مجلة هيرودوت للعلوم الإنسانية والاجتماعية. | المجلد 6 / العـــدد: 3 (2022)، ص 217 ـ 232

الألعاب الإلكترونية و انعكاساتها على القيم الثقافية للأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري.

-قراءة في عينة من الدراسات الأكاديمية-

Electronic games and their implications for the cultural values of children and adolescents in algerian society –reading in sample of academic studies

ا. حسيبة أغا [1]	د فضيل حضري
كلية العلوم الانسانية والعلوم الاجتماعية، جامعة أبي بكر بلقايد تلمسان، الجزائر	كلية العلوم الانسانية والعلوم الاجتماعية، جامعة أبي بكر بلقايد تلمسان، الجزائر
البريد الالكتروني:aghahassiba@yahoo.fr	البريد الالكتروني: fodil_hadri@yahoo.fr

تاريخ الاستلام: 03./../..2021./..11 تاريخ القبول: 06../..08./..2022

ملخص:

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء مدى انعكاس الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري، من خلال قراءة في عينة من الدراسات الأكاديمية التي أنجزت من طرف باحثين جزائريين، محاولين بذلك تحليل محتوى هذه البحوث وإبراز النتائج المتوصل إليها، إذ خلصت جل البحوث إلى خطورة هذه الألعاب على الأطفال والمراهقين سواء من ناحية التحصيل الدراسي المتدني، أو من ناحية العنف والعدوان الممارس من طرف الطفل، أو من ناحية الأمراض النفسية والجسمانية التي تصيب الطفل جراء إدمانه على هذه الألعاب، دون إهمالهم للقيم الثقافية الدخيلة التي يكتسبها الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية، كما قدمت معظم هذه البحوث توصيات هامة من الواجب العمل بها من بينها وضع اليد في اليد من طرف المجتمع ككل لأجل حماية هذه الفئة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، لأنها مسؤولية الجميع بالدرجة الأولى.

الكلمات المفتاحية:

الألعاب الإلكترونية؛ القيم الثقافية؛ الطفل؛ المراهق

Summary :

This study aimed to investigate the extrent to wich electronic games are reflected on children and adolescents in the algerien society by raeding a sample of academic studies carried out by Algerian researchers.

Thrying to analyze the content of these researches and to highlight the results achieved most of the research was summarized the seriousness of these games on children and adolescents, both in terms of low academic achievement, or in terms of violence and aggression practiced by child. Or in terms of mental and physical diseases that affect the child as a result of addiction to these games withont neglecting the foreing cultural values acquired by children and adolescents through these electronic games.Most of the research has made important recommendations to work whether for parents of the community as a whole.

The keyword :

Electronic games ; Cultural values ; child; adolescents

1. مقدمة:

الطفل كائن حي ينمو ويترعرع كلما زاد في العمر، وما يميزه منذ أن ترى عيناه النور في هذه الحياة هو ميوله للعب، إذ يعتبر هذا الأخير حاجة من حاجاته الأساسية، ومظهر مهم من مظاهر سلوكه. كما أنه استعداد فطري وضرورة من ضروريات الحياة. فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، بل أنه وسيط تربوي يساهم في نمو شخصية الطفل وصحته النفسية، وهذا ما أكده فلاسفة التربية قديما وحديثا[1]. فاللعب قيمة علمية سلوكية لدى الطفل، تكمن أهميته فيما له من فائدة على تكوين شخصيته وتنشئته الاجتماعية، ففي سياق اللعب يكون للطفل الفرصة للعب الأدوار، مثل تقمص دور الوالد أو الرضيع، وهي أدوار التسلط والخضوع، فعن طريق اللعب يمكن له أن يطور قدراته الجسمية، والعقلية، واللفظية، كما يطور قدراته على التعبير والتواصل، ويمكن له أن يستخدمه كأداة تواصل بينه وبين أطفال آخرين. ومن خلال ارتباط الطفل باللعب بشتى أنواعه، ارتبطت حياتهم به، إذ يتعلمون ويكتسبون من خلاله معظم أنماط سلوكهم الحياتية، ويترك اللعب بصمات واضحة على ملامح شخصياتهم، وبالتالي هو يشكل مخزونا معرفيا يرتبط بفهم الطفل وتفكيره، والألعاب بهدفها القديم الحديث أداة فاعلة من أدوات تعلم التفكير والتدريب عليه، فهي تعتمد على اللعب ولا تنفصل عنه، وهو هدفها الأسمى ونتاجها[2].

ومما نلاحظه اليوم في ظل التحولات التي عرفتها المجتمعات الإنسانية المعاصرة في اختلاف المجالات خصوصا التكنولوجية منها، هو أن اللعب قد تغيرت طرقه ووسائله مقارنتا مع ما كان عليه في زمن أباءنا وأجدادنا، فالأطفال والمراهقون على حد سواء أصبحت لهم ألعاب مختلفة تتماشى والتطور العلمي والتكنولوجي الحاصل. لأنه ما من شيء من حولنا إلا وقد دخلت التكنولوجيا في صناعته، ففي مجال الترفيه والتسلية للأطفال والمراهقين، ظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية إذ خلقت نوع من التنافس بين الشركات العالمية للهيمنة على هذا السوق المشبع بكل أنواع الأجهزة التي أخذت حيزا كبيرا من أوقات الأطفال والمراهقين، وأثرت على سلوكهم وأخلاقهم، فتدرجت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير وواضح، حتى وصلت إلى حد من التقدم التقني الباهر.

وفي خضم هذا التطور الهائل والتغير الحاصل في هذا المجال، حاول الدارسين والباحثين في كل التخصصات الانتباه لما يحصل من خلال الألعاب الإلكترونية وتسليط الضوء على حيثيات هذه الظاهرة، وجاءت كل دراسة لتعالج جزءا معينا يشغل الباحث، ومن خلال بحثنا هذا سنحاول القيام بعملية مسح لبعض الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية ،الطفل والمراهق، ومحاولة إبراز القيم الثقافية التي جاءت بها هذه الألعاب والتي غرستها في الطفل والمراهق وكذا الأضرار الجسمية والنفسية الناجمة عنها ، ومن هنا يمكن لإشكاليتنا أن تتبلور كالتالي:

- ماهي القيم الثقافية والأضرار الجسمية والنفسية الدخيلة التي يكتسبها الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري من خلال الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الباحثين والدارسين لهذا الموضوع؟

وتندرج تحت هذه الاشكالية الفرضيات التالية:

- ✓ الالعاب الالكترونية لها انعكاسات سلبية أكثر منها إيجابية على القيم الثقافية التي يكتسبها الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري.
- ✓ تنجم عن الألعاب الالكترونية أضرار جسمية وأخرى نفسية تأثر في أغلب الأحيان بالسلب على الأطفال و المراهقين في المجتمع الجزائري.

في إطار محاولة معرفة مدى انعكاس الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين وربطها بالقيم الثقافية الوافدة من وجهة نظر الباحثين والدارسين لهذا الموضوع، ونظرا لكثرة وتنوع الدراسات والبحوث التي قدمت في هذا المجال، فقد جاءت هذه الدراسة محاولتا تسليط الضوء على البعض من هذه الدراسات ومحاولة تحليل محتواها وتلخيص ما جاء في نتائجها لنستنتج من خلالها القيم الثقافية الجديدة التي أصبح يتشربها الطفل والمراهق من خلال الألعاب الإلكترونية.

وبالتالي فإننا لا نجد ملجأ من الاستناد على "**المنهج الوصفي**" الذي من أنواعه الدراسات المسحية، والتي تعتبر أكثر المناهج استخداما في البحث الاجتماعي ويعرف بالمنهج "المسحي الاجتماعي"، الذي يعنى بدراسة ظروف المجتمع وحاجاته،حيث تهدف إلى جمع المعلومات عن عدد كبير من الحالات لتشخيص واقعها، أو جانب محدد منها[3].

فالدراسة المسحية المرتبطة بتحليل المضمون ومحتوى الوثائق تتميّز عن غيرها من الدراسات الوصفية، بأنّها لا ترتبط بالواقع مباشرة، بل هي عبارة عن دراسة الواقع بطريقة غير مباشرة، من خلال مسح مضمون الوثائق والسجلات والتقارير والمطبوعات والكتب والدوريات والقوانين والبرامج والاتّفاقيات والسير الذاتية والأفلام والصوتيات والرسائل... من المواد التي تحتوي على معلومات تخدم الباحث في دراسة موضوع بحثه ومعالجة المشكلة البحثية[4]، وهذا ما سنقوم به من خلال دراستنا، بمسح مضمون الدراسات الأكاديمية التي أجريت حول ظاهرة لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية واستنتاج القيم الثقافية الوافدة، التي قد تكون دخيلة على عادات هذه الفئة من المجتمع.

حاولنا جمع مجموعة من الدراسات التي تناولت أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين، وهي مجموعة بحوث أكاديمية من جامعات جزائرية، ومحاولة استنباط القيم الثقافية الوافدة منها والأضرار الجسمية والنفسية لها، حيث أن اختيارنا لهذه الدراسات غير مقصود عن باحث معين أو جامعة معينة بل تقيدنا فقط بظاهرة الألعاب الإلكترونية وانعكاسها على الطفل والتي لها علاقة مباشرة بالموضوع، وما كان يهمنا من خلال هذه الدراسة هو أن تعنى بالأطفال الجزائريين.

وعند جمع مجموعة من الدراسات كانت لها علاقة بالموضوع قيد الدراسة وجدنا أن هذه الدراسات تعددت وتنوعت، منها ما كان من الدول العربية وأخرى أجنبية، ولكن اخترنا الدراسات الجزائرية فقط.

2. تحديد المفاهيم:

1.2. القيم الثقافية:

القيم: هي مجموعة من الأحكام العقلية، التي تقوم بالعمل على توجيهنا نحو رغباتنا واتجاهاتنا، والتي تكون نتيجة لاكتساب الفرد من المجتمع المتعايش به، وهي تعمل على تحريك سلوكياته.

ويعرف مصطلح القيم أيضا بأنه تلك العادات والأخلاقيات والمبادئ، التي نستخدمها ونمارسها في الكثير من تفاصيل حياتنا اليومية، وبصورة عامة الإنسانية[5].

فالجماعات والمجتمعات والثقافات لديها قيم يتقاسمها أعضائها إلى حد كبير، فالقيم تحدد تلك الأشياء والأوضاع أو الخصائص التي يعتبرها أفراد المجتمع مهمة وهذه هي القيمة... فالقيم تتصل بقواعد الثقافة[6].

إذ تعد الثقافة هي أساس معرفة الأفراد لتاريخهم وحاضرهم والهدف من وجودهم، ومهما قيل عن تلاقح الثقافات بين الشعوب المختلفة، إلا أنه يبقى تمايز ثقافي يميزهم، فنحن نشهد عصر الاتصالات الذي أبرز الخصائص المميزة للشعوب عبر العالم كله، فنجد التميز في اللغات والأناشيد الوطنية والأزياء الشعبية والرايات والأكلات، ورغبة الناس في التميز والاستقلالية لمجتمعاتهم لأكبر دليل على الاختلاف الثقافي واستمراريته.

يقول **ويليامز Williams**"الثقافة هي الأسلوب الكامل للحياة"[7]

ومنه ترتبط القيم بالثقافة ارتباطا وثيقا إذ القيم تنبع من ثقافة المجتمع الذي يكون القيم فلذلك نجد القيم في المجتمعات تختلف باختلاف الثقافات.

وكون القيم جزءا من الثقافة إلا أنها مهيمنة عليها، فالثقافة الحقة لا تخرج عن قيم المجتمع، فترى قيم المجتمع تحكم ثقافته وتضبطها، لذا لا يمكن فصل القيم عن الثقافة، لارتباطهما الوثيق من كافة الجوانب[8].

2.2. الألعاب الإلكترونية:

بصفة عامة هي كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وقد تمارس بشكل جماعي عن طريق الانترنيت، أو بشكل فردي[9].

هي نوع من الألعاب الإلكترونية الأكثر شعبية في العالم، والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها، أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال اتحاد استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي"، أو اتحاد الإمكانات العقلية، وهذا من خلال تطوير البرامج الإلكترونية[10].

3.2. الطفل:

لغة : من الفعل الثلاثي طفل، والطفل هو النبات الرخص، والرخص الناعم والجمع أطفال وطفول والطفل والطفلة، الصغيران، والصبي يدعى طفلا حين يسقط من بطن أمه إلى أن يحتلم[1].

اصطلاحا : الطفل هو شخص يتراوح عمره ما بين 18 شهرا و13 سنة، والطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان، هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد، على ضوء هذا التعريف فإن الطفولة تمتد من الميلاد حتى ما بعد سن العشرين، وهي السن التي يبلغ عندها معظم البشر نضجهم البدني الكامل.

عضوية وحيدة من نوعها وغير قابلة للانقسام، لذلك فلابد من دراستها وتقديرها بصورة منفصلة عن سواها، ويطلق لفظ "طفل" في علم النفس على الذكر أو الأنثى من نهاية سنتي الرضاعة إلى البلوغ أو المراهقة[11].

4.2. المراهق:

يقول عبد الرحمن العيسوي: أنها فترة تسودها مجموعة من التغيرات التي تحدث في نمو الفرد الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي، وفيها يحدث كثير من التغيرات التي نطرأ على وظائف الغدة الجنسية، والتغيرات العقلية والجسمية.

ويرى ***ستانلي:*** أن المراهقة فترة عواصف وتوتر وشدة وتكتنفها الأزمات النفسية، وتسودها المعاناة والاحباط والصراع والقلق والمشكلات وصعوبة التوافق.

أما ***دور روجرز:*** يقول أنها فترة نمو جسدي وظاهرة اجتماعية، ومرحلة ذهنية كما انها فترة تحولات نفسية عميقة

3. ملخص الدراسات:

1.3. الدراسة الأولى:

الموسومة بـ: "**ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12–15 سنة) –القطاع العام–** "دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس –الجزائر.[12]

2.3. الدراسة الثانية:

الدراسة بعنوان:" **ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15–18سنة)**" دراسة مسحية أجريت بثانوية قويدر محمد بخميس مليانة.[13]

كلتا الدراستين تناولتا الجانب الرياضي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية وكانت تصب في نفس المصب إذ معظم العناصر التي تناولتها الدراسة الأولى قد تناولتها الدراسة الثانية، وما لمسناه من خلال الدراسة الثانية أنها إعادة للدراسة الأولى.

ومنه فقد تناولت الدراسة الأولى بإسهاب التعريفات الخاصة بالطفل، اللعب، ألعاب الفيديو، المراهق والنظريات التي جاءت في هذا المجال، وعلاقة المراهق بألعاب الفيديو ومدى تأثيرها على النشاط الرياضي والتحصيل الدراسي، فهذا الأخير هو الذي ميز هذه الدراسة والدراسة الثانية عن باقي الدراسات.

ومن ثمة فإن الباحث من خلال الدراسة الأولى قد خلص إلى أن تراجع المراهقين المتمدرسين عن ممارسة النشاط البدني الرياضي قد أصبح ظاهرة اجتماعية ظهرت في المجتمع الجزائري كباقي المجتمعات الأخرى وارجع ذلك إلى العراقيل الكثيرة التي تواجههم لممارسة الرياضة، خاصة نقص الوسائل والمركبات الرياضية التي تتوافق مع ما يفضله المراهق من الرياضات، بالإضافة إلى الحالة السيئة التي توجد عليها المركبات المتوفرة بسبب سوء استغلالها وتسييرها، هذا من جهة ومن جهة أخرى فإن الانتشار الكبير لألعاب الفيديو ذات الاستعمال الشخصي في المنازل وحتى أجهزة الإعلام الآلي، وكذا انتشار قاعات الألعاب العمومية التي توفر عدة أجهزة باستعمالات مختلفة وبأسعار منخفضة، والتطور التكنولوجي الحديث فائق الدقة من الناحية التقنية والجمالية، كل هذه العوامل تجذب المراهق نحو الألعاب الإلكترونية بشكل مبالغ فيه، بحيث تبعده عن الأنشطة الترفيهية الأخرى خاصة الرياضة منها.

3.3. الدراسة الثالثة:

"**الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي**" دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد –عروك قويدر– ببلدية المرارة ولاية الوادي.[14]

تناولت هذه الدراسة هي أيضا تعريف كل من اللعب والألعاب الإلكترونية، العنف المدرسي، وكذا تناولت النظريات التي نظرت لذلك.

وأبرزت هذه الدراسة أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها، والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الجزائري، وتؤدي بحسب مفهوم "**روبير ميرتون**" وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، الظاهرة هي 'التسلية' والمستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق.

4.3. الدراسة الرابعة:

هي عبارة عن دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة الموسومة بـ "**أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**".[15] كان لهذه الدراسة نفس رأي الدراسة السابقة التي رأت أن الألعاب الإلكترونية ليست مجرد تسلية بريئة، فهي أخطر من ذلك، ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات عن أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل الجزائري المتمدرس، إلا أن الباحثة أوضحت أنها لا تدعي إحاطتها بكل جوانب الموضوع ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الشافية ولا الشاملة في حقيقة الأمر فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة، غير أن هذه الأعمال يجب أن تتجه حسب رأي الباحثة إلى دراسات تفصيلية لألعاب بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون خاطئا.

5.3. الدراسة الخامسة:

"**الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**" دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة[16].

لقد تناولت هذه الدراسة الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بما فيها التلفزيون، الحاسب الآلي، الانترنيت، الهاتف النقال، كما تناولت تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية بين الشكل والمضمون، ومن نتائج الدراسة التي خلصت إليها الباحثة هو أن هناك علاقة عميقة بين الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية وتشعبها على مستوى الأسرة وخارجها، وكذا عمق التأثيرات التي خلفتها هذه العلاقة على الطفل الجزائري من الناحية النفسية، العقلية والاجتماعية.

كما حذرت كل من الأولياء والهيئات الاجتماعية المعنية بهذه العلاقة، من عدم اعتبارها مجرد علاقة تسلية ومتعة لأنها أخطر مما يتوقعون، حيث أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها.

6.3. الدراسة السادسة:

هذه الدراسة جاءت تحت عنوان: "**أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**" دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي.[17]

تستنتج الباحثة من خلال هذه الدراسة أن الألعاب الإلكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب، حيث أصبحت تتيح للطفل فرص للتعلم والاكتشاف والمغامرة، لها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجيا عالية الجودة، كما تمكنت هذه الألعاب أيضا

من السيطرة على عقول الأطفال وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها، لان اللعب عند الأطفال كان مقتصرا فقط على الألعاب التقليدية التي تمارس في الشارع أو المنزل أو المدرسة مع الأصدقاء، لكن اليوم وفي ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية التي يشهدها العالم، أتاح للطفل وسائط تكنولوجية متعددة تمكنه من خلالها الاستخدام والانجذاب نحو ألعاب جديدة، تسمى بالألعاب الإلكترونية وتخليه عن الألعاب التقليدية، لكن من جانب آخر لها تأثيرات جانبية خاصة على التحصيل الدراسي للطفل المتمدرس بسبب الإفراط في استخدامها، وما حاولت الباحثة القيام به هو الإلمام بالموضوع من عدة جوانب، باعتبار الألعاب الإلكترونية هي وسيلة للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى كونها وسيلة حديثة للعب، ومن خلال إجراء الدراسة الميدانية للعينة المختارة من أولياء مدينة أم البواقي، خلصت الباحثة إلى أن الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري من خلال النتائج العامة للتساؤلات، لأن الألعاب الإلكترونية أصبحت الوسيلة المفضلة لدى التلميذ لملىء أوقات فراغه باعتبارها مصدر للتسلية والترفيه، لكن الاستخدام المفرط لها والإدمان عليها يؤدي إلى أثار سلبية خاصة في ظل غياب الرقابة الأبوية وانعدام الوعي بالأضرار الناجمة عن الإفراط في استخدامها.

7.3. الدراسة السابعة:

دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الابتدائية 'مقران عبد القادر' بعين الدفلى المعنون بـ : "**الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**".[18]

من خلال هذه الدراسة تم تسليط الضوء على ظاهرة متعددة الأبعاد المتمثلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وكذا علاقتها بالسلوكيات العدوانية لدى التلاميذ، فإن ممارسة هذه الألعاب يثير نوع من الرغبة والإدمان لدى الطفل مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها من خلال التقليد والمحاكات لتلك السلوكيات العدوانية ومن خلال ما يمثله أبطال اللعبة وما تمثله من تصورات ومبادئ وأفكار عدوانية والتي يكتسبها الطفل على شكل أحداث حسية يجسدها على أرض الواقع، وتعدت هذه الظاهرة لتشمل البيئة المدرسية حيث يجد فيها الطفل محيط مناسب لترجمة العنف الافتراضي مع أقرانه.

8.3. الدراسة الثامنة:

تمثلت في دراسة ميدانية بمدينة البويرة والموسومة بـ "**الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور**".[19]

لقد تبين من خلال هذا البحث آثارا جانبية لهذا النوع من الأنشطة، والتي قد تكون مصدرا لمشكلة اجتماعية حيث أن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية دون رقابة، ونظرا لخصائص المرحلة التي يعيشونها يجعلهم عرضة للأخطار الناجمة عن هذا النوع من الأنشطة خاصة التي تشتمل عنفا في محتواها ومضامينها، فبدل أن يكون هذا النشاط أداة تسلية وترفيه وتثقيف قد يكون منبعا للعنف والعدوانية.

وأوضح الباحث أن هناك علاقة ارتباطية بين ممارسة الألعاب الالكترونية وعنف المراهقين، وذلك ما بينته وسائل الإعلام على إثر الأخبار التي تناقلتها عن المراهقين الذين قاموا بأفعال عنف تحاكي لعبة إلكترونية أدمنوها، كما تم إثبات هذه العلاقة في عدد من الدراسات الغربية، وهذا ما يزيد من مصداقية النتائج المتحصل عليها من دراستنا الميدانية، حيث وجدنا أن تعرض المراهق للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية يجعله يتعلم نماذج جديدة من العنف عن طريق عمليتي التعلم والتقليد، ونتيجة لتفاعله مع تلك الألعاب فإنه يكتسب أسلوبا تفاعليا يغلب عليه الطابع العنيف، مما قد يكون سببا في ارتكابه لسلوكيات عنيفة خلال تفاعله مع محيطه في الواقع.

9.3. الدراسة التاسعة:

نجد هذه الدراسة الوحيدة من الدراسات السميولوجية وهي دراسة تحليلية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلقها ألعاب الكومبيوتر التعليمية بعنوان:" **العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الإلكترونية: دلالات تفاعل إنسان – آلة.**[20]

وما خلص إليه الباحث هو أن ألعاب الفيديو هي المنظار الذي يرى فيها مستخدميها ذاتهم ومجتمعهم وعالمهم عبر شاشات الحاسوب، ونماذج التفاعل الرقمي للعالم الافتراضي والتقمص والمغامرة والمحاكاة، وهي تحمل شفرات عن التراث والطقوس والقيم والهوية والحمية والقومية وطبائع الحياة اليومية وأنماط العلاقات والسلوكيات والدلائل والمعاني والخبرات وأنساق الرموز، وألعاب الحاسوب هي الداء وهي الدواء فهي أمضى الرموز والإشارات والأسلحة في مواجهة ظواهر التعقد والسطحية واستخلاص الجوهر والعمق وانتزاع النظام من وسط الفيض الدلالي السيميوزيسي، وإسقاط الحواجز الفاصلة بين المادي واللامادي، واختزال تعقد الواقع ومحاكاة أبعاده وأبعاد الحياة البشرية حتى يدين لقدرة وسائلنا الذهنية الإدراك والتمييز والتصور والتحليل والاستيعاب وفهم الدلائل والمدلولات (الفيزيائية والخيالية، الواقعية والافتراضية) وجها لوجه عسى أن يؤدي ذلك بنا إلى وضع أيدينا على المرجعيات والظواهر والكيانات والطبائع الخفية والمستترة التي استسلمنا طويلا لأقدارها.

4. تحليل الفرضيات المطروحة على ضوء ما جاء في الدراسات:

1.4. النشاط الرياضي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية لدى المتمدرسين:

يعتبر النشاط الرياضي والبدني العامل المهم والأساسي للصحة الجسمية والعقلية السليمة للمتمدرسين، ولهذا يتم برمجته في الأطوار الثلاثة الدراسية (الابتدائية، المتوسطة، الثانوية) من خلال المنظومة التعليمية في الجزائر، وحتى الجامعية ولكنه يبقى اختياري في هذه المرحلة من الدراسة، وهذا يدل على القيمة الصحية التي يكتسبها المتمدرس من الرياضة، وفي المقابل اليوم أصبح هناك ما يعيق استمرار هؤلاء الفئة من ممارسة الرياضة، وهي الألعاب الإلكترونية التي أجمعت الدراسات أنها جعلت من الطفل أو المراهق كائن خامل ومدمن على هذه التكنولوجيا التي قد تحد من قدراته العقلية، والجسمية، حيث تنجم عنها عدة أضرار، وبهذا أجمع الدارسين أن هذه الألعاب الإلكترونية أصبحت تشكل خطرا على الصحة العقلية والجسمية لدى الطفل والمراهق.

2.4. الألعاب لإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى الطفل والمراهق:

إن العنف يعتبر من الظواهر التي أصبحت منتشرة بشكل واضح وكبير بين الأطفال والمراهقين، سواء في المدارس أو خارجها وهذا يعد مشكل عويص أثار اهتمام الباحثين مما دفعهم لتسليط الضوء على هذه الظاهرة، خاصة وأن هذه المشكلة أصبحت مرتبطة بالألعاب الإلكترونية، حيث اكتشف أن هذه الأخيرة غرست في الأطفال والمراهقين ثقافة وقيم صانعيها ومروجيها إلى حد الإدمان عليها، مما أدى إلى تغير في سلوكياتهم وتصرفاتهم داخل الأسرة أو حتى مع أصدقائهم، فصار اللعب مغاير على ما كان عليه في سنوات سابقة، حتى وصل ببعض الأطفال إلى تقمص الشخصيات التي في الألعاب الإلكترونية، وفي بعض الأحيان محاكاة هذه الألعاب ومنهم من وصل بهم الوضع –إلى الانتحار، وآخرون دخلوا في دوامة أمراض نفسية.

3.4. أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي:

إن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري وهي نتيجة توصلت إليها جل البحوث والدراسات التي أجريت في هذا الإطار، لأن الألعاب الإلكترونية أصبحت الوسيلة المفضلة لدى التلميذ لملىء أوقات فراغه باعتبارها مصدر للتسلية والترفيه، وحتى أوقات الدراسة، لكن الإدمان عليها يؤدي إلى أثار سلبية خاصة في ظل غياب الرقابة الأبوية وانعدام الوعي بالأضرار الناجمة عن الإفراط في استخدامها، حيث أنها تلهي التلميذ عن تأدية واجباته الدراسية وتراكمها، حتى يصل به الحال في الاختبارات الفصلية والامتحانات السنوية، إلى عدم القدرة على استيعاب الكم الهائل من التمارين وحفظ الدروس وبالتالي تراجع مستواه الدراسي، وقد يؤدي ذلك إلى الرسوب.

بالإضافة إلى الدراسات السابقة التي حاولنا جمعها، والتي تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية وانعكاسها على الأطفال، هناك العديد من البحوث الأكاديمية سواء أجنبية أو عربية، تناولت بدورها هذا الموضوع ومن كل الجوانب، ومن بين هذه الدراسات التي تمكنا من الإطلاع عليها باللغة العربية على سبيل المثال لا الحصر:

- دراسة: "أماني عبد التواب صالح حسن" الموسومة بـ: **تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية**[21].
- دراسة "مها الشحروري ومحمد عودة الريماوي" المعنونة: **أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**[22].
- دراسة أخرى: من إعداد "الصوالحة علي سليمان مفلح" بعنوان: **علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة**[23].

لقد أدرجنا هذه البحوث فقط للإشارة ومحاولة تنوير القارئ، للاطلاع عليها إذا كان بحاجة إليها.

5. خاتمة:

إن هذا البحث –كما سبق لنا الذكر– جاء قراءة لبعض البحوث والدراسات الأكاديمية، التي نقلت وجهة نظر الباحثين والدارسين لموضوع الألعاب الإلكترونية ومدى انعكاساتها على القيم الثقافية للأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري، حيث احتوت بعض القيم الثقافية الدخيلة، والتي شكلت خطرا كبيرا على حياة الأطفال والمراهقين على حد سواء، والتي قد تؤدي بهم حتى الموت، ومن بين هذه الأخطار التي تم استنتاجها بعد اطلاعنا وتحليلنا لبعض من الدراسات التي كانت من بين الكثير التي تناولت بإسهاب هذا الموضوع:

- أن الأطفال والمراهقين أصبح لديهم عزوف كبير في ممارسة الرياضة، وأصبحوا خاملين أمام شاشات الكمبيوتر والتلفاز للعب، مما يؤثر على صحتهم الجسدية والعقلية، بالرغم من أن البعض يعتبر أن الألعاب الإلكترونية تساهم في تنمية القدرات العقلية وتزيد من ذكاء الطفل والمراهق، إلا أن ذلك أصبح مجرد كلام لأن هذه الألعاب أصبحت لها تأثيرات سلبية لا إيجابية.
- كما أنها غرست فيهم العنف والعدوان، وذلك ما كنا نسمع به ولا زلنا مثل الانتحار تحت ما عرف بلعبة "الحوت الأزرق" "لعبة مريم" البوكيمون جو" "لعبة جنة النار" إلى غير ذلك من الألعاب الخطيرة التي كانت تخاطب الأطفال والمراهقين من أجل القيام ببعض التصرفات وتوهمهم بتواجد شخصيات افتراضية، وهنا نرى الثقافة الدخيلة التي تودي بحياتهم للهلاك.

- أيضا من بين العادات السيئة التي تبناها الأطفال والمراهقين من خلال إدمانهم على هذه الألعاب الإلكترونية، العلاقات الاجتماعية، إذ أصبحوا لا يشاركون الأسرة لا الطعام ولا الجلوس معهم، ويفضلون الإنفراد حتى إذا كانت هناك زيارات عائلية سواء في المنزل أو خارجه، وفي بعض الأحيان أصبح الطفل يعاني من بعض الاضطرابات النفسية التي تجعل منه عدواني في تصرفاته مع من هم حوله من أصدقائه وإخوته، وحتى مع الأساتذة في المدرسة.
- وبالتالي مشكل الاضطرابات النفسية قد يؤدي إلى مشكل آخر، ألا وهو التحصيل الدراسي المتدني، فاللعب لساعات طويلة والسهر أمام الوسائل الإلكترونية لوقت متأخر من الليل يعيق من تركيز الطفل والمراهق، ويحد من إمكانياته حيث يصبح خاملا غير قادر على المراجعة ولا الفهم لما يقدمه له الأستاذ، ويؤدي ذلك إلى الرسوب.
- وقد تروج هذه الألعاب الإلكترونية أيضا إلى بعض المظاهر اللاأخلاقية، التي قد تتضمن بعض الصور العارية، أو بعض المواقف المخلة بالحياء، أو ما يمس عقيدة الطفل والمراهق ودينه، والتي قد تكون في تمثيل شخصيات كرتونية لبعض أسماء آلهة، مما يؤدي ذلك إلى غرس بعض القيم غير صحيحة عن التوحيد وزعزعة الوازع الديني لدى كلاهما.

وبعد ما تطرقنا إلى بعض المخاطر التي تنجر عن هذه الألعاب الإلكترونية يمكن أن ننوه إلى بعض التوصيات بحيث:

- ✓ يجب على المجتمع ككل أن يضع اليد في اليد من أجل حماية هذه الفئة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، لأنها مسؤولية الجميع بالدرجة الأولى.
- ✓ كما يجب أن تكون رقابة صارمة من طرف أفراد الأسرة، وعدم تهاونهم في الأمر إلى حد تفاقم الوضع ليصبح كارثة قد يصعب علاجها بعد فوات الأوان.
- ✓ كذلك يجب على وسائل الإعلام والاتصال إدراج برامج للتوعية خاصة بالأطفال والمراهقين وحتى الأهل، من أجل التعريف بمخاطر وأضرار الألعاب الإلكترونية.
- ✓ محاولة خلق فضاءات تسلية للصغار والمراهقين كل حسب سنه، مثل النوادي الرياضية، المسارح، مدارس خاصة بالفنون التشكيلية...إلخ، لامتصاص الطاقات الزائدة لديهم.
- ✓ كما يجب ادماجهم في المجتمع وبالاخص في الاسرة، وتخصيص لهم أوقات للتحدث والرعاية، وحتى اللعب.

6. قائمة المراجع والمواقع الإلكترونية:

[1] الحوامدة محمد والعدوان زيد، **مناهج رياض الأطفال**، دار الراية للنشر والتوزيع، عمان، 2012، ص 181.

[2] مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2008، ص 12.

[3] www.maganin.com/25/10/2018-23:34. الموسوعة العربية العالمية

[4] محمد الجوهري، المرجع نفسه، ص 15.

[5] https://www.almrsal.com . 18 :48-31/09/2018

[6] https://ar.wikipedia.org.19 :23-03/10/2018

[7] حامد عبد العزيز الفقي، **دراسات في سيكلوجية النمو**، دار القلم، الكويت، د ط، د ت، ص 17.

[8] هارلبس وهولبورن، **سشيولوجيا الثقافة والهوية**، تر: حاتم حميد محسن، دار كيوان للنشر والتوزيع، سورية، ط 1، 2010، ص 7.

[9] أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو –دراسة في القيم والتأثيرات–**، أطروحة دكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 2008، ص 39.

[10] ابن منظور، **لسان العرب**، معجم لغوي علمي، المجلد 2، دار صادر، بيروت، 1990، ص 257.

[11] فضيلة عرفات، **سيكلوجية اللعب عند الأطفال**، مقال منشور في 2011/01/04، 20:40، اطلع عليه 2020/03/10.

عبد الرحمن العيسوي، **سيكلوجية المراهق والمسلم المعاصر**، دار الوثائق، الكويت، 1987، ص 22.

[11] محمد حامد ناصر وخولة درويش، تربية المراهق في رحاب السلام، دار ابن حزم، بيروت، 1997، ص 20.

ميخائيل ابراهيم أسعد، **مشكلة الطفولة والمراهقة**، ط 2، دار الأفاق الجديدة، بيروت،1991، ص 225.

محمد الجوهري، **طرق البحث الاجتماعي**، الدار الدولية للاستثمارات الثقافية، القاهرة، الطبعة العربية الأولى، 2008، ص 13.

[12] رسالة لنيل شهادة الماجستير في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، من إعداد "نمرود البشير"، جامعة الجزائر –بن يوسف بن خدة– معهد التربية البدنية والرياضية سيدي عبد الله، الجزائر، 2008.

[13] مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة ماستر أكاديمي ميدان علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية شعبة التربية الحركية، تخصص التربية الحركية لدى الطفل المراهق، من إعداد "عقون حكيم" و"بكة عبد القادر"، جامعة قاصدي مرباح –ورقلة– معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، قسم النشاط البدني والرياضي التربوي، 2014-2015.

[14] مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع التربية، إعداد الطالبة 'برتيمة سميحة'، جامعة محمد خيضر بسكرة، 2016-2017.

[15] مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات، من تقديم 'مريم قويدر'، جامعة الجزائر –3– كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2011-2012.

[16] مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، من إعداد: 'فاطمة همال'، جامعة الحاج لخضر –باتنة–، 2011-2012.

[17] مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص –اتصال وعلاقات عامة– من إعداد الطالبة: 'أميرة مشري'، جامعة "العربي بن مهيدي" ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية قسم العلوم الإنسانية، أم البواقي، 2016-2017.

[18] مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية تخصص سوسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، أعدت من طرف الطالبتين: 'سعاد وسناء' و 'بن مرزوق نوال'،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة الجيلالي بونعامة، خميس مليانة، 2015-2016.

[19] مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع تخصص سوسيولوجيا العنف وعلم العقاب جامعة 'آكلي محند أولحاج' –البويرة– من إعداد 'لخضر سلامي'، السنة الجامعية 2014-2015.

[20] مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص سيميولوجيا الاتصال، من إعداد الطالب 'أغيلاس زروقي'، جامعة الجزائر –3 –،كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، السنة الجامعية 2012-2013.

[21] أماني عبد التواب صالح حسن، مدرس الصحة النفسية، جامعة الأزهر، مصر، أستاذ مساعد، جامعة الأمير سطام بن عبد العزيز، السعودية.

IUG Journal of Educational and Psychology Sciences (Islamic University of Gaza) / CC BY 4.0 , **IUGJEPS** Vol 25, No 3, 2017, pp 230 -253.

[22] **دراسات**، العلوم التربوية، المجّلد 38 ، ملحق 2، الجامعة الأردنية، 2011، عدد الصفحات 637 - 649 .

[23] مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مجلد 4، عدد 16، فلسطين، 2016، عدد الصفحات 196-177.