

تمثل الطفل الجزائري لألعاب الفيديو-دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ
Representing the Algerian child for games-a field study on a sample of students

هنا فارس^{1*}، غنية صوالحية²

¹ جامعة العربي التبسي، تبسة (الجزائر)، hana.fares@univ-tebessa.dz

عضو بمخبر بحث دراسات الإعلام والمجتمع

² جامعة العربي التبسي، تبسة (الجزائر)، ghania.soualhia@univ-tebessa.dz

عضو بمخبر بحث دراسات الإعلام والمجتمع

تاريخ النشر: 2022 / 06 / 30

تاريخ القبول: 2022 / 05 / 25

تاريخ الاستلام: 2022 / 04 / 06

ملخص:

تتناول هذه الدراسة والموسومة بـ " تمثل الطفل الجزائري لألعاب الفيديو " وهي عبارة عن دراسة ميدانية على تلاميذ متوسطة فارس الطاهر بئر العاتر-تبسة- حيث أثبتت هذه الدراسة أن الطفل يتمثل ألعاب الفيديو بشكل غامض، فقد جعلتهم هذه الأخيرة أكثر تعودا على مظاهر العنف، وتجدر الإشارة إلى أن المبحوثين يؤيدون بأن ألعاب الفيديو تؤدي بالطفل إلى الانعزال والاستقلالية، لنسجل أثر هذه الألعاب البالغ على تمثله للواقع من جهة ومن جهة أخرى تؤثر على سلوكه وهو فعلا ما نراه من مظاهر غريبة في اللباس وقصات الشعر... من هنا نهيب بمؤسسات التنشئة الاجتماعية أن تلعب دورا مضاعفا من أجل حماية الطفولة من عالم افتراضي بعيد عن الواقع المعيش.
الكلمات المفتاحية: ألعاب الفيديو؛ التمثل؛ الطفل؛ الواقع والخيال.

Abstract:

This study, tagged "Representing the Algerian Child of Video Games", is a field study on middle students Fares Al-Taher in Bir Al-Attar-Tebessa - where this study proved that the child is a video game mysteriously, it has made them more accustomed to manifestations of violence, and it should be noted that the fans support that video games lead the child to isolation and independence, to record the impact of these games adult on the representation of reality on the one hand and on the other hand affect his behavior and is indeed what we see from the manifestations of the child Strange dress and haircuts... We therefore call on socialization institutions to play a double role in protecting children from a virtual world away from living reality.

Keywords: Video games; Representation; Child; Reality and Fantasy..

* هنا فارس

1. مقدمة

لا تكاد تخلو أي حقبة تاريخية أو ثقافة إنسانية من ممارسة أي نوع من أنواع الألعاب على اختلاف أشكالها وقواعد ممارستها، غير أنها تتفق على ضرورة توفر عنصر الإثارة فيها؛ فالألعاب تختلف من حيث النمط في أدائها فمنها من يعتمد على البنية الجسدية كأساس التفوق، ومنها ما يعد النشاط الذهني عنصراً هاماً للتميز، حيث يكون العقل محفزاً للتحدي بمستوى تفكيره الذي ينافس فيه غيره.

ومع تطور الحياة البشرية ظهرت ألعاب حديثة رافقت التقدم العلمي والثورة التكنولوجية، حيث برزت الألعاب الإلكترونية في بداية الثمانينيات، فكانت نقلة نوعية و متميزة حيث تعتبر المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو، وقد مرت بمراحل عديدة حتى وصلت شكلها الحالي وأصبحت محل بحث وجدل كبير بالنسبة لتأثيرها على الكبار والصغار خاصة؛ إذ يميل الطفل في هذه المرحلة الفتية إلى اللعب والمرح والتسلية فيجد في ألعاب الفيديو ما يرغب فيه من متعة، إذ تعتبر ألعاب الفيديو من الألعاب التي تستقطب الأطفال لجمعها بين عدة خصائص تجعل مستخدميها يدمجون عليها، وخصوصاً ما تعلق بالعنف بفعل تأثر كل الأطفال بهذه المضامين التي نقلت عادات وثقافات وقيم وأنماط سلوك مغايرة، لذا وقع اختيارنا على الأطفال في سن التمدرس بين 12 و15 سنة لمعرفة تمثيلهم لألعاب الفيديو.

أولاً: مشكلة الدراسة وتساؤلاتها

أصبحت ألعاب الفيديو من أعز أصدقاء الطفل بحيث تتواجد معه داخل المنزل من خلال التلفزيون والحاسب والأجهزة اللوحية والهواتف الذكية، وكذلك أصبحت ترافقه خارج المنزل أيضاً من خلال قاعات البلايستيشن وملاهي الأنترنت... الخ. وتلقى ألعاب الفيديو رواجاً كبيراً لدى الأطفال الذين يتميزون بالخفة والذكاء والحيوية والنشاط والمهارة التي تساعدهم على اجتياز مراحل لعبة ما بسهولة فهذه الألعاب التي تستهوي الأطفال بشكل كبير نظراً للمرحلة العمرية التي يمرون بها فرغم الصفات التي ذكرناها من ذكاء ومهارة وسرعة إلا أن محدودية أو غياب القدرة العقلية للطفل في هذه المرحلة العمرية تجعله لا يميز بين ما هو موجود في البيئة الاجتماعية والثقافية (الواقعية) التي يعيش فيها وبين البيئة الترفيهية الإلكترونية التي قد تحمل أفكار وسلوكيات ومعتقدات تتعارض والبيئة الاجتماعية التي يعي في كنفها الطفل. فقد وجد الأطفال في هذه الألعاب عالماً بديلاً عن الواقع الذي يحيونه، فالخيال في مثل هذه الألعاب يكون له دور مهم في خلق أجواء الإثارة والتفاعل مع كل لحظة تظهر على شاشة العرض؛ لأن الطفل يتصور نفسه شريكاً أساسياً في أحداث تلك اللعبة فينفع عند كل مشهد، وتصدر منه ردود أفعال لا تكاد تختلف عن كونه في واقع الممارسة فهو يحاكي ويتقمص أدوار شخصيتها، مما يجعله يجافي الواقع المعيش الذي لا يتواءم وأماله حيث يكون الخيال رحباً أكثر من الحقيقة في شخصيته، وتظهر يوماً آف الألعاب تتنافس في جذب الطفل إليها فيدخل في مغامرات من السباقات، الحروب والقتل... وغيرها، والتي استطاعت تغيير دور الأولياء، وباقي مؤسسات التنشئة الاجتماعية، وتعد ألعاب الفيديو من بين الألعاب التي يحرص الطفل على لعبها فهي تقدم أحداثاً وقصصاً مشوقة وشخصيات مختلفة، كما تقدم نمطاً مغايراً من الحياة يعايشه الطفل أثناء لعبه، ويرى المختصون أن صناعة ألعاب الفيديو نجحوا في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية والتصميمية للعبة، إضافة إلى سهولة الاستخدام وهذا ما ترتب عنه تأثيرات مختلفة على ذهن الطفل أهمها التأثيرات الصوتية والمرئية؛ بحيث تركز على الأصوات الصاخبة والضوضاء بالإضافة إلى ألوان وحركة، وأبعاد الصورة خاصة في ألعاب الحروب ورحلات الفضاء، وبذلك تزرع هذه الألعاب سلوك عدواني في شخصية الطفل، فهو لصغر سنه لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على سلوكه ومنظومته القيمية والأخلاقية والاجتماعية، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب قد تجعله فرداً يميل للجريمة بشكل

لا شعوري، ناهيك عن ميله للعزلة والانطواء مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، وعليه يمكن القول ان هذه الألعاب تؤثر على تمثيل الطفل لعالمه الواقعي، وبالتالي تؤثر على سلوكه، وانطلاقا من هنا يبرز التساؤل الرئيس: كيف يتمثل الطفل الجزائري لألعاب الفيديو؟، وتنبثق عن هذا التساؤل الرئيس تساؤلات فرعية، وهي كالتالي:

- ما هي عادات وأنماط ممارسة الطفل الجزائري لألعاب الفيديو؟
- ما مكانة ألعاب الفيديو لدى الطفل الجزائري؟

ثانيا: أهداف الدراسة

- التعرف على عادات وأنماط ممارسة الطفل الجزائري لألعاب الفيديو.
- الكشف عن مكانة ألعاب الفيديو لدى الطفل الجزائري.
- الكشف عن حقيقة تمثيل الطفل الجزائري لألعاب الفيديو، خصوصا بعد انتشارها الواسع، وإمكانية أي طفل الحصول عليها.
- التعرف على كيفية تأثير ألعاب الفيديو على سلوكيات الطفل الجزائري.

ثالثا: أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة في الموضوع في حد ذاته، فهو من أهم المواضيع التي تفرض نفسها خاصة ونحن نعيش في ظل ثورة تكنولوجية، التي تفرض تغييرات جذرية، تحكمها وتسيرها التكنولوجيا بلا منازع، خصوصا إذا تعلق الأمر بالطفل وألعاب الفيديو.

رابعا: تحديد مفاهيم الدراسة

1. التمثل

يسمح التمثل بدراسة السلوك والعلاقات الاجتماعية دون تحريف أو مبالغة أو تبسيط نقصد بالتمثل: أن الأطفال هم فاعلين اجتماعيين وأن التمثل الذي ينتجونه يعكس معايير سلوكهم، ومن خلال تجربة الطفل في البيئة الافتراضية (ألعاب الفيديو) يصف تمثله للواقع، وهي أحد أهم المقاربات لدراسة التمثلات الاجتماعية والسياق غير مناسب لشرح هذه المقاربات (دكاك، 1995، ص 156)، وهو أيضا "التصور أو الوهم وتمثل برئيسه أي التشبه به واتخاذة مثلا" (بدوي، 1982، ص 59)، والتمثل هو "محاولة استحضار شيء معين وجعله حاضرا، على مرأى العين، بالإضافة إلى نتائج هذه العملية"، وحسب "هيزرليش" فالتصور والتمثل هو "مظهر ونتاج البناء أو موضوع أو هدف موجود بدون انفصال عن العالم الخارجي والعالم الداخلي للفرد، وهو لا يستدعي التفكير في الهدف عن طريق الوعي بالموضوع ولكن ترجمة وتغيير العلاقات المعقدة والخيالية" (Roustan, 2003, p 14).

2. الطفل

الطفولة هي "المرحلة التي يمر بها الكائن البشري من الميلاد إلى سن الثانية عشر تقريبا، وتتميز بأنها تنسم بالمرونة، وهي مرحلة للتربية والتعليم، وفيها يكتسب الطفل العادات والمهارات، والاتجاهات العقلية والاجتماعية" (Natkin, 2004, p 06)، أيضا هي "الفترة ما بين الرضاعة وسن البلوغ، وتقسّم عادة إلى ثلاث مراحل، الطفولة الأولى (المبكرة) بين نهاية الرضاعة وسن السادسة، والطفولة الوسطى ما بين السادسة والعاشر، والطفولة الأخيرة (المتأخرة) بين سن العاشرة والثانية عشر، وهي ما تسمى قبل المراهقة" (قويدر، 2012، ص 101).

3. ألعاب الفيديو

تعرف على أنها: "مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة" (قويدر، 2012، ص 108)، وهي "عمل سمعي بصري تفاعلي هدفه الأول هو تسليية مستعمليه وجمهوره، والذي يتطلب إعادة إنتاجه آلة مرتكزة على تكنولوجيا الإعلام الآلي" (julier, 1998, p 30).

خامسا: الإطار النظري للدراسة

1. أنواع ألعاب الفيديو:

1.1 ألعاب المتعة والإثارة:

وهي تهدف عموما للتسليية وشغل الفراغ وتعتمد اساسا على تفاعل مستخدمي هذه اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف القدرات مهما تم اتقان التدريب وتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة لكثرة نتالي الموقف فيها واستخدامها للصور والاصوات القريبة من الواقع وهي بذلك تستهوي كثيرا الاطفال.

2.1 ألعاب الذكاء:

وتعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب اعمال الفكر للتعامل معها ومن أشهر هذه الألعاب لعبة الشطرنج. (فلاق، 2009، ص 235).

3.1 ألعاب المحاكاة :

تعد ألعاب المحاكاة إعادة انتاج صور لنشاطات واقعية رياضية اساسا لقواعد هذه النشاطات بتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير بالجزئيات وتستوحى هذه الألعاب من الواقع ولا ترتكز هذه الألعاب على الرسم القريب للواقع ولكن ايضا على المكانية التي تعطى للاعب نفسه كالألعاب محاكاة الطيران مثل (فلايت سيمولانور) من ميكروسوفت.

4.1 ألعاب المغامرات:

هذه النوعية هي أكثر نوعية تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه فاللاعب يرسل في رحلة بحث يجد امامه مجموعة من التلفاز عليه حلها ومجموعة من المواقف عليه ان يختار فيها أي المسارات أن يسلك وتميز هذه النوعية من الالعاب باختلاف بيئتها كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء، أو أجواء تاريخية لم تعد موجودة كالعصور الوسطى (همال، 2012، ص 49).

5.1 ألعاب الحركة:

وهي تلك الألعاب التي تعتمد على فعل جسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصية الكترونية داخل أجواء تتطلب منه المقاتلة أو تسلق الجبال أو الجري... الخ ويكون الهدف في النهاية التخلص من العدو أو المنافس وتحقيق الهدف (بدر، 2014، www.pensandbooks.com).

2. تأثير ألعاب الفيديو:

يمتد تأثير ألعاب الفيديو ليمس السياق الصحي والسياسي الأخلاقي والتربوي والسياق العلمي والتعليمي ونوجز ذلك في النقاط التالية:

1.2 التأثير الصحي:

اشارت عدة دراسات الى تأثير ألعاب الفيديو على صحة الفرد أهمها جفاف العينين، ضعف البصر، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع، الدوار، ألأم الظهر، القلق والتوتر، وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ حيث أشارت النتائج الى ان هذه الألعاب تتجه نحو تدمير أدمغة

المستخدمين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ بالنسبة لممارسي ألعاب الفيديو مقارنة بأدمغة أفراد يقومون بأنشطة حسابية بسيطة حيث أظهرت النتائج أن مستوى نشاطهم الدماغى أعلى بكثير من مستوى النشاط الدماغى لممارسي ألعاب الفيديو. (الشحوروي، 2008، ص 71).

2.2 التأثير النفسى والسلوكى:

تؤثر ألعاب الفيديو على الأطفال من خلال العمل على تقوية نزعة الخوف لدى الأطفال و طبع صفة العنف و العدوانية والتقليد والكسل والخمول... الخ بشخصيتهم (ناظم، 2015، www.mawdoo3.com).

3.2 التأثير العلمى والتعليمى:

ان الوسائل التعليمية الجديدة لا تزال قليلة في مواقف التعليمية الرسمية ومع ذلك فان بيئة التعليم الافتراضى فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعليم والتعلم التي أفرزتها لنا التكنولوجيا الحديثة والتي من بينها تقنية التعليم باللعب التي من شأنها الرفع من قدرات ومستوى الطفل المتعلم (كافي، 2015، ص 63).

4.2 التأثير الأخلاقى والتربوى:

من بين المظاهر والأخلاقية المترتبة عن ممارسة ألعاب الفيديو الترويج للألفاظ النابية والسب والشتم بين المتسابقين أثناء مماريتهم للعبة، ناهيك عن حمل مضمونها لصور فاضحة ومسيئة وغير أخلاقية (بحري، 2015، ص 77).

3. ألعاب الفيديو والطفل:

تغير مفهوم اللعب عند الأطفال بسبب الطفرة التكنولوجية فانتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلايستيشن، وغيرها من ألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم من كلا الجنسين منذ سن الثالثة، ألعاب الفيديو والتي هي "أنظمة إعلام آلية بينها تجهيزات المداخل والمخارج تعوض عند المستعمل ردود الفعل المعروفة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية"، هذا التعريف الذي أورده لورون جولي Laurent Jullier يتحدث فيه عن الافتراضية، وهو ما يميز ألعاب الفيديو كما "تتميز عن الوسائل الترفيهية الأخرى مثل التلفزيون، الراديو، وغيرها، بأنها وسائط ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط حركيا في السيناريو المقدم والتحكم في المحيط" (فلاق، 2009، ص 08-136)، ويرى بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنه مع تطور وانتشار الإنترنت، يتعلق بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعير اهتماما كبيرا للعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبوله لمعايير العالم الجديد المبني على الأسس الإلكترونية والاندماج فيه، وهو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيره، وبالمقابل ينهر الطفل بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية للإنترنت، وأمام قدراته التعليمية اللينة ينصهر بسهولة مع فنيات الشبكة، فيصبح متمرسا لها بشكل رهيب لتتكسر جميع الطابوهات أمام الطفل الذي يصبح مواطنا من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضى (الشحوروي، 2008، ص 14)، فالطفل ونظرا للامتيازات التي تضعها أمامه هذه الألعاب ونظرا لثمنها الزهيد جعلت منه يدمن على هذه الألعاب ويستخدمها بشكل مرضي (بائولوجيا)، خصوصا أن الأسعار المطبقة في الجزائر زهيدة جدا مقارنة بتلك المطبقة في الدول الأوروبية أو الولايات المتحدة الأمريكية أو في دول شرق آسيا (ليكوفان، 2009، ص 98)، ونتيجة للإدمان على هذه الألعاب واستخدامها بشكل مرضي في الوطن العربي وعلى غرار كل بلدان العالم، تشير جميع القرائن والدلائل إلى أن الأطفال والشباب لا يشعرون بالانسجام مع عالمهم الكلاسيكي، ولا يتقبلون قيمه وأنماطه السائدة فهناك عوامل نفسية واجتماعية تجعلهم يعيشون حالة صراع دائم مع أسرهم ومجتمعهم وحتى مع أنفسهم، فهم يقرون أنهم مضطهدون ومسحوقى الشخصية نتيجة ما تنطوي عليه إملاءات الأسرة والمجتمع (قويدر، 2012، ص 145).

إن ألعاب الفيديو كانت نتيجة التطور الذي حصل مع بروز الإنترنت، ويمكن اعتبارها رياضة فكرية وحركية تساعد على نمو الطفل، خصوصا من الجانب الوجداني، ولكن نود أن نركز في طرحنا لهذا الموضوع على أثرها السلبي على سلوكه، خصوصا ما تمطرنا به وسائل الإعلام هنا وهناك من انتحار للأطفال بسبب الألعاب الإلكترونية، وآخرها (لعبة الحوت الأزرق)، وبصرف النظر عن الإحصائيات التي تبقى غائبة في هذا المجال، يمكن القول إجمالاً أن ألعاب الفيديو عكس الألعاب التقليدية التي أساسها اللعب الجماعي؛ فإن ألعاب الفيديو تولد الأناية بين الإخوة حول من يلعب أولاً، إضافة إلى ما أثبتته الدراسات أن الطفل يواجه مشاكله اليومية بالعنف، والعدوانية نتيجة مظاهر العنف التي تعود على رؤيتها من خلال هذه الألعاب، إضافة إلى ذلك فمضامين هذه الألعاب "الخيالية" تعمل على التأثير في نفسية الأطفال، وتجعلهم يتعدون عن الواقع ويقترّبون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم، وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة (أم رامي، 2022، <https://echorouk.dzbatna.com>)، فالطفل أثناء لعبه يستخدم العنف من أجل الانتقال من مرحلة على مرحلة أخرى في اللعبة، وهو بذلك يكتسب مستوى من العنف لينتقل إلى مستوى أعنف منه، إذن هناك ارتباط بين الألعاب العنيفة والسلوكيات العدوانية لدى الطفل.

II. الطرق والأدوات أولاً: الإجراءات المنهجية للدراسة

1. منهج الدراسة

اعتمدنا المنهج الوصفي لأنه الأكثر موائمة لطبيعة الموضوع الذي يعنى بدراسة تمثالات الطفل الجزائري لألعاب الفيديو، من خلال دراسة ميدانية على تلاميذ متوسطة فارس الطاهر، إذ يعتمد المنهج الوصفي على دراسة المشكلة كما توجد في الواقع، ويهتم بوصفها وصفاً دقيقاً ويعبر عنها كمياً وكيفياً، أملاً في التوصل إلى تعميمات ذات قيمة تزيد من رصيد المعرفة حول موضوع الدراسة.

2. مجتمع الدراسة وعينتها

يتمثل مجتمع البحث في الأطفال، أما ما تعلق بالعينة فقد تم اختيار تلاميذ متوسطة "فارس الطاهر" ببئر العاتر-تبسة-، وعدد التلاميذ بها 104 حصراً شاملاً، تم توزيع الاستمارة أواخر شهر جانفي من سنة 2022، وتم استرجاعها بعد أسبوعين بمساعدة أساتذة هذه المتوسطة، وقد استرجعنا 95 استمارة، كما تم استبعاد 9 استمارات لعدم صلاحيتها لعدم الإجابة على كل الأسئلة.

3. أداة الدراسة

تمّ الاستعانة في هذه الدراسة باستمارة الاستبيان كأداة بحث رئيسية، وقد قسمنا أسئلتها إلى أربعة محاور:

- المحور الأول: عادات وأنماط ممارسة الطفل الجزائري لألعاب الفيديو، وينطوي هذا المحور على ثلاثة أسئلة.
- المحور الثاني: تمثل الأطفال المبحوثين لألعاب الفيديو، وهو بدوره ينطوي على ثلاثة أسئلة.
- المحور الثالث: كيفية تأثير ألعاب الفيديو على سلوكيات الطفل الجزائري، وتضمن هذا المحور سؤالين.

iii. نتائج الدراسة أولا: النتائج الجزئية

الجدول 1: يبين توزيع العينة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرار	التكرار النسبي%
ذكر	35	36.84
أنثى	55	57.89
المجموع	95	%100

المصدر: من إعداد المؤلفان.

تبين لنا معطيات الجدول أعلاه أن نسبة الإناث بلغت 57.89% وهي بذلك في المركز الأول، تلتها نسبة الذكور والتي قدرت بـ 36.84%، وهذا التوزيع منطقي لأن عدد الإناث يفوق عدد الذكور في كل أطوار التعليم، وقد يعود أيضا إلى أن الإناث أكثر حرصا على التعلم منه لدى الذكور.

الجدول 2: يبين توزيع العينة حسب متغير السن

السن	التكرار	التكرار النسبي%
13-12	69	72.63
15-14	26	27.36
المجموع	95	%100

المصدر: من إعداد المؤلفان.

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن الفئة العمرية من (13-12) سنة جاءت بنسبة 72.63% وهي تمثل الأغلبية، بينما جاءت الفئة العمرية من (15-14) سنة بنسبة 27.36%، وهذه النسب قد تكون لها دلالة في تفسير نتائج هذه الدراسة، من حيث ارتباط الفئة الأولى وتأثرها أكثر بألعاب الفيديو، وذلك بالنظر للمرحلة العمرية التي يمرون بها حيث نجد أنهم، وبحسب بعض الدراسات النفسية والاجتماعية أكثر تقبلا وتأثرا لما يعرض عليهم.

الجدول 3: يبين توزيع العينة حسب المدة التي يقضيها الطفل في اللعب

مدة اللعب	التكرار	التكرار النسبي%
أقل من ساعة	23	24.21
من ساعة إلى ساعتين	56	58.94
من ساعتين إلى 3 ساعات	12	12.63
أكثر من 3 ساعات	04	04.21
المجموع	95	%100

المصدر: من إعداد المؤلفان.

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن أكثر من نصف العينة يقضي (من ساعة إلى ساعتين) في اللعب وذلك بنسبة 58.94%، يليه 24.21% من المبحوثين ممن يقضون (أقل من ساعة) في اللعب، ثم يأتي 12.63% من المبحوثين ممن يقضون (من ساعتين إلى ثلاث ساعات) أي قرابة ثلاث ساعات في اللعب يوميا، وفي الأخير يقضي أربعة أطفال فقط بنسبة 04.21% أكثر من ثلاث ساعات يوميا في اللعب بألعاب الفيديو، ما تجدر

الإشارة إليه من خلال معطيات الجدول أن أغلب الأطفال يقضون في المتوسط ساعتين في اللعب بألعاب الفيديو يوميا، وهي مدة طويلة إلى حد ما، أضف إلى ذلك الوقت الذي يقضونه في مشاهدة التلفزيون، ولا يمكن أن يقل عن الساعة بشكل يومي، كل هذه المدة أمام شاشة إلكترونية ولا يخفى على أحد خطورة ذلك على الطفل، خصوصا أنه لا يزال في طور النمو الجسدي والنفسي والسلوكي.

الجدول 4: يبين توزيع العينة حسب درجة استعمالهم لألعاب الفيديو

الاستعمال	التكرار	التكرار النسبي%
دائما	23	61.05
غالبا	56	23.15
أحيانا	12	08.42
نادرا	04	07.38
أبدا	-	-
المجموع	95	%100

المصدر: من إعداد المؤلفان.

يبين الجدول أعلاه أن أكثر من نصف العينة يلعبون بصفة دائمة بنسبة 61.05%، تليه في المركز الثاني غالبا وذلك بنسبة 23.15%، ثم أحيانا بنسبة 08.42%، وغير بعيد عن ذلك جاءت نادرا بنسبة قدرها 07.38%، وهنا نشير إلى أن كل التلاميذ يستعملون هذه الألعاب حتى وإن كانوا لا يملكونها، حيث يلجئون إلى أصدقائهم من أجل اللعب، فمن خلال معطيات الجدول نجد أن 07 أطفال من بين 95 فقط يلعبون نادرا، و08 أطفال فقط يلعبون أحيانا، بينما انعدمت الإجابات عند "أبدا"، وهذه إشارة إلى مدى حرص الأطفال (المبحوثين) على مثل هذه الألعاب، من هنا يمكن استنتاج مدى تعلق الأطفال بهذه الألعاب فقد تصل إلى مرحلة الإدمان، خصوصا إذا علمنا أن الطفل يقضي في المتوسط ساعتين يوميا في اللعب دائما، وهو ما أشرنا له في سابقا.

الجدول 5: يبين توزيع العينة حسب نوع الألعاب التي يفضلونها

نوع الألعاب	التكرار	التكرار النسبي%
ألعاب المغامرات	23	24.21
ألعاب السباقات	24	25.26
ألعاب القتل والعنف (أكشن)	48	50.52
ألعاب أخرى	35	36.84
المجموع (اختيار متعدد)	130	%100

المصدر: من إعداد المؤلفان.

يبين الجدول أعلاه أن توزيع المبحوثين حسب نوعية الألعاب التي يفضلونها جاءت نتائجه بالترتيب الآتي: في المرتبة الأولى "ألعاب القتل والعنف" بنسبة 50.52%، حيث يفضل الأطفال لعب مثل هذا النوع أين متاح لهم فرصة المطاردات والقتل والعنف بأيسر طريقة وهنا مكمّن الخطر، خصوصا وأنها المفضلة حتى لدى البنات، وحسب مقابلتنا مع بعض التلاميذ ذكروا أن أهم ألعاب الفيديو التي تستهويهم "Vigilante" وهي أحد ألعاب السيارات الحربية بإمكان اللاعب أن يختار سيارته المزودة بأنواع الأسلحة منها المدافع والرشاشات والصواريخ... ويأخذها في حرب ضد سيارات اللاعبين الأخرى، أيضا لعبة "Tekken" وهي عبارة عن سلسلة قتالية وتعتبر من أشهر ألعاب الفيديو، تحوي على عدة شخصيات لكل شخصية قصة خاصة، وأهم ميزة فيها هي استخدام العنف والقتال لأجل

الوصول إلى الهدف المطلوب، كذلك لعبة "Batman"، وكل هذه الألعاب وغيرها تحمل مضامين بعيدة عن واقع الطفل الجزائري؛ مما يولد لديه حالة من الاغتراب والفجوة بين ما يشاهده من خلال هذه الألعاب، وبين ما يتلقاه سواء في المدرسة أو الأسرة. في المركز الثاني جاءت ألعاب أخرى بنسبة 36.84% ومنها كما ذكرنا بعض المبحوثين "FIFA" وهي من أشهر الألعاب وأكثرها شيوعا وكما يدل عليها اسمها عن كرة القدم، وألعاب الدمى للبنات ...، في المركز الثالث "ألعاب السباقات" ومنها سباق السيارات التي تستهوي شريحة معتبرة من المجتمع شباب وأطفال على حد سواء ومن الجنسين، أما في المركز الرابع والأخير "ألعاب المغامرات" بنسبة 24.21%، وتستهوي أيضا نسبة معتبرة من الأطفال ومنها "Life is Strange" وهي من أكثر الألعاب شهرة خصوصا عند البنات تتمحور حول فتاة تكتشف أن بإمكانها العودة بالزمن وتدور حولها العديد من القصص.

الجدول 6: يبين توزيع العينة حسب تمثيلهم لهذه الألعاب

اللعبة	التكرار	التكرار النسبي%
خيالية	40	42.10
واقعية	16	16.84
مثالية	17	17.87
ترفيهية	22	23.15
المجموع (اختيار متعدد)	95	100%

المصدر: من إعداد المؤلفان.

يبين الجدول أعلاه توزيع أفراد العينة حسب تمثيلهم لألعاب الفيديو حيث جاءت الإجابات كما يلي: في المرتبة الأولى بنسبة 42.10% حيث يتمثل 40 طفلا من بين 95 أن هذه الألعاب خيالية، وفي المركز الثاني أن المبحوثين يتمثلون هذه الألعاب لـ"ترفيه وملء وقت الفراغ" وذلك بنسبة 23.15% أي ما يعادل 22 طفل، وفي المركز الثالث وتعتبر نتيجة صادمة أن 17.87% يرى أن هذه الألعاب مثالية؛ فالمثالي بالنسبة للطفل ما يحبه وما يرجو أن يكون، ومن خلال معطيات الجدول السابق تبين لنا أن الطفل يفضل ألعاب العنف عموما، وإذا تمثل أن هذه الألعاب مثالية فهنا يجب دق ناقوس الخطر، وفي المركز الرابع والأخير يتمثل الطفل ألعاب الفيديو أنها واقعية وذلك بنسبة 16.84%، وهي نسبة معتبرة كون 16 طفلا مقتنعا بأن هذه الألعاب واقعية، وأن ما يجري فيها من أحداث هي واقعية، وإذا افترضنا أن هذه الألعاب هي سباقات للسيارات وما يقع فيها من حوادث مرور...، أو كانت هذه اللعبة عبارة عن صراع وقتل... فلنا أن نتصور سلوكيات هذا الطفل عندما تواجهه مشكلة كيف يتصرف؟.

الجدول 7: يبين توزيع العينة حسب تمثل علاقتهم مع أسرهم

التمثل	التكرار	التكرار النسبي%
متماسكة	57	60.00
هشة	09	09.47
فجوة	29	30.52
المجموع	95	100%

المصدر: من إعداد المؤلفان.

يتضح من الجدول أعلاه أن 60% من أفراد العينة يرون أن العلاقة مع الأسرة متماسكة، بينما 30.52% من الأطفال يرون أن هناك فجوة في علاقتهم مع أسرهم، ولعل ذلك يعود إلى ما يشاهدونه من خلال

مختلف وسائل الإعلام وتكنولوجياتها، ومن خلال المعاملة التي يتلقونها في أسرهم، أما من يرى أن العلاقة مع الأسرة هشة فكان ذلك بنسبة 09.47% أي ما يعادل 9 من المبحوثين، ولعل ذلك يعود إلى حالات طلاق أو تعنيف تعرض له الطفل من طرف أسرته، أو شعوره بتسلط أفراد أسرته عليه في ظل ما يتعرض له من خلال هذه الألعاب وغيرها.

الجدول 8: يبين إجابات العينة رأيهم في ظل استخدام ألعاب الفيديو

المجموع	معارض بشدة		معارض		محايد		موافق		موافق بشدة		السلوكيات		
	مج ن	مج ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت			
%100	95		15.78	15	17.89	17	23.15	22	27.36	26	15.78	15	تحسن مستواك الدراسي
%100	95		25.26	24	28.42	27	22.10	21	14.73	14	09.47	09	زاد التفاعل مع الأسرة
%100	95		09.47	09	06.31	06	46.31	44	15.78	15	20	19	أصبحت أكثر نضوجا
%100	95		13.68	13	13.68	13	20	19	34.73	33	17.89	17	الحل الأمثل للمشاكل هو العنف
%100	95		09.47	09	09.47	09	18.94	18	37.89	36	24.21	23	أكثر خوفا ليلا
%100	95		03.15	03	07.36	07	09.47	09	46.31	44	33.68	32	انعزال واستقلالية
%100	95		32.63	31	43.15	41	08.42	08	08.42	08	04.21	04	الشجاعة

المصدر: من إعداد المؤلفان.

يوضح الجدول أعلاه مدى موافقة أو معارضة عينة الدراسة على الاقتراحات المتعلقة بتغيير بعض السلوكيات لديهم في ظل استخدامهم لألعاب الفيديو، فكانت الإجابات كما يلي: بالنسبة للمبحوثين "الموافقون" على أنهم أصبحوا منعزلون وذلك بنسبة 46.31%، وهي أعلى نسبة أما "الموافقون بشدة" على ذلك فكانت بنسبة 33.68% أما من أجابوا ب "محايد" فقد كانت بنسبة 9.45%، وتعتبر نسبة ضئيلة، أما "معارض" فقد بلغت 7.36%، أما "معارض بشدة" فقد أجابوا بذلك ثلاث تلاميذ بنسبة قدرها 3.15%، فلو جمعنا "موافق بشدة وموافق" لبلغت النسبة تقريبا 80% أي أن أغلب المبحوثين صرحوا بأن ألعاب الفيديو تجعل الأطفال أكثر انعزالا واستقلالية، أي أن العلاقة فاترة داخل الأسرة فاترة.

أما "الموافقون بشدة" على أن ألعاب الفيديو تجعل الطفل "أكثر خوفا وضعفا" فقد كانت بنسبة 24.21% وقد بلغت نسبة "الموافقون" على ذلك 37.89% بينما من أجابوا ب "محايد" بنسبة 18.94% وهي نسبة معتبرة، أما "معارض" و"معارض بشدة" فبلغت 9.47% لكل منهما، وإذا جمعنا "موافق بشدة وموافق" وصلت النسبة إلى 62% إذن فأكثر من نصف عينة الدراسة يوافقون على أن ألعاب الفيديو تجعلهم يخافون نظرا لتعرضهم لمظاهر العنف والقتل، وهو ما يؤثر سلبا عليه.

"الحل الأمثل للمشاكل هو العنف" بلغت نسبة من أجابوا على ذلك "بالموافق" 34.73% و"موافق بشدة" بنسبة بلغت 17.89% أما من أجابوا ب "محايد" فقد بلغت 20% وهي كذلك نسبة معتبرة، بينما "معارض" و"معارض بشدة" بلغت 13.68%، لكل منهما، وطبعاً إذا جمعنا "موافق وموافق بشدة" تجاوزت النسبة 52%، إذن فنصف العينة صرحوا بأن الحل الأمثل لمواجهة مشاكلهم اليومية هو العنف وهذا مؤشر خطير.

"تحسن مستواك الدراسي" بلغت نسبة من أجابوا "بالموافق" 27.36%، ومن أجابوا "بالموافق بشدة" 15.78%، في حين من أجابوا ب "محايد" فقد بلغت نسبتهم 23.15%، أما "معارض" فقد بلغت نسبتهم

17.89%، ومن أجابوا ب "معارض بشدة" فقد بلغت النسبة 15.78%، فهناك اختلاف بين عينة الدراسة على مدى تحسن المستوى الدراسي، ولعل ذلك يعود إلى عدم إجابة المبحوث عن هذا السؤال لخوفه من التصريح بحقيقة مستواه الدراسي.

"زاد التفاعل مع الأسرة" بلغت نسبة من أجابوا "بالموافق" 14.73%، أما من أجابوا ب "موافق بشدة" حيث بلغت نسبتهم 9.47% في حين من لزموا "الحياد" فقد بلغت نسبتهم 22.10% أما "معارض" فقد وصلت النسبة إلى 25.26% أما "معارض بشدة" فقد وصلت النسبة إلى 28.42%، وإذا قمنا بجمع "معارض ومعارض بشدة" فتصل إلى 53.68% ومنه فإن أكثر من نصف العينة يرون بأن ألعاب الفيديو لا تزيد من التفاعل بين أفراد الأسرة.

"أصبحت أكثر نضجا" بلغت نسبة من أجابوا على ذلك "بالموافق" 20%، و"الموافق بشدة" بنسبة بلغت 15.78%، أما من أجابوا ب "محايد" فقد بلغت 46.31%، وهي أعلى نسبة أي ما يعادل 44 طفلا من عينة الدراسة لزموا الحياد فيما يخص هل أصبحت أكثر نضجا؟، بينما من أجابوا "بمعارض" فقد بلغت 6.31%، في حين بلغت من أجابوا "بمعارض بشدة" 9.47%.

ثانيا: النتائج العامة

بعد القراءة التحليلية للجداول يمكن أن ندرج النتائج التالية:

1. العلاقة بين ألعاب الفيديو وسلوكيات الطفل رغم أنها علاقة غير واضحة إلا أنها تأثرت وتتأثر بضمون هذه الألعاب، فمن خلال هذه الدراسة هناك تمثل غير واضح للعلاقات الأسرية نظرا للغموض والتماهي مع مضمون هذه الألعاب؛ ذلك أنها تعرض قصصا ذات مضمون خيالي بعيد عن واقعنا مما يجعل تمثل الطفل لها غير واضح.

2. يبقى المضمون الخيالي والعنف والمغامرات هو ما يستقطب إليه عينة الدراسة لما يتميز به من عناصر التشويق والاستمالات، والألوان، وحسب تصريحات عينة الدراسة أثناء إجرائنا مقابلة معهم فإنهم كثيرا ما يتماهون مع هذه الألعاب فهم يتمثلونها للتطهير أو التنفيس العاطفي، مع أن الأغلبية أجابوا بأنهم يتمثلونها على أنها خيالية وللترفيه.

3. يواظب التلميذ على اللعب لأكثر من ساعتين يوميا بصفة دائمة، ويتمثل التلميذ العلاقة الأسرية بأنها علاقة متماسكة، هذا من جهة ومن جهة أخرى يصرح بأنه منعزل ولا يوجد حوار، مما يدل على تمثله الغامض لعلاقته مع أسرته.

4. فيما يخص الاقتراحات الأنفة الذكر أردنا معرفة مدى موافقة أو معارضة عينة الدراسة عليها، وإذا رجعنا إلى النتائج وجمعنا الإجابات "موافق بشدة وموافق" لكانت نصف الإجابات على الاقتراحات بالموافقة على ذلك أما "محايد" فقد حصلت على نسب معتبرة وهذا خلافا لما افترضناه، لنخلص أن ألعاب الفيديو تلعب دورا كبيرا في تنميط السلوكيات والتأثير على العلاقات الأسرية، رغم طابعها الخيالي.

خاتمة: .IV

استحوذت الألعاب الإلكترونية على عقول واهتمامات الأطفال بشكل كبير، مما شكل مخاطر تمس هذه الفئة الحساسة من المجتمع، فقد كان من أهداف الألعاب الإلكترونية سابقا تنمية قدرات الطفل العقلية، من خلال توفر ألعاب تعليمية تطبق إستراتيجية التعلم عن طريق اللعب، والتي لها دور كبير في إثراء العملية التعليمية، وتدريب الطفل بالتعلم وتنمية مهاراته العقلية والمعرفية والخيالية، ومن الطبيعي أن يترتب على هذه الجاذبية الخاصة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية أثر واضح على شخصية الأطفال، بتجسد في

التغيير الذي يطرأ على سلوك الأطفال الممارسين لألعاب الفيديو، وهذا الأثر هو ناتج التفاعل الواقعي الحيوي بين خصائص ألعاب الفيديو وخصائص مستخدميها، لكن مع ظهور ألعاب الفيديو القتالية التي تعتمد أساساً على العنف أصبحت غاية في الخطورة على الصحة العقلية، والنفسية وحتى الجسدية للطفل وكذلك علاقاته الاجتماعية، إذ تُوِّر سلوكيات سلبية نتيجة الإدمان عليها من خلال توظيفها لعنصري التشويق والإثارة، فالأطفال المدمنين يتعاملون بشكل أكثر اندماجية فكرية ووجدانية مع هذه الألعاب لحد الشعور أنهم جزء منها؛ أي الاندماج الكلي واللواعي مع اللعبة الذي يفرز انفعالات غير سوية تؤثر على سلوكياتهم بالسلب، لذلك وجب على الآباء ضرورة مراقبة ومرافقة أطفالهم أثناء تعرضهم وممارستهم للألعاب الإلكترونية، وانتقاء الأنسب لهم حفاظاً على صحتهم العقلية والنفسية والجسدية.

الإحالات والمراجع:

- دكاك أمل، تنشئة الطفل ووسائل الاتصال الجماهيرية، (دمشق: دار الفكر، 1995)، ص156.
- بدوي أحمد زكي، معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية، (بيروت: مكتبة لبنان، 1982)، ص59.
- Roustan Mélanie, "La pratique du jeu vidéo: réalité et virtualité?", (Paris: L'Harmattan, 2003), p14.
- Natkin Stéphane, "Jeux vidéo et média du XXIè siècle", (Paris: Vuibert Informatique, 2004), p06.
- قويدر مريم، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال-دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتدربين بالجزائر العاصمة-، رسالة ماجستير غير منشورة، (الجزائر: كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 03، 2012)، ص 101-145.
- julier Laurent, "Les images de synthèses", (France: Saint germain, Nathan université, collection128, 1998), p30.
- فلاق أحمد، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو-دراسة في القيم والتأثيرات-، أطروحة دكتوراه غير منشورة، (الجزائر: كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 03، 2009)، ص ص 08-136.
- همال فاطمة، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، رسالة ماجستير منشورة، (الجزائر: كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2012)، ص49.
- بدر علي قاسم، (2014/06/12)، أقسام الألعاب الإلكترونية، www.pensandbooks.com، تاريخ الإطلاع 2022/04/25.
- الشحروري مها حسني، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، ط1، (عمان: دار المسيرة، 2008)، ص ص 71-136.
- ناظم إسلام منير، (2015/12/28)، سلبيات ألعاب الفيديو، www.mawdoo3.com، تاريخ الإطلاع 2022/02/18.
- بحري منى يوسف، اللعب في الطفولة المبكرة (عمان: دار الحامد، 2015)، ص77.
- كافي مصطفى يوسف، وسائل الإعلام والطفل، (عمان: دار الحامد، 2015)، ص53.
- ليكوفان شفيق، الأثر السوسيوثقافي للإنترنت على الطفل الجزائري-دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة- 2009، رسالة ماجستير غير منشورة، (الجزائر: كلية العلوم السياسية وعلوم الإعلام، جامعة الجزائر 03، 2009)، ص 98.
- السيدة أم رامي، (2022/02/03)، طفلك والألعاب الإلكترونية- مزايا وأخطار، <https://echorouk.dzbatna.com>، تاريخ الإطلاع 2022/02/18.