكس بوكس وغيرها. اقتناء الأسرة لهده الأجهزة رغم غلاء أثمانها دليل على قناعة الأسرة على أنها من الوسائل الترفيهية التي تسلي الطفل وتروح عنه، كما أنها تعتبرها ألعابا حديثة فهي من الأساليب الترفيهية التي أفرزتها التكنولوجيا. والفرد بطبعه يحب أن يجرب كل ما هو جديد، ليتبين من النتائج أن الأسرة وفرت الأجهزة الالكترونية ليلعب الطفل بالألعاب الحديثة المسلية. تقدم الأسرة الجزائرية مفهوما آخر للألعاب الالكترونية وهي أنها ألعاب خطيرة وتعددت الأسباب من وجود لأنواع تعتمد على العنف والمشاهد التي لا تمت للثقافة الإسلامية والجزائرية بصلة، وحتى ظهور بعض الأنواع التي أدت إلى حالات من الانتحار وانتشار الجريمة التي تظهر أغلب مشاهدها في الألعاب الخاصة. مع أنها تعتبرها خطيرة إلا أنها توفر هده الأجهزة لأطفالها بهدف الترفيه والتسلية. تعتبرها كذلك ألعابا تكنولوجية وحتى أنها لا تملك مفهوما واضحا بالإجابة التي قدمتها فهي تحاول توفيرها للطفل بهدف الترفيه. من خلال النتائج تظهر العلاقة التي تربط مفهوم الألعاب الالكترونية لدى الأسرة ونوع الأجهزة التي توفرها للطفل كوسيلة تسلية وترفيه.

جدول رقم (46): يبين العلاقة بين مفهوم الألعاب الالكترونية ونوع الوسائط المتوفرة للطفل

نوع الوسائط المستعملة / مفهوم الألعاب الالكترونية	الكمبيوتر		شاشة التلفزيون		الأجهزة المتوفرة بقاعة الألعاب		الهاتف المحمول		اللوحة الالكترونية		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
وسيلة تسلية وترفيه	63	16.8	88	23.4	36	9.6	105	27.9	84	22.3	376	100
ألعاب حديثة	63	17.6	83	23.2	34	9.5	102	28.5	76	21.2	358	100
ألعاب خطيرة	32	19.4	35	21.2	18	10.9	49	29.7	31	18.8	165	100
ألعاب	68	18	86	22.8	41	10.8	102	27	81	21.4	378	100

تكنولوجية											
لا أعرف	6	9.7	7	11.3	13	21	23	37.1	13	21	62	100
المجموع*	**232**	**17.3**	**299**	**22.3**	**142**	**10.6**	**381**	**28.5**	**285**	**21.3**	**1339**	**100**

(*)إجابات متعددة

يظهر من بيانات الجدول أعلاه أن الاتجاه العام متركز في توفر الهاتف المحمول كوسيط من وسائط اللعب الالكتروني بنسبة 28.5%، في حين أن نسبة 10.6% مثلت الأجهزة المتوفرة بقاعات اللعب.

وبإدخال نفس المتغير وهو مفهوم الألعاب الالكترونية حسب الأسرة الجزائرية التي عرفتها على أنها وسيلة تسلية وترفيه تبين أن نسبة 27.9% هي نسبة توفر الهاتف المحمول، قابلتها نسبة 9.6% من الأجهزة المستعملة في قاعات اللعب.

أما كونها ألعابا حديثة حسب مفهوم الأسرة فنسبة توفر الهاتف هي 28.5%، في حين أن نسبة 9.5% تعلقت بتوفر الأجهزة في قاعات اللعب.

هي ألعاب خطيرة حسب تصريحات بعض الأسر إلا أن نسبة توفر الهاتف النقال وصلت إلى 29.7% مقابل نسبة 10.9% لتوفر الأجهزة الخاصة بالألعاب الالكترونية بقاعات اللعب.

تقدم الأسرة مفهوما آخر وهي أن الألعاب الالكترونية هي ألعاب تكنولوجية لتكون نسبة توفر الهاتف المحمول 27% ونسبة 10.8% من توفر الأجهزة الخاصة بهذا النوع من الألعاب داخل صالات اللعب.

ورغم أن بعض الأسر لا تعرف أي شيء عن الألعاب الالكترونية أو أنها لا تملك مفهوما واضحا عنها فهي توفر الهاتف المحمول بنسبة 37.1%، أما نسبة 9.7% فقد مثلت جهاز الكمبيوتر الذي يتوفر لدى الطفل لممارسة ألعابه المفضلة.

تظهر النتائج أن المفاهيم التي قدمتها الأسرة ارتبطت بتوفيرها لأنواع مختلفة من الوسائط الالكترونية، بداية بالمفهوم المتعلق بكون الألعاب الالكترونية وسيلة ترفيه وتسلية وارتبط بتوفير الأسرة للهاتف الخلوي كوسيط من

الوسائط الالكترونية، ويعتبر الهاتف أحد الوسائل التكنولوجية الحديثة التي لا يكاد يخلو بيت من وجوده، والدي يعتبر أحد الوسائل الضرورية الذي يحتاجه الأفراد بمختلف أعمارهم. وتعدى استعمال الهاتف من الاتصال بين الأفراد ونقل الرسائل النصية إلى مختلف الاستعمالات حتى في الميدان الترفيهي. وتعتمد الأسرة عليه في معظم الأحيان لتسلية أطفالهم لأنه سهل الاستعمال وثمنه معقول.

إن مفهوم الألعاب الالكترونية حسب الأسرة بأنها ألعاب حديثة يشجعها على توفير مختلف الوسائط الالكترونية من الكمبيوتر إلى اللوحة الالكترونية، وأنها ألعاب خطيرة كمفهوم آخر قدمته الأسرة الجزائرية من خلال الأجوبة، لكن هذا لا يعني أنها لا توفر الوسائط الالكترونية كنوع من أنواع الوسائل الترفيهية في المنزل. وهي عبارة عن ألعاب تكنولوجية فهي تعتمد بصفة كلية على التكنولوجيا الحديثة وتعتبر من نتائج التطور الذي طال جميع ميادين الحياة الاجتماعية حتى ميدان الترفيه الذي أصبحت صناعة خاصة به بتوفير أجهزة الكترونية، وسائط متنوعة خاصة بربط هده التجهيزات بالإنترنت.

لكن بعض الأسر لا تملك مفهوما واضحا فقد أعطت إجابة بقولها أنها لا تعرف الألعاب الالكترونية، لا يتحدد لديها فكرة جلية عن هذه الألعاب رغم أن البعض منها قد يمارسها، وحتى أنها توفر أنواعا من الأجهزة، والوسائط التي تنوعت ما بين الكمبيوتر، شاشة التلفزيون، الهاتف النقال، اللوحة الالكترونية وحتى الأجهزة الموجودة في قاعات الألعاب.

وكخلاصة لنتائج الجدول نتوصل إلى أنه ورغم اختلاف مفاهيم الألعاب الالكترونية أحيانا وتقاربها أحيانا أخرى فقد ظهرت علاقة بينها وبين توفير الأسرة للوسائط الالكترونية في سبيل إتاحة الفرصة للطفل للعب بهذا النوع من الألعاب.

استنتاج الفرضية الثانية:

ثقافة الترفيه الأسرية فرضت الألعاب الالكترونية على الطفل

لهذا الغرض قمنا باختبار بعض المتغيرات المستقلة وارتباطها بمتغيرات تابعة فكانت النتائج التالية:

سبب اختيار الأسرة للمنزل وعلاقته بلعب الطفل:

لاحظنا من خلال النتائج أن الأسرة الجزائرية تفضل المنزل كمكان للعب الطفل لعدة أسباب وأولها لمراقبته، ويرتبط المتغيران سبب اختيار الأسرة للمنزل ولعب الطفل بداخله بالمراقبة الوالدية، فالأسرة تستطيع اختيار نوع الألعاب، المحتوى وتحديد فترة اللعب، وحتى تنظيم الوقت بما يضمن للطفل تلبية لمختلف حاجاته الاجتماعية، النفسية والبيولوجية.

وثاني سبب يربط بين اختيار الأسرة ولعب الطفل، هو الخوف من الأخطار وقد أكدت أن الظواهر الاجتماعية الخطيرة التي تتركز بصفة كبيرة في الشارع هي السبب وراء تخوف الأسرة الشديد من لعب الطفل خارج المنزل وهي بدلك تفضل لعبة داخل المنزل.

قلة أماكن الترفيه هي من الأسباب وراء اختيار الأسرة البيت وعلاقته بلعب الطفل بداخله. فمرافق التسلية تكاد تنعدم ما عدا بعض المساحات الصغيرة وسط الأحياء السكنية، أو بعض الحدائق التي يعود تواجدها لزمن الحقبة الاستعمارية، وقد أعيد تهيئتها. ومقارنة بتطور حجم السكان في المدن الحضرية فهي لا تغطي الاحتياجات المتنامية لأماكن التسلية والترفيه.

ترجع الأسرة اختيارها للمنزل كمكان للترفيه وعلاقة ذلك باختيار الطفل له للعب، لحمايته فكما سبق وأن وضحنا فإن العلاقة القائمة على أساس الخوف من الأخطار، فبقاء الطفل في المنزل ضمان لحمايته في ظل نقص الأمن وانتشار الآفات الاجتماعية.

العلاقة بين التكنولوجيا ومفهوم الترفيه لدى الأسرة:

بداية سلطنا الضوء على التكنولوجيا وتأثيراتها على الترفيه لدى الأسرة لنتوصل إلى نتائج ذلك من خلال الحصول على مفاهيم مختلفة للترفيه من

خلال أجوبة الأسر وبذلك نكون قد توصلنا إلى علاقة تربط التكنولوجيا بالترفيه الأسري، والتوجه الأسري في ميدان التسلية، الذي بدوره يوجه الطفل لنوع معين من الألعاب.

لاحظنا من خلال النتائج العلاقة بين التكنولوجيا والترفيه الأسري من خلال تطور الترفيه، بروز الترفيه التكنولوجي، ظهور نوع من الألعاب(الألعاب التكنولوجية) سبب انحسارا لنوع آخر من الألعاب (الألعاب التقليدية أو الشعبية)، توجه الثقافة الأسرية في ميدان الترفيه وربطناها بالمفاهيم الحديثة للترفيه والتي تمثلت في: شغل أوقات الفراغ، تغيير الروتين اليومي، تجديد النشاط وتخفيف الضغوطات اليومية وكانت النتائج وظهرت العلاقة بين مختلف الآثار الناجمة عن التكنولوجيا في ميدان التسلية من خلال تطور الترفيه الذي خفف من الضغوطات اليومية الناتجة عن تعقد الحياة، بروز نوع من الترفيه التكنولوجي الذي يعتمد أساسا على التكنولوجيات الحديثة وأثره الواضح على تجديد نشاط الأسرة، شغل أوقات الفراغ لدى الأفراد وحتى أنها غيرت الروتين اليومي للأسرة.

يعتبر ظهور الألعاب الحديثة من نتائج التكنولوجيا التي أثرت على الترفيه الأسري من خلال شغل لأوقات الفراغ وتخفيف للضغوطات. أما التوجه الثقافي الترفيهي الأسري فيعتبر كنتيجة حتمية لتدخل التكنولوجيا في الميدان الترويحي.

العلاقة بين الترفيه الأسري الحديث ولعب الطفل:

اعتمدنا نفس مؤشرات تأثير التكنولوجيا على الترفيه الأسري والذي نتج عنه بما أسميناه الترفيه الأسري الحديث ولاحظنا وجود علاقة بلعب الطفل وذلك بتأثير الترفيه الأسري الحديث على لعب الطفل من خلال وجود نوع جديد من اللعب وهو اللعب الالكتروني، الذي يعتمد أساسا على التكنولوجيا الحديثة وظهور الترفيه التكنولوجي. وتداول هده الأنواع الحديثة من الألعاب شجع الطفل من الاتجاه نحوها ليتخلى بدلك عن الألعاب التقليدية، أو الحرة المعروفة سابقا، مما سبب له قلة النشاط البدني وحتى الفكري أحيانا،

وانعزل عن عالمه الاجتماعي في عالم مليء بالخيال، افتراضي خاصة إذا اعتمد على الإنترنت في اللعب المباشر مع أصدقاء افتراضيين. كما تبينت العلاقة بين التوجه الترفيهي للأسرة نحو التكنولوجيا ونوع من الألعاب التي يمارسها الطفل أو التي يتوجه نحوها كنوع من أنواع التسلية والترفيه.

مفهوم الألعاب الالكترونية لدى الأسرة وتوفيرها كوسيلة ترفيه للطفل:

نجد أن الأسرة الجزائرية تحاول مواكبة التطور التكنولوجي في ميدان الترفيه، فهي تحاول توفير نوع حديث من الألعاب، وقد قدمت الأسرة مفاهيم للألعاب الالكترونية واتفقت على أنها وسيلة تسلية وترفيه وقد حاولت توفيرها حسب الظروف التي تسمح بها، و تعتبرها ألعابا حديثة وتكنولوجية متطورة فهي من نتائج التقدم التكنولوجي الهائل في ميدان الاتصال لدلك تعتبر أن وجودها لا مفر منه. هي ألعاب خطيرة حسب الأسرة لكنها لا تمنع أولادها فهي لا تستطيع في زمن تغلبت عليه التكنولوجيا والرقمنة فهي في متناول الطفل بأشكال مختلفة. لدلك فمفهوم الألعاب الالكترونية الذي نلتمس من خلاله الثقافة الترفيهية للأسرة يرتبط بتوفير هدا النوع من الألعاب للطفل كوسيلة من الوسائل الترويحية.

العلاقة بين تفضيل الطفل للألعاب الالكترونية وسبب الاختيار حسب الأسرة:

وقد اتضحت العلاقة بين أسباب اختيار الألعاب الالكترونية حسب تصريحات الأسرة وتفضيل الطفل لها من خلال تأكيدها على عدم وجود اختيار آخر فهي مرغمة على توفير هدا النوع من الألعاب لعدة أسباب أهمها نقص المرافق الترفيهية، تراجع اللعب بسبب وجود بديل ومنافس قوي وحتى ثمنها المناسب مكن من توفيرها حسب إمكانيات الأسرة، إضافة إلى ذلك فهي توافق اختيار الطفل الذي يجد فيها ضالته كوسيلة للترفيه وتلائم سنه لتنوع الألعاب والمحتويات ودخولها عالم الطفل المليء بالخيال والإثارة لذلك نجد أن الطفل يفضل الألعاب الالكترونية وتظهر العلاقة واضحة مع

سبب اختيار الأسرة لهذا النوع من الألعاب. فمن جهة الأسرة تختارها لأسباب والطفل يحبذ اللعب بها على هذا الأساس.

العلاقة بين تفضيل الأسرة لعب الطفل بالألعاب الالكترونية والسبب:

نجد أن الأسرة أساسا تجعلها تفضل الألعاب الالكترونية وأولها أنها تبقي الطفل داخل المنزل وقد سبق ووضحنا أن الأسرة تحبذ لعب الطفل في البيئة المنزلية بعيدا عن الأخطار وتحت المراقبة الوالدية، وكذلك تعتبرها ألعابا ممتعة حسب ما نلاحظه في علاقة الطفل بهذا النوع من الألعاب من انسجام وحب لها بالإضافة إلى دلك فهي تنمي القدرات الفكرية للطفل لدلك تفضلها الأسرة وبالتالي فقد تأكدت العلاقة بين نوع الألعاب التي تفضلها الأسرة كوسيلة للطفل والأسباب التي قدمتها.

العلاقة بين مفهوم الألعاب الالكترونية ونوع الأجهزة المتوفرة للطفل:

باعتمادنا على مفهوم الألعاب الالكترونية الذي يعتبر مؤشر من مؤشرات الثقافة الترفيهية الأسرية الحديثة وعلاقته بنوع الأجهزة التي توفرها للطفل كوسيلة من وسائل الترفيه يظهر أن الأسرة توفر مختلف أنواع الأجهزة الألعاب الالكترونية رغم أنها ليست في متناول جميع الأسر. تعتبر الأسرة هده الألعاب وسيلة تسلية وترفيه وتقتني مختلف أنواع الأجهزة المخصصة لها، تعتبرها ألعابا حديثة فكما سبق القول هي من الأساليب الترفيهية التي أفرزتها التكنولوجيا والمعروف عن الأسرة الجزائرية حبها لتجريب كل ما هو جديد.

رغم وعي الأسرة بأنها ألعاب خطيرة إلا أنها لا تتوانى في شرائها وتوفيرها وتعتبرها كذلك ألعابا تكنولوجية. حتى وإن كانت تصريحات بعض الأسر بأنها لا تعرفها إلا أنها توفرها فالبعض منها لا يعرف حتى كيفية استعمالها، رغم ذلك تقتنيها الأسرة حتى توفر للطفل وسيلة الترفيه العصرية الحديثة لتظهر بدلك العلاقة بين مفهوم الألعاب الالكترونية وتوفير مختلف أجهزتها للطفل.

العلاقة بين مفهوم الألعاب الالكترونية ونوع الوسائط المتوفرة لدى الطفل:

اعتمدنا على نفس المفاهيم السابقة المتعلقة بمفهوم الألعاب الالكترونية وربطناها بتوفير الأسرة للوسائط الالكترونية التي تتمثل في: الكمبيوتر، شاشة التلفزيون، الهاتف المحمول، اللوحة الالكترونية والسماح للطفل بارتياد قاعات الألعاب لاستخدام الأجهزة التي توفرها للعب. والأسرة وإن لم تستطع توفير الأجهزة التي سبق وأن ذكرناها منها من وفرت على الأقل الهاتف النقال، أو سمحت لأطفالها ارتياد صالات اللعب قصد التسلية والترفيه.

تجد الأسرة أنه لا مفر من استعمال الطفل لهده الوسائط قصد اللعب والترفيه فهدا الزمن تميز بكل ما هو تكنولوجي حتى في ميدان الترفيه. إذن فقد ارتبط الترفيه الأسري كثقافة بتوفير مختلف الأجهزة والوسائط التي تضمن للطفل نوعا من أنواع التسلية والترفيه.

الفصل الرابع

اختيار الطفل للألعاب الالكترونية وعلاقته بالإمكانيات المادية للأسرة

تمهيد:

من خلال هذا الفصل سنعرض نتائج تحليل الفرضية الثالثة التي تربط بين الإمكانيات المادية للأسرة واختيار الطفل للألعاب الالكترونية من خلال الجداول الآتية:

تحليل نتائج الفرضية الثالثة:

اختيار الطفل للألعاب الالكترونية يتأثر بالإمكانيات المادية للأسرة

وقد قمنا باختيار المؤشرات المتعلقة بالمتغير المستقل وهو الإمكانيات المادية للأسرة والمتمثلة فيما يلي:

-وظيفة الوالدين

-الراتب الشهري للوالدين

-شدة تأثير الدخل

وربطناها بالمؤشرات المتعلقة بالمتغير التابع وهو اختيار الطفل للألعاب الالكترونية والمتمثلة فيما يلي:

-من يختار الألعاب

-الأسباب المعيقة لاختيار الطفل

-الإطلاع على جديد الألعاب في السوق

1-العلاقـــة بـــين الـــدخل المـــادي الأســـري والنشـــاطات الترفيهية:

جـدول رقـم (47): يبـين العلاقـة بـين وظيفـة الوالـدين وتـأثيره علـى تنظيم النشاطات الترفيهية

تنظيم الترفيه / الوظيفة	بالنسبة للأب				المجموع		بالنسبة للأم				المجموع	
	نعم		لا				نعم		لا			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
لا يعمل	4	100	0	0	4	100	58	68.2	27	31.8	85	100
عامل يومي	21	87.5	3	12.5	24	100	8	100	0	0	8	100
عامـــل فـــي شركة	49	71	20	29	69	100	23	65.7	12	34.3	35	100
حرفي	1	25	3	75	4	100	8	61.5	5	38.5	13	100
تاجر	16	76.2	5	23.8	21	100	2	100	0	0	2	100
فلاح	0	0	1	100	1	100	0	0	0	0	0	100
إطـــار فـــي شركة	17	31.5	37	68.5	54	100	8	15.7	43	84.3	51	100
رجـل أعمـال أو مـــدير شـــركة خاصة	1	4.3	22	95.7	23	100	2	33.3	4	66.7	6	100
المجموع	**109**	**54.5**	**91**	**45.5**	**200**	**100**	**109**	**54.5**	**91**	**45.5**	**200**	**100**

استنادا إلـى مـا ورد فـي هـذا الجـدول مـن معطيـات، يظهـر أن الاتجـاه العـام للجـدول متمركـز لـدى تـأثرتنظيم النشـاطات الترفيهيـة لـدى الوالـدين بنسـبة 54.4%.

باعتمـاد المتغيـر المسـتقل المتمثـل فـي وظيفـة الوالـدين وتـأثير علـى تنظـيم النشـاطات الترفيهيـة نسـبة 100% هـو تـأثير عـدم وجـود وظيفـة لـدى الأب على وجود السبب المادي المعيق للنشاطات الترفيهية.

أما نسبة للعامل اليومي التي كانت وراء السبب المادي المعيق للنشاطات الترفيهية فقد كانت بنسبة 87.5% مقابل نسبة 12.5% مثلت عدم تأثير العامل المادي.

يصرح الأب التاجر أن السبب المادي المعيق للترفيه وقد بلغت نسبته 76.2%، أما عدم تأثيره فقد بلغت نسبته 23.8%.

أما العامل في شركة فنسبة التأثير لديه بلغت 71% مقابل نسبة 29% من عدم وجود تأثير.

الأب الذي يشغل منصب إطار في شركة فهو يصرح بوجود تأثير للعامل المادي على النشاطات الترفيهية بنسبة 31.5%، في حين أنه لا يوجد تأثير بنسبة 68.5%.

لتأتي نسبة 25% بالنسبة لدى الحرفي تقابلها نسبة 75% التي تنفي وجود علاقة بين العامل المادي والنشاطات الترفيهية.

أما رجل الأعمال أو مدير شركة خاصة فهو يؤكد وجود علاقة بين السبب المادي وتنظيم النشاطات الترفيهية بنسبة 4.3%، وينفي ذلك بنسبة 95.7%.

بالنسبة للعلاقة بين السبب المادي والترفيه للأب الفلاح هي النفي بنسبة 100%.

بالنسبة للأم فإن التي تشغل وظيفة عاملة يومية وتاجرة فإن تأثير العامل المادي على النشاطات الترفيهية فقد تمثلت بنسبة 100%.

والأم التي لا تملك وظيفة فنسبة تأكيدها هي 68.2% بالمقابل نسبة نفيها لتأثير العامل المادي على النشاطات الترفيهية 31.8%.

أما العاملة في شركة فالنسبة هي 65.7% تؤكد فيها أن السبب المادي المعيق لتنظيم النشاطات المادية عكس النسبة التي تنفي فيها العلاقة بينهما وهي 34.3%.

تؤكد الأم الحرفية تأثير العامل المادي بنسبة 61.5% مقابل نسبة 38.5% تعتبر أنه لا يوجد تأثير.

سيدة الأعمال أو صاحبة الشركة الخاصة تؤكد التأثير بنسبة 33.3% تقابلها نسبة 66.7% تنفي فيها تأثير العامل المادي على النشاطات الترفيهية.

أما الأم التي تشغل منصب إطار في شركة فإن نسبة تأكيدها على العلاقة تمثلت في 15.7% مقابل نسبة 84.3% تنفي فيها وجود العلاقة بين العامل المادي والنشاطات الترفيهية.

من خلال نتائج الجدول الإحصائية الخاصة بمهنة الأب تبين أنه كلما كانت مهنة الوالد مرتفعة الدخل كلما كانت نسبة نفي العلاقة بين تأثير العامل المادي على تنظيم النشاطات الترفيهية أكبر والعكس، كلما كانت المهنة منخفضة الدخل زادت نسبة تأكيد العلاقة وبذلك يظهر تأثير الوظيفة بوجود السبب المانع للنشاطات الترفيهية أو لتنظيمها.

فقد ظهرت نسب تأكيد العلاقة بين الماديات والترفيه لدى الفئات الآتية: الذي لا يعمل، العامل اليومي، العامل في شركة، والتاجر.

وانخفضت النسبة التي تؤكد وجود العلاقة كذلك لدى فئة التجار والإطارات في الشركات، وزاد الانخفاض بنسبة أكبر لدى الفلاحين ورجال الأعمال أو مالكي المؤسسات الخاصة. بالمقابل نفس الفئة التي أكدت وجود العلاقة بين السبب المادي والنشاطات الترفيهية بنسب أكبر نفت عدم وجود العلاقة بينهما بنسب أقل. مما تأكد لدينا تأثير الوظيفة التي يشغلها الآباء التي تعتبر من الأسباب القوية لوجود السبب المادي المعيق أو عدمه.

فإذا أخذنا العامل اليومي فهو يؤكد بنسبة كبيرة تأثير السبب المادي على النشاطات الترفيهية وينفي مقابل ذلك عدم وجود العلاقة عكس رجل الأعمال الذي ينفي بشدة تأثير العامل المادي على الترفيه بالمقابل لا يؤكد تأثيره بنسبة كبيرة.

بالنسبة للأم كانت الإجابات مؤكدة للنتائج المتحصل عليها والمتعلقة بالأب، فقد تبين أنه كلما كان الدخل منخفضا كلما تأكدت العلاقة بين العامل المادي والنشاطات الترفيهية بالسلب، بمعنى أن الدخل المادي

المنخفض يعيق تنظيم نشاطاتها الترفيهية، التي تتطلب ميزانية خاصة. أما بوجود دخل جيد فالعلاقة تتأكد بالإيجاب فالأسرة تستطيع تنظيم نشاطاتها الترويحية بدون معوقات، بالعكس فالميزانية اللازمة متوفرة بوجود الدخل المادي الجيد. وبالتطابق بين إجابات الوالدين نؤكد تأثير السبب المادي على النشاطات الترفيهية التي تنظمها الأسرة، ووجود علاقة مباشرة بين العاملين.

جدول رقم (48): يبين العلاقة بين راتب الوالدين وتنظيم النشاطات الترفيهية

تنظيم الترفيه / الراتب(دج)	بالنسبة للأب				المجموع		بالنسبة للأم				المجموع	
	نعم		لا				نعم		لا			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
بدون راتب	3	100	0	0	3	100	60	70.6	25	29.4	85	100
أقل من 20000	3	75	1	25	4	100	3	100	0	0	3	100
40000-20000	35	87.5	5	12.5	40	100	14	77.8	4	22.2	18	100
60000-40000	36	69.2	16	30.8	52	100	15	57.7	11	42.3	26	100
80000-60000	20	52.6	18	47.4	38	100	12	32.4	25	67.6	37	100
أكثر من 80000	12	19	51	81	63	100	5	16.1	26	83.9	31	100
المجموع	**109**	**54.5**	**91**	**45.5**	**200**	**100**	**109**	**54.5**	**91**	**45.5**	**200**	**100**

يظهر من خلال بيانات الجدول أن الاتجاه العام لتنظيم النشاطات الترفيهية متمركز في نسبة 54.5% بالنسبة لكلا الوالدين.

وبإدخال الراتب كمتغير مستقل له علاقة بتنظيم النشاطات الترفيهية ويؤثر على ذلك لدى الوالد يظهر أن الأب الذي لا يتقاضى أي راتب يؤكد تأثيره بنسبة 100%.

أما الذي يتراوح دخله الشهري ما بين 20000 و40000 دج فهو يؤكد ذلك بنسبة 87.5% بالمقابل ينفي وجود العلاقة بين الراتب الشهري والنشاطات الترفيهية بنسبة 12.5%.

لا تختلف نسبة تأكيد تأثير السبب المادي على الترفيه كثيرا لدى الأب الذي يتقاضى مرتبا شهريا لا يفوق 20000دج وهي 75% لتقابلها نسبة 25% من الآباء الدين ينفون وجود تأثير.

أما الذي يتراوح دخله الشهري ما بين 40000 و60000 دج فهو يؤكد التأثير بنسبة 69.2%، وينفي دلك بنسبة 30.8%.

ليؤكد الأب الذي يتقاضى مرتبا يتراوح بين 60000 و80000 دج العلاقة بين الدخل الشهري والنشاطات الترفيهية بنسبة 52.6% وينفي هده العلاقة بنسبة 47.4%.

في حين أن الوالد الذي يفوق مرتبه 80000 دج يؤكد نفس العلاقة بنسبة 19% وينفيها بنسبة 81%.

وبإدخال نفس المتغير وهو الراتب الشهري للأم على النشاطات الترفيهية نجد أم نسبة 100% هي نسبة الأمهات اللواتي يتقاضين مرتب أقل من 20000 دج يصرحن أن الراتب لا يغطي الاحتياجات الترفيهية والسبب مادي.

والأم التي لا تتقاضى أي راتب فالنسبة التي تأكدت فيها العلاقة هي 70.6% بالمقابل النسبة التي نفت فيها العلاقة هي 29.4%.

أما الأم التي يتراوح دخلها الشهري ما بين 20000 و40000 دج فنسبة تأكيد العلاقة هي 77.8% ونسبة النفي هي 22.2%.

وبالنسبة للأم التي تتقاضى راتبا شهريا يتراوح ما بين 40000 و60000 دج فنسبة تأكيدها على وجود تأثير الراتب على النشاطات الترفيهية هي 57.7% ونسبة 42.3% تنفي فيها الأم وجود التأثير.

والأم التي يتراوح مرتبها الشهري ما بين 60000 و80000 دج فهي تؤكد نفس العلاقة بنسبة 32.4% وتنفيها بنسبة 67.6%.

بالنسبة للأم التي تتقاضى أكثر من 80000 دج فقد أكدت تأثير الراتب على الترفيه بنسبة 16.1% بالمقابل فنسبة 83.9% نفت هدا التأثير.

القراءة الإحصائية لنتائج الجدول بينت أنه كلما انخفض الراتب الشهري للأب كلما زادت نسبة تأكيده على تأثر تنظيم الترفيه، فعدم تقاضي الأب أي دخل منتظم أو انعدامه يؤكد فيها الوالد تأثر الترفيه والسبب مادي بحت. كذلك بالنسبة للأب الذي لا يتعدى دخله 20000 دج، والدي يتراوح بين 20000 و40000 دج، لتتناقص نسبة تأكيد تأثير الراتب على تنظيم النشاطات الترفيهية لدى الوالد الذي يتراوح دخله بين 40000 و 60000 دج، وبين 60000 و 80000 دج، حتى ينفي الأب الذي يفوق دخله 80000 دج تأثير الراتب أو الدخل على تنظيم النشاطات الترفيهية، ويتضح لنا تأثير الدخل المادي على الترفيه لدى الأسرة بوجود علاقة عكسية كلما انخفض الراتب الشهري للأب كلما زادت نسبة التأثير على تنظيم النشاطات الترفيهية، في حين أنه كلما ارتفع الدخل الشهري أو الراتب للوالد كلما انخفضت نسبة تأثيره على الترفيه لدى الأسرة.

والسبب هو أن النشاطات الترفيهية تتطلب ميزانية خاصة، تقوم الأسرة وحسب مستواها المادي الذي يرتبط مباشرة بالدخل الشهري باقتطاع هده الميزانية لتوفير الترفيه لأطفالها، ويتباين مستوى الترفيه حسب الميزانية المخصصة لها فهناك أسر تستطيع توفير مختلف الوسائل الترفيهية عكس أخرى لا تستطيع توفير إلا الوسائل الترفيهية المتاحة حسب مدخولها، حتى أن البعض الآخر لا يتمكن من توفير الترفيه، لأن المرتب لا يكفي حتى لتغطية الاحتياجات الأساسية للأسرة.

بالنسبة للأم تظهر العلاقة بين الدخل المادي وتنظيم النشاطات الترفيهية بتغير درجة التأثير، فالأم التي لا تتقاضى أي دخل أو أنه لا يتعدى راتبها الشهري 20000 دج، وحتى التي يتراوح دخلها بين 20000 و40000 دج، يؤثر على تنظيم النشاطات الترفيهية بدرجات متفاوتة لكنه بتأثير أكبر منه لدى الأم التي يكون دخلها الشهري مرتفع حتى يصل إلى درجة نفيها لتأثير الدخل على الترفيه لدى الأم التي يزيد دخلها عن 80000 دج.

ونستنتج من خلال النتائج لدى الأب والأم على حد سواء تأثير الدخل الشهري على تنظيم النشاطات الترفيهية لتظهر العلاقة بين المتغيرين وهو تأثير الراتب الشهري على الترفيه، والسبب هو تخصيص ميزانية خاصة للنشاطات الترفيهية لدلك فالدخل الشهري له التأثير الواضح على الترفيه لدى الأسرة.

جدول رقم (49): يبين العلاقة بين الراتب الشهري للأب ونوع أجهزة الألعاب الالكترونية التي يلعب بها الطفل

الأجهزة الالكترونية / الراتب الشهري للأب	Xbox		PSP		Playstation		Wii		Nintendo		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
أقل من 20000	0	0	0	0	1	100	0	0	0	0	1	100
40000-20000	2	11.1	1	5.6	6	33.3	7	38.9	2	11.1	18	100
60000-40000	7	13.7	6	11.8	21	41.2	15	29.4	2	3.9	51	100
80000-60000	6	12.2	9	18.4	18	36.7	12	24.5	4	8.2	49	100
أكثر من 80000	15	12.2	26	21.1	38	30.9	24	19.5	20	16.3	123	100
المجموع	**30**	**12.4**	**42**	**17.4**	**84**	**34.7**	**58**	**24**	**28**	**11.6**	**242**	**100**

من خلال القراءة الإحصائية لهدا الجدول يظهر أن اتجاهه العام يكمن في خانة أجهزة الألعاب الالكترونية بنسبة 34.7%.

وبإدخال متغير الراتب الشهري للأب على الألعاب الالكترونية المتوفرة لدى الطفل يظهر أن الوالد الذي يتقاضى أقل من 20000 دج شهريا لا يستطيع توفير أي نوع من أنواع أجهزة الألعاب الالكترونية.

بالنسبة للأب الذي يتراوح ما بين 20000 و40000 دج فنسبة توفير الوي كأحد أجهزة الألعاب الالكترونية هي 38.9%، أما نسبة كل من Xbox والنينتندو فتمثلت في 11.1%.

والذي يتقاضى راتبا شهريا ما بين 40000 و60000 دج توفير البلاي ستيشن كان بنسبة 41.2%، بالمقابل نسبة 3.9% مثلت النينتندو.

أما الذي يتقاضى ما بين 60000 و80000 دج فنسبة توفير جهاز البلاي هي 36.7% ونسبة توفير النينتندو 8.2%.

الأب الذي تجاوز راتبه الشهري 80000 دج فتوفيره لجهاز البلاي بنسبة 30.9% مقابل نسبة 12.2% لجهاز Xbox.

نستنتج من خلال النتائج أن الأسرة الجزائرية وباختلاف المرتب الشهري للأب تحاول توفير نوع من أنواع أجهزة الألعاب الالكترونية على الأقل. لكننا نستثني الأسرة ضعيفة أو معدومة الدخل، فمن خلال الجدول يظهر أن توفير هده الأجهزة يرتبط بالراتب الشهري للوالد.

إن الأسرة متوسطة الدخل تحاول توفير نوع على الأقل بغرض التسلية، وقد طغى البلاي ستيشن كنوع من الأنواع التي تحبذ الأسرة توفيرها، أو يمكن القول أنها مطلوبة من قبل الطفل الجزائري، فهي سهلة الاستعمال بالإضافة إلى تنوع الألعاب في هذا الجهاز.

أما الأسرة الميسورة والتي يتجاوز الدخل الشهري لديها 80000 دج فهي تستطيع توفير عدة أنواع طلبا لتوفير وسائل التسلية والترفيه للطفل داخل البيئة المنزلية، لذلك تتأكد العلاقة بين الراتب الشهري والذي يمثل الدخل المادي للأسرة وتوفير مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية، فكلما ارتفع كلما استطاعت الأسرة توفير أنواع أكثر، فالثمن ليس في متناول الجميع، فهي أجهزة غالية ومستوردة، والنسخ الجديدة ترتبط بالتطور التكنولوجي وتهافت الأسر عبر العالم عليها واقتنائها، وكذلك التنافس بين كبريات شركات منصات الألعاب لتوفير الأفضل والأحسن في ميدان الألعاب الالكترونية.

وتعتبر الأسرة الجزائرية أن اقتناء الألعاب الالكترونية أمر لا مفر منه في ظل التنامي القوي الذي شهده القرن 21 في ميدان صناعة الترفيه، والذي تركزت فيه على تطور تكنولوجيا الإعلام والاتصال. فإذا لم تستطع الأسرة توفيرها في المنزل، فهناك فضاءات مخصصة لها مثل مقاهي الإنترنت، وصالات اللعب، والتي استطاعت جذب الأطفال من خلال توفيرها ألعابا متنوعة في هدا المجال.

جدول رقم(50): يبين العلاقة بين من يختار الألعاب والأسباب المعيقة لذلك

من يختار الألعاب / الأسباب المعيقة	الوالدين		الوالدين والطفل		الطفل لوحده		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الثمن	8	7.3	54	49.5	47	43.1	109	100
الوقت	13	10.7	73	59.8	36	29.5	122	100
النشاطات غير ملائمة	11	11	59	59	30	30	100	100
أماكن اللعب بعيدة	14	9.3	85	56.3	52	34.4	151	100
أماكن اللعب غير مناسبة	19	11.1	95	55.6	57	33.3	171	100
لايملك الطفل الوقت	5	7.5	35	52.2	27	40.3	67	100
المجموع*	**70**	**9.7**	**401**	**55.7**	**249**	**34.6**	**720**	**100**

(*)إجابات متعددة

استنادا إلى ما ورد في الجدول من معطيات، يظهر أن اتجاهه العام متمركز لدى الوالدين والطفل الذين يختارون نوع الألعاب بنسبة 55.7% مقابل نسبة 9.7% لاختيار الوالدين لوحدهم.

وعندما أدخلنا المتغير المستقل المتمثل في الأسباب المعيقة للاختيار وربطناه بمن يختار نوع الألعاب ظهر أن الثمن يعيق اختيار الوالدين بنسبة 49.5%، ويعيق اختيار الطفل بنسبة 43.1%، أما تأثيره على اختيار الوالدين فقد كانت نسبته 7.3%.

أما الوقت كسبب معيق فقد كان تأثيره على اختيار الوالدين والطفل بنسبة 59.8%، أما تأثيره على اختيار الطفل لوحده فقد كان بنسبة 29.5%، كما كان تأثير الوقت كسبب معيق على اختيار الوالدين بنسبة 10.7%.

ليظهر تأثير النشاطات غير الملائمة على اختيار الوالدين مع الطفل بنسبة 59%، وعلى اختيار الطفل لوحده بنسبة 30%، أما تأثيرها على اختيار الوالدين فقد بلغت نسبته 11%.

أماكن اللعب البعيدة هو من أحد الأسباب المعيقة والمؤثرة على من يختار نوع الألعاب، بنسبة 56.3% على اختيار الوالدين والطفل، نسبة 34.4% على اختيار الطفل لوحده، أما تأثير أماكن اللعب البعيدة على اختيار الوالدين فنسبته 9.3%.

أماكن اللعب غير المناسبة يؤثر على اختيار الوالدين والطفل لنوع الألعاب بنسبة 55.6%، وعلى اختيار الطفل بنسبة 33.3%، أما تأثيره على اختيار الوالدين فنسبته 11.1%.

ليأتي تأثير عدم امتلاك الطفل للوقت الكافي على اختيار الوالدين والطفل فقد بلغت نسبته 52.2%، بعدها نسبة 40.3% تأثيره على اختيار الطفل لوحده مقابل نسبة 7.5% تأثيره على اختيار الوالدين.

إن الأسرة تحاول توفير الترفيه بأنواع مختلفة وتختار الألعاب سواء كان الاختيار من قبل الوالدين، أو الوالدين بمعية الطفل، أو حتى اختيار الطفل لوحده. وباختلاف الفرد الذي يختار فإن هناك أسباب معيقة لذلك. وقد ذكرت الأسرة العديد من المعوقات التي أثرت على اختيار الفرد للألعاب المناسبة أو حتى أنه يجد نفسه مرغما على نوع معين لوجود أسباب تدفعه، أو تجبره على ذلك. وقد أظهرت النتائج التي تحصلنا عليها أن أكبر نسبة هي كانت مشاركة الوالدين للطفل في الاختيار، لكن معظم الأسباب التي ذكرتها الأسرة أثرت بنسب متقاربة. بالنسبة لاختيار الوالدين لوحده أو الطفل ظهرت نسب تأثير الأسباب المعيقة أقل منها لدى اختيار الوالدين والطفل. وتتحكم في هده العلاقة عدة متغيرات منها الأنواع المختارة، سبب الاختيار، فالتي يختارها الوالدان ليست نفسها الألعاب المحببة لدى أطفالهم والعكس، حتى بالنسبة للسبب وتظهر الأسباب المعيقة كمتغير مستقل يتحكم في نوعية الألعاب حتى وإن كانت مفروضة أحيانا. نجد أن الوالدين والطفل يتجهان بطريقة غير مباشرة أحيانا إلى الألعاب الالكترونية لأن الأنواع الأخرى التي يفترض أنها ترفه عن الطفل لا تتوفر لوجود عدة أسباب، فالثمن والوقت، أماكن اللعب البعيدة أو غير المناسبة كلها تتدخل

بصفة مباشرة أو غير مباشرة لتجد الأسرة نفسها مجبرة على نوع معين بغية توفير الترفيه للطفل ولو أنها لا تحبه. ذكرت العديد من الأسر أنها لا تميل إلى الألعاب الالكترونية وفي نفس الوقت تحاول توفيرها، لأن وجود العديد من الأسباب حالت بينها وبين أنواع أخرى من الألعاب أو الترفيه. لذلك فقد توضحت لدينا العلاقة بين الأسباب المعيقة للاختيار والفرد الذي يختار نوع الألعاب سواء أكان الوالدان، الطفل أو كليهما معا.

والتأثير ليس متساويا ويرجع ذلك كما سبق وذكرنا لوجود عوامل أخرى تتحكم في الفرد واختياراته، والتي منها نوع الألعاب المختارة وسبب الاختيار.

2-العلاقة بين الدخل الأسري وألعاب الطفل:

جدول رقم (51): يبين العلاقة بين من يختار الألعاب الالكترونية وسبب الاختيار

من يختار الألعاب / أسباب الاختيار	الوالدين		الوالدين والطفل		الطفل لوحده		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
تلائم سن الطفل	10	10.6	59	62.8	25	26.6	94	100
توافق اختياره	16	9.8	89	54.6	58	35.6	163	100
ثمنها مناسب	0	0	15	57.7	11	42.3	26	100
تبقيه في المنزل	14	9.6	87	59.6	45	30.8	146	100
تسهل مراقبة الطفل	14	9.8	91	63.6	38	26.6	143	100
تسهل مراقبة المحتوى	14	10.8	84	64.6	32	24.6	130	100
مناسبة للتسلية	7	8.3	49	58.3	28	33.3	84	100
المجموع*	**75**	**9.5**	**474**	**60.3**	**237**	**30.2**	**786**	**100**

(*)إجابات متعددة

تشير بيانات الجدول أعلاه أن اتجاهه العام يتجه نحو اختيار نوع الألعاب الالكترونية عن طريق الوالدين والطفل بنسبة 60.3% مقابل 9.5% نسبة اختيار الوالدين لوحدهم.

وبإدخالنا لمتغير أسباب الاختيار كمتغير مستقل لمعرفة مدى علاقته بمن يختار نوع الألعاب الالكترونية وجدنا أن ملاءمتها لسن الطفل كأحد الأسباب لاختيار الوالدين والطفل بنسبة 62.8%، ونسبة 26.6% للعلاقة بين ملاءمتها لسن الطفل واختيار الطفل لها، أما نسبة 10.6% فهي لعلاقتها باختيار الوالدين.

أما سبب اختيار هذا النوع من الألعاب لأنها توافق اختيار الطفل فقد كانت نسبتها لدى اختيار الوالدين والطفل هي 54.6%، واختيار الطفل لوحده بنسبة 35.6%، أما اختيار الوالدين فنسبتها هي 9.8%.

ليأتي سبب آخر وهو أن ثمن الألعاب مناسب لتكون نسبة اختيار الوالدين والطفل 57.7%، والنسبة لدى اختيار الطفل 42.3%.

تبقي الطفل في المنزل هو أحد الأسباب المؤثرة على اختيار الوالدين والطفل للألعاب الالكترونية بنسبة 59.6%، أما نسبة تأثيرها على اختيار الطفل بلغت نسبتها 30.8%، مقابل نسبة 9.6% تأثيرها على اختيار الوالدين.

تسهل مراقبة الطفل وتأثيره على اختيار الوالدين والطفل بنسبة 63.6%، واختيار الطفل لوحده بنسبة 26.6%، واختيار الوالدين بنسبة 9.8%.

وجود سبب سهولة مراقبة المحتوى كسبب مؤثر على اختيار الوالدين والطفل بلغت نسبته 64.6%، أما تأثيره على اختيار الطفل لوحده فقد بلغت نسبته 24.6%، ونسبة 10.8% اختيار الوالدين لوحدهم.

سبب مناسبة الألعاب الالكترونية لتسلية الطفل هو أحد الأسباب التي تؤثر على اختيار الوالدين والطفل بنسبة 58.3%، وتأثيره على اختيار الطفل لوحده بنسبة 33.3%، أما نسبة 8.3% تأثير مناسبة الألعاب لتسلية الطفل على اختيار الوالدين لنوع الألعاب.

القراءة السوسيولوجية لنتائج الجدول أعلاه بينت أن أسباب الاختيار تعتبر الدافع القوي وراء اختيار الأسرة باختلاف أفرادها لنوع معين من الألعاب، ونتأكد من خلال النتائج التي تحصلنا عليها، والتي بينت بداية أن اختيار

الوالدين والطفل حظي بأكبر النسب في الاختيار بالتأكيد على وجود أسباب مختلفة وهي ملاءمتها لسن الطفل، موافقتها لاختياره، فهي عبارة عن ألعاب بتصاميم مبهرة توافق خيال الطفل خاصة. تؤكد الأسرة على أن الثمن مناسب، رغم أن أجهزة الألعاب الالكترونية ليست في متناول الجميع، لكن أنواع الألعاب متوفرة بأثمان مناسبة جدا كالألعاب المدمجة في الأقراص، أو التي يتم تحميلها من المواقع.

كما تعتبر الأسرة أن الدافع وراء اتفاق الوالدين باختيارها مع أطفالهم فهو أنها تبقي الطفل في المنزل فهو ينشغل بها الساعات الطويلة دون أن يمل أو يفكر في الخروج للشارع، الذي تحاول الأسرة صرف الطفل عنه لأسباب قد تم شرحها بالتفصيل سابقا.

تؤكد الأسرة على أن الاختيار الذي يقع على الألعاب الالكترونية تدعمه سهولة مراقبة الطفل، فهو يلعب بوجود الوالدين، في المنزل في أغلب الأحيان، بالإضافة إلى سهولة مراقبة المحتوى فقد تم الاتفاق عليها مسبقا بين الوالدين والطفل، إذن فالمحتوى الملائم مضمون بالنسبة للوالدين. إن الاختيار المشترك سببه واضح وهو بغرض تسلية الطفل.

تظهر لدينا العلاقة واضحة بين وسبب الاختيار ومن يختار الألعاب الالكترونية، ولكن بنسب متفاوتة بين اختيار الوالدين، أو الطفل، أو تشاركهما في ذلك. ونعود لوجود نفس أسباب أخرى تتمثل غالبا في المحتوى الذي يتجه إليه كل من الوالدين أو الطفل، ونقصد بذلك نوعية الألعاب كالألعاب الرياضية مثلا، أو الألعاب الإستراتيجية وغيرهما.

جدول رقم (52): يبين العلاقة بين شدة تأثير الدخل المادي والنشاطات الترفيهية

النشاطات الترفيهية / شدة تأثير الدخل	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
يؤثر كثيرا	171	100	0	0	171	100
يؤثر قليلا	0	0	18	100	18	100
لا يؤثر	0	0	11	100	11	100
المجموع	**171**	**85.5**	**29**	**14.5**	**200**	**100**

استنادا إلى ما ورد في الجدول من معطيات، يظهر أن اتجاهه العام متمركز عند تأثر النشاطات الترفيهية بنسبة 85.5%.

وبالرجوع إلى تقاطع المتغيرين تأثير شدة الدخل المادي على النشاطات الترفيهية تظهر لدينا نسبة 100% هي نتيجة شدة التأثير بكثرة على النشاطات الترفيهية.

أما شدة التأثير بقلة على النشاطات الترفيهية فهي منعدمة مقابل نسبة 100% نفي الأسرة ذلك.

بالنسبة لشدة التأثير المنعدمة على النشاطات الترفيهية فالنسبة منعدمة، بالمقابل هي تنفي أنه لا يؤثر بنسبة 100%.

إن النشاطات الترفيهية انتقلت من خانة الكماليات إلى خانة الضروريات خاصة مع تطور أوقات الفراغ، وصناعة الترفيه، والأسرة الجزائرية كغيرها أولت عناية خاصة بها لذلك فنتائج الجدول أعلاه أظهرت وجود العلاقة بين تأثير الدخل المادي على تنظيم النشاطات الترفيهية، من خلال قياس شدة التأثير ووجوده من عدمه في تنظيم الأسرة للترفيه.

الدخل المادي هو أحد العوامل أو المتغيرات التي تؤثر في النشاطات الترفيهية، حاولنا قياسها من خلال الراتب مثلا، وفي الجدول أعلاه حاولنا قياس شدة التأثير وقد أظهرت النتائج أن الدخل المادي يؤثر بشدة على

تنظيم النشاطات الترفيهية من خلال الاختيار، أو ترتيب النشاط الملائم، وكذلك توفير الميزانية الخاصة بالترفيه. وأظهرت أنه لا يمكن القول أن الدخل يؤثر قليلا أو أنه لا يؤثر، بل على العكس أظهرت النسب أن الأسرة نفت عدم وجود التأثير أو قلته، لتؤكد بالمقابل تأثير الدخل على تنظيم النشاطات الترفيهية بشدة "يؤثر كثيرا".

جدول رقم(53): يبين العلاقة بين الاطلاع على سوق الألعاب والسبب

الاطلاع / السبب	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
لا نهتم	0	0	83	100	83	100
لا نملك المال	1	2.1	47	97.9	48	100
المجموع	**1**	**0.8**	**130**	**99.2**	**131**	**100**

تشير بيانات الجدول أعلاه، أن اتجاهه العام يتجه نحو عدم الاطلاع الأسرة على سوق الألعاب مثلته نسبة 99.2%.

وبإدخالنا لمتغير السبب كمتغير مستقل لاحظنا أن سبب عدم اهتمام الأسرة وعلاقته بعدم الاطلاع على سوق الألعاب تمثل بنسبة 100%.

أما سبب عدم وجود المال فعلاقته باطلاع الأسرة على سوق الألعاب تمثل بنسبة 2.1% مقابل نسبة 97.9% هي العلاقة بين عدم امتلاك الأسرة للمال الكافي وعدم اطلاعها على سوق الألعاب.

حسب نتائج الجدول تبين لنا أن نسبة كبيرة من الأسر الجزائرية لا تطلع على سوق الألعاب لسببن هما أنها لا تهتم ولا تملك المال الكافي لذلك.

إن الأسرة الجزائرية وفي القرن الحالي وأمام التحديات التي فرضتها التطورات التكنولوجية خاصة في مجال الإعلام والاتصال من جهة، وقلة المرافق الترفيهية ومساحات اللعب متجهة نحو نوع معين من الألعاب. لكن سوق الألعاب كغيره من الأسواق ارتبط بالتطورات الحاصلة في المجال التكنولوجي، فقد زاحمت الدمى والألعاب الكلاسيكية أنواع جديدة وهي

الألعاب الالكترونية التي أبهرت الكبير والصغير على حد سواء، فتنافست الشركات المنتجة على تطوير وابتكار أحدث التقنيات في اللعب لتحقق أكبر المبيعات وتتحكم في سوق الألعاب وصناعة الترفيه.

لكن الأسرة الجزائرية ليست كغيرها من الأسر تتدافع لمعرفة الجديد، ببساطة فالوقت يعتبر أحد الأسباب التي تعيق الأسرة، أما السبب الثاني فهو عدم وجود المال الكافي لاقتناء هدا النوع من الألعاب أو حتى أي نوع آخر، فهي كلها مستوردة وتتطلب ميزانية خاصة فلم تتطلع الأسرة على سوق لا يمكنها الوصول إلى منتجاته.

نركز على النتيجة التي وضحت أن أحد أهم الأسباب التي تتعلق بصرف النظر عن سوق الألعاب أو عدم الاطلاع عليه هو عدم وجود المال الكافي لاقتناء جديد الألعاب.

جدول رقم(54): يبين العلاقة بين تنظيم النزهة في نهاية الأسبوع والعوامل المعيقة لذلك

تنظيم نزهة في نهاية الأسبوع / العوامل المعيقة	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
أسباب مادية	7	16.3	36	83.7	43	100
الاكتظاظ	6	17.6	28	82.4	34	100
قلة أماكن الترفيه	5	12.5	35	87.5	40	100
لا يملك الوالدان الوقت	2	7.7	24	92.3	26	100
المجموع	**20**	**14**	**123**	**86**	**143**	**100**

يظهر من خلال بيانات الجدول أعلاه أن الاتجاه العام لتنظيم الأسرة نزهة في نهاية الأسبوع يتركز في خانة نفيها لذلك بنسبة 86%.

وبإدخال العوامل المعيقة كمتغير مستقل وعلاقته بتنظيم الأسرة لنزهة في نهاية الأسبوع تظهر الأسباب المادية بنسبة 83.7% لعدم تنظيم الأسرة للنزهة مقابل نسبة 16.3% لتنظيمها بوجود نفس الأسباب المعيقة.

أما الاكتظاظ فهو يؤثر بنسبة 82.4% ولا تنظم الأسرة النزهة أما نسبة 17.6% فبوجود الاكتظاظ كسبب معيق تنظم الأسرة النزهة خلال عطلة نهاية الأسبوع.

قلة أماكن الترفيه يعد هو الآخر من الأسباب المعيقة لتنظيم النزهة فلا تستطيع الأسرة فعل دلك بنسبة 87.5%، بالمقابل فهي تنظم النزهة بنسبة 12.5%.

ليأتي سبب عدم امتلاك الوالدين للوقت الكافي لعدم تنظيم نزهة في نهاية الأسبوع بنسبة 92.3%، لكنها تنظمها بوجود نفس السبب بنسبة 7.7%.

حسب نتائج الجدول يظهر أن أغلب الأسر الجزائرية لا تميل إلى تنظيم نزهة في نهاية الأسبوع، ويعود ذلك لعدة عوامل أهمها:

-قلة أماكن الترفيه والتي تعتبر مناطق جذب للأسرة، فقلة وجودها أو انعدامها أحيانا يعني بالضرورة عدم تنظيم النزهة. فوجود أماكن لا تحتوي الأسر، لقلتها يؤدي بالضرورة إلى صرف النظر عن الخرجات أو الذهاب إلى المتنزهات والمساحات الخضراء، فأهم خطوة لتنظيم النشاطات الترفيهية هي وجود الأماكن المناسبة لذلك من حيث المساحة، توفر مركبات الترفيه ومساحات اللعب المخصصة للأطفال، والاستجمام المناسبة للعائلات.

-الاكتظاظ وهو السبب الذي يظهر كنتيجة حتمية لقلة أماكن الترفيه، فالأسر الجزائرية ستكون مجبرة على اختيار عدد محدود من الأماكن ليكون الاكتظاظ هو مصير تواجد الأسر في نفس الأماكن، واقتسام نفس المساحات المخصصة للنزهة والترفيه بشكل عام. والترفيه يعني الاستمتاع وخروج أفراد الأسرة طلبا للراحة والتسلية والترويح عن النفس، فإذا كانت أماكن الترفيه مكتظة فهده الظروف لن توفر للأسرة متطلبات الراحة والترويح عن النفس وبالتالي لا حاجة لها لتنظيم النزهة مادامت الأماكن المخصصة لها مكتظة وتنعدم فيها الشروط الخاصة بالترفيه.

-الأسباب المادية هي الأخرى تعتبر من المعوقات التي تعرقل الأسرة أو تمنعها أحيانا من الاستمتاع بعطلة نهاية الأسبوع، أو القيام بتنظيم النزهات بكل أريحية. فعدم توفر ميزانية خاصة بالنشاطات الترفيهية يحول بينها وبين ترتيب وتنظيم الأسرة لها، فقد سبق وتأكدنا من وجود علاقة مباشرة بين الدخل المادي للأسرة وتنظيمها لمختلف النشاطات الترفيهية، أو اقتنائها لمختلف الأجهزة الترفيهية أو الألعاب المخصصة لذلك. فالمال بالنسبة للأسرة يمثل المحرك الذي تعتمد عليه في نوع النشاطات الترفيهية، كيفية تنظيمها والوسائل التي تستطيع الأسرة توفيرها بغرض الترفيه.

-بالنسبة للوقت فهو أحد أهم الأسباب المعيقة لتنظيم الخرجات في نهاية الأسبوع، فقد تتوفر الأماكن أحيانا والميزانية المخصصة أيضا، لكن الوالدان لا يملكان الوقت المناسب لذلك، أحدهما أو كلاهما بسبب الانشغال الدائم بالعمل، أو لعدم تناسق أوقات الفراغ بينهما أو بين الوالدين وأطفالهم. الأسبوع يكون للعمل أو الدراسة ونهاية الأسبوع للراحة، لكن قد يداوم للعمل الوالدان في نهاية الأسبوع، أو يكون للأطفال ساعات إضافية للدراسة، أو ممارسة هواية معينة كالرياضة مثلا فلا يكون هناك متسع للوقت لتنظيم نزهة تجمع أفراد العائلة وتمنحهم فرصة للترويح عن النفس. الوقت يعتبر أحد أهم العوامل المؤثرة في تنظيم النشاطات الترفيهية بصفة عامة.

استنتاج الفرضية الثالثة:

اختيار الطفل للألعاب الالكترونية يتأثر بالإمكانيات المادية للأسرة

لهذا الغرض قمنا باختبار بعض المتغيرات المستقلة وارتباطها بمتغيرات تابعة فكانت النتائج كالتالي:

العلاقة بين وظيفة الوالدين وتنظيم النشاطات الترفيهية:

وقد لاحظنا العلاقة التي تربط تنظيم النشاطات الترفيهية ووظيفة الوالدين والعامل الذي يتدخل هنا هو العامل المادي، فالوظيفة مرتفعة الدخل توفر للأسرة الشروط الملائمة لتنظيم نشاطاتها الترفيهية مثل فئة التجار، الإطارات في الشركات ومالكي المؤسسات الخاصة، عكس الأسرة ذات الوظيفة منخفضة الدخل، هده الأخيرة تعتبر عائقا يحول بينها وبين تنظيم الأسرة للنشاطات الترفيهية مثل فئة العامل اليومي، أو العامل الأجير في شركة أو التاجر البسيط الذي يمارس مهنة توفر الحاجيات الأساسية لا أكثر. والدخل المتعلق بالوظيفة يشترك فيه الوالدان في معظم الأحيان.

العلاقة بين راتب الوالدين وتنظيم النشاطات الترفيهية:

من خلال النتائج تظهر العلاقة بين الراتب الشهري للوالدين وتنظيم النشاطات الترفيهية الأسرية والنتائج السابقة تأكدت العلاقة بين الوظيفة والنشاطات الترفيهية، أما العلاقة بينها وبين الراتب فهي تعني تحديد الميزانية الأسرية العامة وتأثيرها على تنظيم الترفيه، وهنا يظهر العامل المادي كمتغير مستقل مباشر يحدد الميزانية الخاصة بالترفيه.

وقد أظهرت العلاقة أنه كلما انخفض الراتب الشهري للوالدين كلما زادت نسبة التأكيد على تأثر تنظيم الترفيه. فالنشاطات الترفيهية تتطلب ميزانية خاصة. تقوم الأسرة حسب مستواها المادي الذي يرتبط بالدخل الشهري باقتطاع هده الميزانية لتوفير الترفيه للأطفال، ويتباين مستوى الترفيه حسب ميزانية كل أسرة.

العلاقة بين الراتب الشهري للأب ونوع الأجهزة الالكترونية التي يلعب بها الطفل:

أكدنا على الراتب الشهري للأب كعامل مستقل نعتمد عليه في تحديد أجهزة الألعاب التي تتوفر لدى الطفل. إن الأسرة ضعيفة الدخل لا تستطيع توفير هدا النوع من الأجهزة لأنها ليست في متناولها فأثمانها باهظة، أما المتوسطة الدخل فهي تحاول توفير نوع واحد على الأقل، ويعتبر البلاي ستيشن أحد هده الأنواع.

أما الأسرة الميسورة والتي يكون الراتب الشهري للأب لديها مرتفعا فهي تستطيع توفير أنواع عديدة من أجهزة الألعاب الالكترونية بغرض تسلية الطفل في المنزل.

من خلال النتائج تأكدت لدينا العلاقة بين الراتب الشهري للوالد وتوفير مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية وهي علاقة طردية.

العلاقة بين من يختار الألعاب والأسباب المعيقة لذلك:

تحاول الأسرة توفير الترفيه من خلال اختيار ألعاب سواء كان الاختيار من قبل الوالدين، الطفل، أو تشارك الوالدين مع الطفل، وباختلاف الفرد الذي يختار الألعاب فإن هناك أسباب أو عوامل تؤثر عليه. إن أكبر نسبة هي مشاركة الوالدين للطفل في الاختيار والتي تأثرت بصفة واضحة بالعديد من المعوقات أبرزها هي تأثير الثمن والوقت، والنشاطات غير الملائمة، أماكن اللعب البعيدة، وغير المناسبة وكذلك عدم امتلاك الطفل للوقت.

ظهرت العلاقة بين مختلف هده الأسباب ومن يختار الألعاب واضحة خاصة اختيار الوالدين والطفل.

العلاقة بين من يختار الألعاب الالكترونية وسبب الاختيار:

تبين أن أسباب الاختيار هي الدافع وراء اختيار الأسرة باختلاف أفرادها لنوع معين من الألعاب ويتشارك الوالدان مع الطفل في الاختيار بأعلى نسبة وتأثرت بأسباب مختلفة وهي ملاءمتها لسن الطفل، موافقتها لاختياره دون إهمال تأكيد الأسرة على مناسبة ثمنها رغم أن أجهزة الألعاب

الالكترونية ليست في متناول الجميع. كما أن اتفاق الوالدين مع الطفل في اختيار الألعاب الالكترونية يرجع إلى أنها تبقي الطفل في المنزل، وبالتالي تسهل مراقبة المحتوى. وتبقى الألعاب الالكترونية أحد أنواع الألعاب المناسبة لتسلية الطفل.

العلاقة بين شدة تأثير الدخل المادي والنشاطات الترفيهية:

تأكدت وجود العلاقة بين الدخل المادي والنشاطات الترفيهية وذلك أن الدخل يؤثر بشدة على تنظيم النشاطات الترفيهية، وأظهرت النتائج أن الأسرة قد نفت عدم تأثير الدخل، أو تأثيره بنسبة قليلة بالعكس فقد أكدت تأثير الدخل القوي على الترفيه وتنظيمه.

العلاقة بين الاطلاع على سوق الألعاب والسبب:

لا تطلع الأسرة على سوق الألعاب لوجود سببين أساسيين أولها عدم اهتمامها به، وثانيهما عدم وجود المال أو الدخل الكافي. يمكن إرجاع سبب عدم الاهتمام بعدم توفر الميزانية الخاصة بالألعاب، التي لم تعد في متناول جميع الأسر خاصة الألعاب الحديثة، التي تواكب التطور التكنولوجي. تأكدت العلاقة التي تربط بين عدم اطلاع الأسرة على سوق الألعاب وعدم اهتمامها به إضافة إلى صعوبة توفير الميزانية الخاصة بالألعاب.

العلاقة بين تنظيم النزهة في نهاية الأسبوع والعوامل المعيقة لذلك:

لا تميل أغلب الأسر الجزائرية لتنظيم النزهة في نهاية الأسبوع، والعوامل المعيقة لذلك التي أكدت عليها معظمها تمثلت في قلة أماكن الترفيه التي تعتبرها الأسرة من المعوقات أمام تنظيمها لخرجات في العطلة الأسبوعية، فقلة المركبات الترفيهية والمساحات الخضراء تقف عقبة أمام الأسرة، كما أنها تسبب الاكتظاظ الذي بدوره يؤثر على اختيار الأسرة لنشاطات ترفيهية، فيحددها ولا تتوفر لدى الأسرة الاختيارات الملائمة لقضاء عطلة نهاية الأسبوع في الترويح عن النفس.

تعرقل الأسباب المادية وتمنع الأسرة من الاستمتاع بالخرجات في نهاية الأسبوع، أو تنظيم النزهات بسهولة، فهي تستلزم ميزانية خاصة، لذلك فالأسباب المادية من معوقات تنظيم نزهة في نهاية الأسبوع.

أما بالنسبة للوقت الذي يعتبر بدوره من المعوقات، فالوالدان لا يستطيعان تنظيم الخرجات بسبب الانشغال الدائم بالعمل، أو عدم تناسق أوقات فراغهم مع وقت الطفل. بالرغم من أن تنظيم النزهة يتزامن مع عطلة نهاية الأسبوع إلا أن بعض الأسر يكون توقيتهم غير ملائم فقد يعمل أحد الوالدين أو كليهما، أو قد يكون للطفل ساعات دراسة إضافية مما يتعذر على الأسرة تنظيم نزهة أو فسحة خلال نهاية الأسبوع.

الاستنتاج العام:

بيانات هذه الدراسة بينت ظهور ثقافة ترفيهية جديدة لدى الأسرة الجزائرية تأثرت بالتطور التكنولوجي ومفرزاته، أثرت على اتجاهات الطفل وميوله الترفيهية، وتدخلت في نوع الألعاب التي يختارها. وأهم ما يمكن أن نستخلصه من هذه الدراسة من نتائج:

- المرحلة المتوسطة في عمر الأسرة الجزائرية تمثلها أكبر نسبة في الفئة 30-31 والفئة العمرية 41-50 للآباء والأمهات، وهي الفئة التي يزداد فيها عدد الأطفال، وهي الفئة المناسبة لدراسة تنظيم أوقات الفراغ والتوجهات الترفيهية لأفراد الأسرة ونوع الألعاب التي يميل إليها الطفل.
- إن الأسرة الجزائرية المعاصرة تتميز بمستوى تعليمي جيد، وأكد لنا ذلك المستوى التعليمي الجامعي بأكبر نسبة لدى الوالدين، ويليها المستوى التعليمي الثانوي. ويظهر تأثير المستوى التعليمي على الثقافة الترفيهية الأسرية، ومدى اهتمامها بالنشاطات الترويحية.
- بالنسبة لعدد الأطفال فنسبة 77% تمثل الأسرة التي يتراوح عدد أطفالها بين 1 إلى 3 أطفال وهو نموذج الأسرة الجزائرية الحديثة خاصة في المناطق الحضرية، نتيجة لعدة عوامل أثرت على نسبة الإنجاب وبالتالي عدد الأطفال.
- تتمثل نسبة الموظفين في الشركات بأعلى نسبة وهي 61.5% منها 34.5% عمال و27% إطارات في الشركة، ويعتبر الدخل المادي من المؤشرات الاقتصادية التي ركزنا فيها على دراسة العلاقة بينها وبين التسلية وتنظيم النشاطات الترفيهية الأسرية، ويتضح المستوى الاقتصادي الأسري بالدخل الشهري أيضا.
- دوام العمل للوالدين يتعلق بأوقات الفراغ الخاصة بشريحة العمال من الجنسين ومثل فيها الدوام الكامل لكل منهما بنسبة 92% للآباء

ونسبة 47% للأمهات. ورغم ارتباط الوالدين بالعمل من خلال أكبر نسبة تخص الدوام الكامل فهذا لا ينفي وجود وقت الفراغ الذي يتأثر بعوامل أخرى كتطور وسائل النقل وظروف العمل.

- يتأثر حجم وقت الفراغ كما سبق وذكرنا بتطور وسائل النقل المستعملة ونسبة 65% هي التي مثلت استعمل الآباء للسيارة كوسيلة نقل، بالمقابل نسبة 60% مثلت الأمهات. والسيارة هي وسيلة النقل المفضلة لدى الأسرة الجزائرية لأن وسائل النقل العمومية لا توفر الشروط الملائمة بسبب اكتظاظ المناطق الحضرية.

- بالنسبة لمفهوم الترفيه لدى الأسرة الجزائرية فقد حصلنا على مفاهيم ترتبط بالوقت، نشاط الفرد وتخفيف الضغوط اليومية، ويمكن الوصول إلى مفهوم الترفيه حسب الأسرة بأنه "نشاطات الفرد في أوقات الفراغ للتسلية وتخفيف الضغوطات وكسر الروتين اليومي".
- أما بالنسبة لتأثير التكنولوجيا على الترفيه الأسري فقد تبين بأن لها الأثر الواضح والشديد فقد حصلنا على مصطلح الترفيه التكنولوجي حسب أجوبة المبحوثين، والتوجه نحو كل ما هو متعلق بالتكنولوجيا، فتطور الترفيه وظهرت ألعاب حديثة، لتتراجع الألعاب التقليدية أو الشعبية. إذن فللتكنولوجيا مكانتها كذلك في الحياة الترفيهية الأسرية.
- لعب الطفل لم يسلم من تدخل التكنولوجيا بإيجابياتها وسلبياتها، فظهر اللعب الالكتروني نسبة إلى الألعاب الالكترونية التي ميزت العصر الحديث، مما سبب قلة الحركة لدى الطفل لأن هذا النوع من الألعاب لا يتطلب الجهد البدني، على عكس الجهد الفكري والذي ساعد على ساعد على تنمية الفكر لديه حسب تصريحات الأسرة الجزائرية. لكن التكنولوجيا سببت العزلة لدى الطفل، فالألعاب الحديثة لا تتطلب مشاركته اللعب مع الأصدقاء في كل الأنواع.

تباينت التأثيرات التكنولوجية على لعب الطفل بين ما هو إيجابي وما هو سلبي.

- تباين مفهوم الألعاب الالكترونية لدى الأسرة الجزائرية بين كونها وسيلة ترفيه، وأنها ألعاب تكنولوجية متطورة، وألعاب حديثة بنسب متقاربة. وبنسبة أقل تكون مفهوم عن الألعاب الالكترونية لدى ذهنية بعض الأسر بأنها ألعاب خطيرة بوجود أنواع منها تحث على العنف وحتى على الانتحار. نسبة قليلة تصرح بأنها لا تعرفها أو يمكن القول بأنها لا تملك مفهوما واضحا عن الألعاب الالكترونية.
- يمكن قياس الثقافة الالكترونية كذلك بأنواع الوسائل الترفيهية التي توفرها الأسرة في البيت وهذا ما استنتجناه من خلال توفر التلفاز، الإنترنت التي اعتبرتها الأسرة وسيلة ترفيهية، الألعاب الالكترونية، مختلف الألعاب وحتى الوسائل الرياضية.
- تحاول الأسرة توفير مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية، لكن ليست بنسب عالية لأن هذه الأجهزة مكلفة ولا تستطيع كل الأسر اقتناءها، فأثمانها ليست في متناول الأسرة ومعظمها ذات دخل متوسط. وتمثلت هذه الأنواع في البلاي ستيشن المتداول والمعروف لدى الأسرة، البي أس بي، الإكس بوكس، الوي والنينتندو. إن الإنترنت من الوسائل التي ساهمت في توفير هذا النوع من الألعاب بأقل تكلفة فتحميلها على الهواتف، أو الحواسيب ومختلف الوسائط ساعد الأسرة متوسطة الدخل في الحصول على الألعاب الالكترونية بأسعار مناسبة.

لكن الأسرة تطرح وجود معوقات تؤثر على نشاطاتها الترفيهية ونذكرها حسب ترتيب النسب المحصل عليها في نتائج الاستنتاج وأولها أن أماكن اللعب غير مناسبة، غير مهيأة أو تعرضت للإهمال من قبل السلطات والإتلاف من قبل الأفراد فهي لا تناسب للعب أو الترفيه بصفة عامة. وحتى في وجود ما يناسب منها يطرح بعض الأسر مشكل التنقل الذي

يفـرض وجـود وسـائل نقـل مريحـة ومناسـبة، لتشـتكي معظـم الأسـر مـن الازدحـام وصـعوبة الوصـول إلـى هـذه الأمـاكن. إشـكالية الوقـت الغيـر مناسـب مـن المعوقـات التـي تطرحهـا الأسـرة بـالرغم مـن تطـور حجـم وقـت الفـراغ، إلا أن تناسـب وقـت الوالـدين والأطفـال يبقـى معيـق لاختيـار النشـاطات الترفيهيـة الملائمـة. الجانـب المـادي الـذي اختصـرته الأسـرة فـي الـثمن هـو الآخـر مـن المعوقـات، إلـى جانـب النشـاطات غيـر الملائمـة التـي لا تلبـي رغبـات الأطفـال حسـب بعـض الأسـر. مـن الأسـباب الأخـرى التـي تعيـق الاختيـار هـي أن الطفـل لا يملـك الوقـت الكـافي لكنهـا ليسـت مـن ضـمن الأسـباب المتفـق عليهـا من قبل معظم الأسر.

أمـا فيمـا يخـص الفرضـية الأولـى الخاصـة بأوقـات الفـراغ والاحتياجـات الترفيهيـة وعلاقتهـا بتوجـه الطفـل للألعـاب الالكترونيـة كوسـيلة ترفيـه توصـلنا إلـى ارتفـاع ممارسـة الألعـاب الالكترونيـة ضـمن النشـاطات التـي يمارسـها الأطفـال بـاختلاف تـرتيبهم. وأظهـرت النتـائج ممارسـة أن ممارسـة الألعـاب الالكترونيـة ومشـاهدة التلفزيـون هـي النشـاطات التـي يمارسـها الطفـل أكثـر مـن غيرهـا، وبمـا أننـا ركزنـا فـي دراسـتنا علـى الألعـاب الالكترونيـة فقـد بينـت النتـائج ارتبـاط هـدا النـوع مـن الألعـاب بأوقـات الفـراغ لـدى الطفـل. وأظهـرت النتـائج العلاقـة بـين عـدد سـاعات الفـراغ لـدى الطفـل وممارسـته للألعـاب الالكترونيـة مـع تـأثير كـل مـن سـن الطفـل وجنسـه، فيميـل الـذكور لهـدا النـوع مـن الألعـاب أكثـر مـن الإنـاث، واسـتغلال حجـم الفـراغ للعـب بالألعـاب الالكترونية لدى الطفل الأكبر سنا يختلف عند الأصغر سنا.

وجـدنا كـذلك ارتبـاط وقـت الفـراغ المتمثـل فـي عـدد سـاعات الفـراغ لـدى الطفـل بممارسـته للألعـاب الالكترونيـة حتـى تحـت تـأثير سـنه وجنسـه، وقـد أكـدت أغلـب الأسـر الإجابـة باسـتخدام الطفـل لهـدا النـوع مـن الألعـاب خـلال أوقـات الفراغ.

أمـا بالنسـبة للفرضـية الثانيـة المتعلقـة بثقافـة الترفيـه الأسـرية وفرضـها الألعـاب الالكترونيـة علـى الطفـل فاسـتنتجنا أن الأسـرة الجزائريـة تفضـل المنـزل كمكـان للعـب الطفـل لعـدة أسـباب وأولهـا لمراقبتـه، ويـرتبط المتغيـران سـبب اختيـار الأسـرة للمنـزل ولعـب الطفـل بداخلـه بالمراقبـة الوالديـة، فالأسـرة تسـتطيع اختيـار نـوع الألعـاب، المحتـوى وتحديـد فتـرة اللعـب، وحتـى تنظـيم الوقـت بمـا يضـمن للطفـل تلبيـة لمختلـف حاجاتـه الاجتماعيـة، النفسـية والبيولوجية.

وثـاني سـبب يـربط بـين اختيـار الأسـرة ولعـب الطفـل، هـو الخـوف مـن الأخطـار وقـد أكـدت أن الظـواهر الاجتماعيـة الخطيـرة التـي تتركـز بصـفة كبيـرة فـي الشـارع هـي السـبب وراء تخـوف الأسـرة الشـديد مـن لعـب الطفـل خـارج المنـزل وهـي بـذلك تفضـل لعبـة داخـل المنـزل. قلـة أمـاكن الترفيـه هـي مـن الأسـباب وراء اختيـار الأسـرة البيـت وعلاقتـه بلعـب الطفـل بداخلـه. فمرافـق التسـلية تكـاد تنعـدم مـا عـدا بعـض المسـاحات الصـغيرة وسـط الأحيـاء السـكنية، أو بعـض الحـدائق التـي يعـود تواجـدها لـزمن الحقبـة الاسـتعمارية، وقـد أعيـد تهيئتهـا. ومقارنـة بتطـور حجـم السـكان فـي المـدن الحضـرية فهـي لا تغطـي الاحتياجـات المتنامية لأماكن التسلية والترفيه.

توصـلنا مـن خـلال النتـائج العلاقـة بـين التكنولوجيـا والترفيـه الأسـري مـن خـلال تطـور الترفيـه، بـروز الترفيـه التكنولـوجي، ظهـور نـوع مـن الألعـاب(الألعـاب التكنولوجيـة) سـبب انحسـارا لنـوع آخـر مـن الألعـاب (الألعـاب التقليديـة أو الشـعبية)، توجـه الثقافـة الأسـرية فـي ميـدان الترفيـه وربطناهـا بالمفـاهيم الحديثـة للترفيـه والتـي تمثلـت فـي: شـغل أوقـات الفـراغ، تغييـر الـروتين اليـومي، تجديـد النشـاط وتخفيـف الضـغوطات اليوميـة وكانـت النتـائج وظهـرت العلاقـة بـين مختلـف الآثـار الناجمـة عـن التكنولوجيـا فـي ميـدان التسـلية مـن خـلال تطـور الترفيـه الـذي خفـف مـن الضـغوطات اليوميـة الناتجـة عـن تعقـد الحيـاة، بـروز نـوع مـن الترفيـه التكنولـوجي الـذي يعتمـد أساسـا علـى التكنولوجيـات الحديثـة وأثـره الواضـح علـى تجديـد نشـاط الأسـرة، شـغل أوقـات الفـراغ لـدى الأفـراد

وحتى أنها غيرت الروتين اليومي للأسرة. كما يعتبر ظهور الألعاب الحديثة من نتائج التكنولوجيا التي أثرت على الترفيه الأسري من خلال شغل لأوقات الفراغ وتخفيف للضغوطات. أما التوجه الثقافي الترفيهي الأسري فيعتبر كنتيجة حتمية لتدخل التكنولوجيا في الميدان الترويحي.

أما عن نتائج الفرضية الثالثة المتعلقة باختيار الطفل للألعاب الالكترونية وتأثره بالإمكانيات المادية للأسرة فقد لاحظنا العلاقة التي تربط تنظيم النشاطات الترفيهية ووظيفة الوالدين والعامل الذي يتدخل هنا هو العامل المادي، فالوظيفة مرتفعة الدخل توفر للأسرة الشروط الملائمة لتنظيم نشاطاتها الترفيهية مثل فئة التجار، الإطارات في الشركات ومالكي المؤسسات الخاصة، عكس الأسرة ذات الوظيفة منخفضة الدخل، هذه الأخيرة تعتبر عائقا يحول بينها وبين تنظيم الأسرة للنشاطات الترفيهية مثل فئة العامل اليومي، أو العامل الأجير في شركة أو التاجر البسيط الذي يمارس مهنة توفر الحاجيات الأساسية لا أكثر. والدخل المتعلق بالوظيفة يشترك فيه الوالدان في معظم الأحيان. كما أن الأسرة تحاول توفير الترفيه من خلال اختيار ألعاب سواء كان الاختيار من قبل الوالدين، الطفل، أو تشارك الوالدين مع الطفل، وباختلاف الفرد الذي يختار الألعاب فإن هناك أسباب أو عوامل تؤثر عليه. إن أكبر نسبة هي مشاركة الوالدين للطفل في الاختيار والتي تأثرت بصفة واضحة بالعديد من المعوقات أبرزها هي تأثير الثمن والوقت، والنشاطات غير الملائمة، أماكن اللعب البعيدة، وغير المناسبة وكذلك عدم امتلاك الطفل للوقت. ظهرت العلاقة بين مختلف هذه الأسباب ومن يختار الألعاب واضحة خاصة اختيار الوالدين والطفل. وقد تأكدت وجود العلاقة بين الدخل المادي والنشاطات الترفيهية وذلك أن الدخل يؤثر بشدة على تنظيم النشاطات الترفيهية، وأظهرت النتائج أن الأسرة قد نفت عدم تأثير الدخل، أو تأثيره بنسبة قليلة بالعكس فقد أكدت تأثير الدخل القوي على الترفيه وتنظيمه.

الخاتمة:

ظهرت أذواق جديدة فيما يخص مجال الترفيه بالمجتمع الجزائري، حيث أكّد هذا التغير كل من الآباء والأمهات في مدينة الجزائر العاصمة، وهذا ما يدل على أن هناك تغير ملحوظ في الثقافة الترفيهية بالمجتمع الجزائري واختفاء الثقافة التقليدية حول كيفية الترفيه، فبعدما كان يرفه الفرد عن نفسه بطرق تقليدية ورثها عن الأجداد، نشهد في وقتنا الحاضر تغيرا كبيرا، وما يؤكد ذلك كثرة استعمال التكنولوجيا بدء من استخدام وسائل النقل الحديثة لزيارة أماكن الترفيه، وزيارة المناطق السياحية داخل وخارج الوطن، إلى ارتياد المساحات الخضراء، وصولا إلى استخدام وسائل الاتصال الحديثة كالإنترنت والهواتف والألعاب الحديثة بحثا عن كل ما هو جديد في ميدان التسلية والترفيه. وقد أفرز ذلك تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية بسهولة خلال أوقات الفراغ، وتقع مسؤولية شغل هذه الأوقات على عاتق الأسرة، فهي التي تختار الألعاب المفيدة والمسلية للطفل بما يتناسب والمرحلة العمرية له، مع الحرص على ألا تمس بالمقومات الدينية، وكذا الصحة الجسدية والنفسية للطفل. يستحسن تقنين استخدام هذا النوع من الألعاب بشكل مناسب، مع تحديد أوقات للعب، حتى تتجنب الأسرة أضرارها. كما يجب ألا تشغل الطفل عن أداء واجباته وإشباع حاجاته البيولوجية والنفسية والاجتماعية.

كذلك على الأسرة أن تخصص للطفل جزء من وقته لممارسة أنشطة ترفيهية في الهواء الطلق مع جماعة الرفاق أو إخوته.

يمكن القول أنّ الأسرة الجزائرية تواجه تحديات بين ما هو كائن وما يجب أن يكون، لأن الأسرة الجزائرية في وقتنا تتصداها العديد من العقبات في أداء دورها التربوي الترفيهي كما ينبغي، فإلى جانب الوقت المخصص للعمل وأخذه جل الوقت الذي يجب أن يخصص جزء منه للأطفال، نجد أنه من الصعب على الوالدين تنفيذ ما يجب أن يكون على أرض الواقع. وينصح الباحثون في المجال إلى جانب ما سبق ذكره من اختيار لأنواع

الألعـاب وتحديـد وقـت ممارسـتها، مشـاركة الأوليـاء أبنـاءهم اللعـب حتـى تتسـنى لهـم مـراقبتهم بسـهولة. تظهـر أمـام الأسـرة الجزائريـة المحـدودة الـدخل وحتـى ذات الـدخل المتوسـط صـعوبة اسـتثمار أوقـات الفـراغ بمـا يضـمن لهـا ولأطفالهـا ترفيـه بمسـتوى جيـد، لكـن هـذا لا يمنـع توفيرهـا للميزانيـة التـي توافـق دخلهـا لزيـارة الحـدائق والمتنزهـات، والسـفر لـبعض المنـاطق السـياحية داخـل الوطن.

قائمة المراجع:

أولا قائمة المراجع باللغة العربية:

1. أبـو أصـبع خليـل صـالح، **اسـتراتيجيات الاتصـال وسياسـاته وتأثيراتـه**، عمان، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع، 2005.
2. أبــو المعــال عبــد الفتــاح، **أدب الاطفــال دراســة وتطبيــق**، القــاهرة، 1988.
3. أبـو جعفـر العابـد عبـد الله محمد، **علـم الـنفس النمـو**، ليبيـا، مركـز المنـاهج التعليمية والبحوث العلمية، 2015.
4. أبـو عـزاد صـالح بـن علـي، **الترفيـه والتـرويح فـي حيـاة الشـباب المسـلم**، أبها، جامعة الملك خالد، 2008.
5. إحســان محمد الحســن، **علــم اجتمــاع الفــراغ**، ط2، دار وائــل للنشــر، عمان، 2009.
6. أحمــد خولــة، الســيد ماجــدة، **أنشــطة للأطفــال العــاديين وذوي الاحتياجات الخاصة في مرحلة ما قبل المدرسة**، دون تاريخ.
7. اسـتيتية ملحـس دلال، **التغيـر الاجتمـاعي والثقـافي**، عمـان، دار وائـل للنشر والتوزيع، ط2، 2004.
8. إسـماعيل محمد عمـاد الـدين، **الأطفـال مـرآة المجتمـع**، الكويـت، عـالم المعرفة، 1978.
9. الأمـم المتحـدة، اتفاقيـة حقـوق الطفـل، لجنـة حقـوق الطفـل، **التعليـق 2013/17 بشـأن حـق الطفـل فـي الراحـة ووقـت الفـراغ ومزاولـة الألعـاب وأنشـطة الاسـتجمام والمشـاركة فـي الحيـاة الثقافيـة وفـي الفنون**، المادة 31، 2013.
10. الأنصـاري رفيـدة عـدنان حامـد، **الألعـاب الالكترونيـة ومـدى تأثيرهـا فـي ثقافـة الطفـل**، مجلـة مركـز بابـل للدراسـات الإنسـانية، المجلد 10، العدد 1، 2020.

11. بركـات حلـيم، **المجتمـع العربـي المعاصـر (بحـث اسـتطلاعي اجتماعي)**، بيروت، مركز دراسات الوحدة العربية، 1984.
12. بركـو مـزوز، **التنشـئة الاجتماعيـة فـي الأسـرة الجزائريـة**، مجلـة العلوم النفسية العربية، العدد 21-22 شتاء وربيع 2009.
13. بكـار عبـد الكـريم، **تأسـيس عقليـة الطفـل**، الريـاض، دار وجـوه للنشر والتوزيع، ط2، 2012.
14. بلحـاجي محمد، **الأسـرة الجزائريـة المعاصـرة بـين الثبـات والتغيـر فـي الوسـط الحضـري دراسـة ميدانيـة بمنطقـة الغـزوات**، رسـالة ماجستير، جامعة وهران السانيا، 2011.
15. بـن عبـد السـلام مصـطفى، **ثـورة المعلومـات**، مجلـة العلـوم الانسانية، عدد 73، الكويت، 2001، ص 13.
16. بوحـوش عمـار وآخـرون، **منـاهج البحـث العلمـي وطـرق البحـث**، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، 1999.
17. بوخـاري فتحـي، **أوقـات الفـراغ فـي المجتمـع. رؤيـة فلسـفية**، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع، العدد 8، ديسمبر 2018.
18. بـودودة سـعيدة، **التـرويح والنشـاطات الترويحيـة عنـد الأسـرة الجزائريـة**-دراسـة ميدانيـة فـي وسـط حضـري ولايـة الجزائـر، رسـالة دكتوراه، جامعة الجزائر 2، 2011.
19. بومخلـوف محمد وآخـرون، **واقـع الاسـرة الجزائريـة والتحـديات التربويـة فـي الوسـط الحضـري"القطيعـة المسـتحيلة"**، ط1، الجزائـر، دار الملكية، 2008.
20. تابسـكوت دون، ترجمـة أحمـد بيـومي حسـام، **جيـل الإنترنـت كيـف يغيـر جيـل الإنترنـت عالمنـا**، القـاهرة، كلمـات عربيـة للنشـر والتوزيع، ط1، 2012.

21. جاسم أفراح محمد، محمد سعد علي حميد، **الهابيتوس وأشكال راس المال في فكر بيير بورديو**، مجلة الأستاذ، العدد 210، المجلد الثاني، 2014.

22. جان جبران كرم، **التلفزيون والأطفال**، بيروت، دار الجيل، 1988.

23. حسن سمير محمد، **بحوث الإعلام: الأسس والمبادئ**، القاهرة، عالم الكتب، 1983.

24. الحسن محمد إحسان، **علم اجتماع الفراغ**، عمان، دار وائل للنشر، ط2، 2009.

25. حسن مرح مؤيد، **ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد**، مجلة إضاءات موصلية، العدد 75، 2013.

26. حقي ألفت، **سيكولوجية الطفل علم نفس الطفولة**، الاسكندرية، مركز الاسكندرية للكتاب، 1996.

27. حلمي احمد جمعة وآخرون، **البحث العلمي في العلوم الاقتصادية والمالية والإدارية**، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع، ط1 ، 1999.

28. الحماحمي محمد محمد، عبد العزيز عايدة، **الترويح بين النظرية والتطبيق**، القاهرة، مركز الكتاب، ط5، 2008.

29. حمودة سليمة، **التغيرات الاجتماعية والاقتصادية وانعكاساتها على السلطة الوالدية كما يدركها الأبناء في الأسرة الجزائرية-دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة محمد خيضر**، رسالة دكتوراه، جامعة محمد خيضر بسكرة،2013.

30. خطاب محمد عادل، **النشاط الترويحي وبرامجه**، مصر، بدون تاريخ.

31. خليل صالح أبو أصبع، **استراتيجيات الاتصال وسياساته وتأثيراته**، عمان، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع، 2005.
32. الخوالدة محمد محمود، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم**، ط1، عمان، دار الميسرة،2003.
33. الخولي سناء، **الأسرة والحياة العائلية**، بيروت، دار النهضة، 1984.
34. درويش كمال وآخرون، **اتجاهات حديثة في الترويح وأوقات الفراغ**، 1982، القاهرة، دار الفكر العربي.
35. درويش كمال، الحماحمي محمد، **رؤية عصرية للترويح وأوقات الفراغ**، القاهرة، دار الفكر العربي، 1999.
36. درويش كمال، الخولي أمين، **أصول الترويح وأوقات الفراغ**، القاهرة، دار الفكر العربي،1990
37. الدسوقي عبده إبراهيم، **التغير الاجتماعي والوعي الطبقي تحليل نظري**، الإسكندرية، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، 2004
38. الدواي عبد الرزاق، **في الثقافة والخطاب عن حرب الثقافات- حوار الهويات الوطنية في زمن العولمة-**، قطر، المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات، ط1، 2013.
39. الديلمي عبد الرزاق محمد، **وسائل الاعلام والطفل**، عمان، دار الميسرة، ط1، 2012.
40. الديوان الوطني للإحصائيات، **المسح الوطني حول استخدام الوقت الجزائر 2012**، ديسمبر 2013.
41. سالم احمد زينب عبد الرحمن، **الطفل العربي والثقافة الالكترونية**، الإسكندرية، دار العلم والايمان للنشر والتوزيع، 2015.
42. السدحان عبد الله ناصر، **الترويح دوافعه ضوابطه تطبيقاته في العصر النبوي**،1419هجري.

43. السدحان عبد الله ناصر، **قضاء وقت الفراغ وعلاقته بانحراف الأحداث**، الرياض، دار النشر بالمركز العربي للدراسات الأمنية والتدريب، 2014.

44. سلاطنية بلقاسم، الجيلالي حسان، **محاضرات في المنهج والبحث العلمي**، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، 2007.

45. سلاطنية يلقاسم، الجيلالي حسان، **أسس البحث العلمي**، الجزائر. ديوان المطبوعات الجامعية، 2009.

46. السيد عبد العاطي وآخرون، **علم اجتماع الأسرة**، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، ط1، 2000.

47. شرام وليم وآخرون، ترجمة حسين زكريا سيد، **التلفزيون وأثره في حياة أطفالنا**، القاهرة، الدار المصرية للنشر والتأليف، 1965.

48. الطيبي محمد، **الجزائر عشية احتلالها أو سوسيولوجيا قابلية الاحتلال**، وهران، وحدة البحث في الأنثروبولوجيا الاجتماعية والثقافية، 1993.

49. العابد محمد عبد الله أبو جعفر، **علم النفس النمو**، ليبيا، مركز المناهج التعليمية والبحوث العلمية، 2015.

50. عبد الحميد محسن، **منهج التغير الاجتماعي في الإسلام**، بغداد، مطبعة النعمان، 1986.

51. عبد الرزاق محمد إبراهيم وآخرون، **ثقافة الطفل**، الأردن، دار الفكر، ط1، 2004.

52. عبد الكافي عبد الفتاح، **موسوعة مصطلحات الطفولة (عربي، انجليزي)**، الإسكندرية، مركز الإسكندرية للكتاب، 2005.

53. عبد علي سلمان، **الانثروبولوجيا الاجتماعية**، مطابع جامعة الموصل، 1985.

54. عساكرية سعاد الناعوري وآخرون، **التربية والثقافة الأسرية**، عمان، دار المناهج، ط 1، 2009.

55. عكلة كريم حسين، **الاتجاهات النفسية للفرد والمجتمع**، بغداد، مطبعة الرسالة، 1985.

56. العناني حنان عبد الحميد، **الطفل والأسرة والمجتمع**، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع، ط1، 2000.

57. العناني حنان عبد الحميد، **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، عمان، دار الفكر، ط9، 2014.

58. العويضي فريح بن سعيد إلهام، **أثر استخدام الإنترنت على العلاقات الأسرية بين أفراد الأسرة**، رسالة ماجستير، كلية التربية للاقتصاد المنزلي والتربية الفنية، جدة، 2004.

59. غربي علي، **أبجديات المنهجية في كتاب الرسائل الجامعية**، الجزائر،2006، ص 67.

60. فرح سعيد محمد، **ما علم الاجتماع**، الإسكندرية، منشأة المعارف، 1987.

61. فلاق أحمد، **الطفل الجزائري وألعاب ا لفيديو- والتأثيرات دراسة في القيم** -، رسالة دكتوراه، جامعة بن يوسف بن خدة، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2009.

62. فهمي خالد، **النظام القانوني لحماية الطفل ومسؤوليته الجنائية والمدنية**، الاسكندرية، دار الفكر الجامعي، 2012.

63. القصاص محمد مهدي، **علم الاجتماع العائلي**، جامعة المنصورة، 2008.

64. القصير عبد القادر، **الأسرة المتغيرة في مجتمع المدينة العربية**، بيروت، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، ط1، 1999.

65. قويدر مريم، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين**

بـالجزائر العاصـمة، مـذكرة ماجسـتير، جامعـة الجزائـر3 ، كليـة العلـوم والاتصال، 2012.

66. كـرم جبـران جـان، **التلفزيـون والأطفـال**، بيـروت، دار الجيـل، 1988.

67. الكندري لطيفة حسين، **ثقافة الطفل**، دراسة، 2011.

68. كـوش دنـيس، ترجمـة السـعداني منيـر، **مفهـوم الثقافـة فـي العلوم الاجتماعية**، بيروت، المنظمة العربية للترجمة، ط1، 2007.

69. مـالكي حنـان، **الخصـائص السوسـيولوجية للأسـرة الجزائريـة- التقليديـة والحديثـة-**، مجلـة العلـوم الإنسـانية، جامعـة محمد خيضـر بسكرة، العدد 22، جوان 2011.

70. مجمـع اللغـة العربيـة، **المعجـم الوسـيط**، ط5، مكتبـة الشـروق الدولية، 2005.

71. مجموعـة مـن المـؤلفين، **المعجـم الوسـيط**، مصـر، مجمـع اللغـة العربية، ط4، 2004.

72. مـذكور ابـراهيم وآخـرون، **معجـم العلـوم الاجتماعيـة**، مصـر، الهيئة المصرية العامة للكتاب، 1987.

73. المطـرودي نـورة بنـت محمد بـن عبـد العزيـز، **دور فـي اسـتثمار وقـت الفـراغ عنـد تلاميـذ المرحلـة الابتدائيـة**، رسـالة ماجسـتير، جامعـة الامام محمد بن سعود الاسلامية، كلية العلوم الاجتماعية، 2011.

74. معتـوق جمـال، **منهجيـة العلـوم الاجتماعيـة والبحـث الاجتماعي**، الجزائر، دار مرابط، ط3، 2009.

75. معـوض سـعيد أحمـد سـهير، **علـم الاجتمـاع الأسـري**، حقيبـة تدريبـة أسـرية، مركـز التنميـة الأسـرية، السـعودية، جامعـة الملـك فيصـل، 2009.

76. المنجـد محمد صـالح، **صـناعة الترفيـه**، السـعودية، مجموعـة زاد للنشر، ط1، 2009.

77. منصور سيد عبد المجيد، الشربيني أحمد زكريا، **الأسرة على مشارف القرن 21**، القاهرة، دار الفكر العربي، ط1، 2008.

78. ميلر سوزانا، ترجمة عيسى حسن، **سيكولوجية اللعب**، سلسلة عالم المعرفة، الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، يناير 1978.

79. الناشف محمود هدى، **الأسرة وتربية الطفل**، عمان، دار الميسرة للنشر والتوزيع، ط1، 2011.

80. نايف سالم وسام، **تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال**، دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7-15 سنة، بابل، 2015.

81. نمرود بشير، **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين (ذكور 12-15سنة)**، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر بن يوسف بن خدة، معهد التربية البدنية والرياضية، 2008.

82. هاتشباي إيان، موران إليس جو، ترجمة دعاء محمد صلاح الدين الخطيب، **الأطفال والتكنولوجيا والثقافة تأثير الوسائل التكنولوجية على الحياة اليومية للأطفال**، القاهرة، المجلس الأعلى للثقافة، ط1، 2005.

83. هارلمبس وهولبون، ترجمة محسن حميد حاتم، **سوسيولوجيا الثقافة والهوية**، دمشق، دار كيوان للنشر والتوزيع، ط1، 2010.

84. الهلالي عبد الله، **أسلوب البحث الاجتماعي وتقنياته**، بنغازي، منشورات جامعة قاريونس، ط1، 1994.

85. همال فاطمة، **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، مذكرة ماجستير، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2012.

86. الهيتـــي هـــادي نعمـــان، **أدب الأطفـــال فنونـــه وســـائطه**، بغـــداد، وزارة الثقافة والإعلام، 1978.

87. الهيتـــي هـــادي نعمـــان، **الإعـــلام والطفـــل**، عمـــان، دار أســـامة للنشر والتوزيع، ط1، 2008.

ثانيا: قائمة المراجع باللغة الأجنبية

88. Addi, Houari, **Femme, famille et lien social en Algérie**, in Thiebaut, A. et Ladier, M., Famille et mutations socio-politiques. L'approche culturaliste à l'épreuve, Paris, Ed. de la Maison des Sciences de l'homme, 2005, Publié également in : http://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00398641

89. Bach Jean-François et Al, **L'enfant et les écrans**, Académie des sciences, 2013.

90. Benghazi Pierre-jean, Chantepie Philippe, **jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI siècle ?**, ministère de la culture, département des études de la prospective et des statistiques, Paris, 2017.

91. Bennabi Malek, le problème de la culture, Edition El borhane, 2014.

92. Bigot Régis et Al, **La société de loisir dans l'ombre de la valeur travail**, Cahier de recherche CREDO, Décembre 2013.

93. BOURDIEU Pierre, **Sociologie de l'Algérie**, coll, que sais-je N°802, Paris, PUF,1974.

94. BOUTEFNOUCHET Mostefa , **la famille algérienne-évolution et caractéristiques récentes**, SNED, Alger, 2ed,1982.

95. Culture, sports, loisirs et lien social, épanouissement de chacun dans un cadre de vie satisfaisant,2010, p 91.

96. DEMICHEL Sarah, **Vacances et loisirs en famille**, rapport de synthèse commandé par l'UDAF du Calvados, Université de Caen Normandie, Sans date.

97. Détrez Christine, Les loisirs à l'adolescence : une affaire sérieuse, 2014, in http ://www.cairn.info/revue-informations sociales-2014-1-pages-8.htm.

98. Dumazedier Joffre , vers une civilisation du loisir ?, Paris, Edition du seuil, 1962.

99. Dupuy-Fromy Serge, **Les jeux vidéo dans la société française : des années 1970 au début des années 2000**, Thèse de doctorat en histoire contemporaine, Ecole doctorale cultures et sociétés, Université de Paris Est, 2012.

100. Extraits de textes de Cheryl K.Olson, ScD, Lawrence Kuntner, Ph. D., et Eugene V., MD.Beresin, **Les jeux vidéo pour enfant : que**

savons-nous ? Bulletin de l'observation québécois du loisir-Volume 8 Numéro 9,2011.

101. Gaudy, T., Natkin, S., Archambault, D.,**Classification des jeuxsonoresselonleur type de jouabilité**, In : Proceedings of Handicap 2006 Conference, June 2006.

102. Grelley Pierre, Contrepoint prendre le jeu au sérieux, Caisse nationale d'allocation familiale, N°181, 2014, in : http://www.cairn.info/revue-informations sociales-2014-1-pages-19-htm.

103. Guy Rocher, **le changement social général**. Paris, 1968

104. Le Douarin Laurence, **Usages des nouvelles technologies en famille**, Informations sociales N°181, 2014 in : http:// www.cairn.info/revue-informations-sociales-2014-1-pages-62.htm.

105. MOHAMMEDI Sidi Mohamed, **Changement social et famille en Algérie**, Cahiers du CRASC, Oran, Centre de recherche en Anthropologie sociale et culturelle, N°27, 2013.

106. Natkin Stéphane, **Jeux vidéo et media du XXIè siècle**, Paris, Vuibert Informatique, 2004.

107. Octobre Sylvie, Berthomier Nathalie, **L'enfance des loisirs, département des études et statistiques, Paris, numéro 06, 2011.**

108. Olivier David, **Le temps libre des enfants à l'épreuve des contextes territoriaux : les pratiques sociales, l'offre des services politiques locales**, Paris, université de Renne 2, 2010.

109. Olivier David, **Le temps libre des enfants à l'épreuve des contextes territoriaux**, Paris, Université Rennes 2, 2010.

110. Oussedik Fatma, **Mutations familiales en milieu urbain en Algérie**, 2017, p 78 in : https://www.cairn.info/revue-raison-presente-2017-3-page-73-htm.

111. Pequignot Jean Pierre, **temps de famille, temps des enfants : des espaces de loisirs, conférence de la famille**, Toulouse, 2007.

112. Pequignot Jean Pierre, **Temps de famille, temps des enfants : des espaces de loisirs**, conférence 2007.

113. Perret Cécile, Parauque Bernard, **Mutations familiales et intergénérationnelles en Algérie**, 2013, p168 in : https://www.cairn.info/revue-recherches-familiales-2013-1- pages-163-htm.

114. Romano Hélene, **L'enfant et les jeux dangereux post-traumatiques et pratiques dangereuses**, Paris, 2021.

115. Tylor Edward B., **primitive culture : researches into the development of methodolgy, phylosophy, religion, language, art, and custom**, Vol I , 2nd edition, London, 1873.

116. Viard Jean, **la démocratisation de la culture du temps libre**, 2017, p 46 in : https://www.cairn.info/revue-études-2015-7-pages-45.htm

117. Viard Jean, **qu'est devenu le temps libre**, le journal des activités sociales de l'énergie, N°372 ; Paris, juillet 2016,p 28.

المواقع الالكترونية:

118. http://mawdoo3.com يـوم2020/9/23 عليـه اطلـع على الساعة 13:00

119. https://mawdoo3.com ، مفهــوم الطفــل فــي علــم الــنفس/ اطلع عليه بتاريخ 2020/11/02.

120. Histoire des jeux video, http://code.pediapress.com, p 10

121. Histoire des jeux vidéo PDF générés en utilisant les outils open source mwlib. Voirhttp://code.pediapress.com, p1

122. http://www.iicwc.org/lagna/catig/mithak_tofola ، اطلع عليه يوم 2020/11/03 عل الساعة 20:00..

123. https://www.aa.com.tr/ar, 15/09/2020, الجزائر قلق بشأن تنامي معدلات الطلاق (تقرير)08: 15

124. https://www.lexico.com/definition/child ، اطلـــــــــــع عليه بتاريخ 2020/11/02.

125. https://www.unicef.org/ar/media/61611/file اتفاقية حقوق الطفل، اطلع عليه بتاريخ 2020/11/02.

126. http://www.cairn.info/revue-idées-économiques-et-sociales-2009-4-pages ، اطلـــع عليـــه بتاريخ 2021/02/11.

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الجزائر -2- أبو القاسم سعد الله
كلية العلوم الاجتماعية
قسم علم الاجتماع

استمارة بحث بعنوان:

"اتجاه الطفل نحو الألعاب الالكترونية وعلاقته بثقافة الترفيه لدى الأسرة الجزائرية"
(دراسة ميدانية على عينة من الأسر مدينة الجزائر)

نضع بين أيديكم استمارة بحث، وهذا في إطار إنجاز بحث لنيل شهادة الدكتوراه في علم الاجتماع العائلي والعمل الاجتماعي، نلفت انتباهكم أن هذا البحث يخص الأطفال ما بين سن 6 سنوات إلى 13 سنة، ونرجو منكم التكرم بالإجابة عليها بكل صدق.

إن هذه المعلومات تستعمل لغرض علمي بحت.

تحت إشراف
أ.د.حورية سعدو.

إعداد الطالبة:
مريم بوديبة.

السنة الجامعية
2019/2018

1-سن الأب:

2-المستوى التعليمي للأب: أمي ☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي☐ جامعي☐

3-سن الأم :

4-المستوى التعليمي للأم: أمي ☐ ابتدائي ☐ متوسط☐ ثانوي☐ جامعي☐

5-مكان السكن: حي شعبي☐ حي متوسط☐ حي راقي☐

6-نوع السكن: شقة في عمارة☐ منزل ارضي☐ فيلا☐ آخر اذكره

7-كم هو عدد أفرادالأسرة؟.....

8-كم هو عدد الأطفال؟.....

- اذكر سن كل م☐ ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6

9-هل تعيشون في منزل العائلة الكبيرة أم تملكون منزلا مستقلا؟

10-اختر دوام عمل الوالدين حسب الخانة المناسبة:

	دوام كامل	نصف دوام	بدون عمل
الأب			
الأم			

11-اختر مكان عمل الوالدين حسب الخانة المناسبة؟

	قريب	بعيد
الأب		
الأم		

12-اختر وسيلة النقل المستعملة للتنقل لأماكن العمل:(أو بدون وسيلة نقل)

	سيارة	نقل العمال	نقل عمومي	مشيا
الأب				
الأم				

13-كم هي عدد ساعات أوقات الفراغ لدى طفلك ؟ (تخص الطفل المتمدرس في المرحلة الابتدائية).....

- أين يقضيها؟.....

- ومع من يقضيها؟.....

14-حسب الجدول الآتي ما هي النشاطات التي يمارسها الطفل؟ وما هو الوقت المخصص لذلك خلال الأسبوع؟

الأطفال	الطفل 1		الطفل 2		الطفل 3		الطفل 4		الطفل 5		الطفل 6	
بيانات الطفل												
جنس الطفل												
سن الطفل												
المستوى الدراسي												
نوع المؤسسة(عمومية أو خاصة)												
النشاطات التي يمارسها الطفل داخل وخارج البيت والأماكن التي يرتادها مع تحديد المدة الزمنية(الوقت)												
الدروس الخصوصية أو دروس الدعم	ضع (×)	المدة الزمنية	ضع (×)	المدة الزمنية	ضع (×)	المدة الزمنية	ضع (×)	المدة الزمنية	ضع (×)	المدة الزمنية	ضع (×)	المدة الزمنية
مراكز التسلية												
الكشافة												
نشاطات رياضية												
نشاطات ثقافية وفنية (رسم،												

موسيقى...)												
التلفزيون (رسوم متحركة، أشرطة...)												
الألعاب الإلكترونية												
المطالعة												

أخرى أذكرها:.....

15-ما هي وسائل الترفيه المتوفرة داخل البيت؟

.....

16-هل يتوجه الطفل لاستعمال وسائل الترفيه المتوفرة خارج البيت؟ نعم ☐ لا☐

- في حالة الإجابة بنعم أذكرها؟

.....

17-هل تتوفر مساحات وأماكن اللعب داخل البيت؟ نعم ☐لا ☐

وفي حيكم السكني؟ نعم ☐ لا ☐

18-هل يتنقل الطفل لأماكن بعيدة عن الحي السكني لممارسة نشاطاته الترفيهية؟

نعم ☐ لا ☐

-في حالة الإجابة بنعم أذكر الأسباب

.....

.....

.....

19-كيف يتنقل الطفل للوصول إلى هذه الأماكن ؟ ومع من؟ ضع علامة (×) في الخانة المناسبة :

		الطفل 1	الطفل 2	الطفل 3	الطفل 4	الطفل 5	الطفل 6
لوحده	مشيا على الأقدام						
	باستعمال وسائل النقل						
مصحوبا بأحد الوالدين	باستعمال وسائل النقل						
	باستعمال السيارة الخاصة						
أحد أفراد الأسرة	باستعمال وسائل النقل						
	باستعمال السيارة الخاصة						

20-ماذا يعني الترفيه حسب رأيكم؟

.....

.....

.....

21-ما هو التغيير الذي أحدثته التكنولوجيا على الثقافة الترفيهية الأسرية؟

.....

.....

.....

22-كيف أثر التطور التكنولوجي على لعب الطفل؟

.....

.....

.....

23-حسب رأيكم ما هي مكانة النشاطات الترفيهية في حياة الطفل؟ (ضع علامة × في الخانة المناسبة)

جد مهمة ☐ مهمة ☐ لا تهم كثيرا ☐ لا تهم أبدا ☐

24–ما هي أسباب اهتمامكم بالنشاطات الترفيهية؟ (ضع علامة × في الخانة المناسبة)

لشغل أوقات فراغ الطفل☐ لتطوير وتنمية قدراته الفكرية☐ لتسلية الطفل☐ لتنمية شخصية الطفل ☐ لدمج الطفل في المجتمع ☐

25–برأيكم ما نوع الألعاب التي يفضلها طفلكم؟ برر إجابتك؟

.....

.....

.....

26–من يختار الألعاب؟

الوالدين ☐ الوالدين والطفل ☐ الطفل لوحده ☐ آخر أذكره

–ما هو سبب الاختيار؟

تلائم سن الطفل ☐ توافق اختياره ☐ لا يوجد اختيار آخر☐ الثمن مناسب ☐

27–ماذا تعرفون عن الألعاب الالكترونية؟

.....

.....

.....

28–ما هي أجهزة الألعاب الالكترونية المتوفرة داخل البيت؟

نينتاندو ☐ اكس بوكس ☐ الPSP ☐

بلاي ستيشن ☐ جهاز الوي Wii☐ آخر اذكره :

29–على أية وسيلة يفضل الطفل ممارسة اللعب بالألعاب الالكترونية؟

الكمبيوتر☐التلفزيون ☐أجهزة الألعاب بقاعات اللعب ☐الهاتف المحمول ☐

اللوح الالكتروني (tablette) ☐ أخرى اذكره:

30–ما الذي يثير انتباه الطفل أو يجذبه نحو الألعاب الالكترونية؟

.....

.....

.....

31–مع من تفضلون أن يشارك الطفل اللعب بألعابه الالكترونية؟

مع أصدقائه ☐ اللعب لوحده ☐ اللعب الافتراضي (على الانترنت) ☐

– برر إجابتك في كل حالة :

.....

.....

32–هل يتحكم الطفل في ساعات اللعب؟ نعم ☐ لا ☐

– لماذا؟

.....

.....

33–هل تعتقدون بوجود متعة عند لعب الأطفال بهذا النوع من الألعاب؟نعم ☐لا☐

–إذا كانت الإجابة بنعم ما الذي يبين ذلك؟

.....

34–هل تراقبون محتوى الألعاب الإلكترونية؟ نعم ☐ لا ☐

–برر إجابتك في الحالتين:

.....

35– هل تشاركون الطفل اللعب بهذا النوع من الألعاب؟ نعم ☐ لا ☐

–برر إجابتك في الحالتين:

.....

36-هل تناقشون أطفالكم عن الألعاب؟ نعم ☐ لا ☐

-في حالة الإجابة بنعم إشرح ذلك:

.....

.....

37-هل تفضلون اللعب الحر(التقليدي) أم اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

-علل إجابتك :

.....

.....

38-هل الألعاب الإلكترونية آمنة بالنسبة للطفل؟ نعم ☐ لا ☐

-علل إجابتك:

.....

.....

39-ما هو البديل عن الألعاب الإلكترونية حسب رأيكم؟

.....

.....

40-هل تفضلون لعب الطفل داخل المنزل أم خارجه؟

-برر إجابتك :

.....

.....

41-ما رأيك في الألعاب الالكترونية؟

.....

.....

.....

42–ضع علامة × في الخانة المناسبة لتحديد نوع المهنة أو الوضعية المهنية:

الوضعية المهنية	الأب	الأم
بدون عمل		
عامل يومي		
عامل في شركة		
حرفي، تاجر		
فلاح		
إطار في شركة		
رجل أعمال أو مدير شركة خاصة		

آخر أذكره:

43–حدد الدخل الشهري للأسرة بوضع علامة × في الخانة المناسبة:

الدخل الشهري (دج)	الأب	الأم
أقل من 20000 دج		
20000–40000 دج		
40000–60000 دج		
60000–80000 دج		
أكثر من 80000 دج		

44– هل تنظمون خرجات عائلية في نهاية الأسبوع أو أيام العطل؟ نعم ☐ لا ☐

–إذا كانت الإجابة بنعم فما هي الأماكن المقصودة؟

.....

–إذا كانت الإجابة بلا فما هي الأسباب التي تمنعكم؟

.....

45–هل تقومون برحلات سياحية أوقات العطل والإجازات؟ نعم ☐لا ☐

46-حسب الجدول التالي ما هي الأسباب التي تعيق اختياركم أو اختيار الطفل للنشاطات الترفيهية؟ (ضع علامة × في الخانة المناسبة)

	الطفل 1		الطفل 2		الطفل 3		الطفل 4		الطفل 5		الطفل 6	
	نعم	لا	نعم	لا	نعم	لا	نعم	لا	نعم	لا	نعم	لا
الثمن غير مناسب												
الساعات غير مناسبة												
النشاطات غير ملائمة للطفل												
الألعاب غير مناسبة للطفل												
أماكن اللعب بعيدة أو غير مناسبة												
لا يملك الطفل الوقت الكافي												

أخرى أذكرها:

47-هل انتم على اطلاع بكل مايرد في السوق من ألعاب لطفلكم؟ نعم ☐ لا ☐

-إذا كانت الإجابة بنعم، كيف ذلك؟

.....

-إذا كانت الإجابة بلا، لماذا؟

.....

48-هل تتوفر أماكن بيع الألعاب الإلكترونية مع تجهيزاتها وأقراص اللعب بالقرب من مكان إقامتكم؟ نعم ☐ لا ☐

49-ما هي أسباب اختياركم للألعاب الإلكترونية؟ (ضع علامة × في الخانة المناسبة)

تلائم سن الطفل ☐ توافق اختياره ☐ ثمنها مناسب ☐ تبقي الطفل داخل البيت ☐تسهل مراقبة الطفل ومحتوى الألعاب ☐ الوسيلة المناسبة للتسلية ☐

50-حسب رأيك ما هي العلاقة بين الدخل المادي الأسري و النشاطات الترفيهية التي تنظمها الأسرة خلال أوقات الفراغ؟

.....

.....

....

51-بعض النصائح فيما يخص استخدام الطفل للألعاب الالكترونية حسب تجربتكم الخاصة:.....

.....

.....

.....