ISSN : 2543-3938 - EISSN : 2602-7771

تأثير الألعاب الالكترونية على التنشئة الثقافية للطفل
(دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ في مدينة معسكر)

The role of electronic games in the cultural upbringing of the child (Field study on a sample of pupils in camp city)

ميموني شهرزاد

جامعة معسكر (معسكر الجزائر)، c.mimouni@univ-mascara.dz /

تاريخ الإستلام: 15/ 01 / 2022 **تاريخ القبول**: 13/ 03 / 2022 **تاريخ النشر**: 05/ 04 / 2022

ملخص:

تقوم الألعاب الالكترونية على معايير و أسس مختلفة لاعتبارها واقع افتراضي تجذب الطفل بشكل مستمر إلى أن يصبح مدمن عليها ليشكل خطرا على مستقبلهم التنشئوي ، مما يستوقفنا ذلك لطرح التساؤل الإشكالي التالي: كيف تؤثر الألعاب على التنشئة الثقافية للطفل تمثل هدف الدراسة في إبراز مكانة الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها على التنشئة الثقافية للطفل .

أهم النتائج المتوصل إليها: أن الألعاب الالكتروني أثرت على الطفل حيث لعبت دوارا مهما وأساسيا في التنشئة الثقافية عليه، إثر استخدامه لها فساهمت في إخراج الكثير من المكبوتات شكلت ثقافته واكتسب من خلالها أفكارا إيجابية بشكل نسبي ، لكن تبقى السلبية طاغية بسبب غياب الرقابة الأسرية.

الكلمات المفتاحية: ألعاب إلكترونية؛ تنشئة ثقافية ؛ طفل

***

Abstract:

Electronic games are based on different criteria and foundations to consider it a virtual reality that constantly attracts the child to become addicted to them to pose a threat to their educational future, which stops us to ask the following problematic question: how games affect the cultural upbringing of the child represents the goal of the study in highlighting the status of electronic games and the extent to which they affect the cultural upbringing of the child.

The most important findings: that electronic games affected the child where she played an important and essential role in cultural upbringing on him, after using it, and contributed to the output of a lot of repressed formed his culture and gained positive ideas in a brother-in-law, but the negativity remains overwhelming due to the absence of family control.

Keywords: *Electronic games; cultural upbringing; child*

I. مقدمة

تعتبر الألعاب الالكترونية من بين المواقع الترفيهية التي يلوج إليها الأطفال باختلاف أعمارهم لقضاء معظم أوقاتهم، فأصبحت سوقا مفتوحا تتنافس فيه معظم الشركات العالمية التي نجحت في استقطاب الملايين من اللاعبين الافتراضين ،يتم الولوج إليها باستخدام العديد من الأجهزة الإلكترونية الحديثة فتحت أبوابا واسعة للتسلية لدى الكثير من الأطفال .فهي تعطي لهم مجالا أوسع لتنمية المهارات والقدرات التعليمية والتواصلية باستخدام الأجهزة الإلكتروتكنولوجية، إذ أصبح الإدمان عليها يهدد مستقبلهم في عدة مستويات خاصة من جانب التنشئة الثقافية باعتبار أنها توفر مادة حية عن ثقافات غربية و غريبة إلى حد ما عن مجتمعنا من خلال ما تقدمه في محتوى ألعابها،مما قد يشكل خطرا على الهوية الثقافية لهم والموروث الثقافي المتوارث .فهذه الفضاءات التي يترددون عليها قد لا تخضع للرقابة، حيث يفلت العديد من الأطفال من الرقابة التربوية والضوابط و القيود الأسرية القائمة على القيم الدينية والثقافية النابعة من خصوصية مجتمعهم، فالبذور التي يتم زرعها في هذه المرحلة هي التي ستثمر في المستقبل مكونة النسق القيمي والثقافي للمجتمع.

فالتنشئة الثقافية والتربوية للطفل أصبحت من الأولويات التي لا بد من إعطاءها ما تستحق من العناية والتركيز، كما أن الأمن الثقافي والاجتماعي للطفل يبدأ بتحصينه ضد كل ما قد يدفع به نحو التغريب أو الانحراف، و يبدأ ذلك منذ الطفولة الأولى، خاصة و أن الطفل أصبح يتفاعل في الوقت الراهن مع ثقافات جديدة تحملها وسائط الكترونية تجذبه وتشده إليها وعلى رأسها الألعاب الالكترونية، مما يجعله يقع بسرعة تحت تأثيرها المباشر مستنبطا بطريقة لا شعورية ما تحمله من أغراض و اتجاهات فكرية، هذا ما يجعل هذه الشبكة أكبر منافس للوظيفة التربوية والثقافية التي كانت تتولاها تقليديا مؤسسة الأسرة والمدرسة، فما يقدم للأطفال من خلال تلك المواقع يحفزهم على التقليد لكل ما يعرض عليهم كلمة و فعلا وسلوكا، كما تلعب دورا مؤثرا في إدراكهم لواقعهم و البيئة المحيطة بهم.

1. الإشكالية وفرضيات الدراسة:

1.1 الإشكالية

إن الطفل يجد نفسه أمام عملية تواصلية تفاعلية داخل مقاهي الانترنت للولوج إلى عالم الألعاب والوسائط الالكترونية التي تقوم على معايير وأسس مختلفة، فبالرغم من أن هذه العملية التواصلية التفاعلية ذات حدين سلبي هدام و ايجابي بناء، فإنه بحكم عامل السن و طبيعة التنشئة الأسرية وقيمها والمناخ السائد في العلاقات داخل الأسر التي تعتمد كثير على القيد والضبط، فإن قابلية الانصياع الى ما هو ممنوع و محرم و ما يقع وراء الضوابط و القيود ، تكون راجحة الكفة في اغلب الأحيان.هذا ما استوقفنا لطرح التساؤل الإشكالي التالي:

كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على التنشئة الثقافية للطفل ؟

- **الأسئلة الفرعية:**

ما هي طبيعة القيم والاتجاهات الثقافية المساهمة في تنشئة الطفل من خلال الألعاب الالكترونية؟

ما هي المجالات التي يوظف فيها الطفل تنشئته الثقافية التي اكتسبها من الألعاب الالكترونية؟

2.1 الفرضيات:

- الألعاب الالكترونية لها دور في تنمية ثقافة الطفل والتي يستخدمها في التواصل مع أقرانه من خلال عملية تفاعلية أثناء تفحصه لمختلف المواقع التي يجد فيها ضالته، حيث يتأثر بما يشاهده ويقرأه و يسمعه، مما يعكس ذلك على تنشئته الثقافية.

- الألعاب الالكترونية تنقل الطفل إلى عالم افتراضي من خلال مختلف المواقع مما يساعده على التخيل والإنماء الذهني، و يكون ذلك بفتح المجال له لإطلاق مواهبه وقدراته الذهنية والفنية دون قيد أو خوف من قيم الأسرة.

2.تحديد المفاهيم:

1.2. الألعاب الإلكترونية

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/ الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية ،وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية. (الشحروري، 2008)

2.2. التنشئة الثقافية:

تعرف على أنها العملية التي تتم بها انتقال الثقافة من جيل إلى جيل، والطريقة التي يتم بها تشكيل الأفراد منذ طفولتهم حتى يمكنهم المعيشة في مجتمع ذو ثقافة معينة، و يدخل في ذلك ما يلقنه الآباء والمدرسين في المجتمع للأفراد من لغة ودين وتقاليد وقيم ومعايير اجتماعية. (همشري، 2004).

3- أهداف الدراسة:

- التعرف على الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل.

- إبراز أثر الألعاب الإلكترونية على التنشئة الثقافية للطفل.

- تبيان مجالات التي يوظف فيها الطفل ثقافته المكتسبة من الألعاب الإلكترونية.

4. المحددات المنهجية:

1.4 المنهج: اعتمدنا في دراستنا على المنهج الوصفي باعتباره مناسب للموضوع وكونه يوصف الظاهرة وصفا دقيقا ودراستها كما توجد في الواقع كما اعتمدنا أيضا المنهج الكيفي لأنه عن طريق هذا المنهج يمكننا تفسير و تحليل ما نتوصل إليه من معطيات.

2.4 المقاربة النظرية:

تندرج الدراسة ضمن البنائية الوظيفية التي تعرف بأنها نظرية تهتم بدراسة الجزئيات المكونة للوحدات الاجتماعية الكلية بدء من مستوى المجتمع المحلي إلى مستوى المجتمع العام.(خليل، 1995). و ترتكز على النسق الاجتماعي الذي استخدمه كل من إميل دوركايم وسبنسر حيث اعتبروا كل نسق فرعي بناء يقوم بأداء وظيفة، أما مفهوم الوظيفة فيشير الى العلاقة الموجودة بين الكل و الجزء، و إذا ما حدث تغير في هذا الجزء فبالضرورة يحدث تغيير في مكونات النسق الكلي.(سيد،1987)انطلاقا مما سبق يمكن اعتبار موضوع الألعاب

الالكترونية والتنشئة الثقافية للطفل وما تشمله هذه الشبكة من خدمات وبرامج ونشاطات ضمن البنى والمؤسسات الاجتماعية، باعتبار أن الثقافة تشمل اللغة، العادات والتقاليد، والقيم الثقافية والعقائد الدينية، والتي لها وظيفتها الاجتماعية ولا يمكن الاستغناء عنها لأهميتها في مجرى الحياة بأنها لبنة أساسية للمجتمع برمته .

3.4. تقنية البحث:استخدمنا في بحثنا تقنية الملاحظة المباشرة إلى جانب تقنية المقابلة، بحيث استخدمنا الملاحظة كتقنية مستقلة وخاصة في تسجيل ما يحدث من تغييرات في مجتمع البحث المتمثل في مجموعة من الأطفال وكانت الملاحظة مقصودة. كما اعتمدنا أيضا على المقابلة نوعها نصف موجهة باعتبارها الأكثر ملائمة لموضوعنا .

4.4. مجتمع البحث وعينة الدراسة:تمثل مجتمع بحثنا في مجموعة من الأطفال المتمدرسين بالطور الابتدائي بمقهى الانترنت بالمنطقة 12 بمعسكر وبدار الثقافة أبي راس الناصري الموجودة بوسط المدينة، تراوحت أعمارهم ما بين 7 الى 13 سنة . قمنا بانتقاء عينة اعتمدنا فيها على المعاينة الغير الاحتمالية نوعها قصدية متكونة من"20" مبحوثا، متمثلة في أطفال و04 آباء، وكانت عينة الأطفال متنوعة من ذكور وإناث بحيث تم اختيارنا : 12 "ذكر" و 08 "إناث" يدرسون بالطور الابتدائي و المرحلة المتوسطة .

أولا: نشأة و تاريخ الألعاب والوسائط الإلكترونية:

ظهرت الألعاب الالكترونية في بداية الثمانينات، فمع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة برزت أشكال من الألعاب لم تكن من قبل وأصبحت تلعب دوراً أساسياً في ثقافة الأطفال، عرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية (Electronic Games). وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق البحث، سيما أنها ما زالت حديثة في مجتمعنا ولم يتم التصدي لها بالبحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلائلها التربوية، وتأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص والكبار بشكل عام. لقد أثارت هذه الألعاب إشكالات متعددة وما زال الاختلاف حول الدور التربوي لها؛ حيث يذهب دي بونو De Bono إلى أن "العملية" أهم بكثير من المحتوى، فإنه يمتلكنا إحساس بأن ممارسة مهارات اللعبة سوف تنمي مهارات التفكير. إنه لصحيح إلى حد بعيد، إن مواقف الألعاب توفر فرصة لممارسة مجال من المهارات أوسع بكثير جدا مما توفره الموضوعات ذات المحتوى، ففي اللعبة هناك أمر ما يحدث طيلة الوقت، يوسع تفكيرك. إن أموراً مثل الاستراتيجية والتخطيط، واتخاذ القرار تعد جزءاً متمماً لغالبية الألعاب. وحالما تتعرف قواعد اللعبة تصبح المعرفة أقل أهمية بكثير جداً من مهارة التفكير. ويتعين على هذه الأمور جميعا أن تجعل من موقف الألعاب موقفاً مثالياً لتنمية مهارات التفكير" (الشحروري،2008).

غير أن الميزة الحقيقية لموقف اللعبة هي التي تحد من فائدتها لتدريب التفكير. والمشكلة هي إحدى مشكلات انتقال أثر التعلم. ومن الصعب نقل المهارات التي نتعلمها في ألعاب معينة إلى مواقف أكثر عمومية. ومن ناحية مثالية فإنا نتوقع من لعبة ما أن تكون وثيقة الصلة بالحياة الواقعية، بما يصعب تميزها عنها،ذلك لإنماء المهارات المناسبة، (الشحروري،2008)و للألعاب منطق داخلي، واللاعب الجيد يتعلم هذا المنطق الداخلي لأنه يتكرر على نحو واسع. أما في الحياة و لسوء الحظ فليس لدى مواقف الحياة الحقيقة مثل هذا المنطق الداخلي، وكل موقف فيها يتطلب بعض مهارات التفكير الأساسية، بدلا من معرفة المنطق الذي نتصور وجوده. تعد الألعاب مفيدة في توليد اتجاهات وبصائر نافذة في عمليات تفكيرنا. وبوسع موقف

لعبة ما أن يبين عادة عقلية. وتوفر الألعاب نوافذ مفيدة للتفكير والسلوك، إلا أن مهارات التفكير المستخدمة هي مهارات خاصة للغاية، لدرجة يصعب انتقال تأثيرها.

ثانيا : سلبيات و إيجابيات الألعاب الإلكترونية

1. سلبيات الألعاب الإلكترونية:

- مخاطر صحية تظهر على الممارس لتلك الألعاب .
- تعويد الأطفال على العنف.
- العزلة الاجتماعية و الميل إلى الانطوائية.
- عدم إدراك الآباء بشكل خاص وأولياء الأمور بشكل عام ما تحمله بعض تلك الألعاب من السلبيات.
- تعليم الناشئة احتقار الأعراف و التقاليد و الأنظمة و من يمثلها.
- إصابة الممارسين بنوع من الخوف والهلع أثناء ممارسة اللعب ينعكس على حياتهم الاجتماعية.

(الغفيلي، 1431).

من هنا نستنتج أن للألعاب الإلكترونية العديد من السلبيات وأنها تؤثر بالسلب على سلوكهم وهذا ما أكدته أم المبحوث رقم 2 حيث أكدت أن إبنها أصبح يتصرف بطريقة عنيفة في البيت وأنه يعنف أخواته .

2. إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

- تنمية القدرات العقلية للأفراد .
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.
- يعزز ثقة الطفل بتكنولوجيات الحديثة ويعتبر دور هام في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته .
- تنمية الإبدع والإبتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران .
- يعتاد الطفل الأصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ .
- يثق الطفل بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة .(مشري ،2016).

ومنه تؤثر الألعاب الإلكترونية بالإيجاب حيث تخلق روح المنافسة، هذا ما لاحظه أولياء المبحوثين. حيث أصبح الطفل يعتبر الفوز رمز للشجاعة والقوة والتفوق والتحدي، وهذا ما يزيدهم شجاعة و يخلق لديهم رغبة في تحقيق أهدافهم في الحياة.

ثالثا: أصناف الألعاب الإلكترونية التي يستعملها الأطفال وفق ماجاء في الدراسة :

لقد صنفت الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى:

1. ألعاب المتعة والإثارة:

تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ تعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها ألعاب السيارات وألعاب القتال. (مؤيد ،2013) .

يفضل الطفل استخدام ألعاب المغامرة والإثارة هذا ما أكده المبحوث 6 مثل لعبة أساسين Assassin فالتلميذ يميل بشكل كبير إلى هذه الألعاب لأنها تخلق له جو المغامرة في عالم افتراضي و تضفي عليه نوع من الحماس لاكتشاف أشياء جديدة .

2ألعاب الذكاء :

تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب التفكير في التعامل معها وتكمن إمكانيتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيارات الحلول المثلى تبعا لمعايير معينة وذلك في وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج. فحسب المبحوث رقم 3 يري بأن ألعاب الذكاء من بين الألعاب التي ساعدته في تنمية قدراته العقلية و زيادة انتباهه و تركيزه.

1.3الألعاب التربوية والتعليمية:

تهدف إلى التوازن بين المتعة و نقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم.

1.4الألعاب الرياضية:

وتشمل الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة مثل سباق السيارات أو سباق الدراجات وألعاب الكرة والصيد، يمكن أن تكون فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر. هذا النوع من الألعاب نجده بكثرة عند المبحوثين الذين يفضلون ألعاب كرة القدم باعتبارهم مهووسين بهذه الرياضة مثل الألعاب التي دلنا عليها المبحوث رقم 1 لعبة fifa football و RonaldoM Soccer Clash. ومن ألعاب المصارعة و الألعاب القتالية "ستريت فايتر" التي يرى فيها الطفل نفسه بطلا، إضافة الى ألعاب السباق والسرعة مثل superbike rider.

1.5.ألعاب العنف : تصنف إلى نوعين :

1.5.ألعاب العنف الخيالي :حيث تكون الشخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء وفي سبيل المثال ذلك تدمر و تقتل كل ما يعترضها.

1.6.ألعاب العنف الواقعي :حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية و عليها أيضا أن تحارب و تقتل لتفادي الفناء و هي في سبيل بقاءها تقضي على كل المحيطين.

الخطر في هذه النوعية من الألعاب يكمن في :أن العنف في الألعاب هو تخيلي، والعنف في حياتنا واقعي والمشكلة تظهر عند الذين لا يميزون بين الخيال والواقع لأن ذلك يعتمد على عوامل عديدة منها عمر الطفل مستواه التعليمي و ذكاءه و تنشئته الاجتماعية فضلا عن أن التقنية الحديثة ساعدت على إعطاء تلك الألعاب واقعية أكثر و ذلك عن طريق تصوير أفلام الفيديو و السينمائية معها بحيث تظهر شبه حقيقة.
إن الألعاب العنيفة تؤثر على الأطفال إذ نجدهم يقلدون أبطال اللعبة ويتصرفون بعدوانية مع زملائهم في المدرسة هذا ما يؤدي إلى ظهور العنف في المدرسة، هذا ما أكدته دراسة سعادو هناء وبن مرزوق نوال بعنوان (الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي) حسب قولها: "الألعاب الإلكترونية تقدم لنا

دروسا خصوصيا في العدوان بالرغم من امتلائها بمشاهد القتل وتقطيع الأوصال وتكرار مناظر سفك الدماء فهو عنف مصور بأحداث التكنولوجيا(3d ثلاثية الأبعاد) المصورة للواقع كأنها حقيقية هو مثير ومسلي ،وبدون عقاب ،هنا يجد الطفل ضالته في التفريغ عن نزوات العنف المكتوبة" (سعادو، 2015)

نستنتج مما سبق أن الألعاب الإلكترونية من أهم الألعاب المفضلة لدى الطفل في الوقت الحاضر. فهي ألعاب تجب مستخدميها من خلال مميزاتها الجذابة كالصور وألوان الموسيقى وغير ذلك ، حيث أصبحت اجتماعية نظرا إلى تشعبها و تغلغلها في أوساط المجتمع خاصة لدى فئة الأطفال .

كما نستنتج التطور التكنولوجي و استخدامات الحاسوب المتعددة والهاتف النقال برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الطفل، عرفت هذه الألعاب بالألعاب الالكترونية ،حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، و قد اثارت هذه الألعاب الالكترونية عبر شبكة الانترنت ضجة كبيرة حيث أصبحت الثورة فيها ثلاثية الإبعاد و تجسمت الأشكال و الأصوات لتحاكي الواقع لدرجة الاعتقاد بان ما تقوم به عمل حقيقي و ليس افتراضي هذا ما جعل الطفل يتعلق بهذه الألعاب بشكل كبير حيث يقضي الطفل فيها جزءا كبيرا من فراغ وقته دون خوف أو قلق عليه و هذا ما أكده احد المبحوثين رقم05 (ذكر،10 سنوات ،سنة رابعة ابتدائي): "لا اجد وقت أملأ فيه فراغي إلا أمام الكمبيوتر ، أو الهاتف النقال باستعمال الانترنت"

و عليه يمكن القول ان الألعاب الالكترونية أصبحت اكثر ما يشد الطفل اليه و يستهويه حتى ان العديد منهم أصبح مدمنا عليها حيث يقضي معظم ساعات يومه في عالم افتراضي يصنعه عالم الألعاب الالكترونية، يمارس ألعاب شيقة كالألعاب الرياضية، والعاب الذاكرة و العاب تنشط الفكر و تنمي الإبداع لديه فالألعاب الالكترونية جوانب إيجابية في تنمية المهارات لدى الطفل هذا ما صرح به احد المبحوثين رقم 06 (12 سنة، ذكر ،سنة أولى متوسط): "نروح لسيبار باه نلعب، ونلعب بزاف الشطرنج يقولوا بلي تحل المخ".

نستنتج ان الطفل يحبذ أيضا الألعاب التعليمية لتنمية قدراته العقلية وزيادة تركيزه فالأطفال بفطرتهم يقبلون على تعلم كل ما هو جديد و يتفاعلون معه وفق حاجاتهم و رغباتهم.

رابعا: الوقت الذي يقضيه الطفل أمام الانترنت:

استنادا إلى مسح مؤسسة كايزر Kaiser عام 2009 فإن الأطفال ما بين 8-18 سنة يقضون أكثر من سبع ساعات في اليوم بممارسة الأنشطة غير المتعلقة بدروس المدرسة (مثال ألعاب الفيديو، الأفلام ، الأقراص المغنطة ، والهواتف الذكية). (الأنباري،2010).

ومنه استطاعت الانترنت بفضل خصائصها ومميزاتها جذب الأطفال باعتبارها أكثر الفئات العمرية تأثرا بالانترنت كونهم يقضون فيها وقتا طويلا في الألعاب الالكترونية التي يجدون فيها ما يستهويهم من ألعاب ترفيهية و تثقيفية ومواقع التواصل والدردشة بالإضافة إلى مادة تعليمية ومن خلال دراستنا هذه مع الأطفال أردنا معرفة الساعات التي يقضونها أمام اجهزة الكمبيوتر، فقد صرح لنا مبحوث في المقابلة رقم 07 (ذكر 11 سنوات، أولى متوسط): "أروح لسيبار كي نخرج ملسويام في المساء و الجمعة والسبت".

وعليه يمكن القول أن الانترنت تأخذ من الأطفال معظم وقت فراغهم لأنها توفر مساحة ترفيهية، تثقيفية وتعليمية في ان واحد، فيجدون ما يشبع رغباتهم كل حسب سنه وتوجهاته وميوله، خاصة خلال العطل وأثناء فترات الراحة كيوم الجمعة والسبت بشكل كبير. إنّ وقت الفراغ وأوقات الراحة تلعب دورا كبيرا في ولوج الأطفال إلى الشبكة العنكبوتية، واستخدام الألعاب الالكترونية، بمعنى أنه كلما زاد وقت الفراغ عند الطفل زاد جلوسه أمام جهاز الكمبيوتر والهاتف النقال.

نستخلص مما سبق أن الانترنت أصبحت حتمية واقعية في حياتنا اليومية، ومظهرا من المظاهر التي تطبع الحياة العصرية، حيث يتصاعد منحنى مستخدميها و روادها بشكل يومي وذلك على اختلاف فئاتهم العمرية وأجناسهم وثقافاتهم، ويعتبر الأطفال من بين الشرائح العمرية الأكثر تأثرا وانجذابا بالانترنت، وذلك لما تقدمه من مساحات و فضاءات للعب والترفيه من خلال مواقع الكترونية مخصص لذلك، هذا بالإضافة إلى مواقع تعليمية وتثقيفية. فوجد الطفل نفسه أمام جهاز الكمبيوتر متصل بشبكة عالمية تنقله إلى عالم افتراضي يجد فيه ما يرغبه على قضاء وقت أكبر.

1. عوامل انتشار الألعاب الإلكترونية:

تتعدد عوامل انتشار الألعاب الالكترونية لدى الأطفال إلى ما يلي:

1.1 التطور التكنولوجي:مما لا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الجرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية. وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فان الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة ، والطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خاصة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير و ربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عالي جدا. (قويدر،2011)

2.1 جائحة كورونا:إن الفراغ الذي يعيشه الطفل في ظل جائحة كورونا التي ألزمته أن يتخذ الألعاب الإلكترونية كمتنفس رئيسي له من بين الفضاءات الترفيهية الأخرى بسبب سياسة الحظر على بقية المجالات الأخرى من شواطئ...الخ التي اتخذتها الدولة في إطار الوقاية من الوباء ومن انتشاره، فلم يجد الطفل حل آخر سوى اتخاذ هذه الألعاب للخروج من دائرة الملل والروتين اليومي الذي يعيشه داخل المنزل.

3.1 قلة الرقابة الأسرية :إن دور الأسرة جد فعال في مراقبة الأطفال وتنشئتهم اجتماعيا وثقافيا، غير أن قلة الاهتمام والرقابة أو إن صح القول في بعض الأوقات انعدامه يفتح مجالات كثيرة للأطفال في الغوص في هذه الألعاب الإلكترونية والحرية في استخدامها وإيجاد المتعة فيها دون أي عوائق أو حواجز تفرضها الأسرة.

2. تأثير الألعاب الالكترونية على ثقافة الطفل:

إن للألعاب الالكترونية دوراً هاماً في عملية التنشئة الاجتماعية للطفل وتثقيفه وتكوين شخصيته، كما تسهم في توجيهه وتعليمه وإمتاعه وتنمية أدواته. و إشباع ميوله نحو القراءة لإثراء لغته، التي تقوم بالأساس على الفن البصري أولاً؛ حيث أن الصورة واللون في تعبيرها تلعب دوراً في إعادة تنظيم العلاقات في البناء التكويني والنمو العقلي والشخصي للطفل بشكل عام.

يعتقد بروفيسور العلوم السياسية مايكل أ. وينستن أن مستخدمي الألعاب الالكترونية سيخسرون ذكائهم ومهاراتهم وصبرهم بخصوص الارتباط بعلاقات اجتماعية في هذا العالم المادي، إضافة إلى ذلك فهناك قلق

شديد من تزايد المواد غير اللائقة، مثل: العنف، والتحيز، والكراهية، والألفاظ النابية، والمواد الإباحية (كاظم،2011)

نستنتج من خلال ذلك أن الألعاب الالكترونية قد تغير من سلوك الأطفال بشكل سلبي، نتيجة لِما يرونه ويتعاملون معه في هذا العالم الافتراضي، مما ينتج عنه في نهاية الأمر من إخراج جيل افتراضي غير قادر على التواصل مع المجتمع الذي يعيش فيه، وغير قادر على التعامل مع من حوله إلا من خلال العالَم الافتراضي الذي تعوَّد عليه منذ صغره.

كما للألعاب الالكترونية تأثيرات أخلاقية، لاحتواء بعضها على مساحات للعري، وغواية الأطفال حيث يتم التحرّش بهم وإغواءهم من خلال غرف الدردشة والبريد الإلكتروني، كما ان كثير من الألعاب تحوى ومضات اشهارية تكون في كثير من الأحيان كالطعم الذي يجلب المتفحص لدخول الى الموقع لها اغراض محددة دينية "تبشيرية"، او اخلاقية "اباحية"، أو الغزل أو ملاحقة فتيات أو الصداقة بين فتى وفتاة يعيشان حياة المغامرة سويّاً ويواجهان الصعاب، وبهذا يعيش الطفل في حالة تناقض بين ما يراه ويتمتع بمشاهدته في هذه الوسائل وبين ما يعيشه في مجتمعه ويتلقاه من تعليمات وتربية من أسرته أو مدرسته .

وتساعد هذه الألعاب على زيادة العدوانية في سلوك الأطفال وذلك بسبب ممارسة الألعاب العنيفة أو مشاهدة الصور والأفلام التي تروج للعنف على الإنترنت، كما أكد أحد المبحوثين رقم 04 (43 سنة،ثالثة ثانوي ،موظف) : "سلوك عدواني عند ولدي زادت ملي دخلت الانترنت ولا يلعب les jeux بزاف تاع المصارعة و العنف ".كما أنها تساهم سلباً في تفكير الطفل وشخصيته ، من خلال انتشار مجموعة من المواقع التي عادة ما تتضمن إعلانات أو التسجيل بها للدخول إلى اللعبة تكون معادية للمعتقدات والأديان ،أو مواقع الإباحية و التي تؤثر مشاهدتها في السن المبكر ليس فقط على نمو فكر الطفل، بل أيضا على سلوكه وتصرفاته مع أفراد أسرته ، معلميه، زملائه في الدراسة وأقرنه الذين في سنه. و من الأمثلة على ذلك الألعاب التي تحتوي على مواقع التعارف والدردشة تؤثر هذه المواقع على علاقات الطفل الاجتماعية والأسرية، حيث يقضي الطفل ساعات طويلة على الإنترنت يومياً، مما يجعله ينفصل إلى حد ما عن الآخرين.

وجدنا أن الألعاب الإلكترونية أيضا تضعف شخصية الطفل، وتجعله يعاني من فقدان الهوية، نتيجة تعرضه للعديد من الأفكار والمعتقدات والثقافات الغريبة على المجتمع، كما يمكن للألعاب الإلكترونية في المقابل أن تلعب دورا إيجابيا في حياة الأطفال بإثراء وتنمية عقولهم، وأن تصبح وسيلة تساعد على العمل الإبداعي الفكري والأدبي وتفجير المواهب، كالقدرة على إشباع الاحتياجات الإنسانية لمرحلة الطفولة وبخاصة حاجات النمو العقلي مثل: الحاجة إلى البحث والحاجة إلى حب المعرفة وحب الاستطلاع ، وغيرها. تعمل على تنمية خيال الطفل وتغذية قدراته، ومخاطبة حاستي السمع والبصر عند الطفل مما يعطي أثر فاعل في جذب الانتباه ، وهذا الأسلوب يعد من أهم الوسائل التعليمية المتميزة. بالإضافة إلى تكوين صداقات من جميع أنحاء العالم عن طريق مواقع التعارف و الدردشة.

إلا أن تلك الفوائد ليست خالصة، بل يشوبها الكثير من الأضرار خاصة على الأطفال إذا ما علمنا أن مصادر ما يبث من معلومات وبرامج تأتي في الأغلب من بيئات مختلفة عنا ثقافة وقيما ودينا.

3. دور القيم والرقابة الأسرية في استعمال الأطفال للألعاب الإلكترونية:

إنّ المهمة الأساسية للوالدين تكمن في المحافظة على أبنائهم ووقايتهم من كل ما يحيط بهم من خطر مهما كان نوعه أو جنسه، حيث تتمثل مسؤولية الأسرة برعاية أبنائها وتنشئتهم تنشئة سليمة يستطيعون من خلالها الاندماج في المجتمع ويكونوا أفرادا ايجابيين وناجحين. وأمام التحديات التي فرضتها التكنولوجيا في العصر الحالي تضاعف عبئ الأسرة ومسؤولياتها، حيث أصبح الأمر يحتاج إلى وجود مهارات عالية وبذل جهود كبيرة ومتابعة على أكثر من صعيد، فهي معنيّة بإعداد أطفالها للعالم الواقعي، كما هي معنية بإعدادهم للعالم الرقمي، بكل ما يتضمنه هذا العالم من تعقيدات وقدرة تأثير قد تفوق قدرة الأهل.

إن الإشراف على الأطفال ومراقبتهم في شتى نواحي الحياة اليومية، خاصة تصفّحهم لمواقع الإنترنت أصبح يشكل تحديا فعليا للأسرة في الوقت الراهن، حيث ان استعمال هذه التكنولوجيا يحتاج إلى إدراك و وعي كامل وإحساس بالمسؤولية،(مرعي،2009) ،فجزء كبير منها هو عالم افتراضي تحكمه علاقات اجتماعية وتواصل تمتد تأثيراته في غالبية الأحيان إلى العالم الواقعي، الأمر الذي حتم على الأولياء تطوير أساليب متابعة الأولاد، ومحاولة ابتكار أفكار جديدة في التعاطي معهم وخلق أجواء جاذبة لهم تبعدهم عن الغوص في عالم التواصل الخيالي.

لكن للأسف نجد أن الأهل غير ملمّين بصورة كافية بما يواجهه الأطفال من خلال تعاطيهم مع الشبكة العنكبوتية والولوج في الألعاب الالكتونية، لدرجة أن الأطفال يتجهون نحو مقاهي الانترنت دون علم أولياءهم، حيث لا يدرك العديد من الأطفال ما يجب عليهم فعله وما يتعين عليهم تجنّبه. فالعالم الرقمي "الإنترنت" عبارة عن المجهول بالنسبة للطفل، غير ان تعاطي الأطفال والأهل معه على أنه آمن ومجرد لعبة وتمضية وقت في ظل الألعاب التي يتم تغييرها بين الحين والآخر. و هذا ما صرح به أحد المبحوثين رقم 13 :(ذكر،12 سنة،سنة أولى متوسط): "انا غير نخرج م CEM نروح لدار نحط صوالحي و نخرج روح لسيبار باه نلعب les jeux".

و هذا ما يثبت أن الأسرة لا تعي الخطر الحقيقي للانترنت حيث تعتقد بنسبة كبيرة أن استعمال أبنائها لوسائل التكنولوجيا المختلفة يضاعف من نسبة ذكائهم ويقوي عندهم الحس المعرفي دون إدراك بالموازاة أن الانترنت سلاح ذو حدين و لها مخاطر كبيرة خاصة في هذه المرحلة العمرية التي يمر بها الطفل .

4. تأثير الألعاب الالكترونية على تواصل الطفل مع الآخرين:

1.4 تواصل الطفل مع محيطه الأسري:

يمثل التواصل و التفاعل داخل الأسرة الأساس الذي يقوي أعمدتها ويكون بمثابة المناعة للأبناء من التعرض لمشكلات نفسية مستقبلا، حيث يعمل الاتصال الأسري على إيجاد آليات لتوجيه سلوك الطفل ونقل إليه الخصائص الاجتماعية والنفسية والمعرفية للمجتمع، غير أن ضغوطات والالتزامات التي أنتجتها الحياة العصرية ضاعفت من عبئ الأسرة و تشغلها عن وظيفتها الأساسية والأصلية وهي التربية، مما قلل من فعاليتها في أداء هذه الوظيفة، زيادة إلى بروز وسائط جديدة " قللت "من فرص التفاعل الأسري، فقد أخذت الانترنت حيزا كبيرا من وقت الأفراد على اختلاف شرائحهم و فئاتهم العمرية، بمن فيهم الأطفال حيث أبعدتهم عن أوليائهم وذويهم وأصبحت بذلك عائقا للاتصال الشخصي والأسري ما قد يؤثر على شخصية الطفل ويكسبه سلوك سلبية تؤثر على حياته المستقبلية كالانطواء والانعزال، وعدم الإحساس بالانتماء الاجتماعي في ظل الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية.

يقول علماء التربية: "إن الطفل السعيد هو الطفل الذي يعبر عن مشاعره عندما يشعر بها، ولا يتركها تتراكم بحيث تظهر بعد ذلك في تعابير مدمرة". (منصور،1987) .فلقد استطاعت الألعاب الإلكترونية أن توجد لطفل عالم افتراضي يجد فيه تقريبا كل ما يبحث عنه
و يستهويه من لعب وترفيه وعلاقات افتراضية.
نستنتج أن الوسائل التكنولوجيا الحديثة اختزلت الاتصال داخل الأسرة وأصبح يقتصر على الجمل القصيرة بين أفراد الأسرة الواحدة التي تقتضيها الضرورة، فعوض أن يتحاور الأبناء مع آباءهم على رغباته أو مشكلاته الدراسية، فإنهم يفضلون التوجه إلى الانترنت والاستمتاع بالألعاب الإلكترونية والإبحار في مواقعها الساعات عديدة وكأن البحث عن الحلول لمشاكلهم في العالم الافتراضي أفضل من البحث في العالم الواقعي، و عليه فإن الطرح القائل أن شبكة الانترنيت عامة والألعاب الالكترونية خاصة بالنسبة للأطفال تكرس الفردانية و تقلل من التفاعل الاجتماعي هو طرح صحيح نسبيا.

2.4 تواصل الطفل مع أقرانه:

يميل الطفل بطبعه إلى الاتصال بالأخر الذي يكون في نفس عمره تقريبا، فعملية الاتصال والتعارف بين الأطفال تحكمها علاقة عفوية وبسيطة، حيث يحبذ الأطفال قضاء جل أوقات فراغهم في اللعب، وبما أن الانترنت وفرت للأطفال مساحة للعب من خلال عدة مواقع لا تكاد تحصى مختصة في توفير ما يشتهيه الأطفال من لعب كل حسب ذوقه وميوله، حيث أصبح الأطفال يتواعدون في أوقات فراغهم للذهاب إلى مقاهي الانترنت لممارسة ألعابهم المفضلة، والتي كثيرا ما تكون العاب عنف مما ضاعف من السلوك العدواني للأطفال. وعموما فالوقت أو الزمن الذي يقضيه الفرد مع الشبكة يكون على حساب التفاعل الاجتماعي المباشر ومن خلاله يصبح الفرد انعزالي وشدة تعلقه بالانترنت تدفعه إلى التفريط في معالجة واقعه و يكون هذا التأثير سلبي.

(بن عبد الله،2011).

و من خلال العناصر التي تطرقنا إليها يتبين لنا أن الخدمات التي تقدمها الانترنت تطرح أشكالا جديدة من العلاقات الاجتماعية، حيث تؤدي الى تعزيز العلاقات الشخصية وتزايد العزلة الاجتماعية على حساب التواصل الاجتماعي داخل المجتمع الواقعي.

خامسا: العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتنشئة الثقافية للطفل:

1. مظاهر العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتنشئة الثقافية للطفل:

تحظى الألعاب الإلكترونية بمكانة هامة وذلك بسبب قدرتها الهائلة على جذب مستخدميها من الأطفال والاستحواذ على عقولهم ومشاعرهم خاصة، فالاختيارات محدودة بين آلاف الألعاب في شتى المجالات هي في ذاتها عامل إغراء ومؤثر. فالأثر الاجتماعي والثقافي الذي تمثله الألعاب الالكترونية من خلال الغزو الثقافي الذي يتبلور في امتزاج الثقافات ينعكس على الطفل في طريقة اللباس و الكلام و سلوكه.

فالأطفال يحاولون تقليد كل جديد يظهر إثر ممارستهم للألعاب بغض النظر عن ملائمة التصميمات لعاداتهم وتقاليدهم فهم يتابعونها بدافع اكتشاف الجديد ومحاولة تقليده وهنا يمكن القول أن الألعاب الالكترونية تمارس نوع من التنشئة موازية لما تقوم به الأسرة والمدرسة، حيث تكسب الطفل ثقافة غريبة عن الثقافة

المحلية من خلال التقمص و التقليد، هذا ما أكده الدكتور عزي عبد الرحمن "أن المواقع الالكترونية باختلافها عززت الثقافة الفرعية على حساب الثقافة العامة" (عزي،2003) .

إن الألعاب الالكترونية من أهم العوامل التي ساهمت في تغيير سلوك الأطفال، حيث تشجع على العدوانية والعنف و الأغرب أن نجد الأطفال يحبذون ذلك، حيث أثرت بشكل كبير في سلوك الأطفال وجعلتها عدوانية إلى حد خرج عن نطاق العادة، فلا يمكن بأي حال أن نتجاهل الانعكاسات السلبية للشبكة العنكبوتية على أطفالنا واثر ما تحتوي مواقعها الالكترونية على قيمهم. وإنّ "التأثير يكون إيجابي إذا كانت المحتويات وثيقة الصلة بالقيم، وكلما كانت الوثائق اشد كان التأثير إيجابيا و بالمقابل يكون التأثير سلبي اذا كانت المحتويات لا تتقيد باي قيمة او تتناقض مع القيمة، و كلما كان الابتعاد عن القيمة اكبر كان التأثير سلبي أكثر (عزي،2003).

و هكذا نجد اليوم أن شخصية الإنسان العصري أصبحت أمام مخاطر فلا يخلو اليوم أي مجتمع من مظاهر سلوكية هدامة وسلبية جراء سوء استخدام أبناءه وسائل الاتصال الحديثة و لاسيما الألعاب الالكترونية نتيجة قضاء اغلب أوقاتهم معها و مشاهدة البرامج المخصصة لهم و التي غالبا ما تتسم بمظاهر سلوكية منافية لمجتمعنا و لا علاقة لها بقيمنا و ثقافتنا .ومن هنا يمكن القول أن الألعاب الالكترونية تعتبر مؤسسة تنشئوية تقدم طبوع ثقافية محلية ووافدة و نجد أنها بمختلف مواقعها و في كل نوع من محتوياتها تحدث تنشئة ثقافية.

نستنتج أن الألعاب الالكترونية استطاعت أن تكون مصدر معلوماتي بالغ الأهمية لما تحوي من كم هائل من المعلومات، وأصبحت الوجهة الأولى للبحث عن المعلومة والمصدر الذي يوفر الإجابة عن ما يثير تساؤل الأطفال وفي جميع المجالات، حيث يجد فيها الجميع ما يشبع حاجاتهم النفسية مثل الحاجة إلى المعلومات، التسلية، الترفيه، الأخبار، المعارف، الثقافة العامة وتدعيم الاتجاهات النفسية بتعزيز القيم و المعتقدات أو تعديلها، باعتبار الطفل متلقي إيجابي يستهلك تقريبا كل ما يعرض عليه، فانه يتأثر بشكل كبير أكثر من غيره بالإنترنت وبطبيعة الرسائل الإعلامية والثقافية والدعائية التي يصادفها أثناء استخدامه لها، ما يأثر عليه سلبًا أو إيجابًا بحسب تلك الرسائل وخلفية مرسليها، وربما يتبنى أمورًا غريبة عن مجتمعه ودينه وهويته، الأمر الذي يخرجه عن الضبط الاجتماعي.

II. نتائج الدراسة

تطرقنا في موضوع دراستنا لدور الألعاب الالكترونية في التنشئة الثقافية للطفل"، وتوصلنا من خلال الدراسة الميدانية إلى مجموعة من النتائج التي تجيب عن الفرضيتين:بالنسبة للفرضية الأولى ، وجدنا أن الطفل يتأثر بما يشاهده و يقرأه و يسمعه. ذلك لأنها وسيلة تعليمية توجيهية تساعد على تنمية القدرات الفكرية و الإدراكية للطفل، وصقل مواهبه، ورفع من حسه الإبداعي وذوقه الفني، فالألعاب الالكترونية التعليمية التثقيفية تقدم مادة علمية تربوية تساعد الطفل على الفهم و الإدراك.

كما تساهم الألعاب الالكترونية في تطبيع الطفل بعادات و قيم و أفكار مختلفة، حيث يجد الطفل نفسه أمام فضاء معلوماتي شاسع يتفاعل معه و يتأثر به لحد كبير، ما يظهر بعد ذلك في سلوك و تصرفاته من طريقة كلامه و لباسه و علاقته مع محيطه الأسري و اقرأنه من جيله، وعليه يمكن القول ان الفرضية قد تحققت نسبيا.

أما في الفرضية الثانية توصلنا إلى أن الألعاب والوسائط الالكترونية تكون بفتح المجال للطفل من خلال إطلاق مواهبه و قدراته الذهنية و الفنية دون قيد أو خوف، وهذا من خلال عملية تفاعلية تواصلية تهيأ المستخدم ونعني به الطفل هنا للدخول عبر نظام محاكاة رقمي إلى عالم افتراضي يمارس فيه أنشطة مثل التي تحدث في الحياة الواقعية، و يتواصل فيه مع أشخاص من كل مكان في العالم، باستخدام الألعاب المختلفة والمتنوعة بكل ما لديهم من تنوع في الثقافات والسلوك و الأفكار، وباعتبار أن شخصيته الحقيقية غير معلومة ولا تسري عليه قيود وحدود عالمه الواقعي، فإن حريته تكون اكبر، و يكون على سجيته، مما يفتح له المجال لإطلاق مواهبه و تنميتها، كما يساعده هذا الجو على التخيل و إنماء أفكاره ، و الإبداع فيما يحب و حسب ميوله الشخصي.

كما اكتشفنا أن الألعاب الالكترونية تلعب دوارا مهما و أساسيا في التنشئة الثقافية الأطفال، وتأثر على حياتهم بشكل عام، بطبع سلوكهم وتصرفاتهم على نمط السياق العام لمظاهر العولمة، فتأثر الطفل بالعالم الافتراضي الذي أخرج الكثير والكثير من مكبوتات البشر من فضفضات وإبداعات و اهتراءات و علم وجهل وثقافة إيجابية وسلبية، يمثل عامل أساسي في تشكل ثقافة الطفل واكتسابه لأفكار وعادات وقيم غريبة عن ثقافته الأم. هذا التأثير يأخذ منحنى و شكل سلبي عند غياب الرقابة و القيد الأسري .

III. خاتمة:

أصبح من المعتاد رؤية الأطفال في سن المدرسة الابتدائية يحملون الهواتف الذكية أو الحواسب اللوحية أو الأجهزة الجوالة الأخرى. وعليه يتعين على الآباء مراقبة ومتابعة أطفالهم عند استعمالهم لهذه الألعاب الالكترونية و الولوج في الشبكة العنكبوتية و إرشادهم و توجيههم بما يتناسب مع سنهم و بيئتهم وثقافتهم، بالاستعانة بتطبيقات حماية الأطفال التي تتيح إمكانية التحكم في الوصول إلى الإنترنت، بحيث يقتصر الوصول إلى مواقع الويب المناسبة للأطفال فقط، خاصة مع التزايد المستمر في استعمال الانترنت، و الاعتماد عليها في كل شئ تقريبا، و أمام التطور المتسارع للتكنولوجيا وعلم الاتصال واستحواذه على كل جوانب حياتنا اليومية، وأمام الانشغالات المتزايدة ومتطلبات الحياة العصرية، حيث أصبح هم الأسرة توفير تلك المتطلبات والمستلزمات لأبنائهم يمنعهم بشكل أو بآخر من قضاء وقت اكبر معهم وتربيتهم تربية سليمة وصحيحة، هذا كله دفعنا الى طرح السؤال التالي: كيف يكمن للطفل أمام كل تحديات العولمة و الثورة التكنولوجية العارمة والاعتماد المتزايد على الألعاب والوسائط الالكترونية، أن يكتسب عادات و تقاليد وقيم مجتمعه عامة وأسرته خاصة دون التأثر بالغزو الفكري والثقافي المسلط عليه و؟ أي بمعنى كيف يمكن للطفل أن تكون له تنشئة ثقافية واجتماعية في إطار لا يخرجه عن ثقافته الأم داخل أسرته؟من شأن هذه التساؤلات أن تفتح آفاق رحبة للدراسات السوسيولوجية في المستقبل لأننا لم نقف إلا عند جزء يسير من هذا الميدان

الإحالات والمراجع:

- السيد محمد مرعي ، 2009، الوسائط المتعددة ودورها في مواجهة ظاهرة الدروس الخصوصية ،القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية،2009،ص.57.
- خليل احمد فهد بن عبد العزيز الغفيلي،الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة و المجتمع، الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر 2016،ص.39
- عزي عبد الرحمن ،دراسات في نظرية الاتصال "نحو فكر إعلامي متميز"،لبنان، مركز دراسات الوحدة العربية ، ط.2003،2،ص.40
- عمر احمد همشري التنشئة الاجتماعية للطفل ، عمان،دار صفاء للنشر والتوزيع، ط1،2003،ص.08

- عبد المجيد سيد أحمد، دور الأسرة كأداة للضبط الاجتماعي في المجتمع العربي، الرياض، المركز العربي للدراسات الأمنية والتدريب،1987،ص.81.
- مها حسين الشحروري ،الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (ما لها و ما عليها)،عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة،2008،ص.45.
- موفق بن عبد الله، منهج البحث العلمي و كتابة الرسائل العلمية .دط. جامعة أم القرى:دار التوحيد للنشر،2011،ص.215.
- أمل كاظم حميد، إدمان الأطفال و المراهقين على الانترنت و علاقته بالانحراف، مجلة العلوم النفسية، جامعة بغداد، قسم التربية و علم النفس، العدد 19 ، 2011، ص.107.
- مرح مؤيد حسن ،ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، مجلة إضاءات موصلية ، العراق،2013 ص.53.
- أميرة مشري، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ،دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم بواقي ، جامعة أم بواقي،2017،ص.72.
- مريم قويدر،اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال "دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين في الجزائر العاصمة،مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام و الاتصال 2012/2011،ص.13.
- هناء سعادو ونوال بن مرزوق ، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، الجزائر،ط.1 جامعة الجيلالي ،2016، ص.94.
- الأنباري باسم، نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الالكترونية،2010 تم عرضه يوم 2010/01/25 على الساعة 12:31 PM. .http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

الملاحق:

– جدول يمثل البيانات الشخصية للمبحوثين(الآباء)

الرقم	السن	المستوى التعليمي	المهنة
01	45 سنة	ثالثة ثانوي	ممرض
02	39 سنة	جامعي	أستاذ
03	47 سنة	ثالثة ثانوي	ملحق إدارة
04	35 سنة	جامعي	موظف اداري

جدول يمثل البيانات الشخصية للمبحوثين(الأطفال)

الرقم	الجنس	السن	المستوى التعليمي
01	ذكر	7 سنوات	ثانية ابتدائي
02	ذكر	8 سنوات	ثالثة ابتدائي
03	ذكر	8 سنوات	ثالثة ابتدائي
04	ذكر	6 سنوات	أولى ابتدائي
05	أنثى	9 سنوات	رابعة ابتدائي
06	أنثى	6 سنوات	أولى ابتدائي
07	ذكر	10 سنوات	سنة خامسة ابتدائي
08	أنثى	8 سنوات	ثالثة ابتدائي
09	ذكر	6 سنوات	أولى ابتدائي
10	أنثى	7 سنوات	ثانية ابتدائي
11	ذكر	9 سنوات	رابعة ابتدائي
12	أنثى	9 سنوات	رابعة ابتدائي
13	ذكر	8 سنوات	ثالثة ابتدائي
14	ذكر	7 سنوات	ثانية ابتدائي
15	ذكر	9 سنوات	رابعة ابتدائي

16	ذكر	13 سنة	سنة ثانية متوسط
17	ذكر	7 سنوات	ثانية ابتدائي
18	ذكر	7 سنوات	ثانية ابتدائي
19	أنثى	8 سنوات	ثانية ابتدائي
20	أنثى	11 سنوات	سنة أولى متوسط