تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل الثقافة لدى الأطفال
دراسة ميدانية على تلاميذ مدرسة أحمد بولسان الابتدائية بولاية تيارت
The effect of electronic games in shaping culture among children- Field study on students of Ahmed Bolsan Elementary School in Tiaret State

زكريا غماز*
طالب دكتوراه، جامعة أبي بكر بلقايد- تلمسان
Zakaria Ghemmaz
Phd student, Abi Bekr Belkaid university
Tlemcen
zakariaghemmaz@gmail.com

بن لباد الغالي
أستاذ، جامعة أبي بكر بلقايد- تلمسان
Elghali Ben Llabbaad
professor, Abi Bekr Belkaid university,
Tlemcen
lebbaad@yahoo.fr

تاريخ الاستلام: 2021/01/12 تاريخ القبول: 2021/10/29 تاريخ النشر: 2022/04/03

- **الملخص:** تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية في تشكيل الثقافة لدى الأطفال وقد تمت على عينة من تلاميذ المدرسة الابتدائية أحمد بولسنان في بلدية مهدية ولاية تيارت وفي هذه الدراسة حاولنا الإجابة عن التساؤل الرئيسي الآتي. ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل الثقافة لدى الأطفال من خلال عينة الدراسة وأدرج ضمن هذا التساؤل سؤالان فرعيان:

- هل تتسبب ألعاب الحروب والقتال في إكساب الطفل سلوكا عدوانيا؟

- هل يؤدي إدمان الألعاب الإلكترونية إلى الانسحاب من النشاطات الاجتماعية؟

إضافة إلى تحديد أهداف الدراسة وأهمها التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية على الطفل، وقد اعتمدنا المنهج الوصفي لأننا رأينا أنه الأنسب واستخدمنا الاستمارة بالمقابلة كأداة لجمع البيانات بسبب طبيعة المبحوثين الذين تمثلوا في ثلاثين مفردة، ذكورا وإناثا، هم تلاميذ قسم السنة الرابعة ابتدائية في مدرسة أحمد بولسنان وقد تم اختيار العينة القصدية. وأهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة هي: الألعاب الإلكترونية تكسب الطفل سلوكا عدوانيا يؤدي الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية إلى انسحاب الطفل من النشاطات الاجتماعية.

- **الكلمات المفتاحية:** التأثير، الألعاب الإلكترونية، ثقافة الطفل، الطفولة.

Abstract: This study aims to reveal the effect of electronic games on shaping culture in children. It was carried out on a sample of primary school students, Ahmed Bollesnan, in the municipality of Mahdia, in the state of Tiaret. and in this study, we tried to answer the following main question, what is the effect of electronic games on the formation of culture in children through the study sample. Two sub-questions were included within this question:

-Do war and fighting games cause the child to be aggressive?

-Does electronic games addiction lead to withdrawal from social activities?

In addition to defining the objectives of the study, the most important of which is to identify the impact that electronic games have on the child, and we have adopted the descriptive approach

* المؤلف المرسل

because we saw that it was the most appropriate and used the questionnaire in the interview as a tool to collect data due to the nature of the respondents who were represented in thirty individuals, males and females, who are students of the year section The fourth elementary school is in Ahmed Boulsnan School, and the sample was deliberately chosen. and the most important results of the study are electronic games that gain the child an aggressive behavior Excessive use of electronic games leads to the child's withdrawal from social activities

Keywords: the influence, the electronic games, childhood, the child culture.

1- مقدمة :

تعدُّ مرحله الطفولة من أهم مراحل النمو وأشدّها أثراً في حياة الإنسان، وكثيرا ما تتوقف عليها صحته النفسية، لذا فإنّ الاهتمام بهذه الشريحة ضمان لاستمرارية المجتمع وتطوره.

ولقد حظيت مرحله الطفولة بالعديد من الدراسات والبحوث العلمية خاصة في الدول المتقدمة نظرا لقناعة هذه الأخيرة بضرورة تنميه المواهب ومعارف الطفل لأنه يعتبر ميدان الاستثمار للرأس المال البشري.

هذا وتعتبر ثقافة الطفل من أهم المواضيع التي تطرق إليها الباحثون في المجتمعات المعاصرة وهي قضيه لا يمكن فصلها المتغيرات العالمية وما يميز عالمنا الحالي هو ثورة تكنولوجيا الاتصالات التي تزيد وتتطور يوما بعد يوم وتزيد معها قوة وسائل الميديا الجديدة وعندما نقول الميديا الجديدة فإننا نقول التقنيات التكنولوجية الحديثة أي الأجهزة والأدوات المادية على غرار الكمبيوتر والهاتف المحمول ونقول أيضا الممارسات كالتدوين والتسوق واللّعب والدردشة كما نقصد كذلك التنظيمات الافتراضية بكل أشكالها السياسية والاقتصادية وغيرها.

إن الانتشار الواسع لأدوات الميديا الجديدة صاحبه الانتشار الرهيب للألعاب الالكترونية التي أصبحت حديث شباب والمراهقين والأطفال في اغلب الوقت فهم يقضون معظم أوقاتهم أمام هذه الألعاب التي أثبتت بعض الدراسات أنَّها تعلم الالتزام بالأوامر، وتعلم المنطق كما تساهم في ابتعاد الممارس لها عن المشاكل، وكذلك تساعد على تنميه القدرات العقلية مثل القدرة على القيام بمجموعه من المهام في نفس الوقت والقدرة على مزامنة حركيه اليدين مع اللاعبين والقدرة على التخطيط وسرعه البديهة وإدارة الموارد والتحليل، في جانب المقابل أثبتت الدراسات أنّ الإفراط في ممارسه الألعاب الالكترونية والاستعمال الخاطئ لها وعمر الشخص ونوع اللعبة يؤثر على التحكم في النفس ويقود إلى العزلة ويزيد من مستويات العنف كما يؤدي إلى ترسيخ كثير من القناعات التي تختلف جذريا مع أصول المجتمع ومعتقداته.

وانطلاقا من هذه الاعتبارات نحاول من خلال هذه الدراسة أن نسلط الضوء على تأثيرات الألعاب الالكترونية في تكوين ثقافة الطفل أسباب اختيار الدراسة إن الاهتمام بموضوع تأثير

الألعاب الالكترونية في تكوين ثقافة الطفل تفرضه حقيقة الحضور الفعلي والملموس لهذه الألعاب في حياة طفل هذا الحضور ليس عرضيا بل هو دائم وبشكل المنتظم حتى انه يمكننا القول أن هذه الألعاب التي تأخذ حيزا لا يستهان به من وقت الأطفال أصبحت شريكا في عملية التنشئة الاجتماعية وقد لوحظ على أطفال اللعب الالكتروني الانطواء على الذات والهروب والانكماش الشعور بالإحباط العدوانية وممارسه العنف فهل حقا هذا بسبب الألعاب الالكترونية إن ما دفعنا للقيام بهذه الدراسة عوامل كثيرة نذكر منها على سبيل المثال:

أسباب ذاتية: تتعلق بكوننا نمتهن مهنه التعليم قد لاحظنا الاهتمام الزائد لبعض التلاميذ في هذه الألعاب حديثهم جل الوقت عنها كما لاحظنا تغيرات في سلوكياتهم ومعاملتهم مع بعضهم البعض ونظرتهم العدائية وردود أفعالهم العنيفة في اغلب الأحيان ما جعلنا مفترض أن هذا بسبب إدمان الألعاب الالكترونية أما الأسباب الموضوعية فنذكر منها:

- محاوله الكشف عن الدور الذي تلعبه الألعاب الالكترونية في تشكيل الثقافة لدى الأطفال.
- الوقوف على العناصر الثقافية الجديدة بدأت تسري في كيان المجتمع.
- التنبيه على مدى خطورة الألعاب الالكترونية وإمكانياتها في نشر القيم الدخيلة وإلغاء القيم الأصلية.
- إثراء الحقل العلمي بمثل هذا النوع من الدراسات التي تحاول أن تطرح أفكار في كيفية التعامل مع الألعاب الالكترونية.

1- الإشكالية

تنشئة الطفل ليست عملا هينا فنشاط الطفل وفضوله ولا معقوليته وإلحاحه ووتقلبه الانفعالي من ذلك عدم إمكانية التنبؤ بأفعاله وكلها خصائص النمو الطبيعي كثيرا ما تجعل تربيه الطفل عملا شاقا إن نمو الأطفال يتطلب فرص لتحقيق علاقات أسرية أساسيه وبذلك يمكنهم فهم أنفسهم ويحتاج الأطفال إلى تنميه طاقاتهم على التوجيه الذاتي حتى يحرر أنفسهم من التبعية كما يحتاجون إلى اكتساب مهارات الاتصال الرئيسية تتعلم القراءة الكتابة والتعبير عن الذات بمرونة ووضوح حتى يؤدُّوا وظائفهم كمخلوقات اجتماعيه ويحتاجون أيضا اكتشاف مواطن ضعفهم وقوتهم من اجل تحقيق رغباتهم كراشدين في العمل واللعب على حد سواء إضافة إلى حاجه الخيال والتنبيه العقلي وغيرها من الحاجات التي تتطلب إشباعات فيمكن تفسير أي سلوك كمظهر من مظاهر الثقافة بأنه طريقه لسد الحاجيات والدراسات العلمية الدقيقة تؤكد أن عدم تلبيه حاجيات الطفل الأساسية تدفعه إلى سدها بطرق مغلوطة وغير مقبولة في أحيان كثير إذا

فان أساليب مؤسسات التنشئة الاجتماعية هي في الحقيقة وسائل لإشباع الحاجيات وتلقين الطرق الصحيحة والسلمية الإشباع هذه الحاجيات تحديد القيم والمعايير وسلوكيات وطرق التفكير وتعبير عن المشاعر أو لنقل تحديد العموميات في ثقافة الطفل.

إن وجود وتواجد الألعاب الالكترونية في حياه الطفل أمر يستدعي التفكير الدراسة الجدية وينبغي التساؤل عن دوره في تحقيق الإشباع والآثار الناجمة من ذلك لان قدره هذه الألعاب لا يستهان بها فهي تستطيع تجسيد المضمون الثقافي بمستويات عالية جدا وذلك بفضل الصورة المرتبطة بالحركة والصوت ما يرفع درجه الثقة إضافة إلى إمكانية التركيز على التفاصيل ما يزيد في قدرتها على الإقناع والأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب الالكترونية يكونون على استعداد للتقبل والانغماس اللامشروط في عالمها من هنا ولد هاجس مفاده محاوله فهم وإدراك التأثير الذي تحدثه الألعاب الالكترونية في تكوين ثقافة الطفل وطرحنا الإشكالية الآتية:

ما مدى تأثير الألعاب الالكترونية في تكوين الثقافة لدى الأطفال؟ وعلى أساس هذه الإشكالية انبثقت الأسئلة الآتية:

- هل تتسبب العاب القتال والحروب على غرار فري فاير وبابجي في اكتساب الطفل سلوكا عدوانيا؟
- هل يؤدي إدمان الألعاب الالكترونية إلى انسحاب الطفل من النشاطات الاجتماعية؟

1- فرضيات الدراسة:

للألعاب الالكترونية دور في تكوين الثقافة لدى الأطفال ومنها تفرعت الفرضيتان الجزئيتان الآتيتين:

- العاب القتال والحروب على غرار فري فاير وببجي اكتساب الطفل سلوك عدواني.
- إدمان الألعاب الالكترونية يؤدي إلى انسحاب الطفل من النشاطات الاجتماعية.

2- مفاهيم الدراسة:

3-1- التأثير :

نتيجة غير مقصودة أحيانا ما تكون غير متوقعه تترتب على فعل اتجاه حادثة ولكنها لا تنتج عنه مباشره تأتي بعد سلسله من الحوادث التي حدثت بدورها نتيجة للفعل الأصلي. (غيث، 1999ص.33)

3-2- الألعاب الالكترونية :

نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفزيون العاب الفيديو وعلى شاشة الحاسوب العاب الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين التأثير البصري

الحركي أو تحدي من إمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية. (الشحروري، 2008، ص. 31).

3-3- المفهوم الإجرائي:

هي عبارة عن مجموعه من الألعاب الالكترونية التي تمارس عبر الانترنت وعن طريق الأجهزة الالكترونية من اجل التسلية وملء الفراغ سواء مع الأصدقاء والإخوة أو بالمفرد.

4-3- الطفولة :

تعد مرحله الطفولة من أهم مراحل تكوين ونمو الشخصية بل إن هذه المرحلة هي الحاسمة في تكوين شخصيه الإنسان وخاصة كما يذهب البعض السنوات الخمسة الأولى وقد اختلاف العلماء التربويين على تحديد مرحله الطفولة بالضبط فقسم بعضهم حياه الإنسان إلى مرحلتين الأولى مرحله الطفولة وتبدأ من مولد الإنسان حتى يبلغ الثامنة عشر أو العشرين وثانيه مرحله الرجولة أو الأنوثة وتبدأ بعد ذلك وتستمر حتى نهاية العمر في حين قسم فريق آخر مرحله الطفولة إلى ثلاث فترات هي الطفولة المبكرة من مولد الإنسان حتى السادسة والطفولة المتوسطة من السادسة إلى الثانية عشر والطفولة المتأخرة من الثانية عشر إلى العشرين تتضمن هذه الأخيرة البلوغ والمراهقة ومطلع الشباب وبداية الحيض بالنسبة للفتاه .لكن التقسيم الشائع عند علماء نفس الطفل هو: مرحله الطفولة المبكرة من ثلاث إلى ست سنوات مرحله طفولة متوسطه من خمسه إلى ثمانية سنوات ومرحله الطفولة المتأخرة من تسعه إلى الثانية عشر سنة وأخيرا المرحلة المثالية أو الرومانسية من السادسة عشر إلى الثامنة عشر سنة. (شبلول، 2000، ص. 28).

5-3- ثقافة الأطفال:

الأطفال في كل مجتمع مفردات لغويه متميزة وعاداه وقيم ومعايير وطرق خاصة في اللعب وأساليب فريدة في التعبير عن أنفسهم وإشباع حاجيتهم ولهم تصرفات ومواقف واتجاهات وانفعالات وقدرات أضافه إلى مالهم من منتجات فنيه وماديه وأزياء وما إلى ذلك أي لهم خصائص الثقافية يتميزون بها ولهم أسلوب حياة خاص بهم وهذا يعني أن لديهم ثقافة هي ثقافة الأطفال. (الهيتي، 1988، ص. 30)

النشاطات الاجتماعية :هي ليست مجرد سلوكيات أو تصرفات تتكون من مجموعه من الحركات التي تحدث داخل الزمان والمكان بل تستوعب مفهوم المعنى بالنسبة إلى الفاعل الإنساني وتتحدد من خلال العلاقة مع فاعلين آخرين وترتبط بنشاط الآخرين والتعاون معه (سومة، 1990، ص.123).

6-3- السلوك العدواني :

كل سلوك نشط فعال يهدف إلى سد حاجة أساسية أو غرائزية فهو بالتالي يشمل جميع الفعاليات الإنسانية المتجهة نحو الخارج المؤكدة للذات الساعية وراء سد حاجات الشخص الأساسية والسلوك العدواني اندفاع هجومي ينطوي على الإكراه والإيذاء يصبح معه ضبط الشخص لنوازعه الداخلية ضعيفا هو اندفاع نحو التخريب والتعطيل (موريكو، 1986، ص .50).

3- أهداف الدراسة:

دراسة تأثير الألعاب الالكترونية في تكوين ثقافة الطفل تعد محاوله علميه لإبراز هذا التأثير سواء كان ايجابيا أو سلبيا كذلك محاوله لتسليط الضوء على العلاقة الموجودة بين الألعاب الالكترونية والأطفال إدراك ومعرفه الدور حقيقي الذي تلعبه هذه الألعاب الالكترونية في حياة الأطفال والوقوف عند القيم والسلوكيات الجديدة التي جاءت بها الكشف عن إعراض الإفراط في لعب الألعاب الالكترونية على حساب تجارب ضرورية أخرى في حياه الطفل.

4- الدراسات السابقة :

أي دراسة علميه لا تنطلق من فراغ، إذا لابد من الاعتماد على دراسة السابقة سواء بالانطلاق من نتائجها وما وصلت إليه، أومن خلال الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم تتم دراستها من قبل، أو الاعتماد عليها من اجل تدعيم البحث الذي يتم إجراءه .وهذه بعض الدراسات المحلية والعربية والأجنبية بخصوص موضوع الألعاب الالكترونية والأطفال.

5-1- الدراسات المحلية :

5-1-1- الدراسة الأولى :

أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" رسالة ماجستير من إعداد الباحثة " مريم قويدر " بقسم علوم الإعلام والاتصال كليه العلوم السياسية والإعلام جامعه الجزائر-03- أجريت سنه 2011 / 2012 بالجزائر .

حاولت الباحث في دراستها هذه معرفه أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال، وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، واختارت الباحثة عينة من الأطفال المتمرسين في مرحله الابتدائية بالجزائر العاصمة والذين تتراوح أعمارهم ما بين 07 إلى 12 سنة. وللوقوف على هذا الأمر طرحت الباحث التساؤل الرئيسي الآتي: ما هو أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

صنفت الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية، فقد استخدمت الباحث أسلوب المسح التربوي واعتمدت على الاستبيان والمقابلة والملاحظة. العينة تمثلت في 200 مفرده متمدرس، تتراوح أعمارهم ما بين 07إلى 12 سنة يقطنون في الجزائر ويمارسون الألعاب الالكترونية، وهذه

مجموعه النتائج التي توصلت إليها الدراسة: احتلت الألعاب الالكترونية صدارة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المبحوثين ويميلون إلى شرائها واقتنائها.

يمارس اغلبيه الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات بسبب الرقابة والتوجيه المفروض من قبل الأولياء، مما يقلل أضرار التحصيل الدراسي لهم .

5-1-2- الدراسة الثانية:

الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري مذكرة مكتملة لنيل شهادة الماجستير من إعداد الباحثة " فاطمة همال" قسم العلوم الإنسانية بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية بجامعه الحاج لخضر باتنة في سنه 2011 2012 بالجزائر .انطلقت الباحثة من الإشكالية الآتية:

ما هو تأثير الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري؟

اختارت مجتمع البحث الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي، ثلاث ابتدائيات بمدينه باتنة كونت 245 مفرده ذكور وإناث وهذه أهم النتائج التي توصلت إليها:

يحتل تلفزيون مكان مهمة لدى الأسرة الجزائرية، وذلك ما أكدته نسب توفر أكثر من جهاز تلفزيون واحد في البيت، وكان لتوفر ثلاث أجهزه النسب الأعلى والذي قدرت ب 34.50% .

يحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانة مهمة وأساسية في حياة الأطفال الجزائريين وهذا ما أكدته العينة المدروسة التي سجلت نسبه 51.26% لتخصيص أجهزه التليفزيون المتوفرة في البيت للأطفال.

يعود عدم توفر خدمة الانترنت عند قضية العينة إلى المستوى المعيشي بالدرجة الأولى، بنسبه بلغت 64,19% من العدد الإجمالي للعينة.

تتعلق مفردات العينة بسرعة بالوسائط الإعلامية الجديدة، وذلك ما تؤكده استخدامات العينة للأنترنت المتوفرة في البيئة بنسبه 65% وهو مؤثر على عمق علاقة العينة بالوسائط الإعلامية الجديدة.

تلعب معظم مفردات العينة الألعاب الالكترونية عبر جهاز التلفزيون بنسبه 78.74% من إجمالي العينة.

أكثر الألعاب المتداولة لدى المفردات العينة هي:" الدودة، ترتيب الصور، سباق السيارات، تلبيس البنات، لعبة الكنز، لعبة باربي".

تشكل الألعاب الالكترونية مصدرا هاما للتسلية والمتعة عند الأطفال الجزائريين، ولا يمكن الاستغناء عنها، ومع توفر هذه الألعاب بإعداد وأنواع مذهله، فان طفل دائم البحث عن الأكثر متعه والأكثر جدّة، وهذا ما يجعله يمل اللعبة في حاله الخسارة المتكررة فيها.

2-5- الدراسات العربية :

أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحله الطفولة المتوسطة في الأردن، دراسات العلوم التربوية، الأردن، 2011.

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسه الألعاب الالكترونية في عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى الأطفال مرحله الطفولة المتوسطة في الأردن.

ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار أفراد دراسة من طلبه الصف الخامس ابتدائي ذكور وإناث من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية.

أظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب الالكترونية أثر على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنه بالمجموعتين الموجهة والضابطة، كما أظهرت أن للألعاب الالكترونية أثر في عمليه اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجه (الشحروري،2011).

3-5-الدراسات الأجنبية :

Effectes of computer – Based Video Games On Children

تأثير اعتماد العاب الفيديوعلى الأطفال (Chaung T-y and Chen, 2009). أنجزت سنه 2009 بتايوان من قبل (تشوانغ وChaung تشين Chen) تبحث هذه الدراسة فيما إذا كان اعتماد الأطفال على العاب الفيديو يسهل الأداء التعليمي لديهم، حيث طرحت الإشكالية الآتية:

هل اعتماد الأطفال على العاب الفيديو والكمبيوتر يمكن أن يكون أداة تعليمية أثناء طفولتهم المبكرة؟

عينه الدراسة كانت فئة أطفال من مدينه تايوان وعددهم 115 مشتركا 61 أنثى و54 ذكر.

قسمت العينة إلى مجموعتين بشكل عشوائي، المجموعة الأولى 58 طفل وثانيه 57 طفل، المجموعة الأولى مراقبين والثانية تجريبيين. تم الاختيار بالشكل التالي:

المجموعة الضابطة: التي تتضمن المحتوى" أصناف النار، عناصر النار، تقنيات القتال بالنار، معلومات السلامة من النار"

المجموعة التجريبية: اختيرت لعبة fire capiton من اجل المجموعة التجريبية وكان الهدف الأول لهذه اللعبة معرفه الطفل لكل أنواع المهارات أثناء القتال بالنار، هوما يرتبط بهدف الدراسة التجريبية والمتماثل في تحديد ما إذا كان الاعتماد على العاب الفيديو والكمبيوتر يشجع العمليات الإدراكية للأطفال.

أعتمد في الدراسة على متغيرات مستقلة هي:

متغيرات مستقلة الجزء أول: اختيارات متعددة (16 عنصر): يقيس هذا الجزء معرفه وقائع محدده (كلمات، تعريفات من خلال سؤال اللعبة، أسئلة من نوع الخيارات المتعددة المتعلقة بموضوع قتال النار).

متغيرات مستقلة جزء ثان: (الربط 06 عناصر): يقيم هذا الجزء قدره المشتركين على ربط عناصر معينه من القائمة مع السياق المناسب.

متغيرات مستقلة جزء ثالث: التطبيق (06 عناصر): يقيس مدى فهم الأطفال لما تعلموا من لعبه قتال النار، وهذا يقيس خطورة النار وكذا السلامة من النار عند اللعب.

متغيرات مستقلة جزء رابع: الاختيار: وتم على مجموعتين:

تواصلت الدراسة (رغم عدم كفاية التوضيحات) إلى أن المشتركين في المجموعة تجريبية لا يملكون معلومات كافية لتحليل ومقارنة الاختلافات كما أن المشتركين يواجهون بعض الغموض في وضع الاختيارات الصحيحة.

حاولت هذه الدراسة تغطية جانب دوافع استخدام واعتماد الأطفال لألعاب الفيديو في الناحية التعليمية، ومساهمه ذلك في زيادة تعلمهم أثناء فتره الطفولة المبكرة، مع عدم تطرقها لبقية المراحل الطفولة وارتباطها بألعاب الفيديو من جميع النواحي النفسية والاجتماعية، وليس التعليمية فقط .

من خلال الدراسات التي تم عرضها، نجد أنها تطرقت للألعاب الالكترونية، وأثارها على فئة الأطفال، وهذا يشبه موضوعنا إلى حد كبير، قد يمكن الاختلاف فقط في زاوية الرؤية، وأيضا معظم الدراسات تدرس أثر محتوى اللعبة الالكترونية في الطفل، بينما في دراستنا هذه نحاول دراسة أثر العلاقة الجديدة الذي نشأت بين الطفل واللعب الالكترونية بغض النظر عن نوع اللّعبة.

الإجراءات المنهجية للدراسة:

1- التعريف لمجتمع البحث:

قبل التطرق للعينة، لا بدّ من الإشارة إلى المجتمع الأصلي للبحث والذي تمثل عندنا في المدرسة الابتدائية (أحمد بولسنان)، هذه المدرسة تتألف من مدير و14 معلما، ويبلغ عدد التلاميذ 400 تلميذا قمنا باختيار قسم السنة الرّابعة ابتدائي.

الجدول رقم (01) يوضح نسبة تلاميذ العينة إلى نسبة تلاميذ المجتمع الأصلي.

العينة	ك	ن
عدد تلاميذ المدرسة الابتدائية	400	%100
عدد تلاميذ العينة	30	%7.5

2-المجال الزمني:

فيما يخص العمل الميداني فقد دام 03 أيام من 07 إلى 10 نوفمبر 2019.

3-المجال المكاني:

تمت الدراسة الميدانية في المدرسة الابتدائية (أحمد بولسنان) الواقعة ببلدية مهدية، ولاية تيارت.

4-المجال البشري:

تكون هذه المدرسة من 400 تلميذا، أخذنا نسبة 7.5 %من التلاميذ أي 30 تلميذا.

5-المنهج المستخدم:

المنهج هو الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسة قضية ما، قصد استخراج وتحديد الأسباب والنتائج متبعا مجموعة من الأساليب العلمية وفقا لنوع الدراسة لان المناهج تختلف باختلاف الدراسة المدروسة (عبيدات ذوقان وآخرون،1993، ص.58).

وفي دراستنا هذه ونظرا لطبيعة الموضوع اخترنا المنهج الوصفي، ويعرف بأنه "المنهج الذي يدرس الظاهرة كما توجد في الواقع، ووصفها وصفا دقيقا والتعبير عنها كميا، أو كيفيا بغية الوصول إلى استنتاجات تسهم في فهم هذا الواقع وتطويره"(عبيدات ذوقان وآخرون،1993، ص79).

6- العينة:

يستعين الباحثون في دراستهم الميدانية بأخذ جزء أو نسبة معنية أو شريحة من أفراد المجتمع لتجري عليها الدراسة التي تعمم النتائج على المجتمع كله.

6-1- نوع العينة:

لقد اعتمدنا في دراستنا هذه أسلوب العينة القصدية لجمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانية بحث يتم اختيار مجتمعا تبعا للاختبار الشخصي دون وجود أي قواعد رياضية، ولقد ارتأينا أن يكون مجتمع بحثا متكونا من 30 تلميذا يدرسون في قسم السنة الرابعة ابتدائي، والسبب يتمثل في كوننا ندّرس هذا القسم.

6-2- خصائص العينة:

الجدول رقم (02) يوضح توزيع العينة حسب الجنس

الجنس	ك	ن
ذكور	17	%56.67
إناث	13	%43.33
المجموع / النسبة	30	%100

نلاحظ في الجدول أن نسبة الذكور تفرق نسبة الإناث في العينة المدروسة حيث يبلغ عدد الذكور 17 بنسبة 56.67%، في مقابل 13 أنثى بنسبة 43.33%، ولكنّه ليس تفوقا كبيرا.

الجدول رقم (03) يوضح توزيع العينة حسب السن

الفئة	ك	ن%
09 سنوات	25	%83.34
10 سنوات	04	%13.33
08 سنوات	01	%03.33
المجموع/النسبة	30	%100

من خلال الجدول يظهر لنا أن فئة الـ 09 سنوات حازت على النسبة الأكبر والتي قدرت بـ 53.34% وهذا طبيعي لأن سنّ من يدرسون السنة رابعة ابتدائي هو09 سنوات بلغت نسبة فئة الـ 10 سنوات 13.33% وهي تمثل التلاميذ المعيدين أمّا نسبة 03.33% فقد ذهبت لفئة الـ 08 سنوات وهي للتلاميذ الذين التحقوا بالمدرسة قبل السن القانوني.

الجدول رقم (04) يمثل توزيع العينة حسب ديمومة ممارسة اللعب بالألعاب الالكترونية

اللعب بالألعاب الالكترونية	الجنس	ك	ن
دائما	ذكور	10	%33.33
	إناث	07	%23.33
أحيانا	ذكور	05	%16.67
	إناث	04	%13.33
نادرا	ذكور	02	%06.67
	إناث	02	%06.67
المجموع / النسبة		30	%100

نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة من هم دائموا اللعب بالألعاب الالكترونية عالية مقارنة بمن يلعبون أحيانا ونادرا، بلغت نسبة الذكور دائمي اللعب 33.33%، والإناث دائمي اللعب 23.33%، بينما من لا يلعبون إلا نادرا بلعبة الكترونية وكانت نسبتهم 06.67% للذكور ونفس النسبة 06.67% للإناث.

الجدول رقم (05) يمثل توزيع العينة حسب نوع اللعبة والجنس

الجنس / نوع اللعبة	ذكر		أنثى	
لعب القتال والحروب	15	%88.23	02	%15.38
لعب عقلية	02	%11.77	04	%30.76
لعب بنات	%0	0	07	%53.84

المجموع / النسبة	17	%100	13	%100

من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة 88.23 %من الذكور تمارس العاب القتال والحروب إلكترونيا، و11.77% فقط تلعب العاب الكترونية عقلية، و15.38% من الإناث يلعبون لعب الحروب والقتال، 30.36% يمارسون العاب عقلية، و53.84% من الإناث يلعبون لعب بنات هذه النسب تدّل على أن الذكور أميل للعنف من الإناث، لكن نسبة 15.38% اللواتي تمارسن العاب حروب وقتال هي مؤشر على بداية اتجاه الإناث نحو العنف أيضا.

7- أدوات جمع البيانات:

تختلف أدوات جمع المعطيات الميدانية باختلاف موضوع الدراسة وقد اعتمدنا في بحثنا على أداة الاستمارة بالمقابلة كأداة لجمع البيانات لأنها تعتبر التقنية الأساسية والمهمة في هذه الدراسة ، كما أنها تتماشى مع المجتمع الوصفي، وهي عبارة عن قائمة من الأسئلة مقامة على أساس طرح شفوي توجه من طرف الباحث، وتدون الإجابات مباشرة في الاستمارة، وهذا يتطلب تدخل الباحث في كل مرة بالانتقال من سؤال إلى آخر، حيث يقوم الباحث بتطبيق هذا النموذج بنفسه على المبحوثين من خلال مقابلة كل مبحوث على حدّا، ويوجه إليهم الأسئلة حسب ترتيبها في الاستمارة، ثم يقوم بتسجيل الإجابات في المكان المخصص لكل سؤال، وهذا يتطلب الوقت والجهد. وعلى هذا الأساس قمنا بمقابلة أفراد العينة المحددين بطريقة قصدية.

كما استخدمنا الملاحظة، والتي تعدّ من أهم الأدوات في جمع البيانات خاصة في العلوم الإنسانية والاجتماعية، لأنها تمكن الباحث من تسجيل الكثير من المعلومات التي لا تستطيع الاستمارة الإحاطة بها، وقد ساعدتنا هذه الأداة في التعرف عن كثب على ميدان الدراسة وجمع الوحدات المكونة له، كما مكنتنا أيضا من الكشف عن الكثير من سلوكيات الأطفال التي لا يستطيعون الإجابة عنها في المقابلة.

8- مناقشة النتائج وتحليلها:

8-1- الفرضية الفرعية الأولى:

العاب القتال تسبب في اكتساب الطفل سلوكا عدوانيا

الجدول رقم (06) يبين العلاقة بين لعب الكترونية حربية وقتالية وردّة الفعل اتجاه الشتم وكمثيرأو منبه يسمح بالتعرف على ما يحمله الطفل من مفاهيم حول الدفاع عن الذات، ويوضح الجدول أيضا الفرق في هذا السلوك بين الذكوروالإناث نتيجة الفروق في إدمان لعب الحروب والقتال.

ردة الفعل اتجاه شتم أحد لعب الأصحاب القتال والحروب	الجنس	الشتم	الضرب	إخبار المعلم أو الوالدين	لا يفعل شيئا	المجموع
نعم	ذكور	05	09	01	00	15
		%33.33	%60	%6.67	%00	
	إناث	01	01	00	00	02
		%50	%50	%00	%00	
لا	ذكور	01	00	01	00	02
		%50	%00	%50	%00	
	إناث	03	01	06	01	11
		%27.27	%09.09	%54.54	%09.09	

نلاحظ من خلال الجدول أن 60% من الذكور الذين يلعبون لعب الحروب والقتال الكترونيا كان ردّ فعلهم عند تعرضهم للشتم هو الضرب، وهذا دليل واضح على تأثرهم المباشر بأحداث اللعبة الالكترونية، والردّ بالضرب على الشتم على شدّة

حساسية هؤلاء الذكور من أي تهديد يتعرضون له لذلك كان ردّهم أعنف من العنف الذين تعرّضوا له لأن العنف البدني أشدّ من العنف اللفظي، ثم تأتي نسبة من يردّ على الشتم بالشتم 33.43% لصالح الذكور، وهذا أيضا مؤشر على وجود العنف.

العنف الذي يمارسه الطفل داخل اللعبة الالكترونية يزرع فيه ثقافة العنف وفكرة العين بالعين والسن بالسن، وأحيانا يمارس العنف كفعل وليس ردّ فعل لأن معظم الألعاب الالكترونية الحربية والقتالية يكون فيها عنف غير مبرّر في كثير من الأحيان ومن اجل أهداف غير واضحة.

ثم يأتي الذكور الذين يخبرون المعلم بنسبة 6.67% وهي نسبة ضئيلة جدّا.

في المقابل نجد أن نسبة ممارسة الإناث لألعاب الكترونية حربية قتالية أقل من الذكور، حيث بلغت نسبتهن 15.38% بينما الذكور 88.23% وهذا راجع لطبيعة كل جنس، إضافة إلى عامل التنشئة والتربية الاجتماعية، التي تشجع الذكر غالبا على العنف عكس الأنثى أمّا الحديث عن الإناث اللاتي كان ردّهن بالشتم أو الضرب فقد بلغت 50% لكليهما عكس اللواتي لا تلعبن ألعاب الكترونية حربة التي بلغت نسبة من تردّ بالشتم منهن 27.27%.

ونجد أن نسبة 54.54% من الإناث يقمن بإخبار المعلم أواحد الوالدين وهذا السلوك يعتبر ضعفا عند الذكور والإناث اللواتي يلعبن لعبا قتالية الكترونية مما يظهر لنا بشكل صريح وواضح أن عامل ممارسة العنف بنوعيه -البدني واللفظي- مهمّ وحاسم في تشكيل سلوك عنيف لدى الطفل.

الجدول رقم (07) يوضح العلاقة بين مدّة لعب ألعاب الكترونية و افتعال المشاجرات عند الأطفال.

مدّة اللعب / الشجار مع أحد الأصدقاء	مدّة طويلة	مدّة قصيرة	المجموع / النسبة
نعم	%91.30	%8.70	%100
لا	%28.58	%71.42	%100

نلاحظ عد قراءتنا للجدول أن 23 طفلا بنسبة 76.67% من الأطفال يلعبون لعبا الكترونية لمدّة طويلة، 91.30% منهم دخلوا في شجارات وهي نسبة كاسحة، وما بين أنّ للمدّة أثرا أو يدا في أسباب الشجار هو نسبة الأطفال الذين يلعبون لمدّة قصيرة، فهم لم يدخلوا في شجارات بنسبة 71.42% بالمقارنة مع من تشاجروا ونسبتهم 28.58%.

إنّ ما يحدث للطفل الذي يلعب لعبة الكترونية لفترات طويلة، هو أنّه يفقد شيئا فشيئا حسه وتميزه للواقع الفعلي نتيجة معايشته للعالم الوهمي الموازي للعالم الحقيقي، هذا العالم الذي تخلقه اللعبة الالكترونية، ويعتبر العنف الجسدي آخر مراحل العنف، فالطفل الذّي تشاجر أي مارس عنفا جسديا قد مرّ بالمراحل الأولى للعنف وأبرزها المرحلة النفسية، فمن أين يمكن أن يكون قد تعرّض لهذا العنف؟ إنّها لا شك اللعبة الالكترونية.

الجدول رقم (08) يوضح العلاقة بين إدمان اللعب وبطل اللّعبة

مرور يوم دون لعب / أريد أن أكون مثل بطلي	نعم	لا	المجموع / النسبة
نعم	%17.39	%82.60	%100
لا	%85.71	%14.29	%100

نلاحظ من خلال الجدول أنّ نسبة 82.60% ممن يريدون أن يشبهوا أبطال الألعاب الالكترونية هم من مدمني هذه الألعاب حيث أنهم لا يتذكرون أنّه مرّ عليهم يوم دون ممارسة هذه الألعاب الالكترونية، بينما في المقابل 85.71% ممن لا يريدون أن يشبهوا أبطالهم في الألعاب الالكترونية هم ممن أجابوا بأنّه تمر عليهم أيام دون لعب هذه الألعاب.

الأطفال غالبا يميلون إلى تقليد ومحاكاة البطل وإن كان بطلهم يمارس العنف فهذا ينعكس مباشرة على سلوكهم.

8-2- الفرضية الفرعية الثانية:

إدمان الألعاب الالكترونية يؤدي إلى انسحاب الطفل من النشاطات الاجتماعية

الجدول رقم (09) يمثل العلاقة بين فترات اللعب بالألعاب الالكترونية والخروج للعب مع الأصدقاء في الو اقع

فترات اللعب / الخروج للعب مع الأصدقاء في الواقع	الفترة الصباحية	الفترة المسائية	في اللّيل	المجموع / النسبة
نعم	02 %25	03 %37.5	03 %37.5	08 %100
لا	01 %05.54	14 %63.63	07 %31.81	22 %100

يظهر من خلال الجدول أنّ 63.63% ممن لا يخرجون للعب مع الأصدقاء في الواقع هم ممّن يلعبون الألعاب الالكترونية في الفترة المسائية وهي فترة بعد الدراسة والوقت الذي يفترض أن يخرج فيه الطفل ليرفه عن نفسه باللعب مع الأصدقاء ويتعلم كيف يتأقلم ويختار الأدوار في الحياة الاجتماعية، إلاّ أن أفراد عينتنا بهذه النسبة 63.63% يبقون في المنزل يلعبون ألعاب الكترونيا ما يؤدي حتما إلى عزلهم اجتماعيا إذا استمر الأمر على هذا الحال.

الجدول رقم (10) يبين العلاقة بين الاشتراك في النادي الرياضي أو الثقافي أو جمعية والغضب في حالة الحرمان من اللعب ألعاب الكترونية.

الاشتراك في النادي / الغضب في حالة الحرمان	نعم	لا	المجموع / النسبة
نعم	03 %15.79	16 %84.21	19 %100
لا	07 %63.63	04 %36.37	11 %100

من خلال قراءة الجدول نلاحظ أن 84.21% ممن يغضبون في حالة حرمانهم من ممارسة الألعاب الالكترونية هم من الفئة التي لا تشترك في أي نادي سواء رياضي أو ثقافي، وهذا يدل على أنهم لا يجدون بديلا اجتماعيا أو أنهم استغنوا عنه أو أنّ إدمان الألعاب الكترونية ملأت عليهم وقتهم، فهم لا يفكرون في الانخراط مع الأطفال والأشخاص الحقيقيين، وما يؤكد هذا هو بنسبة

63.63% من الذين لا يغضبون عند حرمانهم من اللعب لأنهم منخرطون في نادي رياضي أو ثقافي أو جمعية.

الجدول رقم (11) يبين العلاقة بين مواضيع الحديث بين أفراد العينة وممارسة هو اية

مواضيع الحديث / ممارسة الهواية	عن الألعاب الالكترونية	مواضيع أخرى	المجموع / النسبة
نعم	%27.28	%72.72	%100
لا	%73.69	%26.31	%100

نقرأ من الجدول أن 72.72% ممن يمارسون هواية ما لا يتحدثون عن الألعاب الالكترونية، بينما 73.69%منن لا يمارسون أي هواية هم ممن يتحدثون عن الألعاب الالكترونية، وهذا دليل على أن الألعاب الالكترونية تملأ وقتهم وتغيرهم ولا تترك لهم مجالا ليكتشفوا هوايتهم فضلا عن ممارستها.

النتائج العامة:

يمكن تلخيص أهم النتائج التي توصلنا إليها في دراستنا هذه في النقاط التالية:

الفرضية الأولى:

- ألعاب الحروب والقتال الالكترونية تكسب الطفل سلوكا عدوانيا
- الألعاب الالكترونية حتمية اجتماعية، فمعظم التلاميذ يلعبونها باستمرار.
- يميل الأطفال خاصة الذكور إلى الألعاب الالكترونية ذات الطابع الحربي القتالي.
- لا يستطيع الأطفال أن يميزوا بين الواقع والوهم نتيجة انغماسهم داخل اللعبة الالكترونية ذات الطابع العنيف
- يميل الأطفال إلى تقليد أبطال اللعبة الالكترونية
- يرد الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية القتالية على العنف اللفظي بالعنف اللفظي والجسدي

هذه النقاط تفيد بأن الفرضية (ألعاب الحروب القتالية) تكسب الطفل سلوكا عدوانيا - قد تحققت-

الفرضية الثانية:

- إدمان الألعاب الالكترونية يؤدي إلى انسحاب الطفل من النشاط الاجتماعي
- الأطفال الذين يلعبون الألعاب الالكترونية في الفترة المسائية لا يلعبون مع أصدقائهم في الواقع
- الأطفال الذين يغضبون في حالة حرمانهم من ممارسة الألعاب الالكترونية هم أطفال لا يشتركون في أي جمعية أو نادي من أي نوع وبالتالي غير منخرطين في جماعات اجتماعية

- الأطفال الذين يتحدثون معظم الوقت عن الألعاب الالكترونية لا يملكون هواية وإن وجدت فهم لا يمارسونها.

تفيد هذه النقاط بأن الفرضية الثانية قد تحققت

وبتحقق الفرضيتين الفرعيتين الأولى والثانية فإن الفرضية العامة "تؤثر الألعاب الالكترونية في تشكيل الثقافة لدى الأطفال" قد تحققت

خاتمة:

تناولت الدراسة موضوعا يعد من المواضيع الحديثة المتمثل في تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل الثقافة لدى الأطفال ،من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المدرسة الابتدائية أحمد بولسنان بمهدية، ويمكن القول أن هذه الألعاب الإلكترونية أصبحت واقعا في حياة أطفالنا تحتل مساحة كبيرة من وقتهم وتشغل تفكيرهم ،إنها تعزلهم شيئا فشيئا عن مجتمعهم، تقلل نسب تواصلهم مع الأسرة، واللعب مع الأصدقاء في الحياة الفعلية والأخطر من هذا وذاك هي أنها تخلق في أذهانهم عالما موازيا يجابه عالمهم الحقيقي مما قد يؤدي إلى أمراض نفسية يعسر علاجها الأكيد أن هذه الألعاب الإلكترونية ليست شرا كلها فلا يمكن أن نجحد إيجابياتها التي قد تتمثل في رفع مستوى الإدراك خاصة الألعاب الإلكترونية العقلية كما أنها تعلم الطفل روح المغامرة والاكتشاف هذا إذا تم التحكم في مدة ووقت ونوع اللعبة.

لقد أخذنا هذا الموضوع من الزاوية السلبية لننبه إلى خطورة ترك الأطفال يدمنون هذه الألعاب الإلكترونية وهذا ما توصلت إليه دراستنا بعد أن أجابت عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل الثقافة لدى الأطفال ووجدنا أنها تكسب الطفل سلوكا عدوانيا وتؤدي به إلى الانسحاب من النشاطات الاجتماعية وهي بهذا تكون جزءا مهما من سلوكياته التي تشكل بدورها ثقافة.

قائمة المراجع:

شبلول، احمد فضل (2000). تكنولوجيات أدب الأطفال، الطبعة الأولى، مصر، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر.

موريكو، براون (1986). المعجم النقدي لعلم الاجتماع، ترجمة سليم حداد، مطبعة الجزائر.

ذوقان، عبيدات وآخرون (1993). البحث العلمي مفهومه أدواته وأساليبه، عمان الأردن، دار أسامة للنشر والتوزيع.

سومة، سليم (1990). سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، الطبعة السابعة، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

غيث، محمد عاطف (1999). قاموس علم الاجتماع، الإسكندرية، دار المعرفة الاجتماعية.

الشحروري، مها حسني (د.س). الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الهيتي، هاني نعمان (1988). أدب الطفل العربي، ندوة ثقافة الطفل في المجتمع العربي الحديث، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب بالتعاون مع الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية.