الأنترنيت والطفل بين القبول والرفض

Internet and child - acceptance and rejection

أ. زوقاي مونية
جامعة البليدة 2، الجزائر
ayamouna@gmail.com
أ. مرصالي حورية
جامعة يحي فارس المدية، الجزائر
n-boudiaf2010@yahoo.fr

تاريخ الاستقبال: 05 / 06 / 2019 ***تاريخ القبول: 12 / 06 / 2019*** ***تاريخ النشر: 27 / 06 / 2019***

ملخص:

أصبحت الألعاب الإلكترونية ظاهرة حقيقية في مجتمعنا كما تشكل مصدرًا مهمًا من مصادر التنشئة الاجتماعية لما لها تأثير مباشر على سلوكيات الأفراد, ومع تنوع الألعاب فأنها أخذت انتباه الأطفال والناشئة حيث يقضون أوقاتًا طويلة في ممارستها, فلهذه الوسيلة التأثير الكبير على عقول الأطفال وعلى جوانب حياتهم, وانتشارها في الأونة الأخيرة يعد من أهم المسببات للعديد من المشكلات المجتمعية.

والسؤال الذي يطرح نفسه إلى أي مدى تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضل الأطفال ممارستها على تشكيل وعي ثقافي جديد في إطار تحرير قوانين المنافسة التجارية والأسواق الحرة لمنتجات الإبداع الثقافي, وقيام قيم ثقافة ترفيهية من خلال ألعاب تحفل بمغامرات اجتياز الواقع وكسر رموزه وأعرافه الثقافية من خلال تكريس ممارسات عنيفة وعبثية, وتسابق محموم في نشر العنف وإباحيته عبر مختلف الألعاب الإلكترونية؟

- **الكلمات المفتاحية:** الألعاب الالكترونية- الطفولة- التنشئة الاجتماعية- القيم- السلوك العدواني.

Abstract:

The electronic games have become a real phenomenon in our society and they are an important source of socialization because they have a direct impact on the behavior of individuals and with the diversity of games, they have taken the attention of children and young people, where they spend long periods in their practice. This method has a great influence on children's minds and aspects of their lives. Has recently become one of the most important causes of many societal problems.

The question that arises is to what extent the violent electronic games that the children prefer to exercise affect the formation of a new cultural awareness in the framework of liberalizing the laws of commercial competition and free markets for products of cultural creativity and the values of recreational culture through games that take the adventure of breaking the reality and breaking its symbols and cultural traditions through consecration Violent and absurd practices, and frantic race in the spread of violence and its freedom through various electronic games ?.

- ***Keywords:*** *E- electronic games- childhood- socialization- values- aggressive behavior.*

- مقدمة

لا يمكن لأي بلد في هذا العصر أن يعيش معزولا عن التطورات التقنية المتسارعة والآثار الاقتصادية والاجتماعية والأمنية عنها, وفي ظل الترابط الوثيق بين أجزاء العالم عبر تقنيات المعلومات والاتصالات التي سمحت بانسياب الأفكار والمعلومات بين مستخدمي تلك التقنيات, بات من الضروري لكل بلد حماية أفراده ومؤسساته ومقدراته وحضارته من آثار هذا الانفتاح, ومع إدراك الجميع اليوم للفوائد الجمة لتقنية المعلومات فإن المخاطر الكامنة في تغلغل هذه التقنية في بيوتنا ومؤسساتنا تتطلب من المجتمع والمؤسسات التربوية والتعليمية الحيلولة دون حصول تلك المخاطر بشتى أنواعها من خلال الأنشطة المقدمة والتي قد تدعو إلى العنف والعدوان والاعتداء على الآخرين.

يعيش العالم ثورة المعلومات والتقنيات الإلكترونية وبقدر إسهاماتها في تقدم المجتمعات فأنها تشكل في الوقت نفسه خطرا متزايدا على المجتمعات النامية ابتداء من العادات والممارسات والسلوك إلى سلم القيم ونمط الحياة, فعملية التنشئة الاجتماعية تواجه سلسلة من المؤثرات التي تؤثر في تنشئة الأطفال من عمليات برمجة وتخطيط ومنهجية معينة حيث اتخذت لها مواقع أكثر جاذبية وأخطر في تشكيل القيم وتكوين الهوايات الثقافية والحضارية التي تتمثل بالثقافة الإلكترونية.

الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية ووجودها في كل بيت تقريبا أدى إلى تأثيرات جمة وجهود لا يمكن الاستغناء عنها أو تجاهلها لا سيما في ميدان صقل شخصية الطفل وقولبتها وثقافته وإقناع الآخرين في مراحل العمر الأخرى بانتهاج قيم واتجاهات متنوعة من خلال ما يتعلمه من تلك الألعاب من مفيد ومضر, وهي بذلك تنافس دور الأسرة والمجتمع في التنشئة الاجتماعية للأفراد في عصر العولمة وما يشهده العالم من تطورات مذهلة في الفضاءات الإلكترونية.

- الإشكالية

يتسم العصر الذي نعيش فيه بالتطور السريع للعلم والتقنية، كما يعتبر عصر تنامي الاهتمام بالطفل والطفولة على نحو لم تعرفه العصور السابقة، وقد نبع هذا الاهتمام نتيجة البحوث العلمية والتربوية التي أكدت على معرفة خصائص الطفل العقلية في مراحل عمره المختلفة، فانتشرت الألعاب الالكترونية بشكل رهيب بمختلف إشكالها وأحجامها وأنواعها وقوبل هذا الانتشار الطلب المتزايد من قبل هذه الشريحة على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يستخدمونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية سرقت كل وقتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، وفي الوقت الذي يظن فيه الوالدين أن جلوس طفلهم أمام شاشة الكمبيوتر في هدوء، والاطمئنان إلى انه يلعب لعبة في أمان تكون هناك العشرات من المشاعر السلبية التي تتولد في نفس الطفل جراء هذه الألعاب. تحت رغبات الطفل وإصرار يرضخهما لتلبية ذلك حتى أصبحت غرف الأطفال تعج بالألعاب منها ما يعمل بالكهرباء، ومنها ما يعمل بالليزر أو الذبذبات، لا يدرك معظم أولياء الأمور مخاطر وتبعات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل، كما ان غياب الرقابة على محلات البيع ادى إلى وجود العاب لها أثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم.

إن هذه الألعاب تصنع طفلا عنيفا وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى اسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليها العنف، وقد أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها، كما أنها تصنع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيه الطفل صديقه للعب معها، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديها ليقتنص منهما ما يحتاج إليها من أموال للإنفاق على هذه اللعبة.

وعليه نطرح التساؤل الرئيسي التالي:

- كيف تؤثر الألعاب الالكترونية في تنمية السلوك العدواني لدى الطفل؟

- هل يفضل الطفل الجزائري الألعاب الالكترونية التي تؤدي إلى العنف؟

- هل غياب الرقابة الوالدية في اختيار الألعاب الالكترونية سبب في تنمية السلوك العدواني للطفل؟

- **الفرضيات**

- تفضيل الطفل الجزائري الألعاب الالكترونية الأكثر حركة وعنفا يؤدي إلى تنمية السلوك العدواني لديه.

- غياب الرقابة الوالدية في اختيار نوع اللعبة الالكترونية سبب في تنمية السلوك العدواني لدى الطفل.

- **تحديد المفاهيم**

❖ **الألعاب الإلكترونية (Electronic Game)**

يعرفها سالين وزيمرمان (جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب والإنترنت وألعاب الفيديو, وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة. (**الحشاش، 2008، ص12**)

ونعرفها إجرائيا بأنها نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة, يستمتع الطفل أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية ويتخذ القرار بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة, أو العنف للتوصل إلى نتائج معززة.

❖ **الطفل**

وعرف الطفل في اللغة العربية على الصغير من كل شيء، يقال: هو يسعى في أطفال الحوائج أي في صغارها، والطفل وهو الأصل للمذكر وقد يستوي فيه المذكر والمؤنث، وقد يكون الطفل واحدا وقد يكون جمعا لأنه اسم جنس. (**رابح تركي، 1980، ص100**)، أما الطفل في التربية فإنه يطلق على الولد والبنت حتى سن البلوغ، وقد يطلق الطفل على شخص مادام مستمر للنمو الجسمي والعقلي، ومصطلح الطفولة في التربية وعلم النفس فإنه يطلق عادة على الفترة التي يقضيها الصغار من أبناء البشر في حياتهم منذ الميلاد إلى أن يكتمل نموهم ويصلوا إلى

حالة النضج (نفس المرجع،ص20)ويعرف الغزالي الطفل:" أنه كلمة صبي في التعابير القديمة تقابل كلمة طفل في التعبير الحديث، والطفولة هي تلك المرحلة من حياة الإنسان التي تبدأ مع بداية خلق الجنين في بطن أمه إلى أن يولد ويبلغ سن الرشد.

(محمد عطاف غيث، 1995، ص20)

أما من الناحية الإجرائية فهو ذلك الابن الذي يعيش مع الوالدين، والملتحق بالمدرسة بعدها تعهدته الأسرة منذ الولادة لينتقل لمؤسسة تربوية أخرى(المدرسة) والذي يتراوح سنه من 6 سنوات إلى 12 سنة.

❖ **العدوان**

ويعرفه ادلرAdler على أنه: رغبة في ممارسة القوة على الآخرين، أما عند فرويد فهو استبعاد فكرة الموت (**حسين علي فايد،2005 ، ص11**)، أما أحمد بدوي يعرفه بأنه سلوك يرمي إلى إيذاء الغير أو الذات، أو ما يحل محلها من الرموز، ويعتبر السلوك الاعتدالي تعويضا عن الخدمات الذي يشعر به الشخص المعتدي، والعدوان إما يكون مباشرا أو متحولا (**حنان عبد الحميد، 2005، ص98**)، ويعرف أيضا على أنه سلوك نشط وفعال تهدف العضوية من ورائه إلى سد حاجاتها الأساسية أو غرائزها (**إسماعيل عزت سيد، 1988،ص12**)، كما يرى لين (Linne) أنه " فعل عنيف موجه نحو هدف معين وقد يكون هذا الفعل بدنيا أو لفظيا، وهو بمثابة الجانب السلوكي للانفعال الغضب والهياج أو المعاداة ". **(bandura,p24)**

أما باندورا (Bandura) فيعرفه على أنه سلوك يؤدي إلى الضرر الشخصي وتدمير الممتلكات (**Robert, ,p23**)، ويشير أيضا إلى سلوك مباشر ضد الآخرين وغالبا ما يتصل بالغضب" (**عبد الرحمان العيسوي، 1997،ص98**) ويعرف العدوان في قاموس المدرسي بأنه الهجوم ضد الأشخاص ويكون هذا الأخير ضحية عدوان. (**فضيلة رباحي،2003،ص25**)

❖ **العنف**

ويشير المعنى اللغوي القانوني للعنف على أنه القوة المدية والإرغام البدني أو الإكراه البدني واستعمال القوة بغير حق ويشير اللفظ إلى كل ما هو شديد.

(عبد الرحمان العيسوي، 1997، ص23)

ويعرف أيضا الفعل الذي يمس كيان الإنسان ملحقا بالضرر المادي والجسدي والنفسي والفكري والعقيدي (**حسين خريف، ص54**)، وأيضا ممارسة القوة البدنية لانزال الأذى بالأشخاص أو الممتلكات، كما انه الفعل أو المعاملة التي تحدث ضرار جسمانيا أو التدخل في الحرية الشخصية. (**عوض عباس،1999 ،ص72**)

ويشير إلى أنه قوة شديدة ومدمرة أي طاقة وقدرة كبيرة وشديدة بشعور عنيف نحو الأشخاص والممتلكات. (**عامر مصباح، 2003،ص15**)

وعرف قاموس أكسفورد العنف بأنه فعل إرادي معتمد بقصد إلحاق الضرر أو التلف أو التخريب أشياء وممتلكات، أو منشآت خاصة، أو عامة، أهلية أو حكومية عن طريق استخدام القوة. **(نفس المرجع، ص 13)**

وإجرائيا نعرفه بأنه تلك المشاهد والصور التي تتسم بالمغامرات الخيالية والبطولة المفرطة والمتمثلة في مظاهرها بأنواع من الصراعات كالضرب...إلخ.

❖ **جماعة الرفاق**

تعرف جماعة الرفاق على أنها:" الجماعة التي تتكون من أصدقاء الذين يتقاربون في أعمارهم وميولهم وهوايتهم، كما تعرف أيضا: " بالجماعة المتقاربة في السن وتزود الطفل بالمعلومات وبالتالي تطبيعه اجتماعيا، وهي" جماعة من الافراد يلتفون في الميول والدوافع والطموحات والحاجات والاهتمامات الاجتماعية، ويقومون بأدوار اجتماعية معينة سواء كانت هذه الأدوار أنية أو دائمة، وكل ذلك يكون بشكل متعارف عليه تلقائيا في غالب الأحيان، وتتدخل عوامل معينة تؤدي إلى تشكيل هذا النوع من التنظيم الاجتماعي كعامل الجوار المكاني

والدراسة(جماعة الرفاق المدرسية) وعامل العرق(جماعات السود) وعامل الطبقة الاقتصادية (جماعات الفقراء)". (**محمد جوهري، 1998، ص4**)

يقصد بها **إجرائيا** بأنها جماعة من الأطفال يلتقون في الميول والاهتمامات، سواء رفاق المدرسة أو جماعة اللعب التي تقوم بتجسيد سلوكيات الرسوم المتحركة مع بعض، وتوجيه بعضهم البعض نحو الرسوم التي تتسم بالعنف والعدوان.

❖ **الرقابة الوالدية**

وهي تنظيم أو ضبط تحكمي يوجه نحو عملية الاتصال في مجال الأفكار والمعلومات، ويمارسه أفراد أو جماعات في مواقع القوة أو السلطة، وهناك نوعان الرقابة الرسمية والغير الرسمية **(محمد عاطف،1995، ص35)**، وتعني الرقابة نوعا من القيود التي تفرضها السلطة على نشاط منظمات سياسية وتمارس بعض الدول مثل الرقابة بأشكال وصور مختلفة في مجال الإعلام والمعلومات. **(محمود إبراقن، 2004،ص51)**

إجرائيا هو نوع من المتابعة الوالدية في ضبط واختيار نوع الرسوم المتحركة المناسبة لأبنائهم، ذات أسلوب تربوي مع تحديد وقت المشاهدة، وشرح لهم الأشياء التي لا يدركونها من أجل توعيتهم.

❖ **القيم**

اهتم الكثير من الباحثين في مجالات مختلفة كالفلسفة والتربية والاقتصاد وعلم الاجتماع وعلم النفس التربوي وغيرها من القيم وتعرف حسب التخصص، فالقيمة في الاقتصاد تدخل ضمن نظرية التوزيع للبضائع والخدمات القائمة على مبدأ العدالة في التوزيع.

(محمد جوهري،1998، ص4)

والقيمة في علم النفس الاجتماعي لديها ثلاث معاني مختلفة:

- مستندة إلى الدوافع، تقترب القيمة من التكافؤ وتحليل إلى كل ما يبحث عنه أو يتجنبه فرد معين، وهكذا نقول بالنسبة إليه، إن لهذه الحالة أو تلك من الطبيعة لهذه المواضيع أو ذاك قيمة ايجابية أو سلبية.

- مستندة إلى العمل الاجتماعي التنظيمي، تعادل القيمة المنفعة الاجتماعية تطبق على الأفراد وعلى السلوكات، وتحيل إلى الممارسات التقويمية التي لها وظيفة معاينة المنفعة الاجتماعية للتصرفات وللأفراد عن طريق الإدخال.

ومن الناحية الإجرائية هي مجموعة من الأحكام تصدر من برامج الألعاب الالكترونية بصفة عامة، لتعرض على الطفل سواء قيم دينية أو اجتماعية أو أخلاقية...الخ تحمل قيم منتج تلك الألعاب (يابانية، أمريكية) مخالفة لقيم المجتمع الجزائري.

- الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

❖ عينة الدراسة

شملت عينة الدراسة أطفال تتراوح أعمارهم ما بين 8 و9سنوات تم انتقائهم من مدرسة الإخوة بوقرة من أقسام السنة الثالثة والرابعة ابتدائي، قمنا باستبعاد التلاميذ الداخلين بإعفاء السن، واستبعاد المعيدين الذين تفوق سنهم10سنوات، ولقد تم اختيار العينة بطريقة قصدية لمحاولة التجانس بين أفرادها.

❖ مجالات الدراسة

- المجال المكاني للدراسة: مدرسة الإخوة بوقرة بدائرة بوعينان ولاية البليدة.

- المجال البشري: تم إجراء هذه الدراسة على عينة قصدية قوامها، 40 تلميذ من تلاميذ مدرسة الإخوة بوقرة.

- المجال الزماني: انحصرت الدراسة منذ الإعلان عن الملتقى بحوالي 10ايام وزعت الاستمارات وأرجعت في نفس اليوم.

جدول رقم (1) : يبين توزيع المبحوثين حسب متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة
ذكور	20	50%
إناث	20	50%
المجموع	40	100%

يبين الجدول رقم(01) توزيع المبحوثين حسب الجنس حيث نجد نسبة (20%) من فئة المبحوثين ذكور في المقابل نجد نفس نسبة بالنسبة لفئة المبحوثين إناث.

جدول رقم(02): يبين المستوى التعليمي للأب

المستوى التعليمي للام	التكرار	النسبة
أمي	5	12.5%
ابتدائي	7	17,5%
متوسط	12	30%
ثانوي	10	25%
جامعي	6	15%
المجموع	40	100%

يبين الجدول رقم(02) توزيع أباء المبحوثين حسب المستوى التعليمي، حيث نجد أن نسبة 30% مستواهم متوسط بعدها تأتي نسبة 25% مستواهم ثانوي، في حين نجد أن نسبة 17.5% ابتدائي ، ونسبة 15% مستواهم جامعي، وأخيرا نسبة 12.5 % أمي.

جدول رقم (03): يبين المستوى التعليمي للام

المستوى التعليمي للأم	التكرار	النسبة
أمي	6	%15
ابتدائي	8	%20
متوسط	8	%20
ثانوي	12	%30
جامعي	6	%15
المجموع	40	%100

يفسر الجدول رقم(03) توزيع أمهات المبحوثين حسب المستوى التعليمي، حيث نجد أن نسبة 30% من الأمهات لهن مستوى ثانوي، ثم تليها نسبة 20% بين المتوسط والابتدائي، وأخيرا نسبة 15% لفئة الأميين والجامعيين.

جدول رقم(04) يبين مهنة الأب

مهنة الأب	التكرار	النسبة
عامل	32	%80
بدون عمل	8	%20
المجموع	40	%100

يبين الجدول رقم(04): مهنة الآباء المبحوثين فكانت نسبة 80% من الأولياء عمال أما 20% بدون عمل.

جدول رقم (05): يبين مهنة الأم

مهنة الأم	التكرار	النسبة%
عامل	09	%22,5
بدون عمل	31	%77.5
المجموع	40	%100

نسبة الجدول رقم (05) مهنة الأمهات المبحوثين فكانت نسبة 22.5% من الأمهات عاملات أما نسبة 77.5% منهم بدون عمل.

جدول رقم(06): يوضح المدة الزمنية التي يقضيها الطفل في اللعب

المدة الزمنية التي يقضيها الطفل	التكرار	النسبة
ساعة	9	%22.5
ساعتين	11	%27.5
3 ساعات	13	%32.5
أكثر من ذلك	7	%17.5
المجموع	40	%100

يفسر الجدول رقم (06) المدة الزمنية التي يقضيها الطفل في اللعب الالكتروني فتأتي 32.5% ثلاث ساعات ثم تليها27.5% ساعتين ثم تليها نسبة 22.4% بمعدل ساعة في اليوم، وفي الأخير نجد نسبة 17.5% يقضي أكثر من ثلاث ساعات وهذا راجع إلى انعدام مرافق الترفيه ولذلك ليجد الطفل بديل آخر سوى اللعبة الالكترونية.

جدول رقم (07): يوضح القنوات دوافع استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية

القنوات المفضلة	التكرار	النسبة
التسلية والترفيه	16	%40
تنمية الذكاء	12	%30
الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ	11	%27.5
حب الفضول	1	%2.5
المجموع	40	%100

يبين الجدول رقم(07) إلى القنوات التي يفضل الطفل التسلية والترفيه كانت نسبة 40%

ثم تليها تنمية الذكاء نسبة 30% تم تليها الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ نسبة 27.5% وأخيرا نسبة 2.5% جاءت كإجابة حب الفضول لممارسته اللعبة.

جدول رقم (08) : يوضح نوعية اللعبة الالكترونية التي يحب الطفل مشاهدتها

نوعية أفلام الكرتون	التكرار	النسبة
أكشن	16	40
رياضة	3	7.5
مغامرة	12	30
فكاهة وضحك	9	22.5
المجموع	40	100

يشير الجدول رقم (9) إلى نوعية اللعبة الالكترونية التي يحب الطفل مشاهدتها لأغلبية المبحوثين صرحوا أنهم يحبون الاكشن بنسبة 40% ثم تليها نسبة 30% صرحوا أنهم يحبون مغامرة، ثم تليها 22.5% يحبون الفكاهة والضحك، وفي الأخير نجد نسبة 7,5% صرحوا أنهم يفضلون اللعبة الالكترونية الخاصة الرياضة.

جدول رقم (09): يبين ما يلاحظه الأولياء على التلميذ عند التوقف عند اللعب

ما يلاحظه الأولياء على التلميذ عند التوقف عند اللعب	التكرار	النسبة
التعب الجسدي	7	%17.5
ضعف البصر	2	%5
الام الظهر	11	%27.5
القلق والتوتر	3	%7.5
راحة نفسية	5	%12.5
شعور عادي	5	%12.5
قلة التحصيل الدراسي	4	%10
أخرى تذكر	3	%7.5
المجموع	40	%100

يوضح الجدول رقم(09) ما يلاحظه الأولياء على التلميذ عند التوقف من اللعب، تسبب الأم الظهر فكانت نسبة 27.5% ثم تليها التعب الجسدي بنسبة 17.5% راحة نفسية وشعور

عادي بنسبة 12,5 %تأتي بعدها بنسبة 7.5% القلق والتوتر، وفي الأخير نجد نسبة 5 %تؤثر على التحصيل الدراسي..

جدول رقم(10): يبين تقليد التلميذ لأبطال الألعاب الالكترونية

الصفة التي يحبها في اللعبة الالكترونية	التكرار	النسبة
تقمص شخصيات	13	%32,5
الحركات والسلوك	16	%40
اللباس	4	%10
الكلام	7	%17.5
المجموع	40	%100

يشير الجدول رقم (10) إلى تقليد التلميذ لإبطال الألعاب الالكترونية فكانت نسبة 40% الذين يقلدون الأبطال في الحركات واللباس وتقمص الشخصيات نسبة 32,5% من يقلدون طريقة الكلام بنسبة 17.5 % وأخيرا من يقلد طريق اللباس بنسبة وأخيرا 10% وهذا راجع لانجذاب الطفل نحو السلوك التي تقوم به هي الشخصية.

جدول رقم(11) يوضح مشاهدة الأطفال الألعاب التي تشعر بالخوف

الالعاب الالكترونية التي تشعر بالخوف	التكرار	النسبة
نعم	13	%32.5
لا	27	%67.5
المجموع	40	%100

يشير الجدول رقم(11) أعلاه أن أغلبية المبحوثين لا يخافون عند مشاهدتهم الألعاب الالكترونية بنسبة 67.5 %وتليها نسبة الذين يخافون عند مشاهدتهم لأفلام الكرتون بنسبة 32,5 %لان الألعاب الالكترونية تصور لهم في قالب عفوي وبسيط.

جدول رقم(12): يبين كيفية توقف التلميذ عن اللعب

رغبة الطفل مع من يحب أن يلعب	التكرار	النسبة
بأمر من أحد الوالدين	22	%55
برغبة منه	18	%45
المجموع	40	%100

يبين الجدول أعلاه كيفية توقف التلميذ عن اللعب من منظور الأولياء، حيث نلاحظ أن التلميذ يتوقف عن اللعب بأمر من أحد الوالدين قدرت بنسبة 55% فيما أجاب بقية المبحوثين بنسبة 45% برغبة منه.

جدول رقم(13): يوضح شعور الطفل بمراقبة الوالدين أثناء مشاهدته للألعاب الالكترونية

شعور الطفل بمراقبة والديه	التكرار	النسبة
نعم	16	%40
لا	24	%60
المجموع	40	%100

يبين الجدول أعلاه أن نسبة 60% لا يشعرون بمراقبة والديهم أثناء مشاهدة فيما أجاب بقية المبحوثين بنسبة 40% بمراقبة والديهم لهم أثناء مشاهدتهم للألعاب الالكترونية، وهذا يرجع إلى طبيعة عمل الوالدين فترى الطفل يخرج في الصباح ولا يرجع إلا في المساء منهمكا فيريد أن يستريح ، وترى الأم دائمة الانشغال بأمور البيت فلا يجدون الفرصة للانتباه لوالديهم.

جدول رقم(14) يبين ماذا كان الوالدين يشرحون له ما يعجز عن فهمه في اللعبة الالكترونية

شرح الوالدين اللعبة الالكترونية لأبنائهم	التكرار	النسبة
نعم	24	60
لا	16	40
المجموع	40	100

يبين الجدول أعلاه أن نسبة 60% من المبحوثين صرحوا بأن والديهم يشرحون لهم عندما يعجزون عن فهم ما يشاهدونه في اللعبة الالكترونية فيما أجاب بقية المبحوثين وبنسبة 40% بلا والسبب ان تواجد العائلة في مكان واحد.

جدول رقم(15) يوضح مع من يفضل اللعب

مع من يفضل اللعب	التكرار	النسبة
إخوة ذكور	31	77.5
إخوة إناث	09	22.5
المجموع	40	100

يبين الجدول أعلاه أن نسبة 77.5% من المبحوثين يحبون اللعب مع إخوتهم ذكور فيما أفادوا بقية المبحوثين أنهم يفضلون متابعة اللعبة الالكترونية مع إخوتهم إناث بنسبة 22.5% والسبب راجع إلى اللغة المستخدمة بينهم، فالذكور يحبون لعب المغامرة أما البنات فتستهويهم الأفلام العاطفية والموضة وغيرها.

جدول(16) يبين ما إذا كان الطفل يلعب ثم يراجع دروسه أم العكس

يلعب الطفل ومراجعة دروسه	التكرارات	النسبة
نعم	18	45
لا	22	55
المجموع	40	100

نستنتج من الجدول أعلاه أن نسبة 55% من المبحوثين صرحوا بأنهم يفضلون اللعب ثم أنهم يتابعون دراستهم فيما صرح بقية المبحوثين بنسبة 45% يلعبون ثم يتابعون دراستهم، وهذا راجع إلى ثقافة الوالدين فالمستوى التعليمي يلعب دور كبير في تنشئة الأطفال.

جدول رقم(17):يبين شعور الطفل عند الخسارة في اللعب

تقليد الطفل الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة
تكرار اللعبة دون توقف حتى الفوز	22	55
يلعب بألعاب أخرى مماثلة	18	45
المجموع	40	100

من خلال الجدول يتضح أن نسبة 55% من المبحوثين صرحوا أنهم عندما يخسرون يفضلون تكرار اللعبة دون توقف حتى الفوز فيما إفادة بقية المبحوثين أن نسبة 45% إنهم عندما يخسرون يفضلون اللعب بألعاب أخرى مماثلة.

ومن خلال النتائج المتوصل إليها نجد الأطفال يتأثرون بالألعاب الالكترونية، وهذا راجع إلى الحجم الساعي الذي يقضونه أمام الجهاز بسبب عدم وجود أماكن ترفيهية أخرى أيضا شغفهم بشخصيات اللعبة التي تمثل أبطالها شخصيات تكون إنسانية ،حيوانية آلية تؤثر فيهم عن طريق ذكائها أو القوة التي تستعملها للدفاع عن نفسها تؤثر في الطفل عن طريق تقليدها كما نجد أن الآباء لا يعيرون اهتمام بأبنائهم وعلى ما يشاهدونه.

ومنه نستخلص مجموعة من الاقتراحات والتوصيات:

_ محاولة التحدث مع الطفل عن اللعبة التي يحبها، أضف إلى ذلك محاولة اكتشاف سبب تعلقه بها وعليه مشاركته حتى تنمى لديه روح الصداقة مع والديه، وبذلك نقضي على الأجواء المهيمنة عليه حتى لا تسيطر على عقله اللعبة.

_ تخصيص وقت معين للعب مع الطفل للقضاء على إدمان الطفل على اللعب لوحده.

_ قراءة إرشادات السلامة قبل شراء هذه الألعاب حتى تكون مؤاتيه لعمره ولا تؤذي حسه الطفولي.

_ المبادرة إلى شراء العاب تنمي حسه المعرفي التفكيري.

_ المثابرة على قراءة قصص تتلاءم وسن الطفل قبل النوم حتى يأخذ منها العبرة حتى يبتعد عن الألعاب الالكترونية من جهة، والجهاز الذي يصدر إشعاعات تكون خطرا على صحته خاصة البصر.

- الخاتمة

إن الألعاب الالكترونية تمثل العالم الخاص للطفل، فهي تساهم إلى حد كبير في تغيير سلوكه، حيث يقبل على أنواع مختلفة من اللعب الالكترونية، تحمل في طياتها صورا من العنف والعدوان الذي يرمز إلى القوة والشجاعة، وقيم سلبية لا تنسجم مع ثقافتنا، مع العلم أن 86% من ثقافة الطفل تتسرب إليه من خلال هذه المسلسلات، فروجت للعنف بلا هدف أو العنف للعنف نفسه ربطت بين العنف والخيال.

وكما أظهرت نتائج الدراسة فإن معظم الآباء لا يراقبون نوعية الألعاب الالكترونية التي يشهدونها أبنائهم ولا يحددون ساعات إلا في أيام الدراسة، وذلك لتأثيرها على تحصيلهم الدراسي، فنجد الطفل حر في اختياره يقبل على اللعبة التي تعجبه ويميل إليها حسب طبيعته، فيتعرض للمشاهد العدوانية ولساعات طويلة ومن لعبة لأخرى، تجعله يستوعب تلك المشاهد بشكل لا شعوري إمام عدم الرقابة و اللامبالاة للأولياء، واكتساب المفاهيم الخاطئة عن مفهوم القوة والشجاعة، فتصبح جزء لا يتجزأ منه ونموذج الأعلى الذي يقتدي به، فيتقمص تلك

الشخصيات وتنمي فيه سلوكيات تقليدا للبطل المفضل وتصبح جزء من شخصيته تحت توجيه وتعزيز سلوكه من جماعة رفاقه.

- قائمة المصادر والمراجع:

1) الشبلي، كرم. (1994). **معجم المصطلحات الإعلامية**. دار الجيل. بيروت.

2) بشيش، رشيدة. (1998). **الرسوم المتحركة في التلفزيون الجزائري (دراسة قيم وتأثيرات)**. رسالة ماجستير غير منشورة. معهد الإعلام والاتصال، الجزائر.

3) تركي، رابح. **(1980). حقوق الطفل بين التربية الإسلامية والتربية الغربية**. مجلة العلوم الاجتماعية. المجلد الثامن. العدد1-4. جامعة الكويت. الكويت.

4) الجوهري، محمد. (1998). **طرق البحث الاجتماعي**. دار المعرفة الجامعية. الازرايطة.

5) حجاب، محمد منير. (2004). **المعجم الإعلامي**. ط1. دار الفجر للنشر والتوزيع. القاهرة.

6)خريف، حسين. (ب س). **عولمة العنف، أي دور للنظام الإعلامي العالمي**. مجلة العلوم الإنسانية. جامعة منتوري قسنطينة، العدد18. الجزائر.

7) رباحي، فضيلة. (2003). **الطفولة واللعب في الأسرة الأحادية الوالدين**. رسالة الماجستير غير منشورة. جامعة البليدة. الجزائر.

8) زكي جودي، أحمد. (1998). **معجم المصطلحات الإعلام**. دار الكتاب المري. القاهرة.

9)سيد، إسماعيل عزت. (1988). **سيكولوجية الإرهاب وجرائم العنف**. منشورات السلاسل. الكويت.

10) عاطف، محمد. (1995). **قاموس علم الاجتماع**. دار المعرفة الجامعية. الإسكندرية.

11)عباس محمود عوض الدمنهوري رشاد صالح. (1999). **علم النفس الاجتماعي (نظرياته وتطبيقاته)**. دار المعرفة الجامعي. الإسكندرية.

12) العناني، حنان عبد الحميد. (2005). **الطفل والأسرة والمجتمع**. ط1. دار صفاء للنشر والتوزيع. عمان.

13)العيسوي، عبد الرحمان. (1997). **سيكولوجية المجرم**. دار الراتب الجامعية. بيروت.

14)غيث، محمد عاطف. (1995). **قاموس علم الاجتماع**. دار المعرفة الجامعية. الإسكندرية.

15)حسين، علي. (2005). **المشكلات النفسية والاجتماعية**. ط1. مؤسسة طيبة للنشر والتوزيع. القاهرة.

16) محمود، (2004). **قاموس موسوعي للإعلام والاتصال**، منشورات المجلس الأعلى للغة العربية. الجزائر.

17) مصباح، عامر. (2003). **التنشئة الاجتماعية وعلاقتها بالسلوك الانحرافي للتلاميذ**. دار الأمة. الجزائر.

18) Jaque pain et les autres. 1997. violence al 'école , France, Matrice.

19)Bandura (A) . Eggression Asocial Learning Analysis englewouedcliffs .Nj. prentice hall.

20) Robert Janoir,Dictionnaire Scolaire, paris, la glacire.