أثر الألعاب الالكترونية على التّنشئة الاجتماعية للطّفل
دراسة ميدانية على عينة من أطفال الجزائر العاصمة

The impact of electronic games on child socialization "A field study of a sample of children in Algiers "

رزيقة حيزير[1]

[1] جامعة الجزائر 3(الجزائر)، razika.hizir@gmail.com

تاريخ الإرسال: 2018/11/30 تاريخ القبول:2020/02/06 تاريخ النشر: مارس/2020

الملخص:

احتلت الألعاب الالكترونية ومختلف التكنولوجيات المنزلية والانترنت خلال السنوات الخيرة مكانة هامة في حياة الأطفال والمراهقين، وتسببت وسائل الإعلام الجديدة في إحداث تغييرات كبيرة في طبيعة التنشئة الاجتماعية. وتبحث هذه الورقة في أثر الألعاب الالكترونية على التنشئة الاجتماعية للطّفل الجزائري من وجهة نظر أولياء الأمور (الأمهات)، من خلال دراسة ميدانية لعينة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 4 و15 سنة بضواحي الجزائر العاصمة. وهذا بالاعتماد على المنهج المسحي وأداة الاستبيان التي تعتبر من الأدوات الأساسية لجمع المعلومات والبيانات مباشرة من المبحوثين بفضل توجيه العديد من الأسئلة التي يتّم صياغتها وتصميمها مسبقا.

الكلمات المفتاحية: الطّفل،التّنشئة الاجتماعية، الألعاب الالكترونية، الأثر.

Abstract

In recent years, electronic games, home computers, and the Internet have assumed an important place in the lives and children and adolescents. New media are causing major changes in the nature of socialization. This paper examined the impact of electronic games on the socialization of the Algerian child from the point of view of parents (mothers), through a field study of a sample of children between the ages of 4 and 15 years in the suburbs of Algiers. This is based on the survey method and questionnaire tool which is one of the basic tools to collect information and data directly from respondents, thanks to the guidance of many questions that are formulated and designed in advance.

Key words: children, Socialization, Electronic games, Impact

المؤلف المرسل: رزيقة حيزير ، الإيميل المهني: razika.hizir@gmail.com

الإشكالية

تعتبر تكنولوجيا الاتصال والمعلومات وثقافة الانترنت من أهّم سمات العولمة لإسهامها في إحداث انقلابات راديكالية في مختلف مناحي الحياة اليومية، وذلك بدخولها مضامير الثّقافةوالفن والتّعليم والتّربية والتّواصل الحضاري والإنساني والتّرفيه والإعلام.. كما تزايدت حدة التنافس في الآونة الأخيرة بين شركات إنتاج الألعاب الالكترونية الموّجهة لفئة الأطفال، والتي تعمل على خلق عوالم افتراضية، من خلال عرض الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت. والتي تتيح للمستخدم الصغير فرصة إيجاد شخصيات بطولية تقاتل بجانبه، وتتبع أوامره. وهي ألعاب جذبت الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حتى أصبحت شغلهم الشّاغل فاستحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ولا تزال قّوتها على جذب هذا الجمهور تتعاظم بوتيرة عالية لتلعب على غرار بقية المؤّسسات الأخرى كالأسرة والمدرسة... دورا هاما في تنشئتهم الاجتماعية خاصة وأّنها حلّت محلّ وسائل إعلام تقليدية طالما حذّرت البحوث العلمية، ومختلف الّدراسات الاجتماعية والنفسية والإعلامية... من مخاطرها على تنشئة الطّفل.

وإذا كان اندفاع الطّفل نحو هذه الألعاب يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فإنّ الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصّحية والّسلوكية والثّقافية التي ينبغي الالتفات إليها. خاصة وأّنها ألعاب قد انتشرت انتشارا واسعا في كثير من المجتمعات بما فيها المجتمع الجزائري، إذ لا يكاد يخلو منها بيت. فمع تضاعف اهتمام الباحثين والمتخصّصين بمستقبل الطّفولة والأطفال في مجتمعنا المعاصر، ازدادت تحذيرات دراسات عديدة من الانعكاسات الخطيرة النّاتجة عن الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وتنّوعها، وزيادة السّاعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللّعب المصحوبة بقلّة المراقبة الوالدية والمجتمعية جرّاء نقص الوعي، لا سيما وأّنها أثبتت ظهور آثار مختلفة غير مرغوبة على سلوكيات الأطفال الممارسين لها من نواحي متعّددة.

وأمام اتسام النّاشئة بقلّة الخبرة وحب الاكتشاف والاستطلاع، تتضاعف فرصة هذه الألعاب في تزويد الأطفال بأكبر قدر من المعرفة والمهارات والتّجارب ومن الّسلوكيات العنيفة. كما تتضاعف فرصتها في أن تكون مؤّسسة جديدة من مؤسسات التنشئة الاجتماعية، التي يكتسب من خلالها الطفل نموذج شخصيته وثقافته، ومختلف العوامل والعناصر التربوية. وتتمحور مشكلة الّدراسة في محاولة التعرف على الأثر الذي تحدثه ممارسة هذه الألعاب على التّنشئة الاجتماعية للطّفل الجزائري من وجهة نظر أولياء الأمور (الأمهات). ويمكن تفكيك هذه الإشكاليةمن خلال التساؤلات الفرعية التّالية:

1. ما نوع الوسائط الاليكترونية التي يستخدمها الطّفل الجزائري في الألعاب الاليكترونية؟
2. ما هي أهم الألعاب الاليكترونية المفضّلة لدى الطّفل الجزائري من منظور الأولياء؟
3. ما تأثير بعض المتغيرات الديمغرافية على مدة وكيفية اللّعب لدى الطفل؟

4. ما انعكاسات استخدام الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطّفل اجتماعيا؟

أهداف الدّراسة

يهدف البحث إلى التعرّف على نوع الوسائط الالكترونية التي يستخدمها الطفل الجزائري للتواصل مع مختلف الألعاب الالكترونية، ونوع الألعاب التي يقبل عليها، وانعكاسات هذا الاستخدام على تنشئته الاجتماعية، هي أهداف تطوقها الأسئلة الفرعية التي سنحاول الإجابة عليها من خلال الجانب الميداني.

تحديد المفاهيم

1. **الطّفل:** جاء في منجد اللغة والأعلام أن الطّفل قد يكون واحدا أو جمعا لأّنه اسم جنس وجمعه قد يكون الأطفال، وهو الصّغير من كلّ شيء، حيث يقال "هو يسعى لي في أطفال الحاجات." أي في ما صغر منها[1]. ويطلق الطفل في علوم التربية على الولد أو البنت حتى سن البلوغ، أو على المولود ما دام ناعما. وتعتبر الطفولة مرحلة من حياة الإنسان تمتد من الميلاد إلى البلوغ.[2] كما تعرّف "الطفولة أيضا بأنها تلك المرحلة العمرية التي يقضيها الصغار من أبناء البشر منذ الميلاد إلى أن يكتمل نموهم ويصلوا إلى حالة من النضج".[3] ويقّسم الباحثون مرحلة الطفولة إلى أربعة مراحل: مرحلة المهد من الولادة حتى الفطام، ومرحلة الطفولة المبكرة من 3-5 سنوات، ومرحلة الطفولة المتوسطة تمتد من سن 6-11 سنة وهي مرحلة التمييز، ومرحلة الطفولة المتأخرة التي تمتد من سن 12-15 سنة.

وقد أصدرت الأمم المتحدة اتفاقية حقوق الطّفل وصادقت عليه الدول سنة 1990، حيث نصت هذه الوثيقة أنّ الطفل هو كل إنسان لم يتجاوز سنه الثامنة عشرة، ما لم تحدد القوانين الوطنية سناً أصغر للرشد. وتعتبر مرحلة الطفولة من أهم مراحل النمو الإنساني، لأن الطفل يتعلم في هذه المرحلة المعارف، ويكتسب الخبرات الحياتية التي تساعده على التوافق مع مواقف الحياة اليومية مع بيئته ومجتمعه، كما انه خلال هذه المرحلة تنمو قدراته وتتضح وتتنوع مواهبه. وقد أوصى ابن خلدون على ضرورة تعليم الطفل القرآن الكريم من حداثته. ونهى عن استخدام القسوة في معاملة الأطفال لأنّ القسوة تدعوهم إلى المكر والخبث والخديعة.

2. التنشئة الاجتماعية: تعتبر عملية التنشئة الاجتماعية من أولى العمليات الاجتماعية التي يمر بها الفرد، فهي الّدعامة الأولى التي ترتكز عليها المقومات الشّخصية، يرى الباحث "بول سبنسر" spincer paulأن التّنشئة الاجتماعية على علاقة وطيدة بعملية التّعليم الاجتماعي للأطفال، حيث تقوم بغرس القيم ومعايير المجتمع. كما أّنها عملية شاملة تمتّد من محيط الأطفال ومجالهم إلى محيط ومجال الراشدين، يتم من خلالها غرس القيم والمهارات والمعايير في الأفراد من ناحية، وربطهم بالجماعة الاجتماعية الجديدة بالدرجة التي تمكن من التوافق الاجتماعي من ناحية أخرى. التنشئة الاجتماعية هي عملية تفاعل يتم عن طريقها تعديل سلوك شخص بحيث يتطابق مع توقعات أعضاء الجماعة التي ينتمي إليها.[4] من هنا نستخلص لأنّ التنشئة الاجتماعية تقوم على التفاعل بين الفرد والمجتمع ليصبح الفرد في

نهايتها مستهلكا ومنتجا لثقافة مجتمعه، وهذه العملية ليست مؤقتة بل مستمرة يجد الفرد نفسه دائما أمام مواقف جديدة وأدوار وجماعات جديدة تتطلب سلوكيات جديدة، على غرار الألعاب الالكترونية.

3. الألعاب الالكترونية: يعرفها الباحث "سالين وزيمرمان" بأنّها "عبارة عن الألعاب المتوفّرة على هيئة الكترونية".[5] أو هي نوع من الألعاب التي "تفرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزّود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين أو تحد الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية"[6]، من خلال التعريف نستنتج أنها نشاط ذهني بالدّرجة الأولى يشمل ألعاب الفيديو، وألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الألواح الالكترونية... وغيرها من الألعاب ذات الصّيغة الالكترونية، وهي برنامج معلوماتي، يمارس بالطريقة نفسها التي تمارس بها بقية الأنشطة الاليكترونية الأخرى، التي تعتمد استخدام مختلف الوسائط التكنولوجية كالحواسيب المحمولة والثّابتة، والهواتف النّقالة، وجهاز التلفاز... وقد تمارس بشكل جماعي أو فردي عن طريق الانترنيت. ونذكر أنّ هناك أنواع عديدة من الألعاب الاليكترونية منها: ألعاب الحركة، العاب المغامرة والتفكير، وألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، وألعاب الإستراتيجية العسكرية والحربية، والألعاب التقليدية، وألعاب بنات من جيكور وتلبيس وزينة، وألعاب سباق السيارات، وألعاب الرياضة، وألعاب المصارعة، وألعاب المتاهات....

4. الأثر: يشير هذا المفهوم من النّاحية اللّغوية وهو يشتق من أثر، يؤثر تأثيرا في الشيء: ترك فيه أثرا، في حين أن الأثر هو العلامة ويجمع على آثار.[7] والأثر هو مفرد الآثار أي النتائج التي تتركها محتويات الوسائل الإعلامية مهما كانت سلبية أم ايجابية على الفرد والمجتمع.[8] والأثر هو "بعض التغيير الذي يطرأ على مستقبل الرسالة الإعلامية، فقد تلفت الرسالة انتباهه ويدركها، وقد تضيف إلى معلوماته معلومات جديدة، وقد تجعله يكّون اتجاهات جديدة، أو يعّدل اتجاهاته القديمة، وقد تجعله يتصرّف بطريقة جّيدة أو يعّدل سلوكه السابق."[9] كما يعتبر الأثر "العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام، وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور الذي تتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها، وليس بالضرورة التأثير عليهم لكي يغيروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام ويتعرضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف سياقاتهم الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية، وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات وما تمثله بالنسبة إليهم ومدى قدرتها على إشباع حاجاتهم المختلفة."[10]

إجراءات الدراسة

1. عّينة الدّراسة: تّم اختيار عّينة قصدية شملت 50 مفردة من أولياء أمور (الأمهات) لأطفال يستخدمون الألعاب الاليكترونية تتراوح أعمارهم بين أربع سنوات (4) وخمسة عشرة (15) سنة، وهي

الشّريحة الأكثر انجذابا بما تقترحه عوالم الألعاب الالكترونية مقارنة ببقية الفئات الأخرى. ولان هذا النوع من العينات يختارها الباحث في حالات يعتقد أنها تمثل المجتمع الذي يتناوله الباحث.

2. منهج الدّراسة: لتحقيق الأهداف المرغوب الوصول إليها، اعتمدت الدّراسة على منهج المسح الذي "يهدف إلى تسجيل وتحليل وتفسير مختلف معطيات الظاهرة الإعلامية المدروسة"[12] أي "تصوير الظّاهرة في وجودها الطّبيعي ووصف التّطّور داخلها"[13]، وذلك من خلال استخدام أحد أنماطه: المسحي الوصفي الّذي "يحاول أن يصّور أو يوثّق الوقائع والحقائق والاتجاهات الجارية." [14]

3. أدوات جمع البيانات: تحتل الاستمارة الاستبيانية مكانة هامة في البحوث الميدانية لأّنها "أداة لجمع البيانات في مجموعة من الأسئلة المكتوبة تتعلّق بظاهرة ما يطلب من المستجوب الإجابة عليها"[15] وعليه فهي "من الأدوات الأساسية لجمع المعلومات والبيانات مباشرة من المبحوثين بفضل توجيه العديد من الأسئلة التي يتم صياغتها وتصميمها مسبقا."[16] وقد شملت استمارة هذه الّدراسة التي تم توزيعها بطريقة عشوائية استهدفت الأمهات، على 24 سؤالا مغلقا (بما فيها الأسئلة المتعلّقة بالبيانات الشّخصية) رغبة في الحصول على أجوبة محّددة من المستجوبات، وذلك بوضع رمز x على الإجابة التي توافق عليها المستجوبة. وهذا بغية تسهيل عملية تصنيف الإجابات في الجداول الإحصائية باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعيةstatistical package for social science. وخلال عملية تفريغ الاستمارات التي يبلغ عددها 50 استمارة تم إلغاء 8 استمارات لأّن فيها عدد من الأسئلة التي لم يتم الإجابة عليها ليصبح عددها 42 استمارة.

الجانب التطبيقي للدراسة:

تتناول الّدراسة في هذا الفصل تفريغ وتحليل الاستمارة الاستبيانية المتعلّقة بدراسة المحاور التي تجيب على التّساؤلات الفرعية المتبقية من إشكالية البحث. ومن بين الجداول والأشكال الكثيرة التي تحصلنا عليها خلال عملية التحليل الإحصائي تّم اختيار الأهم منها من كلّ محور.

1. خصائص عينة الّدراسة: تّم الاكتفاء بأربعة متغّيرات ديموغرافية تمثّلت في المستوى التّعليمي والحالة المهنية بالّنسبة للأمهات المستجوبات كما هو موضّح في الجدول أدناه رقم 1. وعلى متغيري الجنس والّسن بالّنسبة لفئة الأطفال كما هو موضّح في الجدول رقم 2. وسجلت نسبة الأمهات في المستوى الثانوي أعلى نسبة على مستوى العينة بنسبة مقدارها 33,3 %. ويتضح أيضا أن 22 أي بنسبة 52,4 بالمائة من المستجوبات هن عاملات مقابل 20 مستجوبة ماكثة في البيت أي نسبة 47,6%. ويفترض أن يكون متغير المستوى التعليمي ومتغير وضعية الأم المهنية هامين في علاقة الطفل باستخدام الألعاب الالكترونية.

الجدول رقم 1: يوضّح توزيع العينة حسب متغيّري المستوى التعليمي والحالة المهنية الخاصة بالأم

	المتغير 1 " الحالة المهنية للأم		المتغير 2 "المستوى التعليمي للأّم				
	ماكثة في البيت	عاملة	ابتدائي	متوسط	ثانوي	جامعي	دراسات عليا	المجموع
ع. التكرارات	20	22	8	6	14	8	6	**42**
النسبة %	47,6	52,4	19,0	14,3	33,3	19,0	14,3	**100,0**

وأما بالنسبة لفئة الأطفال فقد تم الاكتفاء أيضا بمتغيرين هما متغّير الجنس ومتغّير السّن كما هو موضح في الجدول رقم 2 أعلاه، حيث شكلت كلّ من نسبة الذّكور 47,6 % ونسبة الإناث 52,4 %. وأما بالنسبة لمتغير السّن فقد سجلت الفئة التي تتراوح أعمارها من 10 إلى 12 سنوات أعلى نسبة 35,7 % ثم تلتها الفئة العمرية من 7 سنوات إلى 9 سنوات بنسبة مقدارها 31,0 % مقابل 28,6 % على مستوى الفئة العمرية 13 و15 سنة أي مرحلة المراهقة.

ويعتبر متغيري السّن والجنس متغيرين ذات أهمية بالغة في ارتباط الطّفل بممارسة الألعاب الاليكترونية. حيث تعتبر مرحلة المراهقة من قبل العديد من الدراسات التي أجريت في هذا الإطار المرحلة العمرية الأكثر ممارسة للألعاب الاليكترونية.

الجدول رقم 2 يوضّح توزيع العينة حسب متغيري سن وجنس الطّفل

	المتغير 3 "جنس الطفل"		المتغير 4 "سن الطفل"			
	ذكر	أنثى	6 - 4	9 - 7	12 - 10	15-13	المجموع
ع. التكرارات	20	22	2	13	51	21	**42**
النسبة %	47,6	52,4	4,8	31,0	7,53	28,6	**100,0**

2. إقبال الطفل الجزائري على الألعاب الالكترونية

الجدول رقم 3 يظهر مدى إقبال الطّفل الجزائري على الألعاب الالكترونية

	السّؤال	*ع. التّكرارات*	*النسبة %*	*المتوسط*
س. 6	**هل يلعب طفلك بالألعاب الالكترونية بصفة**			**1,60**
الاحتمالات	يومية (كل أيام الأسبوع)	24	57,1	
	ثلاثة أيام في الأسبوع (السبت، الجمعة، الثلاثاء)	11	26,2	
	أم خلال نهاية الأسبوع (الجمعة والسبت)	7	16,7	
س. 7	**ما هو الوقت الذي يقضيه طفلك يوميا برفقة الألعاب الالكترونية ؟**			**3,36**
الاحتمالات	ساعة	5	11,9	
	ساعتان	17	40,5	
	ثلاث ساعات فأكثر	20	47,6	
المجموع		**42**	**100,0**	

من خلال الجدول رقم 3 أعلاه والذي يمثّل كثافة استخدام الألعاب الإلكترونية نستنتج أنّ كلّ أطفال أفراد العينة يلعبون الألعاب الاليكترونية يوميا. حيث تظهر نتائج الجدول أنّ نسبة 57,1 % تلعب طيلة أيام الأسبوع. وهذا يعني هيمنة هذه الألعاب على أوقات فراغ الأطفال خاصة. وقد يرجع سبب هذا الإقبال إلى قلّة الوسائل والبدائل التّرفيهية الأخرى وتحوّل البيت والوسائط التكنولوجية بمضامينها المختلفة إلى المساحة الوحيدة المتاحة لانطلاق الطّفل نحو التّسلية والتّرفيه والخيال. فضلا عن قوّة وجاذبية هذه الألعاب وتنوعها وتطّور تقنياتها.

وتكشف نتائج الجدول أيضا أنّ نسبة 26,2 % من الأطفال تلعب خلال ثلاثة أيام فقط، وهذا قد يعود إلى المداومة في المدرسة ومراجعة الدروس والقيام بالواجبات المدرسية، أي يمكن أن تكون هذه النسبة تمثّل شريحة الأطفال المتمدرسين.

كما تقضي نسبة 47,6 % من الأطفال أكثر من ثلاث ساعات من وقتها برفقة الألعاب الافتراضية، وهو وقت ليس بالقليل، مقابل نسبة 40,5 % تلعب مدّة ثلاث ساعات. وفي الوقت الذي تسعى هذه الصناعة لاستمالة جمهور الأطفال بشتى الطّرق الإغرائية، يبلغ متوسط مدّة اللعب 3,36 ساعة في اليوم الواحد.

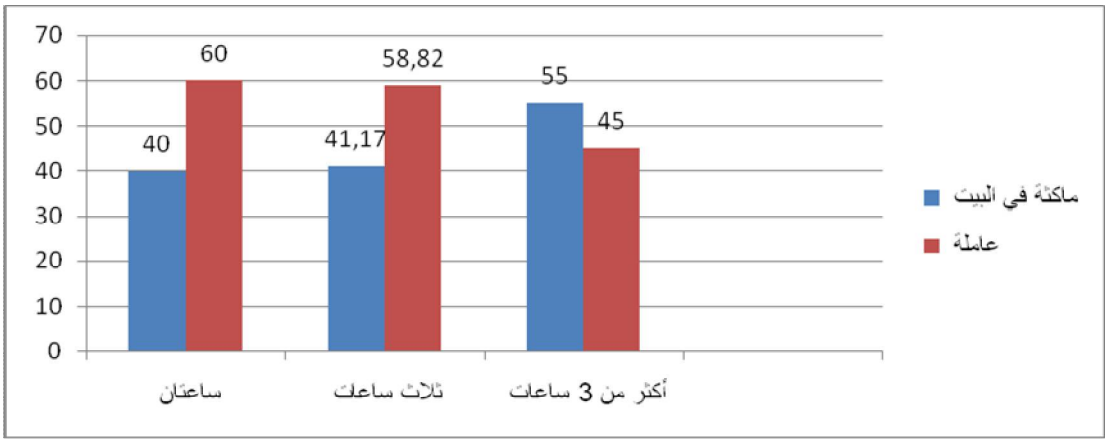
الشكل رقم 1 يوضّح علاقة متغيّر المستوى التعليمي بمدة اللعب

من خلال الشكل نلاحظ أنّ عدد الأمهات اللواتي يلعب أطفالهن الألعاب الافتراضية أكثر من ثلاث ساعات هن فئة مرحلة المستوى الثانوي بنسبة 30 %، وشكلت نسبة 25 % فئة الأمهات الجامعيات مقابل أضعف نسبة سجلت 10 % ومثلت فئة الأمهات ذوات مستوى المرحلة الابتدائية. ما يدّل على أنّ المتغّير المستقل والمتمثّل في "المستوى التعليمي للأمهات" ليس له أي تأثير على عملية تحديد وتوجيه مدّة فعل اللعب الافتراضي.

وأما الرسم البياني الموالي أدناه، والّذي يدرس ارتباط مدّة المشاهدة بمتغّير الوضعية المهنية للأم أنّ نسبة 55 بالمائة من أطفال الأمهات الماكثات في البيت تقضي أوقاتها تلعب، مدّة أكثر من ثلاث ساعات مقابل نسبة 45 بالمائة لدى أبناء شريحة النساء العاملات. ليكون الفارق بنسبة 10 بالمائة.

في حين نجد أنّ النتائج على مستوى مدّة اللعب التي تدوم ساعتين في اليوم الواحد قد شكلت 60 % من أطفال الأمهات العاملات مقابل 40 بالمائة لدى الأمهات الماكثات في البيت.

الشكل رقم 2 يوضّح علاقة متغير الحالة المهنية للأم بمدّة اللعب

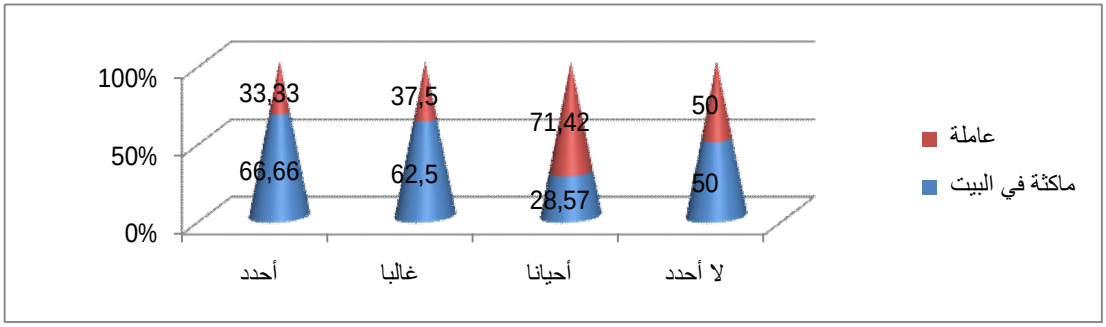


ومن خلال نفس الرّسم البياني أيضا يتّضح أنّ نسب أطفال نفس الشّريحة (الأمهات الماكثات في البيت) أقلّ استخداما للألعاب الاليكترونية في الخيار الأوّل أي ساعتين في اليوم الواحد مقارنة بأطفال الأمهات العاملات حيث سجلت نسبة 60 بالمائة مقابل نسبة 40 بالمائة.

وعليه فإنّ متغيّر الوضعية المهنية قد ترك بعض بصماته على عملية توجيه مدّة اللعب. وقد يعلل السبب بتواجد الأم الماكثة في المنزل (غير العاملة) والأطفال في البيت خلال كلّ فترات اليوم، وهو أمر يعطي فرصة للطفل لممارسة هوايته الاليكترونية. على عكس أطفال المرأة العاملة التي تغيب وأطفالها عن المنزل خلال فترة دوامها.

كما نستخلص أيضا من خلال الرسم البياني الموالي الذي يمثّل الارتباط أو العلاقة بين الحالة المهنية للأم وتحديد فترات وأوقات اللعب أنّ متغيّر وضعية الأم له تأثير على تحديد أوقات استخدام الألعاب الاليكترونية. إذ رغم أنه لا توجد فروق دالة بين الوضعية المهنية للأم وتحديد أوقات المشاهدة في عملية عدم تحديد أوقات اللعب. حيث أنّ الأغلبية السّاحقة للأمهات العاملات وغير العاملات لا يحددن أوقات وفترات اللعب بنسبة 50 بالمائة.

الرسم البياني رقم 3 يمثّل علاقة متغيّر الوضعية المهنية للام بتحديد وقت اللعب



3. نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى الطّفل الجزائري

جدول رقم 4 يوضّح نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى الطّفل الجزائري

السّؤال		عدد التّكرارات	النّسبة %
رقم 12	ما هي أنواع الألعاب الالكترونية التي يمارسها طفلك؟		
الاحتمالات	ألعاب السباقات	16	38,1
	ألعاب الرياضة	15	35,7
	ألعاب المغامرات	6	14,3
	الألعاب الحربية	5	11,9
المجموع		**42**	**100,0**

من الجدول رقم 4 نستخلص أنّ نسبة 69,0 % تمارس أكثر من ثلاث أنواع من الألعاب، مقابل نسبة 26,2 بالمائة تلعب ثلاث أنواع من الألعاب الاليكترونية. وقد يعود سبب هذا الإقبال الكبير إلى تنوّع وتعدّد الألعاب، واختلاف تفاصيل مغامراتها، وتقديمها في قوالب جد مغرية بحيث لا يستطيع الطّفل مقاومتها. فضلا عن الموجة الإعلانية التّسويقية الّتي ترافقها. ويتوّجه الأطفال نحو مشاهدة ألعاب السّباقات بنسبة مقدراها 38,1 % مقابل 35,7 % ممن يلعبون ألعاب الرياضة.

الجدول رقم 5: يوضّح أهم الألعاب الاليكترونية الّتي يقبل عليها الطّفل الجزائري

	السؤال	التّكرار	النسبة %
رقم 13	ما هي أهم الألعاب الالكترونية التي يفضّلها طفلك؟		
الاحتمالات	سبايدر مان Spiderman	24	36,92
	جيتيا GTA	8	12,30
	كول أوف ديوتيCall of Duty	13	20
	تومب رايدر Tomb Raider	6	9,23
	أخرى	14	21,53
المجموع		**65**	**100,0**

يوضح الجدول أنّ الأطفال يمارسون كلّ أنواع الألعاب الالكترونية المحتملة، ربما بسبب موجة الحملات الإشهارية التي ترافق هذه الألعاب على القنوات التلفزيونية، ومختلف أنواع الإعلانات الأخرى على صفحات شبكة الانترنت. وهو أمر قد يخلق لديهم ثقافة موّحدة.

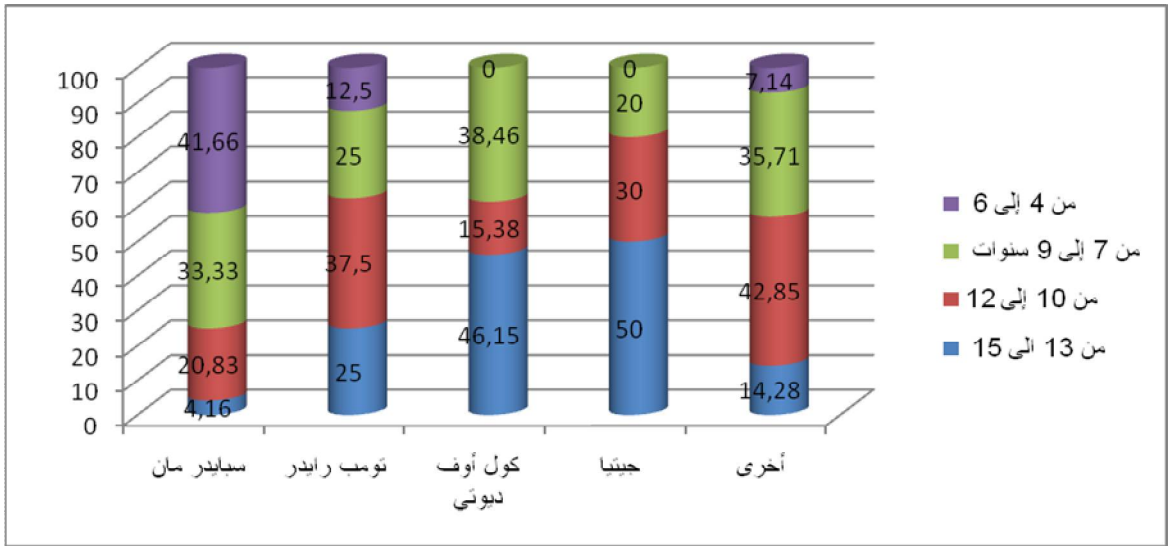
ومن بين أهم الألعاب التي تلاقي اقبلا كبيرا من قبل عينة الّدراسة نجد لعبة "الرجل العنكبوت" التي يمارسها الأطفال الجزائريون بنسبة 36,92 %. وهي لعبة تم ابتكارها انطلاقا من الشّخصية الخيالية الخارقة التي كانت تظهر في الكتب المصّورة الأمريكية، وقد أنشأها الكاتب المحرر" ستان لي" والفنان "ستيف ديتكو" سنة 1962. ونظرا للنجاح الباهر الذي حققته هذه الشخصية الخيالية استغلت من قبل العديد من شركات الألعاب التقليدية على اختلاف أنواعها، وشركات الألعاب الالكترونية، فضلا عن شركات الملابس ومختلف حاجيات الأطفال على غرار الأدوات المدرسية وبعض علب المواد الغذائية الموجهة للأطفال.

كما أجابت الأغلبية من الأمهات أنّ أطفالهن يمارسون ألعابا أخرى غير تلك الألعاب التي تّم اختيارها في عينة الّدراسة، وهي ألعاب كلّها من نوع الاستراتجيات الحربية والعسكرية والمغامرات والخيال. من جهة أخرى، وضّح الجدول المرفق لهذا الشّكل البياني أن أغلبية الأطفال يلعبون مع الإخوة

(40,81%) أي بمتوسط 1,43.

أما اللّعب الذي يتوسّطه الوالدان فسجّلت نسبة 13,33 %. وهي نسبة ضعيفة. إذ تعتبر الوساطة الأبوية في ممارسة الألعاب الاليكترونية أو حتى في مشاهدة التلفزيون ضرورية لأنّها تطُلع الآباء على المضامين والمحتويات التي يتعرّض إليها أطفالهم أثناء فعل اللّعب. والتي يحوي بعضها مضامين لا تليق بالبيئة المحلية أو بسن الطّفل.

الشكل رقم 4 يوضّح علاقة متغيّر السنّ بنوع الألعاب الالكترونية التي تمارسها عيّنة الدّراسة



من خلال ما هو موضّح في الشكل أعلاه الّذي يبّين العلاقة بين متغيّر السّن وأهم الألعاب الالكترونية التي يفضلها الأطفال بالجزائر، نلاحظ أنّ الفئة العمرية من 13 إلى 15 سنة تفضّل الألعاب الحربية والعسكرية على غرار لعبتي "جيتيا" ولعبة "كول اوف ديوتي". وتدور مغامرات لعبة "جيتيا" ***Grand Theft Auto*** حول لص يحاول سرقه مجموعه من السّيارات المتوقّفة أمام أحد متاجر السّيارت, ويرتكز دور الطّفل اللاّعب على أن يكون إلى جانب اللّص في سرقه هذه السّيارات، فيقتل كلّ من يحاول منعهما من السّرقة. وأما لعبة "كول اوف ديوتي" التي تعني نداء الواجب، وهي سلسلة ألعاب انطلقت على الكمبيوتر الشّخصي، ثم امتدت لتشمل أنظمة الألعاب والأنظمة المحمولة ومختلف أجهزة التّرفيه الاليكترونية. كما استوحيت منها عدّة ألعاب أخرى وصدرت بالتزامن معها. وتدور أحداث معظم ألعاب هذه السّلسلة خلال الحرب العالمية الثانية، فيما عدا سلسلات "كول أوف ديوتي 4"، و"مودرن ورفار" و"مودرن ورفار 2" التي تدور أحداثهما خلال أزمنة حديثة. وهي ألعاب تتوجّه بالدرجة الأولى إلى فئة الذكور.

كما تفضل هذه الفئة العمرية التي تمثل فئة المراهقين الألعاب التي تتناول القصص البوليسية، بالإضافة إلى ألعاب الأكشن والإثارة بنسبة 41,66 %، وألعاب الألغاز التي تمثلها لعبة "تومب رايدر". وتليهاالفئة العمرية من 10 إلى 12 سنوات التي تلعب تقريبا كلّ الألعاب.. وهذا أمر طبيعي فهي مرحلة عمرية تستهويها الإثارة والمغامرة. وأما الفئة العمرية من 4 إلى 6 سنوات فنجدها تفضّل اللّعبة الاليكترونية "سبيدر مان" وألعاب "التلوين"... والتي تتلاءم وخصائص مرحلتها العمرية. فلكل مرحلة

عمرية خصائص تميّزها وحاجيات تدفعها إلى البحث عن اشباعاتها.

جدول رقم 6: يوضّح نوع الوسائط الالكترونية المستخدم لممارسة الألعاب

السّؤال		عدد التّكرارات	النّسبة %
رقم 15	ما هي الأجهزة الالكترونية التي يستخدمها طفلك؟		
الاحتمالات	اكس بوكس Xbox 360	2	4,8
	الكومبيوتر	1	2,4
	هاتف نقال	10	23,8
	بلايس تايشن PlayStation	7	16,7
	تابلات	22	52,4
المجموع		**42**	**100,0**

من الجدول رقم 6، نلاحظ أن الأغلبية السّاحقة من الأطفال يستخدمون التابلت، لتوفّرها بأسعار مناسبة في السّوق ولدى الوكالات التجارية لمتعاملي الهواتف النقالة بسعر 8000 دينار جزائري. وهو جهاز يستخدم في أغراض اعتياديّة، كالألعاب البسيطة، أو تصفُّح الإنترنت، أو استخدام تقنيات الاتّصال... بينما تستخدم الفئات الأخرى الهواتف النقالة لتوفرها لدى الأولياء. كما تستخدم فئة أخرى من العينة "البلاي ستايشن" PlayStation، التي يختصر اسمها رسميا بـ PS؛ وهي علامة تجارية لسلسلة من أنظمة ألعاب الفيديو تم إنشاؤها وتطويرها من قبل شركة سوني أنتركتف إنترتينمنت. وكامتداد للأجيال الخامسة، السادسة والسابعة من ألعاب الفيديو، فقد عرضت كعلامة تجارية لأول مرة بتاريخ 3 ديسمبر 1994 في اليابان. وتتكون العلامة التجارية من مجموعه ثلاثة وحدات ألعاب منزلية، مركز وسائل الإعلام، خدمات على الإنترنت، خط من وحدات تحكم، واثنين من الأجهزة المحمولة..

بينما تقل نسبة استخدام بقية الوسائط التكنولوجية الأخرى من قبل أفراد العينة لعدم التمكن من اقتنائها نتيجة ارتفاع أسعارها في السوق الجزائرية. حيث لا يمكن لكل الفئات الاجتماعية اقتناء جهاز "الإكس بوكس (Xbox 360) مثلا، وهو ثاني نظام ألعاب الفيديو الذي أنتجته الشركة العالمية "مايكروسوفت" وطورته بالتعاون مع شركات آي بي إم وATI وSiS.

4. انعكاسات استخدام الألعاب الالكترونية على سلوكيات الطّفل الجزائري

من خلال نتائج الجدول الموالي والّذي يمثّل تقليد الطّفل الجزائري لمحتويات الألعاب الالكترونية التي يمارسها، يمكن القول أن نسبة 54,8 % أكّدت على أنّ الأطفال يقلّدون ويحاكون ما يعيشونه من خلال

محتويات هذه الألعاب، حيث تظهر صور التقليد في كلّ ما يصدرونه من سلوكيات سواء في طريقة الكلام أو اللّعب أو التّعامل مع الغير أو المنافسة...

جدول رقم 7: يوضّح تقليد الأطفال لمضامين اللعاب الالكترونية

	السّؤال	ع. التّكرارات	ن. المئوية
س. 16	**هل يحاول طفلك تقليد محتويات الألعاب الالكترونية؟**		
الاحتمالات	يقلّد دائما	23	54,8
	غالبا ما يقلّد	3	7,1
	أحيانا	12	28,6
	نادرا	2	4,8
	لا يقلّد ما يشاهد	2	4,8

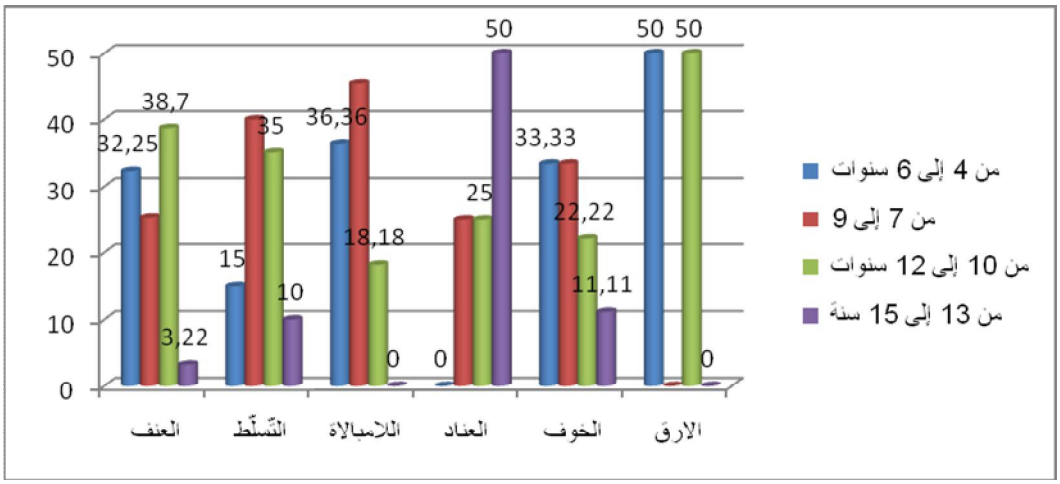
الجدول رقم 8 يوضّح اكتساب الأطفال للسلوكيات السلبية بعد ممارستهم للألعاب الالكترونية

	السّؤال	ع. التّكرارات	ن. المئوية
السؤال 22	**هل يكتسب طفلك سلوكيات سلبية بعد استخدام الألعاب الالكترونية؟**		
	نعم	**42**	**100,0**
السؤال 23	**ما هي السّلوكات السّلبية التي يعاني منها طفلكِ بعد ممارسته اللّعب الافتراضي؟**		
الاحتمالات	العنف	31	40,25
	لتّسلّط	20	25,77
	اللامبالاة	11	14,28
	العناد	4	5,19
	الخوف	9	11,68
	الأرق	2	2,59
المجموع		**77**	**100,0**

من الجدول رقم 8، نستنتج أن جميع أفراد العينية اتفقوا على أن الطّفل يكتسب سلوكيات سلبية بعد ممارستهم للألعاب الاليكترونية. ويتصدّر قائمة هذه السلوكيات السلبية سلوك العنف بنسبة 40,25 بالمائة، ثّم يليه سلوك التسلّط بنسبة تقدر بـ25,77 بالمائة، ثم سلوك اللامبالاة بنسبة 4,28 بالمائة. وهذا يرجع إلى أنّ نسبة عالية من هذه الألعاب الاليكترونية مبنية على العنف بأنواعه اللفظي والمادي، خاصة على مستوى ألعاب "سبايدر مان" و"جيتيا" و كول اوف ديوتي" كما سبق الذكر. فما لا يمكن تجاهله في هذا الصّدد أن هذه الألعاب تعتمد على عنصرِ الاستمتاعِ بقتلِ النّاس، وتخريب ممتلكاتهم أو الاعتداء عليها دون حق. وهو ما يفتح المجال الواسع أمامها لتعليم الأطفال على مختلف مراحلهم العمرية، مهارات العنف وسلوكيات سلبية أخرى عبر الاعتياد على ممارسة هذه الألعاب.

أما بالنسبة لسلوك الأرق أي عدم تمكّن الطّفل من النوم ليلا فشكّل أقل نسبة مئوية لدى المستجوبات تقدر بنسبة 2,59 بالمائة. وقد مسّت فئة الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4 و6 سنوات، والفئة العمرية ما بين 10 و12 سنة. وهو ما سيوضّحه الشكل البياني التالي.

الشكل رقم 5 يوضّح علاقة متغيّر السّن باكتساب السّلوك السّلبي



نستنتج من خلال ما هو مدون في الشكل علاه والذي يوضّح علاقة متغّير السّن باكتساب السلوكيات السّلبية، أنّ الفئات العمرية الأولى (4-6 سنوات) هي الفئات الأكثر تضرّرا من هذه الألعاب لعدم قدرتها على التّمييز بين الواقع المعاش والواقع الرمزي الذي تنقله مختلف مضامين الألعاب الاليكترونية. حيث نجد أنّها سجّلت النّسب الأعلى في اكتساب مختلف السّلوكيات السّلبية كالعناد والتسلّط والعنف والأرق وسلوك اللاّمبالاة. ثم تأتي فئة المرحلة العمرية الثالثة (10-12 سنة) وقد يعود ذلك إلى التغييرات الفيزيولوجية والنفسية التي يعيشها الطّفل في هذه السن كبداية للولوج إلى مرحلة المراهقة.

الجدول رقم 9 يوضح مدى استفادة الأطفال معرفيا من الألعاب الالكترونية

	السّؤال	عدد التّكرارات	النسبة المئوية
18	**هل يستفيد طفلك من خلال استخدام الألعاب الالكترونية؟**		
	نعم	**42**	**100,0**
19	**ما الّذي يستفيده طفلك من هذه الألعاب؟**		
الاحتمالات	التحكم في التقنيات التكنولوجية	30	47,61
	اكتساب اللغات الأجنبية	19	30,15
	معلومات معرفية	12	19,04
	أخرى	2	3,17
	المجموع	**63**	**10,00**

من خلال ما هو موضح في الجدول رقم 9، نستنتج أنّ جميع أفراد العينة يتفقون على أنّ الطّفل يستفيد من استخدام الألعاب بنسبة مائة بالمائة. وقد أكدت الأغلبية السّاحقة من مفردات العّينة المبحوثة أنّ تعلّم التقنية تأتي في مقدمة ما يستفيده الطّفل، ويتعلّمه من خلال هذه الألعاب بنسبة 47,61 بالمائة، تليها عملية اكتساب اللغات الأجنبية بنسبة مقدراها 30,15 بالمائة، ثّم احتمال اكتساب الطفل للمعلومات المعرفية بنسبة 19,04 بالمائة.

نتائج الدراسة

من خلال التّحليل الكمي للّدراسة نجد أنفسنا أمام النتائج التالية:

1. يمارس أفراد عينة الدراسة الألعاب الاليكترونية، بسبب قلّة الوسائل والبدائل الترّفيهية الأخرى وتحوّل البيت وشاشات الألعاب الاليكترونية وغيرها من وسائل الإعلام والاتصال الأخرى على غرار التلفزيون، إلى المساحة الوحيدة المتاحة لانطلاق الطّفل نحو التّسلية والتّرفيه والخيال. فضلا عن قّوة وجاذبية هذه الألعاب وتنّوعها وتطّور تقنياتها. ويستخدم الطفل الجزائر وسائط متعددة أهمها اكس بوكس Xbox 360 الكومبيوتر، هاتف نقال ، بلايس تايشن PlayStation، التابلات. كما تبّين من خلال معالجة البيانات أنّ الأطفال يفضل مجموعة من الألعاب الاليكترونية المختلفة أهمها لعبة الجيتيا، ولعبة "كول اوف ديوتي" ولعبة سبايدر مان وسباق السيارت.

2. تقضي نسبة 47,6 % من الأطفال أكثر من ثلاث ساعات أوقات فراغها برفقة الألعاب الافتراضية، وهو وقت ليس بالقليل، مقابل نسبة 40,5 % تلعب مّدة ساعتين. وهي نسبة كبيرة لاسيما أمام العدد الهائل والمتزايد، والمنافسة الشّرسة بين المؤّسسات المنتجة لهذا الّنوع من الألعاب، التي تسعى جاهدة

لاستمالة جمهور الأطفال بشتى الطّرق الإغرائية. والنتيجة إعطاء الأطفال فرص الهروب من واقعهم المعاش نحو الخيال والتمّرد على الحقيقة والبيئة المحلية. وتعدّ الفترة المسائية أفضل فترة يلعب فيها الطفل لأنها تمثل فترة العودة من المدرسة إلى البيت. وهو ما يجرنا إلى طرح إشكال آخر حول آثار هذه الألعاب على التّحصيل المدرسي.

3. أغلبية الأطفال الّذين يلعبون أكثر من ثلاث ساعات في اليوم، تتمركز كتلتهم في سلّم الفئة العمرية من 7 سنوات إلى 9 سنوات بنسبة 60 % وهي الفئة الّتي يبدأ فيها الطّفل بلوغ سنّ الّنضج الكامل فيما يتعلّق باستخدام وسائل الإعلام والتكنولوجيات لاسيما الهاتف ، فضلا عن أّنها الفئة الأكثر حضورا على مستوى عينة الّدراسة. كما شكّلت فئة من 10 إلى 12 سنة نسبة أعلى ممارسة للعب الافتراضي بمعدل ثلاث ساعات في اليوم 41,17 % مقابل نسبة 35,29 % على مستوى الفئة العمرية من 4 إلى 6 سنوات. وعليه فإنّ للمتغّير المستقّل "سن الطّفل"التّ أثير القويّ على تحديد مّدة استخدام الألعاب الاليكترونية.

4. سُجلت بعض الفروق المتفاوتة بين نسبة كثافة استخدام الألعاب الالكترونية عند فئة الّذكور وعند فئة الإناث، حيث سجلت نسبة الإناث التي تلعب قرابة ساعة في اليوم تقدر 47,05 % مقابل نسبة 52,94 % لدى الّذكور. وقد يعود السبب إلى أن أغلبية الألعاب الالكترونية موّجهة لفئة الّذكور، ففئة البنات تستهويها ألعاب البنات التي ترتكّز على تلبيس وتجميل وتسريح شعر الّدمى أو ترتيب المنازل وغيرها. كما ظهر فارق 10 بالمائة على مستوى المّدة التي تفوق 3 ساعات بنسبة مئوية تقدر بـ55 بالمائة بالنسبة للذكور مقابل 45 بالمائة للإناث. في حين سُجلت نسبة الأطفال (ذكور وإناث) الذين يمارسون هواية اللعب الافتراضي قرابة ساعتين 60 و40 بالمائة على التوالي. وهو ما يّدل على أّن متغّير الجنس هام في تحديد كمية اللّعب.

5. يلعب الأطفال بدافع تمضية الوقت بنسبة 56,89 %، وقد يعود تعاظم وجود هذه الألعاب كوسيلة ترفيهية وتمضية الوقت إلى افتقار المساحات والفضاءات الرياضية والترفيهية والبدائل التثقيفية كالمسرح وسينما الأطفال... بالإضافة إلى غلاء ثمن الكتب والقصص والمجلات المتخصّصة بأدب الطّفل، فضلا عن توجه الأسر إلى العزلة في ظل غياب الأمن لاسيما خلال الّسنين الأخيرة وارتفاع نسبة اختطاف الأطفال. كما بينت نسبة 18,9% أّن الأطفال يلعبون الألعاب الالكتروني "إعجابا بشخصياتها" وربما لتأثّرهم بالومضات الاشهارية المغرية التي ترافق هذه البرامج الكارتونية أو عن طريق إدراج صّورها على الملابس والأدوات المدرسية ومختلف الحوائج وبعض الوجبات الخفيفة الموجهة للأطفال... وتعتقد بعض الأمهات (17,24%) أّن أطفالها يلعبون الألعاب الاليكترونية من باب الاستفادة من المعلومات المعرفية وتوسيع ثقافتهم وإنماء الثروة اللغوية التي تفيد الطّفل في المدرسة، وكذلك رغبة التّحكم في تقنيات التكنولوجيا والانترنت.

6. أظهرت نتائج الدّراسة أنّ أغلب الأمهات لا تحّددن أوقات اللّعب لأطفالهن، بصرف النظر عن حالاتهن المهنية ومستواهن التعليمي، وحتى وإن حاولن ممارسة بعض التأثير بتحديد فترة اللعب فإنّ النسبة تبقى ضئيلة. لتبقى بهذا تجربة استخدام الألعاب الاليكترونية تعاني ضعف المراقبة الأسرية، وبالتالي عدم التحكم في مواعيد اللّعب وتنظيم وقت الطّفل لتنشئته تنشئة سليمة.

7. يؤثّر متغّير الوضعية المهنية للأم فيما إذا كانت عاملة أو ماكثة في البيت على كثافة اللعب الافتراضي حيث أنّ نسبة 55 بالمائة من أطفال الأمهات الماكثات في البيت تقضي أوقاتها أمام الوسائط التكنولوجيا أي ما يعادل مّدة أكثر من ثلاث ساعات مقابل نسبة 45 بالمائة لدى أبنا فئة النساء العاملات. وعليه فإنّ متغّير الوضعية المهنية ترك بعض بصماته على عملية توجيه كمية مشاهدة الطّفل للرسوم المتحّركة. وقد يعلل السبب بتواجد الأم الماكثة في المنزل (غير العاملة) والأطفال في البيت خلال كلّ فترات اليوم، وهو أمر يعطي فرصة اللعب أكبر للطفل. على عكس أطفال شريحة المرأة العاملة التي تغيب وأطفالها عن المنزل خلال دوامها.

8. تستخدم نسبة 69,0 % من الأطفال أكثر من ثلاثة أنواع من الألعاب بمتوسط معدله 3,64، مقابل نسبة 26,2 بالمائة تلعب ثلاثة ألعاب. وقد يعود سبب هذا الإقبال على عدد كبير من الألعاب الاليكترونية إلى تنّوعها وتّعددها واختلاف شخصياتها وتفاصيل قصصها وتقديمها في قوالب شكلية جد مغرية بحيث لا يستطيع الطّفل مقاومتها، فضلا عن الموجة الإعلانيةالتّسويقية الّتي ترافقها.

9. يلعب أغلبية الأطفال مع الأخوة (40,81%) أي بمتوسط 1,43 أو على انفراد (32,65 بالمائة). أما اللّعب الافتراضي برفقة الوالدين أو الوساطة العائلية فسجلت نسبة 13,33 %. وهي نسبة ضعيفة ولا تمكن الآباء من الاطلاع على المضامين والمحتويات الاليكترونية التي يتعّرض إليها أطفالهم. وبالتالي لن يكون بوسع الأمهات تحذير الطّفل من الضّار وتشجيعه على متابعة المفيد.. وهو ما يفّسر أنّ الأغلبية السّاحقة من أفراد العينة لا تناقش مضامين هذه الألعاب الافتراضية مع الأطفال. ولم يكن لتباين المستوى التعليمي لدى عينة الدراسة أي تأثير على طرق اللّعب الافتراضي. حيث سجلت المشاهدة بالوساطة الوالدية أي مع الوالدين نسبة 41,66 بالمائة كأعلى نسبة مثلتها فئة الأمهات ذات مستوى المرحلة الثانوية.

10. بّينت النتائج أنّ نسبة من الأطفال تصدق ما تتعّرض إليه من محتويات، خاصة الفئة العمرية الأولى (4-6 سنوات) والمرحلة العمرية الثانية (7-9 سنوات)، حيث تقوم بتقليد ما تشاهده ب نسبة مقدارها 54,8 %. وأكّدت الأمهات أنّ الأطفال يكتسبون سلوكيات سلبية بعد ممارستهم واستخدامهم للألعاب الالكترونية. حيث يتصدر سلوك العنف قائمة هذه السلوكيات السلبية سلوك بنسبة 40,25 بالمائة، ويليه سلوك التسلّط بنسبة 25,77 بالمائة، ثم سلوك اللامبالاة بنسبة 4,28 بالمائة. وهذا يرجع إلى أنّ نسبة عالية من هذه الألعاب الافتراضية مبنية على العنف بأنواعه اللفظي والمادي. وكانت الفئات العمرية الأولى الشريحة الأكثر تضررا،لعدم قدرتها على التّميز بين الواقع المعاش والواقع الرمزي الذي

تنقله هذه المضامين. حيث نجد أنها سجلت النّسب الأعلى في اكتساب مختلف السّلوكيات السلبية. من جهة أخرى تبّين أنّ هناك تأثير لمتغّير النوع على نسبة تأثّر الأطفال بالعنف. حيث سجلت فروق دالة لصالح فئة الذّكور التي سجلت أعلى نسبة اكتساب لسلوك العنف مقدارها 60,61 بالمائة، وذلك مقارنة بفئة الإناث التي سُجلت لديها نسبة التّأثّر بالعنف بـ 38,48 بالمائة.

11. أكّدت الأغلبية السّاحقة (66,70 بالمائة) من أفراد العينة أنّ مضامين الألعاب الالكترونية تؤدي بالطفل إلى الاغتراب والابتعاد عن البيئة والثّقافة المحلّية المعاشة في واقعه. وهو ما يعني أنها تحمل في طياتها عادات وسلوكيات وأفكار لا تنتمي إلى البيئة التي يعيشها جمهور الأطفال بالجزائر، فمعظم هذه الألعاب قادمة من بيئات أجنبية وغربية (أمريكية، يابانية، انجليزية، ألمانية، بولندية...). من جهة أخرى أكدت الأغلبية من مفردات العّينة المبحوثة أنّ تعلّم التقنية تأتي في مقدمة ما يكتسبه الطّفل ويتعلّمه من خلال استخدام الألعاب الاليكترونية بنسبة 47,61 بالمائة، ثّم تعلّم اللغات الأجنبية من محتويات الألعاب الاليكترونية بنسبة 30,13 بالمائة، فالاستفادة من المعلومات المعرفية بنسبة 19,04 بالمائة.

خاتمة:

تناولت الدّراسة بتوجهها الميداني موضوعا يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في أثر الألعاب الالكترونية على التّنشئة الاجتماعية للطّفل الجزائري، من وجهة نظر الأمهات. ويمكن القول أنّ الألعاب الالكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب حيث أصبحت تتيح للطفل فرص للتعلم والاكتشاف والمغامرة، لها خصائص مثيرة ومغرية بتقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، ما مكنها من السيطرة على عقول الأطفال وجذبهم لاستخدامها حد الإدمان عليها، لكن من جانب آخر وجب دق ناقوس الخطر لهذا السّلاح ذو الحدين، لما يجّره من أثار سلبية على تنشئة الطّفل. مع ضرورة التّوصية بالمراقبة القانونية والتشريعية لسوق هذه الألعاب، وشن حملات توعية الأسر لتشجيع الأطفال على لعب الألعاب التي تنمي تفكيرهم وتثري زادهم المعرفي والثقافي حماية لعماد الأمة مستقبل الأيام.

الهوامش

1 -المنجد في اللغة والأعلام، دار المشرق بيروت، ، الطبعة 21، 1973

2- Dictionnaire Quillet de la Langue Française, Edition Quillet, France, 1975.

3 -صالح ذياب هندي، **"أثر وسائل الإعلام على الطفل"**، دار الفكر، الطبعة الرابعة، 2008، ص 33.

4 -محمد شفيق زكي محمد وفتحي عكاشة، **" مدخل الى علم النفس الاجتماعي"** ،المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، ص 40.

5- مها حسني الشحروري، **"الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها و ما عليها"** ، دار المسيرة، عمان، 2008، ص 3.

6- نفس المرجع.

7 -علي بن هادية وآخرون، **القاموس الجديد للطالب،** المؤسسة الوطنية للكتاب، الطبعة السابعة، الجزائر، 1991.

8-ساعد هماش، "الشبكات الاجتماعية وأثارها على الفرد والمجتمع من منظور قيمي"، **مجلة الدراسات الاعلامية المعاصرة،** العدد 2 المجلد 1، 20012، ص 67.

9 -عبد الله بوجلال، **"آثار مشاهدة التلفزيون على المشاهدين"**، مجلّة بحوث، جامعة الجزائر، العدد 2، 1994، ص 77.

10 -السعيد بومعيزة، **"أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب: دراسة استطلاعية بمنطقة االبليدة"،** أطروحة دكتوراه دولة في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2005- 2006، صص 29 - 30.

11 -محمد عبد الحميد، **"بحوث الإعلام في دراسة الجمهور"**، عالم الكتب، القاهرة، 1993، ص 183.

13 -أحمد بن مرسلي، **الأسس العلمية لبحوث الإعلام والاتصال"**، دار الورسم للنشر والتوزيع، الجزائر، الطبعة 1، 2013، ص 95.

14 -محمد عبد الحميد، **دراسة الجمهور في بحوث الاعلام،** مرجع سابق الذكر، ص 124.

15- فايز جمعة النجار وأخرون ، **"أساليب البحث العلمي: منظور تطبيقي"**، دار حامد للنشر والتوزيع الاردن، 2010، ص 76.

16 -أحمد بن مرسلي، مرجع سابق الذكر، ص 181.