ASJP
Algerian Scientific Journal Platform

مجلة افاق للعلوم
Issn: 2507-7228 – Eissn: 2602-5345
https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/351

المجلد:08 العدد: 03(2023) ص 827-840

الاتجاهات الحديثة للاستهلاك الأسري وأثره على تنشئة الطفل

دراسة ميدانية على عينة من الأسر بمدينة الجلفة

Modern trends of family consumption and its impact on the upbringing of the child A field study on a sample of families in the city of Djelfa

كرفاوي عمر*
جامعة غرداية، الجزائر
kerfaoui.amar@univ-ghardaia.dz
مخبر الجنوب الجزائري للبحث في التاريخ والحضارة الإسلامية

حاجي بوغالي
جامعة غرداية، الجزائر
Boughali.hadji@univ-ghardaia.dz

معلومات المقال

تاريخ الإرسال:
21 جوان 2022
تاريخ القبول:
07 جانفي 2023

الكلمات المفتاحية:
- ✓ الألعاب الإلكترونية.
- ✓ الاستهلاك.
- ✓ الطفل.

الملخص:

نهدف من خلال دراستنا هذه إلى إبراز أثر استهلاك الألعاب الالكترونية على الأطفال، حيث تم إتباع المنهج الوصفي في عملية البحث وتكون مجتمع الدراسة من 22 أسرة تقيم بمدينة الجلفة، ملأت الاستبيان بشكل مستوفى، وقد تم معالجة البيانات عن طريق تفريغها في برنامج SPSS، وقد تم الاعتماد على الأسلوب الإحصائي في تحليل البيانات ومعرفة الدلالة الإحصائية، وقد توصلنا إلى أن الألعاب الإلكترونية لها أثر على سلوكيات الأطفال، وأن الرقابة الوالدية لها دور في ممارسة هذه الألعاب.

Article info

Received
21 June 2022
Accepted
07 January 2023

Keywords:
- ✓ *e-games.*
- ✓ *Consumption.*
- ✓ *Child*

Abstract:

We aim through this study to highlight the impact of consuming electronic games on children, where the descriptive approach was followed in the research process and the study population consisted of 22 families residing in the city of Djelfa. Relying on the statistical method in analyzing data and knowing the statistical significance, we have concluded that electronic games have an impact on children's behavior, and that parental control has a role in playing these games.

* المؤلف المرسل

AFAK for Sciences Journal مجلة افاق للعلوم

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

مقدمة:

تعتبر الألعاب الالكترونية من أحدث الوسائل الترفيهية لكنها مع مرور الوقت ومع تطور تقنياتها أصبحت تشكل خطر كونها تعتبر إدمانا وقد شهد التراث النظري لعلم الاجتماع وعلم النفس العديد من الدراسات التي تحدد مخاطر الألعاب الالكترونية على فئة الأطفال كون هذه الفئة حساسة تتأثر بكل ما يجذبها.

وقد انتشرت الألعاب الالكترونية في الكثير من المجتمعات إذ لا يكاد أن يخلوا منها بيت، فنجد في كل بيت تقنية تحمل هذه الألعاب الالكترونية، ولا يقتصر هذا الأمر على البيوت بل نجد الانتشار الواسع لها في توفر أماكن بيع هذه الألعاب، بالإضافة إلى أماكن مخصص للعب وهذه الأماكن لا تحدد السن بل نجد المكان مفتوح.

وتعد هذه الألعاب ذات نمط يجذب الطفل بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة حيث استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ونجد في العديد من الدراسات التي أحصت الآثار سلبية عليهم ثم على المجتمع، فنجد في هذه الدراسات تشخيص لطبيعة هذه الألعاب التي صنفت على أنها تتسم بالعنف وهي تؤدي إلى تراكم الأفكار العدوانية وتناقص في السلوك الاجتماعي، كما لها آثار سلبية على صحة الطفل وعلى عقله.

هل يؤثر استهلاك الألعاب الالكترونية على تنشئة الأطفال؟

الأسئلة الفرعية:

-ما هي دوافع استخدام الألعاب الالكترونية لدى الأطفال؟

-ماهو تأثير استهلاك الألعاب الالكترونية على التطبيع الاجتماعي للأطفال؟

-هل ينتج الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية سلوكيات عدوانية لدى لأطفال؟

الفرضية العامة:

يؤثر استهلاك الألعاب الالكترونية سلبا على تنشئة الأطفال.

الفرضيات الجزئية:

- استخدام الألعاب الإلكترونية يدفع الأطفال إلى تنمية مهاراتهم .

-يؤثر استهلاك الألعاب الالكترونية على عملية التكيف الاجتماعي للأطفال.

-الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية ينتج سلوكات عدوانية لدى الأطفال.

1-: مفاهيم الدراسة:

1-1- الاستهلاك:

في مقال "كلمات رئيسية"، يعالج عالم الأنثروبولوجيا ديفيد غرايبر (2011) المسارات الفكرية والتاريخية التي تؤدي إلى تحديد بعض الظواهر وتحليلها من خلال اللجوء إلى مفهوم "الاستهلاك"، ويلاحظ أن "أولئك الذين يكتبون عن الاستهلاك لا يعرفون "المصطلح" بشكل كافٍ، ويشير إلى أن هذا الافتقار إلى الوضوح كان لانخراط الباحثين في التعامل مع "الاستهلاك كإيديولوجية بدلاً من اعتباره مستوى تحليلي.(Evans, 2019, p. 499)، ويعرف قاموس كامبريدج الاستهلاك من منظور العلوم الاجتماعية بأنه استخدام للسلع والخدمات

المتاحة في الاقتصاد"(cambridge, 2021)،لكن بحسب "دوقلاس وايشروود 1978" فإن البضائع الاستهلاكية تتجاوز بنائها المادي النفعي، من خلال قدرتها على حمل "المعنى الثقافي" (McCracken, 1986, p. 71)، وهو ما يدعونا للوقوف على المعنى الثقافي للاستهلاك.

1-2-الألعاب الإلكترونية:

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من الألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة ألعاب الفيديو المتحركة، والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنت أو بشكل فردي (قويدر، 2012، ص 34).

1-3-الطفل:

الطفل هو كل إنسان لا يزيد عمره على أربعة عشر عاما، ولكن هذا العمر غير متفق عليه في المراجع، حيث ضم بعضها مرحلة المراهقة التي تمتد إلى أواخر العقد الثاني من عمر الإنسان، فالطفل كما عرفه بعضهم هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد وعلى ضوء هذا التعريف، فإن الطفولة تمتد من الميلاد حتى ما بعد سن العشرين وهو السن الذي يبلغ معظم البشر فيها نضجهم البدني الكامل. (بلعربي، 2020، ص 194).

1-4-الأسرة:

يعرف ميردوك: «الأسرة هي جماعة اجتماعية تتسم بمكان إقامة مشترك، وقد تتعرض لمشاكل اقتصادية، ولها وظيفة تكاثرية، تمتد من خلالها المجتمع بأفراد لهم بصمات واحدة على ثرائها"(ملحس استيتيه، 2012، صفحة 267).

فالأسرة هي الوحدة الاجتماعية الأولى التي ينشا فيها الطفل، وهي المسئولة على التنشئة الاجتماعية، وهي النموذج الأمثل للجماعة الأولية التي يتفاعل الطفل مع أعضائها، ويعتبر سلوكهم سلوكا نموذجيا (مصباح، 2007، ص 80).

1-5-التنشئة الاستهلاكية:

هي عملية إكساب الطفل المهارات والمعرفة والاتجاهات ذات العلاقة بالأنشطة التي سيمارسها كمستهلك لما هو مطروح في السوق من سلع وخدمات" وركزت الدراسات ذات العلاقة بعملية التنشئة الاستهلاكية على الأطفال والمراهقين وذلك باعتبارها المرحلة العمرية التي يكتسب فيها الفرد المهارات والمعلومات والاتجاهات التي قد ترافقه خلال مراحل حياته المختلفة (طمليه، بدون سنة، ص 251).

2-الدراسات السابقة:

دراسة أجنبية:

دراسة أوبريت كوردر وبولز، بعنوان: "أثار التلفزيون على السلوك والتنشئة الاجتماعية للطفل"، أجريت عام 1978، وتهدف الدراسة إلى التعرف على علاقة التلفزيون بالأطفال وأثر مشاهدتهم على سلوكهم الاجتماعي وتنشئتهم، وشملت عينة البحث 250 طفل من الذكور والإناث ممن تتراوح أعمارهم من 8-12 سنة من المدارس الابتدائية والإعدادية.

واستخدمت الدراسة استفتاء للتعرف على أثر مشاهدة التلفزيون على سلوك الاجتماعي للطفل.

وتوصل الباحثان إلى النتائج التالية:

يؤثر التلفزيون على التنشئة الاجتماعية للطفل تأثيرا سلبيا وايجابيا معا، ومن الآثار السلبية لمشاهدة التلفزيون أن بعض برامج التلفزيون وإن لم يكن عاملا للانحراف إلا أنه سببا في حدوثه لديهم من حيث أسلوب التدبير والتخطيط للخطأ ومحاولة تقليد حركات العنف التي تظهر في المسلسلات التلفزيونية، أما الآثار الإيجابية تتمثل في زيادة المعرفة وترسيخ القيم والعادات الاجتماعية الإيجابية.

دراسة عربية:

دراسة منصور علي بن دكسة، بعنوان: " أثر التلفزيون على التنشئة الاجتماعية للأطفال والسلوك الاجتماعي لهم من وجهة أبائهم"، أجريت الدراسة سنة 1992 بالسعودية هدفت الدراسة إلى: التعرف على اتجاهات الآباء نحو أثر التلفزيون على أبنائهم.

استخدم الباحث استمارة استطلاع أراء الآباء نحو أثر التلفزيون على التنشئة الاجتماعية للأبناء بالإضافة إلى اختبار للسلوك الاجتماعي للأطفال، وشملت عينة الدراسة 200 من الآباء في المجتمع السعودي.

وأظهرت الدراسة النتائج التالية:

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

أن التلفزيون له أثاره الإيجابية العديدة على الأطفال مثل مساهمته في احترام الصغير للكبير وحب الوطن والولاء له والصدق خصوصا لو أحسن اختيار البرامج المناسبة وأحكمت الرقابة على ما يشاهده الأطفال منها.

كما أن له أثاره السلبية التي تنعكس على الأطفال إذا ما تركوا يشاهدون مختلف برامجه دون ضابط.

دراسة محلية:

دراسة بوزيدة نورة، بعنوان: " الطفل والتفاعل مع برامج البرابول"، تم اجراؤها في 1992 بالجزائر، تهدف إلى معرفة كيفية تفاعل الطفل الجزائري مع البرامج الأجنبية الملتقطة عبر الهوائي المقعر (البارابول) ، وشملت عينة البحث 150 طفلا من مؤسستين للتعليم الإبتدائي بحي الكاليتوس وحيدة تتراوح أعمارهم ما بين 6-12 ينه، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، ومن بين الأدوات المستعملة في هذا البحث مقابلة خاصة بالتلاميذ واستبيان وزع على التلاميذ.

وكشفت نتائج هذه الدراسة أن أفراد المجتمع المدروس يقبلون على برامج البرابول بصفة كبيرة وهذا ما يؤثر على الاستمتاع بوسائل الاتصال الأخرى، حيث أصبح الذهاب إلى المسرح والسينما منخفضا والاعتماد على القراءة ضئيلا وللعب مع الأصدقاء محدودا.

فقد كسب البرابول جمهور الأطفال بسبب وفرة الإنتاج التلفزيوني الذي يقدمه البرابول خاصة المخصص للأطفال وبفضل الأطفال كل ما هو عشوائي وفطري، يرى الطفل في عالم الرسوم المحركة تكملة لعالم اللعب والخيال لذلك شكلت المغامرات والعنف إقبالا مرتفعا لدى أفراد المجتمع على اختلاف المستوى الاجتماعي (الجنس، السن).

3: الجانب النظري:

3-1-تعريف التنشئة الأسرية:

عرفت التنشئة الأسرية على أنها: الإجراءات والأساليب التي يبيعها الوالدان في تطبيع أو تنشئة أبناءها اجتماعيا، أي تحويلها من مجرد كائنات بيولوجية إلى كائنات اجتماعية وما يعتنقاه من اتجاهات توجه سلوكك هاما في هذا المجال. (سامية، 2013، ص58)

3-2أهمية التنشئة الأسرية:

الأسرة هي المحيط الاجتماعي الأول الذي يحتضن ويتعامل معه الطفل في بداية حياته يكون مادة خام قابلة للتشكيل وعلى أي الأشكال وأي النماذج ومن ثم فإن ما تقدمه الأسرة للطفل هو الذي يطبع شخصيته الأولى، وهي الإطار العام الذي يحدد تصرفات الأطفال، فهي التي تشكل حياتهم وتضفي عليهم خصائصها وطبيعتها، والأسرة وعاء تكوين الوعي الاجتماعي والتراث القومي والحضاري وهي مصدر العادات والعرف والتقاليد وقواعد السلوك وهي دعامة الدين وعليها تقوم عملية التنشئة. (سامية، 2013، ص ص 58،59)

3-3خصائص التنشئة الأسرية:

إن الأسرة هي الوحدة الاجتماعية الأولى التي ينشأ فيها الطفل وهي المسؤولية الأولى عن تنشئة وتعتبر النموذج الأمثل للجماعة الأولية التي يتفاعل الطفل مع أعضائها وجها لوجه وبالتالي يتوحد مع أعضائها.

أنها عملية تعليم تربية تقوم على التفاعل العائلي والاجتماعي، تستهدف اكتساب الفرد سلوكا ومعايير واتجاهات مناسبة لأدوار اجتماعية تمكنه من مسايرة الجماعة والتوافق معها.

هي عملية اجتماعية أساسية تعمل على تكامل الفرد في جماعة الأسرة في جماعات أخرى.

التنشئة الأسرية عملية إيجابية بنائية متدرجة، فهي تغرس وتندمج في أفراد الأسرة المكونين للمجتمع المعايير والقيم.

أنها عملية شاملة ومتكاملة، فهي تشمل كافة أفراد المجتمعة كما أنها تربط بين النظم الاجتماعية والمؤسسات، وتتأثر بفلسفة وثقافة المجتمع، ومن ثم فهي متغيرة من مجتمع لآخر ومن جيل لآخر. (سامية، 2013، ص58)

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

3-4 أسباب إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية:

يمكن تلخيص أهمها في:

- إهمال الأب والأم وعدم الاهتمام بواجباتهم والتمارين وممارسة بعض الرياضات.
- تواصل الأطفال مع الأصدقاء والحديث عن التكنولوجيا والألعاب الحديثة مما يولد الشغف لدى الطفل.
- الانفتاح الذي شهده العالم من تطور تكنولوجي، وانتشار التكنولوجيا الرقمية في كل منزل، جعلت الأطفال يلجئون إلى استخدامها بشكل متكرر.
- المشاكل الأسرية التي تجعل الطفل يهرب منها بالتصفح على الإنترنت، دون تحقيق أي هدف. (حيدر، 2017، ص 10).

3-5 الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها الإيجابية والسلبية على الطفل:

أمست الألعاب الإلكترونية أكثر من مجرد وسيلة للترفيه، تمكنت هذه التصاميم الجذابة من إيجاد عوالم تمكن المصممين في جميع أنحاء العالم من التلاقي عبر شبكات الإنترنت أو عن طريق وسائل التواصل المباشر، وفي خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات للأطفال، وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات.

3-2-1 التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الطفل:

- تنمية القدرات العقلية للأفراد.
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.
- يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.
- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.
- ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع، إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.
- تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة، وتنقلها في حقيبته المدرسية ما بين البيت والمدرسة.
- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.
- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.
- يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة.
- يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى.
- يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.
- يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.
- تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية، مثل: التعاون والصدق في التفاعل، وحفظ الأمانة.
- يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختيار الألعاب المتوافقة(همال، 2012، ص ص142،143).

3-2-2التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الطفل:

- الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال أمام الحاسوب تضر بأبصارهم نتيجة الإشاعات الضوئية المنبعثة من شاشة عرض الحاسوب.

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

- الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشتت أذهان الأطفال عن متابعة تحصيلهم.

- يضعف البناء الجسمي بتراخي العضلات البدنية، لابتعاد الأطفال عن ممارسة النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة وفاعلية.

- تؤثر سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزلة، ومن ممارسة أدواره الاجتماعية من حيث تبادل الزيارات مع الأهل والأقرباء، واستقبال الضيوف ومحادثتهم بمجريات أحداث الساعة.

- فراغ مضمون الألعاب من الفكر والثقافة واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه ضياع لأوقات الأطفال وذروة عطائهم.

- تعلق الأطفال بما يستجد من عروض ألعاب حاسوبية جديدة توصلهم إلى مرحلة الإدمان الذي يصعب الخروج منها وإعادة الطفل إلى طبيعته الأولى بسهولة.

- يضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها.

- الاضطراب العقلي نتيجة تناقض طبيعة الألعاب الحاسوبية في الجهاز وحقيقتها الواقعية في الحياة.

- تنافس العقلي نتيجة طبيعة الألعاب الحاسوبية في الجهاز وحقيقتها الواقعية في الحياة.

- تنافس شركات الإنتاج على مبيعات ألعاب الحاسوبية وترويج منتجاتها قد يجعل اهتمامها بالكم لا بالكيف والنوع، مما ينعكس سلبيا على الأطفال (همال، 2012، ص ص 147، 148).

4-الجانب الميداني.

4-1الإجراءات المنهجية المتبعة في الدراسة:

4-1-1المنهج المتبع:

من أجل الإلمام بجوانب الظاهرة المدروسة استعملنا المنهج الوصفي التحليلي، ويقصد بالمنهج تلك الطرق والأساليب التي تستعين بها فروع العلم المختلفة في عملية جمع البيانات واكتساب المعرفة (عبد المجيد إبراهيم،2000، ص 26)

ولكل ظاهرة أو مشكلة خصائص تفرض على الباحث منهجا معينا لدراستها ويمكن للباحث أن يستخدم عدة مناهج وطرق معينة في تحقيق هدفه العلمي. (محسن حسن،1982، ص 182)

من أجل هذا استخدمنا أسلوب المنهج الكمي الكيفي الذي يتناسب مع طبيعة الدراسة، وهو طريقة في البحث تهدف إلى جمع البيانات لإثبات فروض معينة من خلال تساؤلات محددة بدقة تتعلق بالظاهرة.

4-1-2-مجتمع الدراسة:

يمثل مجتمع الدراسة في هذا البحث أولياء الأمور بولاية الجلفة.

أ- عينة الدراسة:

من أجل اختبار صحة الفرضيات المقترحة للبحث تم اختيار عينة قصدية من حيث العدد تحتوي على:22 أسرة

وتعرف العينة القصدية على إنها "هي التي يقوم على إثرها الباحث باختيار مفرداتها بطريقة تحكيمية، يقوم هو شخصيا باقتناء المفردات الممثلة أكثر من غيرها، لما يبحث عنه من معلومات وبيانات"(محمد حسين، ص 253)

حيث تعرف العينة القصدية على أنها "مجموعة من المفردات المأخوذة من عناصر مجتمع ما والتي خضعت إلى معيار أو مبدأ تحيز (أي ذاتية الباحث أو شيء في ذهنه). (زواوي،2020/2019، ص 3)

وبالتالي فالعينة القصدية هي الاختيار المقصود من طرف الباحث لعدد من وحدات المعاينة بما يتناسب وهدف البحث، ولهذا وبالعودة إلى طبيعة الدراسة وأهدافها، اعتمدنا على هذا النوع من العينة في دراستنا وقمنا بإرسال الاستمارة لمجموعة من الأولياء.

4-1-3أدوات الدراسة:

أ-الاستبيان:

لن نتمكن من جمع المعلومات إلا عن طريق الاستبيان الذي يعتبر وسيلة لجمع المعطيات.

APAK for Sciences Journal مجلة آفاق للعلوم
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

ويعرف على أنه: "أداة لجمع المعلومات المتعلقة بموضوع البحث عن طريق استمارة معينة تحتوي على عدد من الأسئلة مرتبة بأسلوب منطقي مناسب، يجرى توزيعها على أشخاص معينين لتعبئتها. (حسان هشام، 2007، ص112).

ب-الأساليب الإحصائية:

بعد الانتهاء من جمع المعطيات تم تفريغها بغرض تحليلها ومعالجتها إحصائيا بواسطة برنامج SPSSوذلك عن طريق مجموعة من العمليات تم الاعتماد عليها،وسنحاول التعرف على مدى وجود فروق معنوية في إجابات المبحوثين على أسئلة الاستبيان

4-2النتائج ومناقشتها:

4-2-1عرض ومناقشة نتائج دراسة الفرضية الأولى:

جاء في نص الفرضية الأولى ما يلي: **"ممارسة للألعاب الإلكترونية تعمل على تنمية المهارات لدى الأطفال"**

جدول رقم (01): يُبيّن العلاقة بين التفوق الدراسي وعدد ساعات اللعب اليومي حسب رأي عيّنة البحث

التفوق الدراسي / عدد ساعات اللعب اليومي		النتائج الدراسية غير مقبولة	النتائج الدراسية مشجعة	المجموع
أكثر من 3 ساعات لعب	ت	2	13	15
	%	9.1	59.1	68.2
أقل من 3 ساعات لعب	ت	6	1	7
	%	27.3	4.5	31.8
المجموع	ت	8	14	22
	%	36.4	63.6	100

نجد في الجدول رقم:(01) أعلاه الذي يوضح العلاقة بين مهارات التفوق الدراسي وعدد ساعات اللعب اليومي يتضح بان أغلبية المبحوثين وبنسبة 63.6 %من العينة الذين كانت نتائجهم الدراسية جد مشجعة، وتدعهم نسبة 59.1% من المبحوثين الذين كانت عدد ساعات لعبهم أكثر من 3 ساعات بالمقابل نجد نسبة36.4% من المبحوثين الذين كانت نتائجهم الدراسية غير مقبولة وتدعم بنسبة 27.3% من المبحوثين كانت ساعات اللعب لديهم أقل من 3ساعات.

نستنتج من مما سبق أن الأطفال الذين يمارسونا العاب الالكترونية أكثر من 3 ساعات لديهم درجات ونتائج دراسية جد مشجعة، لان الألعاب الالكترونية نشاط متكامل في جميع مستويات الدراسة، لأنها أصحبت جزء مفروضا من الحياة الاجتماعية الحديثة مما توفره من استمتاع في وسط جماعي تنافسي. و الألعاب الالكترونية لها أثار ايجابية على سلوك الطفل، فهي تساعده على زيادة المفاهيم والمعلومات والثقافة العامة، وكذلك تنمية الذكاء وسرعة التفكير من خلال إيجاد الحلول لبعض الأفكار والألعاب الذهنية، وتنمي القدرة على التخطيط ووضع الأولويات، وتزيد الخيال العلمي عند الأطفال، فهي تنمي التفكير الإبداعي من خلال البحث عن الحلول الخلاقة والمبتكرة.

جدول رقم (02): يُبيّن العلاقة بين التفوق الدراسي وأوقات استهلاك الألعاب الالكترونية حسب رأي عيّنة البحث

التفوق الدراسي / أوقات استهلاك الألعاب الالكترونية		النتائج الدراسية غير مرضية	النتائج الدراسية مرضية	المجموع
خلال العطل	ت	0	12	12
	%	0.0	54.5	54.5
خلال أيام الدراسة	ت	8	2	10
	%	36.4	9.1	45.5
المجموع	ت	8	14	22
	%	36.4	63.6	100

نجد في الجدول رقم:(02) الذي يوضح العلاقة بين التفوق الدراسي وأوقات استهلاك اللعب اليومي يتضح بان أغلبية المبحوثين والبالغة نسبتهم 63.6%من مجموع العينة كانت

AFAK for Sciences Journal مجلة آفاق للعلوم
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

نتائجهم الدراسية مرضية وتدعمت بنسبة54.5% من المبحوثين كانت أوقات استهلاكهم للألعاب الكارتونية خلال العطل، في المقابل نجد نسبة36.4% من مجموع العينة الذين كانت نتائجهم الدراسية غير مرضية وتدعمت بنسبة36.4%من المبحوثين كانت أوقات استهلاكهم واستخدامهم للألعاب الالكترونية خلال أيام الدراسة.

نستنتج من خلال ما سبق أن استهلاك أو استخدام الطفل للألعاب الالكترونية خلال العطل تساعده في تبادل المعلومات وأنها مصدر أساسي في تعليم الأطفال، حيث يكتشف من خلالها الكثير من المعارف ويتم تشبع خياله بشكل مختلف عن ممارسة حياته السابقة الروتينية ويصبح مع هذا الفضاء أكثر حيوية ونشاط وفاعلية. والألعاب الإلكترونية لها دور مهم لا يمكننا أن نتجاهله في تنمية قدرة الطفل على تحليل المعلومات وزيادة الوعي والإدراك لما حوله بصورة أفضل وأسرع، فالألعاب تزيد من مستوى الخيال العلمي والقدرة على حل المشكلات وغيرها من المهارات الاجتماعية والعلمية المهمة.

جدول رقم (03): يُبيّن العلاقة بين المهارات الإدراكية و أوقات استهلاك الألعاب الالكترونية حسب رأي عيّنة البحث

المهارات الإدراكية / أوقات استهلاك الألعاب الالكترونية		مهارات متميزة ومتعددة	مهارات محدودة	المجموع
خلال أيام الدراسة	ت	13	3	16
	%	59.1	13.6	72.7
خلال نهاية الاسبوع	ت	2	4	6
	%	9.1	18.2	27.3
المجموع	ت	15	7	22
	%	68.2	31.8	100

نجد في الجدول رقم:(03) الذي يوضح العلاقة بين المهارات الإدراكية وأوقات استهلاك الألعاب الالكترونية يتضح بأن أغلبية المبحوثين البالغة نسبتهم 68.2% من أفراد العينة كانت مهاراتهم الإدراكية متميزة ومتعددة وتدعمت بنسبة 59.1% من المبحوثين كانت أوقات استهلاكهم للألعاب الالكترونية خلال أيام الدراسة وفي المقابل نجد نسبة31.8% ممن مجموع العينة الذين كانت مهاراتهم الإدراكية محدودة وتدعمت بنسبة 18.2%من المبحوثين كان استهلاكهم للألعاب الالكترونية خلال نهاية الأسبوع.

وجدنا من خلال ما سبق أن استهلاك الطفل للألعاب الالكترونية خلال أيام الدراسة تجعل مهاراته متميزة ومتنوعة فهي تعمل على تنمية قدراته العقلية وتقوية ذاكرته وبداهة التفكير، كما تعمل على تطوير حسن التخطيط والمبادرة والمنطق لديه، لما لها من دور في تكييفه مع التقنيات الحديثة والبرمجيات واللغة.وقد تضفي الألعاب نوعا من التفاعل الايجابي مع أنظمة التشغيل وتكسب الطفل مهارات تتمشى مع التطور التكنولوجي الحاصل في عصرنا

4-2-1عرض ومناقشة نتائج دراسة الفرضية الثانية:

جاء في نص الفرضية الثانية ما يلي: **"يؤثر استهلاك الألعاب الالكترونية على التكيف الاجتماعي للأطفال"**

جدول رقم (04): يُبيّن العلاقة بين العلاقات الاجتماعية وعدد ساعات اللعب اليومي حسب رأي عيّنة البحث

العلاقات الاجتماعية / عدد ساعات اللعب اليومي		لا	نعم	المجموع
أكثر من 3 ساعات	ت	2	13	15
	%	9.1	59.1	68.2
أقل من 3 ساعات	ت	5	2	7
	%	22.7	9.1	31.8
المجموع	ت	7	15	22
	%	31.8	68.2	100

نجد في الجدول رقم:(04) الذي يوضح العلاقة بين العلاقات الاجتماعية وعدد ساعات اللعب اليومي يتضح بأن أغلبية المبحوثين البالغة نسبتهم68.2% من مجموع

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

العينة كانت لديهم علاقات اجتماعية وتدعمت بنسبة 59.1%من أفراد العينة الذين كانت عدد ساعات لعبهم اليومي أكثر من 3 ساعات وفي المقابل نجدنسبة31.8% من مجموع العينة الذين لم تكن لديهم علاقات اجتماعية وتدعمت بنسبة 22.7% من المبحوثين الذين كانت ساعات اللعب لديهم أقل من 3 ساعات.

نستنتج من خلال ما سبق أن ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية أكثر من ثلاث ساعات تنتج لديه عواطف إيجابية وعلاقات اجتماعية قوية وشعور بالإنجاز وفرصة تحقيق الذات وبالتالي القدرة على التكيف والانسجام والتوافق من خلال توفر وقت كافي في ممارسة هاته الألعاب إضافة إلى توسع شبكة العلاقات وخاصة من خلال الألعاب الالكترونية الجماعية. والألعاب الالكترونية صنعت دورا واضحا ومهما للطفل في كيفية تلقي المعلومة خلال فترات التعلم المبكر سواء من طرف الأبوين أو من طرف المدرسة أو المجتمع.

جدول رقم (05): يُبيّن العلاقة بين الأصدقاء ونوع الألعاب الالكترونية حسب رأي عيّنة البحث.

الأصدقاء / نوع الألعاب الالكترونية		لا	نعم	المجموع
ألعاب بسيطة	ت	0	12	12
	%	0.0	54.5	54.5
ألعاب عنيفة	ت	7	3	10
	%	31.8	13.6	45.5
المجموع	ت	7	15	22
	%	31.8	68.2	100

نجد في الجدول رقم:(05) الذي يوضح العلاقة بين الأصدقاء ونوع الألعاب الالكترونية نجد بأن أغلبية المبحوثين البالغة نسبتهم68.2% من مجموع العينة لديهم أصدقاء وتدعمت بنسبة 54.5% من المبحوثين الذين كانت ألعابهم الالكترونية بسيطة وجيدة وفي المقابل نجد نسبة31.8%من مجموع العينة الذين ليس لديهم أصدقاء وتدعمت بنسبة31.8% من المبحوثين كانت ألعابهم الالكترونية تتميز بالعنف.

نستنتج من خلال ما سبق أن الألعاب التي تتميز بالبساطة تقوي العلاقة بين الأطفال والأقران حيث يلعب في مناخ تفاعلي ألعابا جماعية تعتمد على التعاون وألعاب أخرى تشاركية تفرض نفسها تتطلب مجموعة أفراد، تعمل على تقوية العلاقات وتقريبهم من بعض وتتبعتها صداقات وربما لقاءات واتصالات.و الألعاب التي تتميز بالبساطة تمنح للطفل خبرات النجاح التي تؤثر بصورة ايجابية على ثقته بنفسه وبقدراته، حيث أنها تساهم بعمل كبير في استثمار وقت الفراغ لجميع الأطفال بشيء مفيد وصحي، فهي لا تتطلب قدرات كبيرة من القدرات الحركية والبدنية والمواهب، فالألعاب التي تتميز بالبساطة لا تتطلب تكاليف مادية كبيرة.

جدول رقم (06): يُبيّن العلاقة بين الوالدين وأوقات استهلاك الألعاب الالكترونية حسب رأي عيّنة البحث.

العلاقة مع الوالدين / أوقات استهلاك الالعاب الالكترونية		العلاقة متوترة	العلاقة جيدة	المجموع
خلال أيام الدراسة	ت	2	14	16
	%	9.1	63.6	72.7
خلال نهاية الاسبوع	ت	5	1	6
	%	22.7	4.5	27.3
المجموع	ت	7	15	22
	%	31.8	68.2	100

نجد في الجدول رقم:**(06)** الذي يوضح العلاقة بين الوالدين وأوقات استهلاك الألعاب الالكترونية نجد أغلبية المبحوثين البالغة نسبتهم 68.2 %من المبحوثين الذين كانت علاقتهم مع الوالدين جيدة وتدعمت بنسبة:63.6 % من مجموع العينة الذين يرون أن ساعات لعبهم خلال أيام الدراسة وفي

AFAK for Sciences Journal مجلة آفاق للعلوم
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

المقابل نجد النسبة ب:31.8 %من مجموع العينة علاقتهم مع الوالدين متوترة وتدعمت بنسبة 22.7% ساعات اللعب لديهم خلال نهاية الأسبوع.

نستنتج من خلال ما سبق أن أوقات استهلاك اللعب الالكترونية لها تأثير على العلاقة مع الوالدين حيث كلما كان ساعات اللعب خلال أيام الدراسة منظمة ومنسجمة بين ساعات دراسية وفترات لعب إضافة إلى الرقابة الوالدية أما خلال نهاية الأسبوع نجد العلاقة مع الوالدين متوترة كونها تخضع لمقاييس زمنية محددة مع حرماني في كل الأيام وتولد شوق ورغبة جامحة تنعكس سلبا على سلوك الأطفال.و الألعاب الالكترونية توفر فرصة لتقوية الروابط الاجتماعية عند اللعب مع الآخرين، فهي توفر فرصة رائعة للآباء والأمهات لتوطيد علاقتهم مع أبنائهم وفهم عاملهم إذا لعبوا معا، وتمنح شعورا بالمكافأة عند الإنجاز.

3-2-3عرض ومناقشة نتائج دراسة الفرضية الثالثة:

جاء في نص الفرضية الثالثة ما يلي: **"الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية ينتج سلوكات عدوانية لدى الأطفال"**

جدول رقم (07): يُبيّن العلاقة بين السلوك العدواني وعدد ساعات اللعب اليومي حسب رأي عيّنة البحث.

السلوك العدواني / عدد ساعات اللعب اليومي		الاتزان والكفاءة	استعمال العنف للرد على الاهانة	المجموع
أقل من 3 ساعات	ت	11	4	15
	%	50.0	18.2	68.2
أكثر من 3 ساعات	ت	1	6	7
	%	4.5	27.3	31.8
المجموع	ت	12	10	22
	%	54.5	45.5	100

نجد في الجدول رقم:(07) الذي يوضح العلاقة بين السلوك العدواني وعدد ساعات اللعب اليومي نجد أغلبية المبحوثين البالغة نسبتهم54.5%من المبحوثين الذين يرون أن القوة هي الوسيلة وتدعمت بنسبة:50.0%من المبحوثين الذين كانت عدد ساعات لعبهم اليومي أقل من 3ساعات وفي المقابل نجد نسبة5.45% من مجموع العينة يرون أن استعمال العنف يكون للرد على الإهانات،وتدعمت بنسبة27.3%من المبحوثين الذين عدد ساعات اللعب لديهم أكثر من 3ساعات

نستنتج من خلال ما سبق أن عدد ساعات اللعب اليومي لها علاقة بالعنف فكلما كان عدد ساعات اللعب أكثر من ثلاث ساعات كلما كان الاتزان في تعاملاته هو أسلوب التعبير عن الذات، حيث هاته الألعاب تمنح الطفل إحساسه بالكفاءة والقدرة والاستقلالية التي تعزز احترامه لذاته وخاصة إذا أحسن تقدير أوقات ممارستها وتجنب الإفراط المبالغ فيه.إضافة إلا أن للألعاب الإلكترونية آثار سلبية على الأطفال، فهي تفتح أبوابا خطرة جدا حيث يتفاعل العديد من اللاعبين مع الغرباء الذين لا يعرفون شيئا عنهم، كونها جذابة للغاية ومسببة للإدمان يمكن أن يكون من الصعب للغاية التوقف عن لعبها وقد تؤدي إلى مشكلة الإفراط في اللعب، أو حتى إلى الإدمان الشديد، كما يمكن أن تؤدي هذه الألعاب إلى اختلال التوازن في حياتنا حيث لا يتبقى وقت لقضائه في أنشطة أخرى.

جدول رقم (08): يُبيّن العلاقة بين السلوك وأماكن ممارسة الألعاب الالكترونية حسب رأي عيّنة البحث.

السلوك العدواني / أماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية		سلوك الاحترام والطاعة	سلوك استظهار القوة	المجموع
في المنزل	ت	5	1	6
	%	22.7	4.5	27.27
في cybercafé	ت	4	12	16
	%	18.2	54.5	72.72
المجموع	ت	9	13	22
	%	40.9	59.1	100

APAK for Sciences Journal مجلة آفاق للعلوم
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

نجد في الجدول رقم:(08) الذي يوضح العلاقة بين السلوك وأماكن ممارسة الألعاب الالكترونية نجد أغلبية المبحوثين البالغة نسبتهم 59.1% من المبحوثين الذين كانت سلوكهم يظهر عليه الشجار وإبراز للقوة وتدعمت بنسبة:54.5% من المبحوثين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في cybercafé وفي المقابل نجد نسبة 40.9 %من مجموع العينة يبدون سلوكات الاحترام والطاعة وتدعمت بنسبة:22.7 %كانت ممارستهم للألعاب الالكترونية في المنزل.

نستنتج من خلال ما سبق أن ممارسة الألعاب الالكترونية في cybercafé يجعل الطفل يميل إلى الشجار واستظهار قوة عضلاته لغياب الرقابة الوالدية كنوع من الحرية المطلقة التي تنتج سلوكات عدوانية مع الأقران بينما نجد العكس في ممارسة هاته الألعاب داخل المنزل لخضوع الطفل إلى السلطة والرقابة الأبوية التي تنتج سلوكات الالتزام والاحترام.وكذلك للألعاب الالكترونية آثار على الأطفال، فلجوء الطفل إلى هذه الألعاب يوميا بأوقات طويلة قد يؤثر على تفاعله مع الآخرين وقد يميل للانطواء، وعدم خوض أنشطة أخرى تنمي مهارات الأطفال يؤثر على قدراتهم في المستقبل، قد يتعرض الطفل إلى الفشل الدراسي وعدم التحصيل الجيد، فهذه الألعاب تؤدي إلى العنف والعصبية الزائدة لدى الأطفال، وهذا لوجود العديد من الألعاب العنيفة التي تجعل الطفل أكثر عدوانية.

جدول رقم (09): يُبيّن العلاقة بين السلوك العدواني ونوع الألعاب الالكترونية حسب رأي عيّنة البحث

نوع الألعاب الإلكترونية / السلوك العدواني		تجنب الخلاف والجدال	الميل إلى الفوضى والقوة	المجموع
ألعاب هادئة	ت	10	2	12
	%	45.45	9.1	54.5
ألعاب عنيفة	ت	2	8	10
	%	9.1	36.36	45.5
المجموع	**ت**	12	10	22
	%	54.5	45.5	100

نجد في الجدول رقم:(09) الذي يوضح العلاقة بين السلوك العدواني ونوع استهلاك الألعاب الالكترونية نجد أغلبية المبحوثين البالغة نسبتهم 54.5% من المبحوثين الذين كانت ردة فعلهم هي تجنب الخلاف والجدال وتدعمت بنسبة:45.45 %من المبحوثين يمارسون ألعاب هادئة، وفي المقابل نجد نسبة 45.5 %من مجموع العينة يميلون الى الفوضى والقوة وتدعمت بنسبة 36.36 %يمارسون ألعابا عنيفة.

نستنتج من خلال ما سبق أن نوعية الألعاب الالكترونية تفرض نوع من السلوك على الأطفال حيث الألعاب العنيفة والقتالية تنتج سلوكات عدوانية في حين الألعاب البسيطة والهادئة تنمي نشاطه الفكري وتمتص الشحنات العنيفة لدى الطفل وتصبح عامل للتعلم والإبداع. والألعاب التي يختارها الطفل قد تكون عنيفة، أو قد تكون هادفة وسلسلة، أو قد تكون موجهة بحيث تلعب دورا نفسيا يجذب الأطفال إليها لتمرير الأفكار المرغوبة، فهذه الألعاب لها تأثيرا معينا على تكوين نفسية الأطفال فدماغ الطفل يشبه الإسفنجة وكل ما يراه يمتصه ويشغله.

جدول رقم (10): يُبيّن العلاقة بين نوع سلوك والطفل ونوع وسيلة اللعب الحاسوب حسب رأي عيّنة البحث

نوع وسيلة اللعب / سلوك الطفل		سلوك هادئ ومسالم	سلوك انتقامي	المجموع
الحاسوب	ت	6	1	7
	%	27.3	4.5	31.80
الهواتف الذكية	ت	5	10	15
	%	22.7	45.5	68.20
المجموع	**ت**	11	11	22
	%	50	50	100

نجد في الجدول رقم:(10) الذي يوضح العلاقة بين نوع سلوك الطفل ونوع وسيلة اللعب حيث نجد نسبة 50%من المبحوثين لديهم رغبة في الانتقام وتدعمت بنسبة:45.5 % من مستعملي الهواتف الذكية في المقابل نجد أن نسبة50%

AFAK for Sciences Journal مجلة آفاق للعلوم
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

نوع العلاقة سلمية تمتاز بالهدوء وتدعمت بنسبة 27.3% من مجموع العينة مستعملي الحواسيب.

نستنتج مما سبق أن وسيلة اللعب بواسطة الهواتف الذكية تمنح الحرية المطلقة لممارسة أي نوع من اللعب لتميزها بالانفراد وبالتالي هي عامل من عوامل إنتاج سلوكات عدوانية في حين أن استعمال الحواسيب على اعتبار أنها وسيلة ممارسة جماعية يسهل مراقبة الوالدين لكل ما يعرض فيها.و كذلك الهواتف الذكية هي أجهزة محمولة باليد، تتميز بتقنيات تكنولوجية عالية، وهي سهلة الاستعمال والتحكم، ولها مميزات خاصة جدا على الهواتف الأخرى كاحتوائها على كاميرا ومواقع للدردشة، والبريد الالكتروني والألعاب الالكترونية وغيرها من المميزات

4-3الإستنتاج العام:

تشير نتائج الدراسة الحالية إلى أن استهلاك الألعاب الالكترونية تنعكس على تنمية المهارات لدى التلاميذ وهذا ما تحقق لدينا من خلال نتائج وإجابة المبحوثين وكانت كالتالي:

-أن عدد ساعات اللعب اليومي لها أثر على التفوق الدراسي فكلما زاد عدد ساعات اللعب اليومي كلما كانت النتائج مقبولة وكافية، وكلما قل عدد ساعات اللعب اليومي كلما قل التحصيل الدراسي وأصبحت النتائج غير مقبولة.

-وأن أوقات استهلاك الألعاب الالكترونية لها علاقة بمهارات التفوق الدراسي، فكلما كانت أوقات اللعب الالكتروني خلال فترة العطل الدراسية كلما كانت النتائج مرضية ومقبولة، وكلما كانت أوقات اللعب الالكترونية خلال فترة الدراسة كلما كانت النتائج غير مرضية.

-وأن أوقات استهلاك الألعاب الالكترونية خلال أيام الدراسة تعطينا نتائج مرضية ومهارات متعددة ، أما استهلاكها خلال نهاية الأسبوع تنتج نتائج ضعيفة ومهارات محدودة.

وكذلك أن استهلاك الألعاب الالكترونية لها أثر على التكيف الاجتماعي وهذا ما تؤكده لنا نتائج من خلال إجابات المبحوثين وكانت كالتالي:

-و أنه كلما كانت ساعات اللعب لوقت طويل تنتج علاقات اجتماعية مقبولة كونها تعمل على تقوية الطاقة الإيجابية لدى الأطفال وإذا كانت ساعات اللعب لديهم ضئيلة تنتج علاقات اجتماعية غير منسجمة.

-و أن أوقات استهلاك الألعاب الالكترونية لها أثر على العلاقة مع الوالدين، كلما كان اللعب خلال أيام الدراسة كلما كانت علاقة مع الوالدين يسودها مبدأ الطاعة والاحترام، كلما كانت اللعب خلال نهاية الأسبوع كلما كانت علاقة مع الوالدين متوترة.

-و أن نوع الألعاب الشبكية (عنف/ قتل/ سلاح) له أثر على العلاقة مع الأقران فكلما كانت ألعابمثل -**BUBG Free FireCounter Strike**

-كلما كانت علاقة مع زملاء مشحونة بالقلق والتنمر، وكلما كانت الألعاب الالكترونية غير عنيفة كلما كانت العلاقة مع الأقران يسودها علاقات طبيعية.

وكذلك استهلاك الألعاب الالكترونية لها أثر على سلوكيات التلاميذ وهذا ما أكدته لنا نتائج المبحوثين:

- حيث أن عدد ساعات اللعب اليومي لها علاقة بالعنف فكلما كانت عدد ساعات اللعب أكثر من ثلاث ساعات، كلما كان الاتزان والكفاءة هو التعبير على بقاء الذات، وكلما كانت عدد ساعات اللعب أقل من ثلاث ساعات كلما كان هناك رد فعل باستعمال العنف للرد على الإهانات .

-وأن نوع الألعاب الالكترونية له علاقة بالصراع فكلما كانت الألعاب تمتاز بالعنف كلما كان الطفل يميل إلى الفوضى واستظهار عضلاته، وكلما كانت ألعاب تمتاز بالبساطة والهدوء كلما كان الطفل يتجنب ويبتعد عن الخلاف والجدال.

-وأن لأماكن ممارسة الألعاب الالكترونية علاقة بالتعاون،

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

فكلما كان الطفل يمارس ألعاب الالكترونية في **cybercafé** كلما كان ميله إلى الشجار واستظهار لعضلاته وكلما كانت ممارسة الألعاب الالكترونية في البيت كلما كان الميل السكوت والهدوء والامتثال للطاعة.

-وأن نوع وسيلة اللعب الحاسوب لها علاقة بالتسامح والهدوء ، فكلما كان اللعب بالحاسوب **computer** كونها وسيلة ممارسة جماعية خاضعة للرقابة الوالدية كلما كانت علاقة الطفل تتميز بالطيبة والهدوء، وكلما كان اللعب بالهواتف الذكية **smart phone** كلما كانت رغبة الطفل في سلوكيات الانتقام، لما تحويه من ممارسة مطلقة وعدم الرقابة الوالدية.

ومن خلال ما سبق نستنتج أن الألعاب الالكترونية لها أثر على سلوكيات الأطفال، لذا يجب الحرص على تحديد وقت معين خلال اليوم واختيار الجهاز الأنسب لاستخدام هاته الألعاب، وممارسة رقابة بأسلوب حضاري وباحتواء سلوكات الأطفال، ويجب حرص وتفاعل الوالدين مع الطفل أثناء اللعب، والتعرف على مواهبه التي يتمتع بها الطفل والعمل على تنميتها.

خاتمة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية بِضاعة تكنولوجية يتم المتاجرة بها، إذ إنها عبارة عن جزء من الثقافة الرقميَّة الحديثة والتي تؤثر على الأشخاص بطُرق مختلفة، قد تكون الألعاب الإلكترونية مشكلة كبيرة في حال تم استخدامها مِن قِبَل الطفل أو المراهق بشكل كبير ومُتكرِّر، حيث إن هذه الألعاب ستكون دافع لإهمال المسؤوليات الشخصيَّة، أو العائلية، أو التعليمية، في حين قد يتطوَّر حُب هذه الألعاب الإلكترونيَّة إلى إدمان، فَعِندَ مُحاولة توقيف الطفل أو المراهق عن استخدام هذه الألعاب سيُصاب بالحزن أو الانفعال الشديد، كما أنه قد يرغب بتمضية المزيد من الوقت في لعب هذه الألعاب، وسيفقد الاهتمام بالأنشطة التي كان مُهتماً بها في السابق وسيجدها غير مُمتعة على الإطلاق، كما أنَّه قد يضطر للكذب حول كمية الوقت المستنفَذ في لعب هذه الألعاب، ويُمكن أن تتسبب أيضاً في فقدان العلاقات الشخصية، أو التراجع دراسياً، أو حتى فقدان الوظيفة، من الجدير بالذِّكر أنَّ مشاكل الألعاب الإلكترونية شائعة جداً، حيث إن بداية إحصائيات إدمان هذه الألعاب كانت في أوائل الثمانينات، ثمَّ ازدادت هذه الإحصائيات مع زيادة انتشار هذه الألعاب وربطها مع الإنترنت، وقد تمَّ تصنيف مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية على أنها مشكلة كبيرة قد تؤدي إلى تدمير الصِّحة العامة في بلاد جنوب شرق آسيا، مما أَجبر الحكومات في تلك البلاد على اتخاذ إجراءات وقائيَّة لحل مشاكل الألعاب الإلكترونية والحد منها.

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

المراجع المعتمدة:

أ- الكتب:

- حيدر محمد الكعبي، (2017)، الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية.

- ملحس إستيتية دلال، عمر موسى سرحان، (2012)، المشكلات الاجتماعية، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان الأردن، الطبعة الأولى.

- مصباح عامر، (2007)، التنشئة الاجتماعية والانحراف الاجتماعي، دار الكتاب الحديث للنشر والتوزيع، القاهرة، الطبعة الأولى.

- مروان عبد المجيد إبراهيم، (2000) أسس البحث العلمي، مؤسسة أوراق، الطبعة الأولى الأردن.

- سمير محمد حسين، بحوث جامعية في الإعلام، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة.

- حسان هشام، (2007) منهجية البحث العلمي، ط2.

- زواويمكرم، (2020/2019)، مقياس إحصاء استدلالي، كلية العلوم الإنسانية الاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد البشير الإبراهيمي برج بوعريريج.

ب- المذكرات والتقارير:

- بن عمر سامية، (2013/2012)، تأثير البرامج التلفزيونية الموجهة للأطفال على التنشئة الأسرية في المجتمع الجزائري –دراسة ميدانية على أطفال مدارس بلدية بسكرة كنموذج-، أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه العلوم في علم الاجتماع، تخصص: علم اجتماع العائلي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر- بسكرة.

- طمليه إلهام فخري، العوامل المؤثرة على التنشئة الاستهلاكية للطفل (دراسة ميدانية للطفل الأردني من عمر 10- 12 سنة).

- قويدر مريم، (2012/2011)، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال/ دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر3.

- همال فاطمة، (2012/2011)، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري (دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيان مدينة باتنة)، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر، باتنة.

ج- المجلات:

- بلعربي سميرة، (2020)، أفلام الكرتون وغرس ثقافة العنف لدى الأطفال دراسة تحليلية لعينة من حلقات سلسلة "توم وجيري"، مجلة الإعلام والمجتمع، المجلد (04)، العدد (02).ص من 186 إلى 199.

د- المراجع الأجنبية:

- cambridge, dictionary. (2021). *Consumption*. dictionary.cambridge. https://dictionary.cambridge.org/fr/dictionnaire/anglais/consumption
- Evans, D. M. (2019). What is consumption, where has it been going, and does it still matter? *The Sociological Review*, *67*(3), 499–517. https://doi.org/10.1177/0038026118764028
- McCracken, G. (1986). Culture and Consumption: A Theoretical Account of the Structure and Movement of the Cultural Meaning of Consumer Goods. *Journal of Consumer Research*, *13*(1), 71–84. https://doi.org/10.1086/209048
-https://doi.org/10.1080/09644010008414512.

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)