*EISSN 2830-8352 ** ISSN 2800-1133*

# الألعاب الالكترونية وإعادة إنتاج العنف الرمزي لدى الأطفال - دراسة ميدانية -

# *Electronic games and the reproduction of symbolic violence in children -A field study -*

فاطمة الزهراء كشرود [1]، * د. حنان يحي تنفير [2]

[1] مخبر الدراسات الاعلامية والاتصالية وتحليل الخطاب -Eciad جامعة عبد الحميد بن باديس- مستغانم-Fatmazohra.Kechroud.Etu@Univ-Mosta.Dz

[2] مخبر الدراسات الاعلامية والاتصالية وتحليل الخطاب -Eciad جامعة عبد الحميد بن باديس- مستغانم- tenfirehanane48@gmail.com

تاريخ الإستلام: 2023/03/11 تاريخ القبول: 2023/05/04 تاريخ النشر: 2023/06/30

**ملخص:**

هدفت هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على تأثير الالعاب الالكترونية على الاطفال من خلال إعادة انتاج العنف الرمزي لدى الاطفال حيث تعد الحوامل الاعلامية من هواتف محمولة و الواح ذكية أحد أهم الوسائل المستخدمة في عملية الاتصال لديهم.

اعتمدت الدراسة على منهج دراسة الحالة واختيار عينة قصدية تتمثل في ثلاثة أطفال – ولدين وبنت- تتراوح أعمارهم ما بين 5 و10 سنوات وذلك من خلال تطبيق أداة الملاحظة بالمشاركة و المقابلات الحرة للكشف عن تجليات ممارسة العنف الرمزي، توصلت الدراسة الى مجموعة من النتائج منها أسفرت النتائج على وجود علاقة كبيرة بين الاستغراق في الألعاب الالكترونية والعنف الرمزي لدي الاطفال مما أدى إلى تهديد الأقران بالقتل ومن بين انعكاسات ممارسة العنف الرمزي لدى الأطفال استعمال السب والشتم واستخدام بعض

* المؤلف المرسل

الألفاظ النابية والمخلة بالحياء من خلال احتكاك الطفل افتراضيا بأطفال آخرين من مختلف الجنسيات.

**الكلمات المفتاحية**: الألعاب الالكترونية؛ الأطفال؛ العنف الرمزي.

**Abstract**:
This study aimed to shed light on the impact of electronic games on children by reproducing symbolic violence in children, as media carriers of mobile phones and smart tablets are one of the most important means used in their communication process.
The study relied on the case study approach and the selection of an intentional sample of three children - two boys and a girl - between the ages of 5 and 10 years, through the application of the participatory observation tool and free interviews to reveal the manifestations of the practice of symbolic violence.There is a significant relationship between immersion in electronic games and symbolic violence among children, which led to peers being threatened with death.
**Keywords:** Electronic games , symbolic violence , children.

## مقدمة

ارتبط التواصل في المجتمع بجملة من الظواهر التي عنيت بها العلوم الانسانية والاجتماعية، وذلك من خلال التفاعل الاجتماعي بين الأفراد، أناط اللثام على مجموعة من المعاني، والدلالات التي ترسخت في الأذهان، وأصبحت تطرح تصرفات غير سوية من قبل الأطفال خاصة منهم من ذوي الفئات العمرية الصغيرة، حيث ارتبط العنف الرمزي بتعرض أطفال المدارس للألعاب الالكترونية التي أضحت ظاهرة متفشية لدى أغلبية الأسر خاصة ما تعلق منها بالملفوظات التي تعد أحد الممارسات اليومية لدى الاطفال سواء داخل المنزل أو حتى داخل المحيط المدرسي مما أحدث مفارقة بين ما يتم اعتماده من لغة متعارف عليها في الأسرة وما تم اكتسابه من خلال التعرض والاستغراق في التعاطي مع هذه الألعاب وعدم التحكم، والتأطير لها زمنيا من طرف الأولياء.

وفي نفس السياق أصبحت الألعاب الالكترونية أحد آليات إنتاج العنف بأشكاله والعنف الرمزي على وجه الخصوص وذلك داخل المحيط المدرسي من التلاميذ الذين يزاولون الدراسة في نفس المؤسسة، وحتى على الأولياء داخل المنزل.

وعليه تأتي هذه الدراسة لرصد العنف الرمزي لدى أطفال المرحلة الابتدائية من خلال تعرضهم واستغراقهم في تطبيقات الألعاب الإلكترونية، وقد تم تقسيم الدراسة إلى شقين أحدهما نظري لاستجلاء مفهوم العنف الرمزي وتقسيماته، والآخر ميداني تم من خلاله الكشف عن تجليات الألعاب الالكترونية على لغة ومنطوقات الأطفال وممارساتهم داخل وخارج المحيط المنزلي.

## I- اشكالية الموضوع:

من بين مخلفات تكنولوجيا الاعلام والاتصال انتشار الألعاب الإلكترونية التي ظهرت نهاية القرن الماضي، حيث استهدفت جميع الفئات العمرية في المجتمع والتي تم من خلالها تهيئة فضاءات للتسلية، والترفيه حسب شهادة بعض الأطفال*

ونظرا للخصائص التي تتوفر عليها هذه الألعاب التي من أهمها جعل الطفل محور الاهتمام نظرا لكونه متفاعلا بمشاعره وعقله وكل ما يملك، حيث أصبح جزء لا يتجزأ من هذه الألعاب، وذلك من خلال تعرضه واستغراقه فيها لفترات زمنية طويلة، حيث أصبح من الصعب عليه الانسحاب منها مما أدى إلى الادمان عليها، وفرض سيطرتها عليه شعوريا وسلوكيا، وذلك على عدة مستويات، صحية وجسمية ذهنية وعقلية شعورية وحسية مما استدعى وطرح مسؤولية البحث عن هذا التأثير من قبل المختصين خاصة في علم الاجتماع وعلم النفس، وذلك في الشق المتعلق بممارسة العنف بأنواعه والعنف الرمزي على وجه الخصوص كل هذا أدى إلى طرح التساؤلات التالية:

- ماهي دوافع توجه الأطفال نحو الألعاب الالكترونية؟
- ماهي تجليات العنف الرمزي عند الأطفال من خلال استغراقهم في الألعاب الالكترونية ؟

## II- أهداف الدراسة:

- تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على بعض الممارسات الأخلاقية والملفوظات الكلامية التي أصبحت مكتسبة لدى الأطفال من خلال تعرضهم واستغراقهم في الألعاب الالكترونية لفترات زمنية غير محدودة بالإضافة إلى مجموعة من الأهداف منها:
- الكشف عن دوافع الانخراط في مجموعات اللعب والادمان على الألعاب الالكترونية.
- الكشف عن بعض الممارسات لدى الاطفال من خلال استغراقهم في الألعاب الالكترونية داخل المحيط الأسري.
- التعرف على أنواع العنف الرمزي الممارس من طرف الأطفال أثناء اللعب وكذا من خلال التعامل مع أفراد الأسرة داخل المحيط الاسري.

## III- أهمية الدراسة:

- تنبع أهمية الموضوع من أهمية التنشئة الاجتماعية للطفل على المستوى(الجسمي والنفسي والحسي) داخل الأسرة من ناحية، ومن ناحية أخرى ارتباطها بمخرجات تكنولوجيا الاعلام والاتصال التي طورت ما يسمى اليوم بالألعاب الالكترونية واقترانها بتقنيات الذكاء الاصطناعي التي أصبحت جزء لا يتجزأ من خصائص تطبيقات مواقع التواصل الاجتماعي المنشورة عبر المتاجر الالكترونية سواء منها المجانية أو التسويقية عن طريق البيع والشراء.
- كذلك تنبع أهمية الدراسة من حجم التأثيرات التي تخلفها الألعاب الالكترونية على عدة مستويات منها تأثيراتها النفسية والجسمية وكذا تأثيراتها على التحصيل الدراسي لدى أطفال المدارس الابتدائية وقد اخترنا تأثيراتها السلوكية بما يسمى العنف الرمزي الذي انتشر بصفة ملفتة للانتباه داخل المحيط الأسري بشهادة الأولياء وخارج المحيط الأسري في الفضاء المدرسي وحتى في الفضاءات العامة الأخرى.

## IV- منهج وعينة الدراسة:

يعتبر المنهج الطريقة التي يتم بها معالجة الموضوع داخل الحقول البحثية المختلفة وتعرف المناهج على أنَّها" مجموعة متناسقة من العمليات المستعملة لبلوغ هدف أو مجموعة من الأهداف، وجملة من المبادئ التي توجه كل بحث منظم، وهي جملة من المعايير التي تنتج اختيار التقنيات وتنسيقها، إنَّها تشكّل بطريقة متفاوتة التجريد أو الحسية، والدقة أو الغموض، مخططا عمل تبعا لهدف مقصود (غراويتز، 1993، الصفحات 10-11)

" إنَّ استعمال المناهج عادة ما يكون مقرونا بنعت يحدد ما هو المنهج المأخوذ بعين الاعتبار، مناهج كمية، كيفية، منهج علمي تجريبي، أو تحقيق ميداني وذلك على سبيل الذكر (أنجرس، 2004، صفحة 98).

ونظرا لخصوصية هذه الدراسة تم تبني منهج دراسة حالة لتقصي الحقائق حيث تعرف دراسة الحالة على أنّها" البحث المتعمق للحالات الفردية في اطار المحيط الذي تتفاعل فيه، حيث تقوم هذه الدراسة- كما ذكر محمد زيان عمر- على افتراض أنَّ كل حالة قابلة للدراسة تُكّوَن من المجال الذي تتفاعل داخله وحدة وكلا" (مرسلي، 2010، صفحة 302) وهو ما تعجز استمارة الاستبيان الكشف عنه خاصة وأنَّ التعامل مع الأطفال يكتسي خصوصية بحثية تعجز الاستمارة على الاحاطة بها وجمع المعطيات من خلالها، لذلك تم الاعتماد على عنصري الملاحظة بالمشاركة والمقابلات الفردية، والجماعية تم تطبيقها على العينة المختارة المتمثلة في ثلاث حالات طفلين وبنت تتراوح أعمارهم بين 6 سنوات و10 سنوات، حيث تم الاعتماد على المقابلات المفتوحة التي تدعمها المعايشة اليومية والتي تم الاستعانة فيها بالملاحظة البسيطة والملاحظة بالمشاركة داخل المحيط الأسري ورصد التصرفات المتبادلة بين الأطفال ووالديهم من خلال الملفوظات والعنف الرمزي الممارس ضدهم.

## IIV- تحديد المفاهيم:

يعتبر تحديد المفاهيم من أهم مرتكزات البحث العلمي، وهو ما يحدد مسار الدراسة ويضيق اختبار المتغيرات والمؤشرات لذلك اعتمدنا التحديد التالي للمفاهيم وفق ما تقتضيه الدراسة.

### I. 1.1 العنف لغـة:

العُنْف من ( عنف) والعُنْف الخُرْقُ بالأَمر وقلّة الرِّفْق به والشـدة والمَشَـقّة وهو معالجة الامور بالشدة والغلظة، والعُنْف ضد الرفق، يقال عَنِيفٌ إذا لم يكن رَفيقاً في أَمره واعْتَنَفَ الأَمرَ أَخذه بعُنف (جي)

وتشـير كلمة عنف في اللغة العربية إلى سـلوك يتضـمن معاني الشـدة والقسـوة والتوبيخ واللوم، والتقريع وعلى هذا الأساس فان العنف قد يكون سلوكيا أو فعليا أو قوليا" (نسيمة، 2011، صفحة 90)

**اصـــطلاحا:** عرف في علم الاجتماع على أنه ممارســـة أي عنف بأي طريقة ممكنة حيث عرفته إيمان عبد الوهاب موســى" هو الســلوك الصــادر عن أي شـخص الغرض منه الايذاء أو الاعتداء أو اساءة معاملة الآخرين بقصد السيطرة عليه أو اخضــاعه أو التأثير في آرائه أو تقييد حريته باســتخدام الايذاء اللفظي أو القوة البدنية أو الايذاء النفسي، يحدث لأسباب نفسية، اجتماعية، ثقافية، اقتصادية، سياسية" **(موسى، 2007، صفحة 149).**

## I. 2.1 مفهوم العنف الرمزي:

عند محاولة التعرف على أسباب تفشي ظاهرة العنف الرمزي لدى الأطفال من خلال تعرضهم للألعاب الالكترونية كان حري بنا التأصيل لما يسمى العنف الرمزي خاصة وقد ارتبط بعديد الأبحاث التي قام بها الباحث الفرنسي بيير بورديو **Pierre Bourdieu** فقد عرفه على أنه" عنف نائم خفي هادئ لا مرئي ولا محسوس حتى بالنسبة لضحاياه" (Pierre، 1980)

ويعرفه مصطفى حجازي بأنّه نقص السلوك الجانح المادي فهو ليس مادة الفعل ولكن دلالته التعبيرية توحي لدلالة باطنية في بنية المجتمع ما تتراكم فيها عدوانية كامنة في شبكة العلاقات الاجتماعية قابلة للانفجار في ظروف معينة" (الحجازي، 2005، صفحة 174) ويرى سيمون وايل Weil Simone بأنّه الفعل الذي يقوم به شخص ما لإخضاع الآخر ، وإفنائه، ولذا فإنَّ ممارسة العنف حده الأقصى يشيء الانسان، ومثل هذا الفعل القاتل يأخذ صيغا متنوعة فيما يتعلق بإجراءاته وأدواته ونتائجه (جلال، 1984،، صفحة 29)

**التعريف الاجرائي:** العنف الرمزي الذي نقصده من خلال هذه الورقة البحثية هو ذلك العنف الذي يتجسد في الالفاظ النابية والخارجة عن المألوف بالإضافة على بعض التصرفات الملموسة التي يتم ملاحظتها من خلال بعض التصرفات.

**ا. 3.1 الألعاب الالكترونية:**

تعرف الألعاب الإلكترونية على أنّها: نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي.

ويطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب، والأنترنت، والتلفاز، والفيديو PlayStation ،) والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية المحمولة.)". (غرغوط، 2018، صفحة 40)، وهي تلك الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية أو من خلال الهواتف الذكية، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين ". (يحياوي، 2022، صفحة 145).

**التعريف الاجرائي:** هي تلك الألعاب التي يتم الولوج لها من خلال الهواتف المحمولة والألواح الذكية التي ترافق بعض تطبيقات الذكاء الاصطناعي، من أمثلة اللعبة المشهورة **Free Fire** وغيرها من الالعاب الالكترونية المحملة من متاجر **Play Store.**

**4.1 مفهوم الطفولة:**

تعتبر مرحلة الطفولة تلك الفترة الزمنية التي تحتاج إلى إعداد وتربية وتوجيه إنّها المرحلة التي ترسى فيها أسس الاستعداد لممارسة الحياة الاجتماعية والمدرسية والمهنية والزواجية. ويرى البعض أن مرحلة الطفولة تبدأ منذ اللحظة الأولى لتكوين الجنين، ووفقا لهذا الرأي فإن المرحلة الجنينية هي بداية لمرحلة الطفولة التي تستمر حتى بلوغ الطفل سن الثامنة عشرة من عمره". (وفيق، 2010، صفحة 311)

**التعريف الاجرائي :** كما يمكن أنْ نعرف الطفل أنّه ذلك الانسان الذي لم يعد قادر بعد على تحمل مسؤولياته، وهو لا يزال يعتمد على والديه لتحقيق احتياجاته، وهو كل إنسان مازال يزاول تعليمه للفترة الابتدائية.

**1- الدراسة الميدانية:**

تفريغ المقابلات مع عينة من الأطفال تتراوح أعمارهم بين 6سنوات و10 سنوات

**الحالة الأولى:**

| الجنس أنثى السن/10 سنوات | المقابلة | الملاحظة |
|---|---|---|
| المدة الزمنية المخصصة للعب يوميا | بالنسبة للمدة تصرح الحالة أنّها منخرطة في مجموعات اللعب منذ 3 سنوات أما عن الحجم الساعي فتصرح أنّها لا تلتزم بوقت محدد، وحيث ما سنحت لها الفرصة خارج أوقات الدراسة تقوم باللعب | كلما زاد الوقت المخصص للعب كلما اكتسب الطفل سلوكيات عنيفة مع أفراد الأسرة خاصة مع الوالدين والإخوة وذلك من خلال الانفعال والرد بكلمات غير لائقة. |
| دو افع توجه الأطفال نحو الألعاب الالكترونية | تصرح الحالة أنَّ دوافعها للعب لغرض التسلية والترفيه. | الهروب من انجاز الواجبات والاحساس بالملل والانخراط مع أطفال آخرين ذوي سلوكيات عنيفة ويمارسون التنمر في حق بعضهم البعض . |
| الأسباب الكامنة وراء العنف الرمزي الممارس | تصرح بأنّها لا تمارس حياتها بالشكل الذي تريده. | الضغوطات الممارسة داخل الاسرة و داخل المحيط المدرسي تنتج ممارسات عنيفة لدى الطفل |
| تجليات العنف الرمزي | الاصرار على أن تصرفاتها لا يشوبها النقص وأنها تتصرف بطريقة عادية. | بالنسبة للبنات فان ممارسة العنف الرمزي يتمثل في حالات الاستفزاز التي تمارسها ضد الآخرين من الأخوة وحتى مع الوالدين. |

**الحالة الثانية:**

| الجنس ذكر السن/9 سنوات | المقابلة | الملاحظة |
|---|---|---|
| المدة الزمنية المخصصة للعب يوميا | مدة غير محددة على مدار الساعة ماعدا الأوقات المخصصة للذهاب إلى المدرسة | بين أوقات الدراسة وحتى خلال فترات الوجبات الرئيسية لا يمكن الاستغناء عن اللعب، حيث تتجسد حالة الادمان وحالة الانهاك الجسدي والفكري مما يجعل الطفل مشحون بطاقة سلبية يحاول ترجمتها إلى تصرفات وأقوال عنيفة داخل وخارج المحيط المنزلي. |
| دو افع توجه الأطفال نحو الألعاب الالكترونية | تصميم اللعبة والاسلحة وكل الاشياء التي تساعده على الحركة وتنفيذ أي حركة يرغب بها | أتاحت هذه اللعب ممارسة بعض النشاطات من قبيل الرياضات القتالية ولكنها اكثر عنفا وغير خاضعة لمعايير أخلاقية وعليه فرؤية الطفل لممارسة العنف الرمزي أصبحت نظرة مستباحة. |
| الأسباب الكامنة وراء العنف الرمزي الممارس | المعاملة بالمثل مع الاخوة داخل المنزل ومع الأقران خارجه.<br>التخلص من الخصوم داخل اللعبة للحصول على امتيازات أكثر | ممارسة العنف من قبل أقرانه وتشبعه ببعض السلوكيات من طرف الاطفال الاخرين المشتركين معه في نفس اللعبة بالإضافة إلى الإرهاق الذي يحدثه الاستغراق في اللعبة أكسبه الأسلوب العدواني |
| تجليات العنف الرمزي | في إطار الحديث المتبادل بطريقة عادية يتم التلفظ بألفاظ عنيفة وتصرفات عنيفة أيضا. | كلمات من أمثلة غبي، الحقرة، الاشرار، القتل، السلاح، الغاية تبرر الوسيلة |

## الحالة الثالثة

| الجنس ذكر<br>السن/6 سنوات | المقابلة | الملاحظة |
|---|---|---|
| **المدة الزمنية المخصصة للعب يوميا.** | بين أوقات الدراسة، وفي نهاية اليوم حتى منتصف الليل دون توقف. | الاختفاء عن الأنظار حال الدخول إلى اللعبة، وفي حالات أخرى الانخراط مع الإخوة في اللعبة الواحدة أو مع أطفال آخرين متواجدين على نفس اللعبة الالكترونية منهم المعروفين ومنهم مجهولين من جنسيات أخرى. |
| **دو افع توجه الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية** | التسلية والتخلص من الملل | الهروب من الواقع والعيش في عالم يبيح كل شيء يتناقض وعالم الذي يعج بالأوامر خاصة من طرف الوالدين |
| **الأسباب الكامنة وراء العنف الرمزي الممارس** | المعاملة بالمثل وعدم السماح للآخرين بانتهاك حقوقه | العناد والمعاملة بالمثل والإحتقار ومقارنة الطفل نفسه بأطفال آخرين، ممارسة التنمر عبر الكلمات بالعربية الفصحى وكذلك من خلال عدة لهجات |
| **تجليات العنف الرمزي** | السب المتبادل بين الأطفال من نفس الفئة العمرية داخل المحيط المنزلي | بعض الكلمات مثل: حمار غبي، أنا أذكى منكم، حمقى، أنا غني وأنتم فقراء، الشعور بدونية الآخرين وغيرها. |

**نتائج الدراسة:**

بناء على مجموعة المقابلات المفتوحة التي قمنا بها مع الأطفال عينة الدراسة تم استنتاج بعض النقاط منها:

- تعتبر حالات الملل التي يشعر بها الطفل أحد أهم الأسباب لانخراطه في مجموعات اللعب في الفضاء الافتراضي وهي نوع من التنفيس من الضغوط التي يخضع لها جراء البرامج الدراسية المكثفة والواجبات التي ترافقه حتى داخل المنزل.
- يعتبر الانخراط والتفاعل مع الألعاب الالكترونية أحد وسائل الهروب من الواقع حيث أنَّ العالم الافتراضي الذي تقدمه هذه الألعاب يوحي بامتلاك القدرات الخارقة التي لا يمكن للطفل أنْ يحققها على أرض الواقع وذلك نظرا للمزايا التي توفرها هذه الألعاب من ألوان وتصاميم مشوقة بالإضافة إلى إرفاقها بالموسيقى التي يمكن التحكم في إعداداتها مما يوهم الطفل أنَّ له القدرة على التحكم في الحياة الافتراضية وهو ما يخلق لديه فجوة وفراغ بين ما هو واقعي وما هو افتراضي، هذا الفراغ وهذه المساحة والهوة تملأها الممارسات والألفاظ التي تعزز ما يطلق عليه العنف الرمزي ويكون بطريقة غير واعية.
- إنَّ الأطفال يحسون بالفخر لانخراطهم في هذه الألعاب مما يساعد على صنع مكانة لدى زملائهم في المحيط المدرسي وذلك حسب وجهة نظرهم.
- تقوم هذه الألعاب بتعزيز مكانة الطفل مقارنة بزملائه في المحيط المدرسي كما تمنحه الثقة في النفس التي يفتقدها داخل محيطه الأسري.
- بناء على المقابلات التي أجريت مع عينة الدراسة فقد أسفرت النتائج على وجود علاقة كبيرة بين الاستغراق في الألعاب الالكترونية المتاحة على الهواتف المحمولة والألواح الذكية والعنف الرمزي لدي الأطفال ويتجلى ذلك من خلال بعض العبارات والملفوظات التي تحمل الاستهزاء والسخرية من الآخرين وحتى اتجاه الاخوة في المنزل.

- التهديد بالقتل من طرف بعض الأطفال وهو السلوك الذي يلحق الأذى بالمحيطين من الزملاء والاخوة وحتى الحاق الأذى بالنفس مما يفسر امتداد لعنف رمزي يتبعه عنف جسدي.
- السب والشتم واستخدام بعض الألفاظ النابية والمخلة بالحياء التي يكتسبها الطفل من خلال احتكاكه الافتراضي بأطفال آخرين من مختلف الجنسيات خاصة في ظل تراجع رقابة الأولياء لأبنائهم.
- كتابة بعض الجمل والكلمات غير الأخلاقية على السبورات في المنزل تحتوي كلمات عنيفة تترجم وتشكل امتداد لممارسة الطفل للعنف الرمزي على باقي أفراد الأسرة بسبب حرمانه من اللعب مما يدل على الادمان الالكتروني لهذه الألعاب.
- عدم استجابة الأطفال لتوجيهات الأولياء فيما يخص الاهتمام بالدراسة ومحاولة السيطرة على العنف الرمزي الممارس بين أبناءهم بعنف من نوع آخر يقوم فيه الأولياء بممارسته على أبنائهم مما يفسر وجود عنف سابق تسببه التنشئة الاجتماعية يؤسس لإعادة إنتاج عنف رمزي آخر من خلال الانخراط في مجموعات اللعب عبر الفضاء الالكتروني.

•استخدام بعض الحركات المخلة بالحياء من طرف الأطفال وحين مواجهتهم تتم عملية الانكار لأفعالهم، وبالتالي فإنَّهم يعلمون أنّ هذه التصرفات غير لائقة لكن يقومون بها وذلك نظرا لتشبعهم الكبير بهذه الملفوظات وممارساتها بفعل التفاعل عبر مجموعات اللعب.

•اختراق المعجم الدلالي للألفاظ في المجتمع، وتزويده بملفوظات عنيفة بلغات ولهجات أخرى.

## خاتمة

يمكن إدراج مجموعة من التوصيات كخاتمة للدراسة لأنّ حصر عملية التأثير التي تحدثها الألعاب الالكترونية في السلوك العنيف وممارسة العنف الرمزي لا يمكن حصرها ولا تكفي دراسة واحدة لتحديد أسبابها ومخرجاتها وكذا تجلياتها فقد ارتأينا أن نقدم مجموعة من التوصيات نذكر منها التالي:

1. بداية يجب تعزيز الرقابة الوالدية للأطفال الأقل من 12 سنة وحتى 16 سنة وذلك للتحكم في استقبال الأطفال لبعض الألعاب التي قد تحمل قيم خارجة عن السياق الاجتماعي والثقافي وحتى الديني داخل المجتمع.
2. تعزيز التربية الاعلامية والرقمية و التحكم في الاوقات المخصصة للعب نظرا لبعض الرموز و الاشارات التي تنطوي عليها هذه الألعاب والتي لا يمكن ادراكها إلا مع مرور الوقت.
3. تبني الألعاب الالكترونية التعليمية وتعويضها لمثل هذه الالعاب وضرورة اختيار الألعاب الالكترونية التي تتناسب والفئة العمرية للطفل.
4. ضرورة سّن بعض القوانين التي تتحكم في ولوج الأطفال لمثل هذه الألعاب في الفضاء الافتراضي وانتاج برامج الرقابة العالية وربطها بهواتف الآباء و الأمهات.
5. تبني بعض البروتوكولات التي تقيد الطفل في تفاعلاته مع مثل هذه الألعاب وهو ما يساعد في تنشئته اجتماعيا.

## الإحالات والمراجع:


Pierre, B. (1980). *: le Sens Pratique.* Paris: édition, Minuit.

الحجازي ,م .(2005) .*التخلف الاجتماعي، سيكولوجية الإنسان المقهور* .المغرب :المركز الثقافي العربي للنشر.

انجرس ,م .(2004) .*منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية* .الجزائر :دار القصبة للنشر.

جلال ,س1984) .، .(*علم النفس الاجتماعي* .الإسكندرية :الاتجاهات التطبيقية المعاصرة،.

جي ,ا .ق .(s.d.) .*التوقيف على مهمات التعاريف (529 / 1)ابن منظور، لسان العرب، (257 / 9) معجم لغة الفقهاء .(323 / 1)*

غراويتز ,م .(1993) .*مناهج العلوم الاجتماعية،* .éd)المركز العربي للتعريب والترجمة والتأليف والنشر بدمشق) .(س .عمار (.Trad ,دمشق :المركز العربي للتعريب والترجمة والتأليف والنشر بدمشق.

غرغوط ,ا .ب .(2018) .الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية . *مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع* , https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/467/2/4/14613.

مرسلي ,أ .ب .(2010) .*مناهج البحث في علوم الاعلام والاتصال* .الجزائر :ديوان المطبوعات الجامعية.

موسى ,ا .ع .(2007) .انعكاس الوضع الحالي على العلاقات الاسرية)العنف ضد الزوجة(، بحث ميداني في مدينة الموصل .*دراسات موصلية* ttps://moss.mosuljournals.com , 19/02/2023 12:51.

نسيمة ,ع : .(2011) .*العنف اللفظي الاسري من المنظور السوسيولوجي، دراسة حالة للخلفية الاسرية والزوجية لبعض النساء المعنفات* .*0*الجزائر :جامعة الجزائر.2

وفيق ,ص .م .(2010) .*وسائل الاتصال والاعلام، وتشكيل وعي الاطفال والشباب* .القاهرة :دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع.

يحياوي ,ا .(2022) .دور الالعاب الإلكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف المدرسي لدى أطفال المرحلة الابتدائية -دراسة ميدانية على عينة من المعلمين بمدينة سطيف .*مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع* , https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/467/6/3/204588.

* مقابلة مع الحالة الأولى أجريت بتاريخ 2023/02/19 على الساعة 20:00