ISSN: 2253-0347
مجلــة علوم الإنسان والمجتمع
Journal of Human and Society sciences
EISSN: 2602-781X
المجلد: 11 / العدد: 01 / السنة: 2022 / ص ص: 97- 123

إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال و قيم التربية بالأسرة الجزائرية

حتمية الديجتال و إشكالية الاستخدام"دراسة ميدانية على تلاميذ متوسطتين بولاية مستغانم"

Addiction to electronic games in children and the educational values of the Algerian family- Digital imperative and problematic use

A field study on middle school students in the state of Mostaganem

تاريخ الإرسال: 2022 /01/07 تاريخ القبول: 04 /02/ 2022 تاريخ النشر: 2022 /03/28

فــؤاد بــداني

جامعة أمين العقال الحاج موسى أخ اموك –تامنغست، الجزائر

Email *:beddanifouad@yahoo.fr*

الملخص:

يعيش عالمنا اليوم في ثورة رقمية تحت سيطرة تطبيقات الاتصال الجديدة مثل الألعاب الإلكترونية التي باتت منتشرة عند فئات المجتمع خاصة الأطفال و الأطفال، لذلك فدراستنا كانت على مستخدمي الألعاب الالكترونية و تأثيرها على قيم التربية و التنشئة الاجتماعية بالمجتمع الجزائري و قد اعتمدنا على الاستمارة الموجهة لأولياء الأمور في معرفة و فهم عادات الاستخدام و ماهي التغييرات التي طرأت على المستخدمين للألعاب الالكترونية، فتوصلنا على نتائج إحصائية ذات دلالة معبّرة بحق عن وجود خطر حقيقي من هذه الألعاب على الأطفال في مستويات مختلفة منها النفسية و السلوكية و الأخلاقية و تعطيل عملية التربية و إحداث خلل في بناءات التنشئة الاجتماعية حسب النظريات الاتصالية لبحوث التأثير.

الكلمات المفتاحية: تكنولوجيات الإعلام و الاتصال؛ الألعاب الالكترونية؛ التربية و التنشئة الاجتماعية؛ التقليدي و الرقمي.

المؤلف المرسل: فــؤاد بــداني، ***Email*** *:beddanifouad@yahoo.fr*

Abstract:

Our world today lives in a digital revolution under the control of new communication applications such as electronic games, which have become prevalent among groups of society, especially children and children. Therefore, our study was on the users of electronic games and their impact on the values of education and socialization in Algerian society. And we have relied on the form addressed to parents to know and understand the usage habits and what are the changes that have occurred to users of electronic games. So we reached statistical results with significant significance that truly express the existence of a real danger from these games on children at different levels, including psychological, behavioral and moral, and disrupting the education process and causing a defect in the structures of social upbringing according to the communicative theories of impact research which concludes that the medium has strong and real effects on users

Keywords :information and communication technologies; electronic games; education and socialization traditional and digital.

مقدمة:

بقراءات علماء الاجتماع و السوسيولوجيا و عديد الدراسات التجريبية في مجال العلوم الإنسانية تأكدت فكرة غزو التكنولوجيا الحديثة في مجال الاتصال و الاعلام المجتمع الإنساني، و عندما نخصص الحديث عن تكنولوجيا الاتصال لا سيما مجموعة الوسائل و التقنيات التي ظهرت إلى الوجود كنتيجة التطورات الحاصلة في ميدان الاعلام و الاتصال تبين حجم الاستخدامات التي انخرط فيها أفراد المجتمع في شتى مجالات الحياة الاجتماعية المختلفة، كما تبين مدى ارتباط الانسان الحديث بهذه الوسائل التكنولوجية في علاقة مواءمة أو علاقة تظهر فيها هوة أو شرخا يمكن أن يمهد لتداعيات أو أنماط سولك ذات طابع سلبي أو ايجابي على أفراد المجتمع، فاليوم و مع

كل هذا التطور التقني الالكتروني المتسارع يوم بعد يوم ظن الانسان أنه بذلك يزيد من استمتاعه بالحياة و ما توفره له الحضارة التي وصل إليها، و بهذا تحاول البلدان المتطورة خلق حاجات ترفيهية و من بين هذه الوسائل الترفيهية الحديثة ما يعرف أو ما يطلق عليه بالألعاب الإلكترونية التي لاقت رواجا غير ملحوظ في الآونة الأخيرة فبعدما كانت هذه الألعاب بسيطة و يدوية تقليدية أصبحت بعد ذلك إلكترونية تلعب عن طريق الأنترنت و الأجهزة الإلكترونية المتطورة، إضافة إلى كونها تمس جميع مجالات حياة البشر الثقافية، السياسية، التربوية، الاجتماعية و التعليمية و حتى الوجودية.

1-الإشكالية :

إنّ قواعد اللعبة تفرض نفسها على اللاعب من خلال تقمص الشخصيات و الانغماس في واقع معين من الحرب الايديولوجية الفكرية، إذ أن الطفل يوضح تحت تأثير المحاكاة و التقليد و الاستهواء إذا لم يكن هناك نوع من التفسير للطفل بحيث يساعده ذلك على القيام بمهمة التقييم العقلي لما يشاهده، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الالعاب، و كون المراهقون أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية و استجابة للعوامل الدخيلة عليه و الذي قد تنافس الآباء و المربين في التربية و التنشئة السليمة و التي تقوم على عملية التعلم و التعليم و التربية على أساس من التفاعل الاجتماعي ، فالإشكالية المحورية هنا هي : ما عادات استخدام الألعاب الالكترونية لدى أطفال الأسر الجزائرية و ما هي تداعيات و اثار ذلك على قيم التربية و التنشئة الاجتماعية بالأسرة الجزائرية ؟

2- أسباب اختيار الموضوع:

- الرغبة في دراسة موضوع الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنشئة السليمة للأطفال..
- ملاحظة التغيرات الأطفال المنجرة على ألعاب الأنترنت.
- عرض الآثار المترتبة على كثرة الإقبال عليها.

استفحال الظاهرة و تزايدها بشكل مستمر بين جميع فئات المجتمع خاصة الأطفال.

- تأثير الإعلام الجديد على مختلف الشرائح الاجتماعية، حيث أصبح وسيلة إعلام و ترفيه في نفس الوقت.

3- أهداف الدراسة: تهدف هذه الدراسة إلى:

* التعرف على الانعكاسات التي تنجم عن الألعاب الالكترونية على الأطفال و الأطفال .
* محاولة إعطاء تفسير سيسيولوجي لظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في البلدان العربية.
* التعرف على دوافع اقبال الأطفال على ممارسة الألعاب الإلكترونية.

4- منهج و أدوات الدراسة :

المنهج الوصفي التحليلي وكذا منهج تحليل المحتوى الى جانب المنهج التحليل السيميولوجي في قراءة سيميائية الالعاب الالكترونية مع اختبار العينة بطريقة عشوائية وقد اعتمدنا على الملاحظة كأول اداة للدراسة و كذلك الاستمارة الموجهة للأولياء(الاب او الام) و ذلك لاختبار الدلائل الاحصائية بينهما.

و اعتمدنا في هذه الدراسة على أدوات جمع البيانات و قد تمثلت في الاستمارة و هي :

5-استمارة الاستبيان: من أكثر أدوات جمع البيانات استخدامًا في البحوث الاجتماعية لأنها وسيلة تقصي ملائمة نظرًا لإمكانية الاتصال بعدد كبير من الأفراد في وقت قصير، فهي أداة هامة، و هي تقنية مباشرة للتقصي العلمي، تحتوي على مجموعة من الأسئلة و توجه إلى المجتمع المراد دراسته للإجابة على التساؤلات المطروحة ، و قد كانت 10 أسئلة موزّعة على ثلاث محاور أساسية و هي :

1- محور البيانات الاجتماعية للمبحوثين
2- عادات استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال
3- تأثيرات الألعاب الالكترونية على قيم التربية و التحصيل الدراسي .

6-مجتمع البحث و عيّنة الدراسة :

تكون مجتمع البحث من أولياء و أباء الأطفال الجزائريين الذين يدمنون على الألعاب الإلكترونية و قد تم اختيار 65 طفل من ولاية مستغانم في مرحلة المتوسط ، حيث تم اختيار العيّنة بطريقة عمدية من متوسطتين واحدة في المدينة مستغانم و الثانية في بلدية بوقيرات ولاية مستغانم ، و قد تم توزيع الاستمارات على أولياء التلاميذ كونهم الملاحظ المباشر لأطفالهم أثناء اللعب .

7-مفاهيم الدراسة :

7-1- الالعاب الالكترونية :

أ-اضطراب ألعاب الكمبيوتر: حسب منظمة الصحة العالمية و الجمعية الأمريكية للطب النفسي هو نمط معين لسلوك الألعاب سواء كانت ألعاب على الأنترنت أو غير متصلة بالأنترنت نحن هنا نتحدث عن الألعاب الرقمية بشكل عام، عندما يتحول هذا النمط إلى شكل من أشكال اللعب التي يصعب الإقلاع عليها.

الأمر الآخر هو أن يطغى اللعب على الحياة الطبيعية أو الاهتمامات الأخرى للشخص و التي تؤثر على حياته اليومية و الأهم هو أن هذا السلوك يستمر بالرغم من هذا التأثير السلبي (الجندي، 2008، صفحة 20)

ب-الادمان: لغة: لفظ مشتق من الفعل أَدْمَنَ، يُدْمِنُ، إِدْمَانًا، يقال أدمن الشيء بمعنى أدامه و واضب عليه. فلان يدمن الشرب أو الخمر بمعنى لزم شربها.

اصطلاحا: عرفته منظمة الصحة العالمية بأنه حالة نفسية و عضوية ناتجة عن التفاعل بين الكائن الحي و المخدر فتتميز باستجابات سلوكية عادة ما تتضمن دافعا عنيفا لتناول المخدر بشكل دائم أو بين فترة و أخرى للحصول على آثارها النفسية،و أحيانا من أجل تفادي أو تجنب الآثار المزعجة التي تنتج في حالة الامتناع (سحر، عبد المنعم، و قمر، د.ت، صفحة 09) .

ج-الأسرة و المراهق

أولا/ الأسرة : لغة/أهل الرجل و عشيرته (عكاشة و زيتون، 2015، صفحة 144)

اصطلاحا: يقول عاطف غيث:" إنها جماعة اجتماعية بيولوجية نظامية تتكون من رجل و امرأة و أبنائهما".بينما برجس و لوك:" هي جماعة من الأشخاص يرتبطون بروابط الزواج و الدم أو التبني و يعيشون معيشة واحدة، و يتفاعلون كل مع الآخر في حدود أدوار الزوج و الزوجة، الأم و الأب، الأخ و الأخت، و يشكلون ثقافة مشتركة". (الفيروز أبادي، 1987، صفحة 437).

في حين ماكيفر و بيدج يرون: "الأسرة جماعة تحددها علاقة جنسية محكمة و على درجة من قوة التحمل تمكنها من إنجاب الأطفال و تربيتهم، و قد تكون لها علاقة بعيدة أو جانبية و لكنها تنشأ من حياة الأزواج معا، الذين يكونون نسلهم وحدة متميزة" و منه الأسرة هي الوحدة الاجتماعية الأساسية في بناء المجتمع و التي تقوم على العلاقة القائمة بين الرجل و المرأة.

ثانيا/ المراهقة : هي المرحلة التي تنقل الفرد من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد والبلوغ، وتحدث في هذه المرحلة مجموعة من التغيرات الجسدية والنفسية، ويمكن جمل هذه التغيرات بتغيّرات جسمانية ونفسية وعقلية واجتماعية، كما أنّ هذه المرحلة تغيّر الطفلة إلى امرأة والطفل إلى رجل. أصعب مرحلة في حياة الفرد حيث يسودها الإحباط والاكتئاب والصداع والتوتر النفسي الشديد، كما يسود هذه المرحلة الأزمات النفسية وصعوبة التوافق بين الأطفال والمحيطين بهم.

د-وسائل الاعلام The Media : عرّفته دائرة معارف العلوم الاجتماعية على أنّه: تلك الوسائل التي تجذب الناس على نطاق واسع من المستويات الثقافية والفكرية ولا يمكن تحديد هذه الوسائل من خلال تكنولوجيا الوسيلة فقط، وإنما بواسطة الجمهور الذي تستهدفه . (الديلمي، 2011، صفحة 132)

هـ-ألعاب الفيديو: مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا و صورا في حالة حركة بالإضافة إلى ذلك يمكن ممارستها، عن طريق الشبكات، أو ما يعرف بألعاب الشبكات" jeux en line". (M & Mélanie, 2003, p. 14)

7-2-تعريف اللعب:

لَعِبَ: لَعِبَ: فَعَلَ فِعْلًا لَا يَنْفَعُ. اللَّعِبُ: اللَّهْو و التسلية و السخرية.

لعبة: 1- ج لُعَبٌ. 2- مَا يُلْعَبُ بِهِ، بالشطرنج و النرد و غيرهما.3- دمية يلعب بها الأطفال. (جبران، 2007، صفحة 689)

يعد اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي و التي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال، و هو استعداد فطري يتكون و يتعدل بفعل البيئة، و الهدف منه النشاط الحر و التعبير التلقائي و المتعة".

-فيذهب البعض إلى أن "اللعب بالنسبة للطفل هو أنفاس الحياة، إنه حياته و ليس مجرد طريقة لإشغال الذات وتمضية الوقت، فاللعب هو كمال التربية و التعبير الذاتي و الترويح عن النفس و الاستكشاف". (هندي ، 2008، صفحة 15)

و تعرفه باحثة بأنه عبارة عن مجال يعبر فيه الطفل على شخصيته و حالته النفسية و الجسدية و العقلية، بحيث يجعل الطفل ينفس عن رغباته الداخلية، فيقوم بتحويل كل ما بداخله من مشاعر و أحاسيس إلى أرض الواقع المجرد. (جبران، 2007، صفحة 690)

إذا فاللعب طريقة أو أسلوب يتخذه الطفل للتواصل مع نفسه و غيره للتفريغ طاقة مكبوتة عنده بهدف الترفيه عن نفسه و التسلية مع كسب صداقات، و قد يكون هذا اللعب هادف أو مجرد لعب.

7-3-أنواع و أشكال اللعب:

يوجد عدة أشكال للعب في المجتمع و لكل منها أهداف محددة بدقة، و هي كالآتي:

أ- اللعب العفوي: يُعد أساس النشاط الحركي النفسي للطفل، و هو الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات لحركات تظهر عفوية و يتوجه اللعب بعد ذلك نحو التعلم للحياة، و بصور ما يصوره الكبار.

ب- اللعب التربوي: يمكن أن يقوم اللعب في المدرسة الفعالة بدور تربوي عندما يكون الطفل في فترة نموه بحيث يثير الانتباه و ينمي روح التعاون و الملاحظة كما يمكن للعب التربوي أن ينظم سلوك و يهيئه للحياة الاجتماعية. (جبران، 2007، صفحة 692)

ج- اللعب العلاجي: يستعمل هذا النوع من اللعب في العلاج النفسي للطفل الذي هو تحت التشخيص فعن طريق اللعب يمكن تحديد المشاكل التي يعاني منها الطفل، مثل نشاطات الرسم و الدمى الخشبية.

7-4-النظريات المفسرة للعب :

/- نظرية الاستجمام والترويح: صاحب هذه النظرية هو الفيلسوف الألماني"لازاروس" وهي من النظريات الكلاسيكية.ويرى أن من وظيفة اللعب توفير الراحة للعضلات و الأعصاب، فاللاعب يستخدم طاقة عضلية وعصبية غير التي أرهقها في العمل و يحث أنصار هذه النظرية على الخروج للعب و ممارسة أوجه النشاط في الخلاء و الصيد و السباحة في المعسكرات الترويحية. (ميلر، 1987، صفحة 49)(سوزانا ميلر ،1987، ص 49)

ب/-نظرية الطاقة الزائدة: وهي أيضا نظرية كلاسيكية لكل من (فريدريك شيلر وهربرت سبنسر)و ترى أن الأطفال يلعبون للتنفيس عن الطاقة الزائدة-

فقد لوحظ بالفعل أن الأطفال يخرجون لساحات اللعب بعد قضاء وقت طويل في غرفة الفصل ويقضون وقتهم في اللعب والمرح. ، كما رأوا أن اللعب ليس مقصورا على من له فائض من الطاقة، فالضعفاء و الأقوياء يمارسون اللعب.

ج-نظرية التحليل النفسي: وهي من النظريات الحديثة أسسها (فرويد، وأتباعه: سوزان أيزكس، وأريك أريكسون)، وافترضوا أن الإنسان يقرر مقدار سلوكه وهو

يسعى وراء الخبرات الباعثة للسرور والمتعة وتكرارها، ويحاول تجنب الخبرات المؤلمة وعلاجها، إلا أنها اشتقت في الأصل من العمل مع المضطربين انفعاليا. (سوزانا ميلر،1987، ص50)

د-النظرية السلوكية: وهي نظرية حديثة أسسها(واطسون، وبافلوف، وسنكر)، وترى النظرية أن الإنسان يولد مزودا بعدد من الاستعدادات السلوكية التي تساعده في التعلم فهي تتم لوجود الدافع المثير للاستجابة و من مميزاتها أنها قدمت تسيرات عدة للعب، واستخدمت الملاحظة والتجريب للتوصل إلى نتائج.

7-5- تاريخية و ماهية الألعاب الالكترونية:

أ-تاريخ الألعاب الإلكترونية:

ترجع بداية الألعاب الإلكترونية إلى عام 1953 عندما تمكن بعض المختصين من إظهار (قملة) على شاشة كبيرة من المصابيح و تحريكها باستخدام حاسوب ضخم بلغت كلفته حينذاك ملايين الدولارات تلتها بعد ذلك محاكاة مبسطة لألعاب مثل الضامة و الشطرنج. (حسني الشحروري، 2007، صفحة 51)، و في عام 1960 لاقت لعبة حرب الفضاء Space-War التي صممها ثلاث طلاب من معهد مساشوش التقني (MIT) نجاحا جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية قيمة مع الحاسوب (حسني الشحروري، 2007، صفحة 51)

وشهد عام 1972 حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الإلكترونية الحافل الذي ما يزال في تطور و تقدم متطورين حتى اليوم، فقد أسس كل من " نولان بشنيل" Molan Bushnell و " تيد دابني" Teb Dabney شركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية و طرحا لعبة (بونج pongo)

و تسارع تطوير الأجهزة و الألعاب المتنوعة و تسويقها وصلت في عام 1982 مبيعاتها و مع تزايد الحاجة إلى أجهزة يسهل استخدامها و تعامل معها طرحت شركة يابانية جهاز ألعاب بمواصفات بيانية و رسومية عالية الدقة تمتد فكرة الألعاب فيه على مغامرات عامل تمديدات صحية اسمه (ماريو) Mario همه البحث عن أميرته. مما

دفع شركة أخرى يابانية 1968 لطرح منتج شبيه يتعمد شخصية قنفذ سريع اسمه (ستونيك) يبحث عن أميرته القنفذة. و كان من هذه الألعاب (سباق موناكو) للسيارات و لعبة (زيلدا) أو(مقاتل الشوارع) و تطورت الحواسيب الشخصية 1988 و ازدهرت معالجات 386 و 486 كما سمح ظهور برنامج النوافذ Windows 3-11 في 1990. فأصبحت الالعاب أكثر متعة و سميت ألعاب محاكاة مثل محاكاة الطيران و محاكاة ألعاب التفكير و ألعاب الشطرنج. (حسني الشحروري، 2007، صفحة 51)

أما في عام 1993 ظهرت معالجات البانتنيوم و قارئات الأقراص المدمجة CD-ROM و طرحت شركة مايكروسوفت برنامج النوافذWindows95، مما جعل الحاسوب الشخصي أداة قوية لتطوير ألعاب تعتمد على الوسائط المتعددة في الافادة من الصور و الرسوم و الأصوات، فقدت إمكاناتها أكبر و باتت أكثر واقعية

و في عام 1995 طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز محطة الألعاب Play Station المزود بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانات عالية من حيث الصوت و الصورة و السرعة و سرعان ما أخذت جذورها شركات يابانية أخرى مما بعث من جديد السياق على تطوير أجهزة ألعاب و برامجها و تسويقها و ظهرت ألعاب إلكترونية مستقلة عن الحاسوب، أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق أوامره ضمن برامج الذكاء الصناعي و الروبوت (الانسان الآلة) التي تقلد الأعمال. (حسني الشحروري، 2007، صفحة 53)

8-مفهوم الألعاب الإلكترونية :

تعرف الألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو شاشة الحاسوب و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/الحركي) أو تحدي للإمكانات العقلية و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية". (سالم أحمد، صفحة 2017)

في حين تعرف حسب سالين و زيمرمان" بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. و يضيف بأنها عبارة عن ألعاب متوفرة على هيئة الكترونية و هي جميع أنواع الألعاب

المتوفرة على هيئات الكترونية، و تشمل ألعاب الحاسوب، الانترنت، و ألعاب الفيديو play station و ألعاب الهواتف النقالة" (سالم أحمد، صفحة 29)

ج-أسباب إقبال الأطفال على الألعاب الإلكترونية: هناك عدة عوامل تدفع بالأطفال إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية منها:

1/- اشتمالها على عدد من عوامل الجذب؛ إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات و ما لذلك بالإضافة إلى توظيفها الرسوم و الألوان و الخيال و المغامرة. (ماذا تعرف عن أجهزة الألعاب الإلكترونية؟ نشأتها وتاريخها "لغة العصر المصرية "، 2008، صفحة 55)

2/- توفيرها على عوالم وهمية افتراضية؛ توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال عالما وهميا بعيدا عن العالم اليومي الحقيقي، و لكنه محدد في الزمان و المكان و يمثل موقعا ماديا و أحداثا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما و ذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.

3/- تمكينها من السيطرة والتحكم في الأشخاص؛ إن من الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أنها تمثل جزءا من نشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من حلاله إلى السيطرة و التحكم في الأحداث و الأشخاص على المحلي و العالمي.

خصائص الألعاب الإلكترونية: تبرز أهم خصائص الألعاب الالكترونية في كونها:

- تصنع طفلا عنيفا؛ لما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد العنف، حتى و إن كان غير مباشر فإنه يختزن ذلك العنف في العقل الباطن ليظهر عندما تتيح له الظروف الخارجية ذلك.
- تصنع طفلا أنانيا؛ فهي تجعل الطفل أنانيا لا يفكر إلا في نفسه و كيفية إشباع حاجته من هذه اللعبة و كثيرا ما تثار المشاكل داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب أو من يبدأ اللعب، عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، كما أنها قد تعلم الطفل أمور

النصب و الاحتيال على والديه ليقتنص ما يحتاجه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة.

- تصنع طفلا منفصلا عن الواقع؛ و ذلك باتصاله المستمر بالشخصيات الخالية الكرتونية و إن كانت تنمي خيال الطفل إلا أنها تعمل على ابعاده عن الواقع المعاش فالطفل لا يشارك أسرته في وجباته اليومية بسبب انشغاله بممارسة اللعب. (سالم أحمد، صفحة 29).

9- أنواع الألعاب الإلكترونية و تصنيفاتها

تنقسم ألعاب الكمبيوتر حسب أنيس حبلي إلى عدة أقسام:

أ/- ألعاب القناطر Arcade Game: و هي تحريك الصور على شاشة التلفاز كي لا يتسنى للاعب التحكم بمصير طائرته أو سيارته...إلخ تبدأ اللعبة بمستوى ضعيف أي أن الصعوبة تكون متعددة في البداية و مع تقدم اللاعب يقتل أعدائه تصبح اللعبة أكثر صعوبة و تشويقا.

مثال: لعبة غرين برت، لعبة بومب جاك، لعبة كوماند، لعبة رامبو، ...إلخ و يعتبر هذا النوع من أكثر الألعاب شهرة في العالم. (نشأت، نعمان، و شطح، 2000، صفحة 21)

ب/-ألعاب المغامرات Adventure Game: يمتاز هذا النوع من الألعاب بانعدام التحريك لكن من الممكن إظهار بعض الصور الثابتة على شاشة التلفزيون مع العلم أنه ليس من الضروري رسم الصور.

موضوع اللعبة يمكن أن يكون عبارة عن قصة بحث عن كنز مخبأ في مكان معين بإحدى الأماكن البعيدة و هدف اللاعب التفتيش عن هذا الكنز بالإجابة على الأسئلة أو المقترحات المعطاة من قبل الكمبيوتر.

و كذلك البحث عن المكان الموجود بداخله الكنز. مثال: Batman،Anti AttakK.

د/-ألعاب استراتيجيةStrategy Games: هذا النوع من الألعاب يتطلب تفكيرا عميقا و أياما أو شهور لإتمام اللعبة مثال: لعبة الشطرنج chess .

ه/-ألعاب تقليدية Traditionnel Game: هذا النوع يضم الألعاب التقليدية لعدة بلدان منها ألعاب رياضة أو فكرية. مثال: لعبة كرة القدم Match Day، لعبة طولة الزهر Back Gammond .

و/-ألعاب تعليمية Simulation Games: هذا النوع من الألعاب يتطلب وقتا كافيا لبرمجتهم لأنهم عبارة عن ألعاب واقعية مثلا لعبة الطيران Flight Simulation عند اللعب بهذه اللعبة تشعر و كأنك تقود طائرة واقعيا لذلك صمم هذا النوع من الألعاب على نظريات علمية صحيحة، و قد صممت هذه اللعبة من قبل 72 عالم بالطيران و اشترك بالبرمجة ثمانية مبرمجين . (نشأت، نعمان، و شطح، 2000، صفحة 67)

5- انعكاسات الألعاب الالكترونية : فيما يلي سنذكر بعض من فوائد و أضرار هذه الألعاب الالكترونية:

أ- الانعكاسات المضرة للألعاب الإلكترونية:

تذهب وليكنسن، التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال والأطفال(نورة السعد،2021)23، فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخيالين كغزاة كوكب الأرض والشخوص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال. إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب. (الهدلق، 2012)

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على الألعاب الإلكترونية أدى إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الالعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.(أبو معال عبد الفتاح،2006، ص25)25.كمأنّ بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والأطفال على حد سواء. (الهدلق، 2012)

محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المُشاهد. كما أن تعلق الأطفال والأطفال بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب. (الهدلق، 2012) وحسب نضال خضير العبادي، تبرز أهم سلبياتها في:

***تأثير سلبي على الذاكرة على المدى الطويل.**

*مساهمتها في انطواء الفرد و كآبته و لا سيما عند وصولها حد الإدمان.

*الجلوس أمام الحاسوب لفترة طويلة، قد يجعل بعض وظائف الدماغ خاملة، خاصة الذاكرة الطويلة المدى، بالإضافة إلى إجهاد الدماغ .

*الاستعمال المتزايد للتكنولوجيا، قد يزيد من صفات التوحد و الانعزالية، و قلة التواصل مع الناس.

*قد تسبب الأجهزة التكنولوجية بأمراض عديدة وخطيرة كالسرطان، و الأورام الدماغية، و الإجهاد العصبي و التعب، و مرض باركنسون(مرض الرعاش).

*قد تشكل خطرا على البشرة و المخ و الكلى و الأعضاء التناسلية، و أكثرها تعرضا للخطر هي العين، الأمر الذي يجدد التساؤلات حول كيفية التعامل مع هذا العصر التكنولوجي في الوقت الذي تتوسع فيه قاعدة مستخدميه على مستوى العالم بسرعة هائلة. (هندي ، 2008، صفحة 33)

*و للأجهزة التكنولوجية أشعة كهرومغناطيسية قد تؤثر في صحة الطفل، و من الاعراض الصحية للإشعاعات الكهرومغناطيسية الصداع المزمن و التوتر و الرعب و الانفعالات غير السوية و الاحباط و زيادة الحساسية بالجلد و الصدر و العين و التهاب المفاصل و هشاشة العظام و كذلك خفض معدلات التركيز الذهني و التغيرات السلوكية

و الاحباط و الرغبة في الانتحار، و الجهاز البصري و الجهاز القلبي النسيان و عدم القدرة على التركيز و زيادة الضغط العصبي.

ب- انعكاسات اجتماعية و سلوكية:

فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، و بالتالي يخلق منه طفلا غير اجتماعي منطويا على ذاته .أما عن الانعكاسات السلوكية فهي تعزيز ميول العنف و العدوان لدى الأطفال و الأطفال، بحيث أكدت بعض البحوث العلمية أن هذه الألعاب قد تكون أكثر خطرا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها بين الطفل، و تتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها و يمارسها، لتصل إلى حد الإدمان المفرط ما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الالعاب. (هندي ، 2008، صفحة 34)

6- الألعاب الإلكترونية و المراهق في الأسرة الجزائرية :

لقد تمّ اجراء الدراسة على أكثر من 65 مراهق من الاسر الجزائرية بولاية مستغانم و بلدية بوقيرات أين كنّا قد اخترناهم بطريقة عمدية لتأكدنا من انهم فعلا يلعبون الألعاب الالكترونية بكل أنواعها لذلك تحصلنا على بعض الاحصائيات التي سنعتمدها كدليل على متغييرات الدراسة في وجود تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على أنماط التربية و التنشئة الاجتماعية للمراهقين خاصة في مرحلة المتوسط من التعليم الأساسي بين سنوات 12سنة إلى 15 سنة و النتائج كالاتي:

الجدول رقم01 : توزيع متغير الجنس على المبحوثين :

الجنس / التكرارات	التكرارات	النسب المئوية
الذكور	54	%54.66
الإناث	10	%44.33
المجموع	65	%100

المصدر: الباحث

نلاحظ أن الأكثر استخداما للألعاب الالكترونية جنس الذكور و هذا للمميزات التي يملكها الذكور من جرأة و حب الاطلاع و كذلك كونهم يملكون أكبر مساحة من الحرية و المساحة الزمنية تجعلهم يلعبونها بكل ارتياحيه و حتى الاولياء يشجعون الأبناء على ممارسة هذا النوع من الالعاب لاعتقادهم انهم فقط تخص الذكور في حين يشجعون البنات على لعب الالعاب السهلة بالدمى و العرائس، لكن هذا معتقد قد زال و لم يعد الفرق واضح بين الذكور و الاناث لا في الألعاب و لا حتى في اللباس، فالمورفولوجيا الجسدية و الركيبة الجسمانية دائما ما تجعل الذكور في الصدارة خاصة فيما تعلق بالألعاب الرياضية و الحركية و الجسدية، مثل كرة القدم و القتال و المعارك و مختلف الألعاب ، ولو أن هذه النضرة بدأت تتلاشى لكون أن المرأة أو الأنثى في قتنا الحالي تمارس تقريبا كل الأنشطة الذكورية و الأعمال الشّاقة، فنجدها تلعب كرة القدم و رياضات كمال الاجسام و المصارعة و القتال و تشارك في الحروب ، و عددي الأنشطة التي كانت حكرا على الرجال فقط.

الجدول رقم 02 يبين أوقات اللعب

عدد أيام اللعب / التكرارات	التكرارات	النسب
كل يوم	40	%61.53
مرتين في الأسبوع	12	%18.46
في عطلة الأسبوع	08	%12.30
مرة في الشهر	05	%07.69
المجموع	65	%100

المصدر: الباحث

نلاحظ ان نسبة الإدمان قد ارتفعت عند هؤلاء الأطفال فاللعب اليومي يدل على عدم تحكم الوالدين في نظام النشاطات اليومية لأولادهم و هذا الإهمال قد يتسبب في كثير من الأثار السلبية على الأطفال بعدة نتائج منها : الصحية و تتمثل في ضعف البصر و قلّة الأكل و سوء التغذية، أما الاثار النفسية فهي الانعزال عن الحياة الجماعية و الفردانية، و كذلك التأثير على التواصل الحقيقي بينه و لين محيطه الاسري ممّا يصعّب عملية التنشئة الاجتماعية و عدم تحقق اهداف التربية و غرس القيم و السلوكات الصحيحة، لذلك وجب الانتباه و الاهتمام بجرعات التعرض للألعاب الإلكترونية و تنويع الأنشطة حتى تتم عملية التربية و التوجيه السلوكي في أحسن و أسهل الطرق، فمعدل الأيام في تزايد ليحصر المراهق في حيّز زماني و ومكاني ضيّق مما يصعّب عليه عمليات النمو الاجتماعي و المشاركة في الحياة الجماعية لضيق وقت اتصاله بباقي أفراد الأسرة أو المجتمع ككل.

الجدول رقم 03 : يبين الوسائل المستخدمة في اللعب :

العينة / الوسائل	التكرارات	النسب
جهاز الكمبيوتر	26	%40
الهاتف الذكي	19	%29.23
قاعات الألعاب	04	%06.15
اللوحة الإلكترونية	16	%24.61
المجموع	65	%100

المصدر: الباحث

هنا يظهر جهاز الكمبيوتر أي حاسوب شاشة العرض الأكثر استخداما من طرف الأطفال و يليه الهاتف الذكي أي المحمول الذي يتميز بخصائص الحاسوب ، و الذي به عدّة خصائص و ميزات تجعله يكون المفضّل لدي الأطفال و الشباب ، لكن

يبقى الحاسوب الافضل خاصة مع شاشة من الحجم الكبير مع مؤثرات الصوت و الصورة بالأبعاد الثلاثة كتقنية حديثة في الاخراج التلفزي و العرض السنيمائي ، لذلك فالملاحظ لأجواء اللعب بحسّ نفسه مكان اللعب بل كأنه مشارك فعلا في عملية اللعب التي تحتوي على مشاهد التقتيل و إطلاق النار و مختلف اشكال العنف التي قد تزيد من نسبة انحراف المراهق مع إخوته و أقرانه بالمدرسة، لذلك وجب الانتباه إلى كل ما تحتويه تلك الالعاب وأن نختار للمراهقين ما يليق بهم للعب كألعاب الذكاء و البناء و التعبير غير ألعاب العنف، فحسب النتائج يعود الأمر إلى ازدياد رغبة المراهق في توسيع مساحة الصورة و الصوت للألعاب فالهاتف رغم التطورات الحاصلة مؤخرا في مختلف تقنياته و أجياله إلا أنه لا يتعدى حجم أصغر من الحاسوب أو الشاشات الكبيرة مثل البلازما و مختلف شاشات عرض الصور، حسب مارشال ماكلوهان في فرضيته حول الوسيلة هي الرسالة، أكّد على هذه الفكرة في انبهار المتلقي بالعرض و أبعاد الشاشة و الصورة و الانتقال من التأثر بمحتوى الرسالة إلى التركيز على الوسيلة، التي أصبحت في حاضرنا حتمية في التعامل و الاستعمال لكي تتحقق فرضية القرية الكونية و الجيل الرقمي في إطار الحتمية التكنلوجية.

الجدول رقم 04 : يبين أنواع الألعاب الأكثر لعبا عند الأطفال

نوع اللعبة / التكرارات	التكرارات	النسب
ألعاب الذكاء والتعلم	05	%07.69
ألعاب التركيب و الأحجيات	04	%06.15
ألعاب المصارعة والقتال	33	%50.76
اللوحة الإلكترونية	16	%24.61
المجموع	65	%100

المصدر: الباحث

لقد احتلت ألعاب المصارعة و العنف أكبر نسبة في الاستخدام، لما حققته من شهرة و رواج عند الأطفال و هذا لعدّة أسباب تعود في البداية إلى التغيير الذي يحدث على مستوى الجهاز النفسي للمراهق الذي يميل إلى العنف لكي يحقق ذاته و وجوده لتغيير نبرات صوته و تغيير مستوى الانا الاعلى و ظهور علامات البلوغ كلها امور تشجّع المراهق على تفضيل هذا النوع من الألعاب و اشباع غرائزه المندفعة اتجاه العالم الخارجي، و كذلك يرجع الأمر إلى الحركات و السلوكات القتالية الاحترافية التي يحاول ان يقلّدها في الحقيقة مع أقرانه، فنلاحظ أن البعض من الأطفال الذين انتهوا من اللعب بلحظات يواجهون أقرانهم ببعض السلوكيات و الحركات بذكر أسماء بعض أبطال اللعبة التي كانوا يلعبونها، فهو تقليد و محاكاة مباشرة لما تم لعبه في الافتراض.

كما نجد عديد النظريات السلوكية و الاتصالية تنحوا منحى نفس التفسير، مثل نظرية التعلّم أو الاستخدامات و الإشاعات التي تركّز على عمليات التعلّم و الحاجة و الإشباع و عديد المفاهيم و العمليات التي تفسّر ذلك التأثير المباشر و القوي لمحتوى وسائل الاعلام و الاتصال على نفسية و سلوكيات المستخدمين على مختلف المستويات هذه النظرية جاءت من خلال نشاط دؤوب للعلماء« كاتز Katz، و بلومرBloomer» -

وكانت بداية أفكار النظرية من خلال كتابهما "استخدامات وسائل الاتصال الجماهيري". الحاجة/ تعني Need، الدافع Motive يعني مثير داخلي أو حالة نفسية أو فسيولوجية داخلية تدفع الإنسان إلي سلوك معين يقوي استجابته إلي مثير ما ... يشبع ويلبي حاجته.، تقاس عادة درجة الدافع بعدة صفات منها الطاقة المبذولة والاستمرار والتنوع ،فحسب النظرية/ إشباع الحاجات وتلبية الرغبات والدوافع ضرورة نفسية واجتماعية عند الأفراد، يستقم بها الاتزان النفسي والتكيف الاجتماعي مع البيئة ثم تليها لعبة كرة القدم و هذا لكزنها الرياضة المحببة و المفضلة عند الشباب و خاصة مع الاحداث العالمية لكرة القدم مثل التصفيات و كأس العالم و تأهل الفريق الوطني الجزائري لعديد المناسبات الدولية لكرة القدم .

فالعنف كنتيجة حتمية لما يتلقاه المراهق من جراء الألعاب الإلكترونية التي تخلوا من المراقبة و التي باتت مجتمعات الدول المتخلفة باستهلاكها على أطر واسعة بدون مقاومة و بدون مراقبة محتوياتها لكي نصبح سوق استهلاكية واسعة لكل ما يروّج من أحدث الألعاب الالكترونية على غرار لعبة الحوت الأزرق و لعبة مريم و الكثير من أنواع الألعاب الت يتهدد القيم و الوجود و الهوية و الاكثر من ذلك تهدد قيم الأنسان .

الجدول رقم 5: يبين متوسط وقت اللعب

الحجم الساعي / التكرارات	التكرارات	النسب
ساعة	14	%13.3
ساعتين	29	%28.2
أكثر من 05 ساعات	48	%46.9
أكثر من 03 ساعات	3	%2.9
المجموع	65	%100

المصدر: الباحث

إن اللعب لأكثر من05 ساعات له تأثير جليّ و واضح على اضطرابات سلوكات الأطفال من عدّة نواحي، فالوقت المستغرق للعلب المتواصل غير المتقطّع يجعل المراهق في اتصال قويّ مع الوسيلة التقنية التي يلعب بها فتلتصق بأجزاء جسده لتصبح عضوا أساسيا في حركاته و معظم أنشطته، حسب علماء النفس و المدرسة السلوكية ان العادة لما تتحوّل من العضوي إلى النفسي ستصبح عقدة و مشكلة يصعب التخلص منها لتصل إلى درجة الإدمان، و كنّا تكلمنا عن مفاهيم الإدمان و الأثار المترتبة عن ذلك من اضطرابات و امراض عصبية و نقص التركيز و فقد عديد القيم مثل المسؤولية و عدم الإحساس بالوقت و الفوضى في فقدان النظام اليومي للنشاطات، لذلك فتأثيرها سيكون أخطر مما هو عليه في وقته بل سيتبعه عدّة اثار بعيدة المدي لتصعّب عملية العلاج او التخلص من تلك الوسائل .

فالوقت سيزيد اتساعا على حساب نشاطات حياتية مهمة في عملية التنشئة والتربية الاجتماعية بل حتى على عملية التحصيل العلمي و المعرفي للتلميذ في هذه المرحلة الخطيرة .

الجدول رقم 06 : يوضح تأثير اللعب على علاقة المراهق بالأسرة:

الاقتراحات / التكرارات	التكرارات	النسب
نعم	37	%23.3
لا	20	%32
أحيانا	08	%35.9
المجموع	65	%100

المصدر: الباحث

هو اعتراف صريح من أولياء الأمور عن حقيقة يعيشونها مع أولادهم و اتساع الهوى في الاتصال الأسري و تضييق المساحة الزمنية الحقيقية للتواصل الأسري، و هي نتيجة حتمية لعدة اعتبارات و نتائج الإدمان على الألعاب الالكترونية من عدد الأيام و عدد الساعات التي يستغرقها المراهق في اللعب ، بمعنى يعوض وقت اللعب على حساب الوقت الحقيقي الواقعي، بل حتى في بعض الحالات يستغني حتى على أوقات التغذية المنتظمة لما ينجرّ عنه من سمنة مفرطة و سوء التغذية الصحية .

و الأمر الاكثر عمقا من ذلك هو العقوق أو ما يسمى في علم النفس الاجتماعي عدم الانصياع و التمرّد على الاوامر و النواهي و عدم الالتزام بالنصائح و مركّبات التربية الحقيقية، لذلك يفقد المراهق صفة السلاسة في التعلم و التواصل و ينتقل إلى صفة المتمرّد العنيف سواء لغويا لسانيا او جسديا سلوكيا.

فهذا المراهق الذي تأثّر بدرجة كبيرة بمحتويات الألعاب الإلكترونية قد يستفيد منها ببعض الخبرات و طرق التعلّم و حل بعض المسائل و زيادة نسبة الذكاء و الابتكار ،

لكن في واقعنا و بدون مرافقة و توجيه الوالدين سيكون الأمر عكسيا، فلا هو يتعلّم و لا ينمّي قدراته الذكائية و الابتكارية و لا هو يرسم لنفسه شخصية قوية و صلبة من حيث القيم و الأطر المشكّلة لحدود شخصيته و هويته، فما نلاحظه في واقعنا اليوم لم يثبت إلا خيبات الأمل و انتاج جيل يتّصف بالكسل و ضعف وازع الضمير الخلقي و الاندفاع إلى لتعبير عن شعوره و أفكاره و قلقه بالعنف الجسدي أو اللفظي، إذن يمكن القول ان من نتائج الألعاب الإلكترونية على الأسرة الجزائرية انتشار العنف بكل انواعه و مستوياته خاصة عند الأطفال و الشباب، الأمر الذي يشجّع على انتشار أفات أخرى أكثر فتكا و أخطر على النسيج الاجتماعي و تهديد للاستقرار الأسري العائلي الحقيقي الذي من المفروض أن يكون المناخ المناسب و الملائم للتنشئة الاجتماعية السليمة.

الجدول رقم 07 : تأثير الألعاب الالكترونية على النتائج الدراسية للأبناء من وجهة نظر الأولياء

الإجابات / التكرارات والنسب	التكرارات	النسب
نعم	46	%23.3
لا	19	%32
المجموع	65	%100

المصدر: الباحث

في هذا المتغير أي التحصيل الدراسي، قد أكّد أولياء الأمور أنّ إفراط أولادهم في اللعب قد اثر بالسلب على نتائج الأطفال من المقررات الدراسة بمعدلات ضعيفة في بعض المواد الي تتطلب تركيزا و انتباه، فحسب بعض التصريحات لوالد أحد المبحوثين، بانّه قبل الإدمان على الألعاب كان يتحصّل على أعلى المعدلات و أضاف أنه كان منضبط و منظم لكن بعد أن اشترى له وسائل الالعاب الالكترونية تراجعت مستويات التحصيل الدراسي و كذلك الاهمال للدروس و الواجبات المنزلية، ضف إلى ذلك بعض الألفاظ التي بات يرددها و كلمات لأسماء أبطال بعض الألعاب المستهلكة، و عديد

الملاحظات و التغييرات التي طرأت على الولد بعد الادمان على الألعاب الإلكترونية، و المشكلة الأعمق من ذلك أنه أردف بأنّه أصبح منن الصعب ان يحرم المراهق من اللعب لتعلّقه بالألعاب الالكترونية .

الجدول رقم08 : يبين تأثير الألعاب الالكترونية على أنماط التنشئة الاجتماعية :

الإجابات / التكرارات والنسب	التكرارات	النسب
نعم	38	%36.8
لا	56	%54.4
المجموع	65	%100

المصدر: الباحث

لقد كانت الإجابات من طرف أولياء الأمور للمدروسين من الأطفال الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية و قد بيتن النتائج أنهم مقتنعون بأن أولادهم في خطر الاثار السلبية للألعاب الإلكترونية لكنهم لم يجدوا الحلول كيف يمكن التقليل أو السيطرة على تلك الأثار ، فمن خلال مراقبتهم و متابعتهم لمسيرة التربية للمراهقين المستخدمين للألعاب الالكترونية توصلوا إلى أن نسبة استجابة الأبناء للأوامر و التعليمات قليلة و عدم التركيز في الدراسة و إهمال معظم الواجبات و القواعد التي سطرت من قبلهم، كذلك فقدان السيطرة على سلوك الأطفال و التخوف من نتائج الإهمال بخروجهم هن المألوف و عن قواعد و ضوابط المجتمع .

كل ذلك أحدث خللا في أنماط التنشئة الاجتماعية من خلال تعويض سلوكات غير سوية لا تتوافق مع طبيعة أطر التنشئة الاجتماعية وفق معايير الأسرة الجزائرية .

نتائج الدراسة الميدانية و تفصيلها في ما يلي:

–لقد طغى جنس الذكور على نسبة المستخدمين للألعاب الالكترونية

-أما عن ساعات و أيام اللعب فقد كانت 03 ثلاث ساعات الاكثر نسبة عند المبحوثين و أما الأيام فقد كانت كل يوم هي الأكثر تكرارا بمعنى أصبحت عادة يومية لدى الأطفال .

-دوافع ممارسة المبحوثين للألعاب حب المغامرة و الخيال و الاثارة التي تجلت جوانب اعجابهم في البطل و أحداث اللعبة.

-و يرى الأولياء أن أبنائهم قد تغيرت سلوكياتهم بعد الانتهاء من اللعب، بحيث ترتبط كل أنماط العنف الافتراضي بمختلف صور العنف اللغوي و الرمزي و الجسدي، بجملة من السلوكيات المنجرة من الألعاب الالكترونية و التي تمثلت في : العدوان، تقليد العنف الافتراضي و الفوضى، محاولة اثبات الذات من خلال تكرار اللعب حتى الفوز، وكذا جملة من الانعكاسات منها الانطواء على الذات، كسر الأجهزة، و الميل إلى العزلة و عدم الاختلاط بباقي أفراد الأسرة، منها كذلك مرض «اضطراب الألعاب» وهو الناتج عن الإفراط في ممارسة ألعاب الفيديو.

كما توصلنا إلى نتائج أخرى كذلك و هي :

-صعوبة السيطرة على سلوك الأطفال الممارسين للألعاب الالكترونية

-ضعف مستواهم التعبيري و اللغوي و الاجتماعي التواصلي

-تراجع مستوى تحصيلهم الدراسي و ضعف تركيزهم و الإهمال و الفوضى

-التمرّد عن النصائح و الأوامر و النواهي المقدمة من طرف الولدين

-تعنيف أقرانهم و الإخوة في الأسرة .

- الوصول إلى درجة الادمان الأمر الذي يقتل الوقت الحقيقي للتدريب و الاستعداد الاجتماعي. الحقيقي و يقتل كذلك وقت التعلّم الاجتماعي ليعوّض بواقع افتراضي تكنولوجي رقمي .

الخاتمة :

في الختام يشكل موضوع الألعاب الالكترونية و قيم الأسرة الجزائرية موضوع حسّاس و موضوع متشعّب يحتاج إلى كثير من المراعاة لفهم مختلف التعبيرات التي طرأت على مجتمعنا الذي بات يستهلك التكنولوجيا بدون تروي و لا مقاومة لمحتوياتها التي لا تتناسب مع قيم التربية و التنشئة الاجتماعية، حتى و أن كان لفي الموضوع بعض التحيّز و الذاتية إلا انّها حقيقة اجتماعية نعيشها في واقع تكنولوجي بامتياز فرض نفسه على أنماط حياتنا الاجتماعية في كل المستويات خاصة في مجال الألعاب و الترفيه الذي يعتبر مرحلة هامة و أساسية في التربية و التنشئة الاجتماعية.

فاللعب كسيكولوجية ضروري لبني البشر خاصة في المراحل الأولى من النمو و التربية، لذلك وجب علينا كباحثين في السوسيولوجيا و الاتصال و تكنولوجيات الاتصال مراعاة هذا النوع من المواضيع ، لأهميته الحضارية و لقيمته الاجتماعية، في فهم كل ما طرأ على البينة الاجتماعي للأسرة الجزائرية، و ما ظهر من أجيال مختلفة و غير واضحة المعالم لما تعرّضت إليه من تكنولوجيات الاتصال و الاعلام و ما أحدثته محتويات الألعاب الإلكترونية خاصة على المراهق و الذي يعتبر من الفئة الحسّاسة و الأكثر انفعالا و الأبسط انفلاتا من القيم و الضوابط كونها مرحلة ينتقل منها الطفل إلى مرحلة الشباب و البلوغ و التغييرات النفسية و الجسدية و الصوتية، لذلك فتأثيرات الألعاب الإلكترونية على الأطفال في الأسرة الجزائرية حقيقي و واقع بات يفرض نفسه على ساحة البحوث النفسية الاتصالية.

فقد استنتجنا بعض الإحصائيات و الملاحظات و التصريحات المبحوثين لتؤكد فعلا على قيمة الموضوع و أهمية المتغير في فهم ما نعيشه من تغييرات و اختلالات على مستوى القيم و الضوابط الأخلاقية و قيم الهوية و الانتماء و زعزعة البناء الاجتماعي العام و ضرب الاستقرار في تشجيع الفردانية و إحداث أزمات اتصالية حقيقية على مستوى الفرد و الجماعة و الأسرة بالخصوص، فقد أثبتت بعض الدراسات النفسية بأنه بعد 10 سنوات من مراقبة ألعاب الكمبيوتر، قرروا تصنيف بعض اللاعبين المفرطين في ممارسة الألعاب الذين يعتبرونها أولوية على باقي مصالح الحياة الأخرى بأنهم يعانون «حالة صحية عقلية. فمنهم مثلا: الطبيبة جيني را ديسكي من الأكاديمية

الأمريكية لطب الأطفال أشارت إلى أن الأطفال والأطفال المفرطين في استخدام الألعاب الإلكترونية يقعون تدريجياً في قبضة الاضطرابات السلوكية والعضوية والنفسية. وأشارت إلى أن مصطلح «التوحد الإلكتروني» بات شائعاً للإشارة إليهم، إذ يتحولون بسبب ساعات اللعب الطويلة إلى شخصيات انطوائية، تميل إلى الاكتئاب والعزلة وتعاني الأرق، متوحدة بالكامل مع الواقع الافتراضي خاصة في ظل غياب أو ضعف العلاقات والرقابة الأسرية.

قائمة المراجع :

1. ذياب صالح هندي. (2008)**: أثر وسائل الإعلام على الطفل** (المجلد ط4). عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.
2. رائد جميل عكاشة، و منذر عرفات زيتون. (2015): **الأسرة المسلمة في ظل التغيرات المعاصرة.** عمان: دار الفتح للتوزيع والنشر.
3. زينب عبد الرحمان سالم أحمد. (بلا تاريخ): **الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الالكترونية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على الطفل المصري.** تم الاسترداد من http://main.eulc.edu.eg/eulc_v5/Libraries/Thesis/BrowseThesisPages.aspx?fn=PublicDrawThesis&BibID=11169684
4. سوزانا ميلر. (1987): **سيكولوجية اللعب.** (حسن عيسى، المترجمون) القاهرة: منشورات عالم المعارف.
5. صبوح نشأت، رمزية نعمان، و سناء شطح. (سبتمبر, 2000): **الألعاب الإلكترونية والعدوانية** . مجلة الثقافة النفسية، المجلد 11.
6. عبد الرزاق محمد الديلمي. (2011): **مدخل إلى وسائل الإعلام والاتصال.** عمان: دار الثقافة للنشر.

7. عبد الله عبد العزيز الهدلق. (2012): **إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها.** تاريخ الاسترداد 26 11, 2012، من الألوكة:

8. https://www.alukah.net/social/0/47032/#ixzz6mBGC1pN6

9. علي محمد حسن الجندي. (2008): **الإعلام المدرسي في ثورة المعلوماتية في الحلقة الثانية من التعليم الأساسي،** دراسة تقويمية. مصر: دار الجامعة الجديدة.

10. فتحي سحر، عبير عبد المنعم، و عصام توفيق قمر. (د.ت). **المشكلات الاجتماعية المعاصرة مدخل نظرية- تجارب عربية-** أساليب المواجهة. عمان: دار الفكر العربي.

11. ماذا تعرف عن أجهزة الألعاب الإلكترونية؟ نشأتها وتاريخها "لغة العصر المصرية ". (ديسمبر, 2008). **مجلة الأهرام للإعلام وتكنولوجيات الاتصال**(العدد 96).

12. محمد الفيروز أبادي. (1987): **القاموس المحيط**، ج1. بيروت: مطبعة الرسالة.

13. مسعود جبران. (2007): **رائد الطلاب المصور، معجم لغوي عصري مصور للطلاب عربي عربي** (المجلد ط4). بيروت: دار العلم للملايين.

14. مها حسني الشحروري. (2007): **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها و ما عليها.** أطروحة دكتوراه. عمان: كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي.

15. La pratique du jeu vidéo: réalité et virtualité ? (بلا تاريخ).

16. M, & Mélanie, R. (2003). **La pratique du jeu vidéo:** réalité et virtualité ? Paris: Mélanie Roustan Dossier Sciences Humaines et sociales l'Harmattan.

EISSN: 2602-781X————————ISSN: 2253-0347