المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الاعاقة
ISSN: 2682-2873
The Online ISSN : 2682-4256
المجلد03/العـدد: 04 (ديسمبر2021)، ص ص 21 - 54

دور الأسرة في التنشئة الاجتماعية والحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس - دراسة ميدانية لعينة من تلاميذ المدرسة الابتدائية

The role of the family in socialization and reducing the risks of electronic games on the schooled child - a field study on a sample of primary school students

سمية بورقعة [1]

[1] جامعة باجي مختار ، عنابة، الجزائر soumayapress@yahoo.fr

تاريخ الاستلام: 2021/10/18 تاريخ القبول: 2021/11/04 تاريخ النشر: 2021/12/26

مستخلص البحث

لقد أحدثت التطورات التكنولوجية في منتصف عقد التسعينات من القرن الماضي ثورة معلوماتية أدت إلى طهور وسائل جديدة، و من أبرزها الوسائل الالكترونية و التي غزت المجتمعات و استقطبت جميع أفراده بما فيها الأطفال الذين دخلوا هذا عالم الألعاب الالكترونية بقوة و تجاوبوا معه حتى ظهرت السلبيات جليا على حياتهم النفسية و الجسدية مما تطلب تدخل الأسرة للحد من هذه الأثيرات، و بالتالي جاءت تهدف هذه الدراسة للبحث عن دور الأسرة الجزائرية في التنشئة الاجتماعية و مدى مساهمتها في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس ، وهي دراسة ميدانية وصفية اعتمدنا فيها أداة الاستبيان حيث تم توزيعه على عينة عشوائية من أولياء تلاميذ و كان ذلك للإجابة عن التساؤل التالي : **كيف تساهم الأسرة الجزائرية في التنشئة الاجتماعية و الحد من الألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس ؟**

الكلمات المفتاحية : الأسرة، التنشئة الاجتماعية، المخاطر، الألعاب الالكترونية، الطفل.

Abstract:

Technological developments in the mid-nineties of the last century brought about an information revolution that led to the emergence of new means of communication, most notably those electronic means that invaded societies and attracted all its members, including children who entered the world of electronic games strongly and responded to it until the negatives became evident on their psychological lives. And the physical, which required the family's intervention to reduce these effects, and from the above, this study aims to search for the role of the Algerian family in socialization and the extent of its contribution to reducing the risks of electronic games on the schooled child. Parents of students, and this was to answer the following question: How does the Algerian family contribute to socialization and reduce the risks of electronic games on the schooled child? The study concluded that the family contributes to reducing the risks of electronic games by activating the rôle of supervision and directing children to the positive side of thèse games.

Keywords: Family ; socialization ; risks- electronic games ;children.

١. مقدمة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية محل أنظار كل طفل كاكتشاف مهاري وبمأن الأولياء يحملون المسؤولية كاملة على تربية أطفالهم ومتابعتهم ومراقبتهم ، حيث أن هذه الألعاب كانت ومازال تتطور بتطور التكنولوجيا الجديدة حتى تضع أمام الطفل كل ما يخصه في عالمه البريء واستقطبت هذه الألعاب أنظار هذه الشريحة مما جعل الآباء يدخلون هذا العالم مرغمين فرضت هذه الألعاب نفسها في المجتمع وما إن عم انتشارها حتى تفاجأ العالم بأول عملية إنتحارية من طرف طفل تتبع خطوات اللعبة إلى آخرها ، كانت صدمة كبيرة في المجتمع عندما أثبتت التحقيقات أن اللعبة كانت السبب الأول في انتحار الطفل وفي غياب المراقبة من طرف العائلة حدث هذا ، كان على الأب أو الأم أن يتبع خطوات اللعبة إلى الآخر على الأقل لمعرفة مدى خطورة هذه الألعاب ، ثم تلتها عملية ثانية وثالثة في غياب مرافقة العائلة لأطفالهم أثناء استخدامهم لهذه الألعاب.

كانت هذه الأحداث تتداول عبر وسائل الإعلام مما جعل الأولياء تتفطن إلى خطورة استخدام هذه الألعاب دون مراقبة مستمرة ، استدرك بعض الأولياء الوضع

وكانوا في مواجهة هذه الخطورة مما أدى إلى إبعاد الطفل عن الميدان الذي كان يتابعه كتطور تكنولوجي يجعله يواكب العصر ، كما ساهم انتشار هذه الألعاب في هدر وقت الطفل المتمدرس وتخليه عن مقومات نموه الطبيعي واكتشافه للحياة والمحيط ، هذا النمو يؤهله للاستقلالية بحياته وأفكاره وتوازنه المعرفي والنفسي والجسمي.

إن سوء استخدام الطفل لهذه الألعاب الإلكترونية وسوء تسيير الطفل من قبل الأولياء يجعله عرضة للإدمان والاستخدام المفرط لهذه الألعاب والذي يؤثر على دراسته وتأخره في النتائج الدراسية والتوجيه العقلي توجيه خاطئ ، كل هذه المخاطر تجعل الأولياء أمام حقائق ميدانية ومسؤولية كاملة على حياة الطفل وصحته النفسية والبدنية كالنظر الذي يتأثر بالاستخدام المفرط لهذه الأجهزة ، لذا فالصحة النفسية والبدنية للطفل تقع مسؤوليتها على مؤسسات التنشئة الاجتماعية والتي من أهمها الأسرة .

لقد ساهم الإعلام بمختلف أشكاله في نشر التوعية بمخاطر هذه الألعاب وكذا تتداول مجموعة من النماذج للأولياء الذين نجحوا في التربية الهادفة لأبنائهم من خلال وضعهم لمخططات وبرامج لأطفالهم في اختيار أنواع الألعاب الإلكترونية الهادفة والمفيدة منها مع اختيار الأوقات المناسبة لاستخدامها مع مراقبة مستمرة منهم لأطفالهم أثناء الاستخدام ، فالمراقبة والمراقبة الدقيقة والدائمة كانت سر نجاح الكثير من الأولياء في تربية أطفالهم خاصة في مرحلة الطفولة والتي تعتبر مرحلة تكوين الشخصية واكتساب الطفل لسمات وسلوكيات من محيطه وما يتعرض له مشاهدات أو ألعاب إلكترونية وفي هذا الصدد وضع خبراء التربية برامج وخطط ناجعة للتربية الصحيحة في متناول الأولياء كما حاولوا تغيير نوعية الألعاب الإلكترونية التي كادت أن تقضي على التنشئة الاجتماعية للطفل على اعتبار أنها تحمل في طياتها العنف والعدوانية التي تجعل الطفل عنصر فاسد في المجتمع وتساهم في الإخفاق التربوي وهنا حاول العديد من المختصين اختراع ألعاب إلكترونية تقوم على تنمية معدل الذكاء لدى الطفل واكتساب سلوكيات حميدة ، مساهمين بذلك في تنشئة اجتماعية متوازنة وسليمة.

مما سبق يمكننا بلورة مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي التالي : **كيف تساهم الأسرة الجزائرية في التنشئة الاجتماعية والحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس ؟**

ومن خلال هذا التساؤل يمكننا طرح التساؤلات الفرعية التالية :

- ما مدى استخدام الطفل الجزائري المتمدرس للألعاب الإلكترونية ؟
- ما أهم المخاطر التي تسببها الألعاب الإلكترونية للطفل الجزائري المتمدرس ؟
- هل تراقب الأسرة الجزائرية أطفالهم أثناء استخدامهم لمختلف الألعاب الإلكترونية ؟
- ما هي أهم التدابير والإجراءات التي تتخذها الأسرة الجزائرية للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس ؟

٢-الفرضيات :

وللإجابة على التساؤلات الفرعية السابقة تطرح الفرضيات التالية :

- ✓ تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على الجانب النفسي والجسمي للطفل المتمدرس الجزائري .
- ✓ تمثل الألعاب الالكترونية خطر على الطفل المتمدرس الجزائري.
- ✓ تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على التحصيل الدراسي للطفل المتمدرس.
- ✓ تساهم الأسرة الجزائرية من خلال التنشئة الاجتماعية في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس.

٣-أهمية الدراسة :

- ✓ أهمية تكنولوجيا الوسائط الإعلامية الجديدة التي أصبحت مكونا اجتماعيا مهما وقوي التأثير على جميع شرائح المجتمع لا غنى عنه.
- ✓ انتشار ظاهرة الألعاب الإلكترونية لدى فئة الأطفال المتمدرسين وتأثيراتها السلبية على هذه الشريحة.
- ✓ أهمية الأسرة كمؤسسة لتنشئة الاجتماعية ودورها في حماية الطفل المتمدرس من أخطار الألعاب الإلكترونية
- ✓ الحرص على الصحة النفسية والجسمية للطفل المتمدرس والحث على التقليل من استخدام الألعاب الإلكترونية .
- ✓ أهمية الرقابة والتوجيه الأسري للطفل المتمدرس للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل المتمدرس.

٤- أهداف الدراسة :

- ✓ التعرف على مدى إقبال الطفل الجزائري على الألعاب الإلكترونية التي انتشرت في الآونة الأخيرة .
- ✓ التعرف على تصورات الأسرة لمخاطر الألعاب الإلكترونية التي تؤثر سلبا على الطفل الجزائري.
- ✓ محاولة معرفة الدور الذي تلعبه الأسرة الجزائرية في التنشئة الاجتماعية ومدى مساهمتها في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس.
- ✓ محاولة معرفة ما إذا كانت الأسرة الجزائرية تلعب دور المراقب والموجه للطفل في السن المبكر.
- ✓ التعرف على أهم الأضرار التي تشكلها الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري المتمدرس
- ✓ التعرف على أهم التدابير والإجراءات التي تتبعها الأسرة الجزائرية لحماية الأبناء من نخاطر الألعاب الإلكترونية .

٥- تحديد مفاهيم الدراسة :

١.٥- مفهوم الأسرة :

ويعرفها كنخر دينفر بأنها "جماعة من الأفراد تربطهم روابط دموية وعلاقات اجتماعية قوية (ديكن ميتشل، ١٩٨١، ص ٩٧)، وتعرف أيضا على أنها الخلية الأولى والأساسية لاكتساب المعايير والقيم الاجتماعية والسلوكيات الاجتماعية الخاصة (عبد العزيز خواجة ، ٢٠٠٩، ص ١٢٠).

وتعرف الأسرة الجزائرية بكونها الوحدة الأساسية في التنظيم الاجتماعي ، و مؤسسة من المؤسسات الاجتماعية ذات الأهمية الكبرى ففيها نبدأ حياتنا الأولى ونتعود عليها ، وهي تصنع أولى خبراتنا وفيها تتشكل شخصيتنا وهي مصدر الأخلاق والدعامة الأولى لضبط السلوك ويلقى فيها الكبار والصغار مصدر الرخاء (عبد الهادي الجوهري ، ١٩٩٧، ص٢٧).

٢.٥ -مفهوم التنشئة الاجتماعية:

وقد عرَّف دوكايم التنشئة بأنها : الفعل الذي تمارسه الأجيال الراشدة على الأجيال الصغيرة التي لم تصبح بعد ناضجة للحياة الاجتماعية ، وموضوعها إثارة وتنمية عدد من الاستعدادات الجسدية والفكرية والأخلاقية عند الطفل والتي يتطلبها المجتمع السياسي في مجمله والوسط الذي يوجه إليه ، وبهذا التنشئة الاجتماعية هي انتقال الطفل من كائن بيولوجي إلى كائن اجتماعي عن طريق التفاعل الاجتماعي مع الآخرين ، وهي ما يجعل الفرد عضوا فاعلا في المجتمع الذي يعيش فيه ، وبذلك هي عملية تعليم الفرد المعتقدات والقيم بما يجعله مسؤولا وعضوا مقتدرا في المجتمع (الصديق الصادق العماري، ٢٠٢٠، ص٢٨).

كما تعرف أيضا : "عملية تعلم وتعليم وتربية ونضج ونمو وارتقاء تقوم على التفاعل الاجتماعي الإيجابي وتهدف إلى إكساب الفرد طفلا فمراهقا فراشدا فشيخا سلوكا وقيما واتجاهات مناسبة لأدوار اجتماعية معينة تمكنه من مسايرة الجماعة والتوافق معها وتكسبه الطابع الاجتماعي والثقافي ، ويسر له سبل التكيف والاندماج في إطار الحياة الاجتماعية (رعد حافظ سالم ، ٢٠١١، ص ص ٢٦،٢٧).

٣.٥- مفهوم المخاطر :

والخطر عند أهل اللغة " هو الإشراف على هلكة (نجلاء بنت محمد البقمي، ٢٠١٣، ص ٦٣). " وتعرف على أنها إمكانية حدوث انحراف في المستقبل بحيث تختلف الأهداف المرغوبة في تحقيقها عما هو متوقع (طه عبد العظيم محمد ٢٠١٩، ص ١١١).

أما الخطر الإلكتروني فيقصد به احتمال تحقيق خسارة شخص ما الناشئة من استخدام الوسائل الإلكترونية ، أو هو عبارة عن الاستغلال الإجرامي للأنترنت ، أو هو الخسارة الناجمة عن عدم كفاءة أو فشل عمليات الأشخاص والأحداث الخارجية التي تؤثر على أصول تكنولوجيا المعلومات ، وهناك من يصفه بأنه جريمة إلكترونية والتي يراد بها سلوك غير مشروع وغير أخلاقي وغير مصرح به يتعلق بالمعالجة الآلية للبيانات ونقلها (إيلاف فاخر كاظم علي،٢٠١٩، ص٥٥).

٤.٥ مفهوم الألعاب الإلكترونية:

وتعني في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت ، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه ، ومن الناحية العلمية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ، ومن البطيء إلى السرعة وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ يشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة (فاطمة السعدي همال ، ٢٠١٨، ص٢٩).

هو نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري / الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (مها حسني الشحروري ،٢٠٠٨، ص٣١).

٥.٥مفهوم الطفل :

لغة : يعني الصغير ، ويقال : يسعى أطفالنا أي صغارنا ويطلق الطفل في علوم التربية على الولد أو البنت حتى سن البلوغ أو على المولود مادام ناعما وقد يطلق أيضا على الشخص مادام مستمر النمو (أحمد شيشوب ،١٩٩١،ص ٩٥).

أما إصطلاحا " فهو الوليد حتى البلوغ " (إبراهيم مذكور وآخرون ،١٩٨٧،ص ٣٩٦).

كما تعرف موسوعة مصطلحات الطفولة بأنها " مراحل عمرية متدرجة من عمر الكائن البشري من سن الميلاد إلى البلوغ ، وقد تطول أحيانا قبيل سن الرشد ، حيث حددت الاتفاقية الدولية لحقوق الطفل الموقعة عام ١٩٨٩ فترة انتهاء الطفولة عند ١٨ سنة من عمر الفرد (إسماعيل عبد الفتاح عبد الكافي ، ٢٠٠٥،ص ٢٠٧)، وتعتبر الطفولة من أهم مراحل النمو الإنساني ، لأن الطفل يتعلم في هذه المرحلة المعارف ويكتسب الخبرات الحياتية التي تساعده على التوافق مع مواقف الحياة اليومية مع بيئته ومجتمعه كما أنه في هذه المرحلة تنمو قدراته وتتضح وتتنوع مواهبه (محمد فريد الصحفي ، ١٩٨٨، ص ص ١٤، ١٥).

٦-الإطار النظري للدراسة :

أ) أهمية اللعب للأطفال : من طبيعة الأطفال حب اللعب فالطفل حين يلعب و حين ينجز يشعر بالفخر و السرور و الابتهاج فمعظم الأطفال إن لم يكن جميعهم يحبون اللعب لذلك كان اللعب مدخلا للمعرفة و التعليم و التربية إلى نفس الطفل و على المربين استغلال هذه النقطة من اجل بناء شخصيته جسميا و عقليا و نفسيا كما و أنه يجب تنبيه الوالدين إلى عدم منع الأطفال من اللعب و دفعهم إليه في معظم الأحيان لان ذلك فيه فائدة كبيرة للطفل حاضرا و مستقبلا (محمد سليمان جرادات ، ٢٠١٥، ص ص ٦٩،٧٠) .

ب) أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الالكترونية : أصبحت الألعاب الالكترونية طاهرة حقيقية في مجتمعاتنا، إذ لا يكاد يخلو منها بيت و لا منطقة ، تجذب الأطفال بالرسوم و الألوان و الخيال و المغامرة ، فقد انتشرت انتشارا واسعا كبيرا و نمت نموا ملحوظا و أغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها و دخلت إلى أغلبية المنازل و أصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم ، فترى الطفل مستمرا إلى جانب الشاشات الالكترونية مراقبا و منفعلا و مشاركا في صنع الانتصارات التي هي أشبه بانتصارات " دون كيشوت" في محاربة طواحين الهواء .

و هناك عدة أسباب نفسية و اجتماعية تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الالكترونية منها :

١) إن الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال، او توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ ، مثل قتال الديناصورات و الفضاء ، و أن الرسوم والألوان و الخيال و المغامرة ، عامل جذب رئيسي للأطفال.

٢) أفكار وموضوعات الألعاب الالكترونية متنوعة ،إذ يقدمون أحيانا سباقا للسيارات يتعود الطفل من خلاله على تجنب الحواجز و القيادة إلى حد ما ، أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء ، أو شخصية بطل خارق على نمط " السوبرمان" يقارع الأشرار و يتغلب على المصاعب .

٣) تشكل الألعاب الالكترونية بالنسبة إلى الطفل اطارا يتمثل فيه بطلا يتحرك ويتنقل و يعدل سلوكه و الطفل يندمج مع البطل (عبد الرحمن و آخرون ، ٢٠٠٩، ص ٣٧٠).

٤) الألعاب الإلكترونية للأطفال تخلق عالما وهميا بعيدا عن العالم اليومي ولكنه محدد في الزمان و المكان ز يمثل موقعا ماديا و أحداثا توفرله إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما ، من خلال اندماجه ببطل معين أو يحقق ذاته من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمي .

٥) إن الأسباب الكامنة وراء تعلق الطفل بالألعاب الالكترونية و الفيديو هي نفس الأسباب الكامنة وراء ممارسة أي لعبة حيث يمثل إطار اللعب جزاء من النشاط الاجتماعي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته و على العالم.

ج) مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل : في ظل غياب أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك أدى إلى تسرب ألعاب وبرامج خطرة ، والوعي العام بهذه المشكلة لم يزل متخلفا وخصوصا على مستوى الأسرة والآباء والأمهات حيث لا تزال ألعاب الكمبيوتر تعني الكثير من الآباء والأمهات التسلية والترفيه لأطفالهم وهم لا يعلمون أن بعضها قد تضرهم أكثر مما تنفعهم (أحمد توفيق حجازي،٢٠١٨، ص ٣٧٨)

ومن أبرز هذه المخاطر:-

- ✓ الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال أمام الحاسوب أو الهاتف الذكي تضر بأبصارهم نتيجة الإشعاعات الضوئية المنبعثة من شاشة عرض الحاسوب والهاتف.
- ✓ الاهتمام المتزايد بالألعاب الإلكترونية 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 والأقارب 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 إلكترونية جديدة توصلهم إلى مرحلة الإدمان الذي يصعب الخروج منها وإعادة الطفل إلى طبيعته الأولى بسهولة.
- ✓ يضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها.
- ✓ الاضطراب العقلي نتيجة تناقص طبيعة الألعاب الإلكترونية في الجهاز وحقيقتها الواقعية في الحياة (باسم علي حوامد وآخرون،٢٠٠٦، ص ص ١٩٣،١٩٤).
- ✓ مشاكل في الدراسة وقلة التركيز في المذاكرة حيث تتناقض المتعة التي توفرها هذه الألعاب بشكل صارخ مع يوم عادي في المدرسة قد يتسبب هذا في تفضيل الأطفال للألعاب الإلكترونية على شيء آخر ، مما يدفعهم إلى عدم الالتفات إلى العمل المدرسي حتى خارج المدرسة ، ويمكنهم تخطي واجباتهم المدرسية أو الدراسة للاختبارات واختيار ألعاب إلكترونية بدلا من ذلك ، يمكن أن يؤدي هذا إلى ضعف الأداء و يؤثر على ذكائهم العاطفي.
- ✓ التعرض لقيم خاطئة حيث تحتوي الألعاب الإلكترونية على عنف مفرط وألفاظ نابية وعنصرية والعديد من الأشياء الأخرى التي لا يمكن للأطفال تصورها بالطريقة الصحيحة قد يفشلون في أخذ هذه الصور بحذر وينتهي بهم الأمر بمحاولة محاكاة نفس المرجع السابق السلوك كما تم تصويره في الألعاب.
- ✓ التأثير الأخلاقي التربوي حيث تقوم هذه الألعاب الإلكترونية بفكرتها الخبيثة بتحطيم الكثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم وتجعله مذبذبا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية والصور الخليعة والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة ، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره وتجعله يستخدم ذكائه في أمور ضارة به وبمن حوله ، بالإضافة إلى قضية نشر الانحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها فهذه الألعاب تأتي وتجعل من الأطفال يسعون (سليمة بوسعيد وحنان عوادي ،٢٠١٩، ص٤٢).

د) دور الأسرة الجزائرية في الحد من أخطار الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس :

هناك مسؤولية كبيرة تقع على عاتق الآباء ، خاصة في ظل عصر التكنولوجيا المتقدمة ، ولكن لا ينفي ذلك قدرتهم على التحكم بمدى استخدام أطفالهم لهذه التكنولوجيا ، حيث يمكنهم تقدير السن المناسب للسماح باستخدام بعض الأجهزة الالكترونية والمحتوى الذي يمكنهم مشاهدته ، وعدد الساعات المسموحة بقضائها أمام الشاشة خاصة إذا كان الطفل متمدرس .

ولا يبدو من المستغرب أن يصاب الأطفال بالإدمان حين يبدؤون باستخدام الهواتف الذكية أو الأجهزة اللوحية في سن مبكر ، وحين يتقدمون في السن تزداد الساعات التي يقضونها أمام الشاشة ، كما أنه في الكثير من الأحيان لا يكون الآباء على علم بالألعاب التي يمارسها أطفالهم او المواقع التي يزورنها .

ويتحمل الأولياء مسؤولية منع تحول هواية ممارسة ألعاب الفيديو لدى أطفالهم إلى إدمان غير صحي ، نظرا لكون هذا الإدمان يمكن أن يؤثر في حياة الطفل بشكل عام ، كما أن من المهم جدا أن يضع الاولياء قواعد واضحة وثابتة تتعلق بالمدة المسموحة بها ، و أنواع الألعاب التي يمكن اللعب بها ، و نوع المحتوى المسموح به ، في المقابل لا يتعلق الامر بوضع القواعد فحسب ، بل ينبغي على الأولياء أيضا أن يقدما مثالا جيدا يقتدى به للطفل ، اذ انه لن يكون هناك نتائج ايجابية لتلك القواعد ما لم يمثل الأب و الأم قدوة حسنة (**https://www.aljazeera.net**) ماذا أفعل إذا كان طفلي لا يستطيع التوقف عن ألعاب الفيديو؟ تمت زيارته ٢٠/ ٦/ ٢٠٢١) .

تلعب الأسرة دورا هاما في عملية التنشئة الاجتماعية وفي إطار هذه العملية يمكن للأسرة أن تقوم بدور هام في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس من خلال:-

- ✓ توجه الأسرة الطفل ليجد مسلكا لتفريغ الشحنة لديه حتى يحول ذلك دون تراكمها ومثال ذلك الألعاب المختلفة للأطفال في إطار التوجيه والمراقبة.
- ✓ مراقبة سلوك الأطفال وتوجيههم عند ظهور بوادر عدوانية.

- ✓ ترسيخ القيم الدينية والأخلاقية التي توجه سلوك الأطفال لتفادي تأثير الألعاب الإلكترونية على قيم الأطفال (محمد علي قطب الهمشري ووفاء محمد الجواد ، د ت ن ص ٥٩).
- ✓ تنظم توقيت استخدام الألعاب الالكترونية لدى الطفل و إعطاء الأولوية للدراسة .

٧-الإطار المنهجي للدراسة :

٧-١-المنهج المستخدم :

إن طبيعة البحث أو الدراسة ترتبط بطبيعة المنهج وعلاقته بالظاهرة المراد دراستها وعلى الرغم من وجود عدة أصناف مختلفة للمناهج إلا انه على الباحث أن يختار بشكل سليم و علمي المنهج الملائم لدراسته وهذا من أجل الوصول إلى نتائج علمية موضوعية و صحيحة .

ومن هنا يمكن القول أن المنهج هو الطريقة التي يتبعها الباحث في معالجة دراسته استنادا إلى موضوع الدراسة ومتغيراتها (ابراهيم أبراش ، ٢٠٠٩، ص ١٥٢) ، ولأن موضوع دراستنا هو الكشف عن دور الأسرة في التنشئة الاجتماعية و الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس فإن هدف الدراسة و طبيعتها قد فرض علينا استخدام منهج المسح الاجتماعي والذي هو من بين المناهج الوصفية التي تصور وتصف الظروف الحالية للظاهرة المدروسة دون تعمق بهدف توفير المعلومات و تحليلها وذلك من اجل معرفة العلل والأسباب الخاصة بالظاهرة و محاولة إيجاد الحلول لها ، إذا يمكن القول أن منهج المسح الاجتماعي هو دراسة الظروف الاجتماعية التي تؤثر في مجتمع معين موضوع الدراسة و الذي يمكن قياس الظاهرة محل الدراسة و تطبيقها عليه بقصد الحصول على بيانات ومعلومات كافية يمكن الاستفادة منها في وضع وتنفيذ مشروعات إنشائية للإصلاح الاجتماعي (ابراهيم أبراش ، ٢٠٠٩، ص ١٥٢)، مما سبق يمكن القول إن منهج المسح الاجتماعي هو المنهج الملائم لدراستنا هذه.

٢.٧ - مجتمع الدراسة:

يقوم الباحث بتحديد الدراسة تبعا لطبيعة الموضوع والذي يمكن قياس الظاهرة محل الدراسة و تطبيقها عليه (وفقي السيد الإمام ، ٢٠٠٨، ص ٧٢) .

مما سبق يمكن القول أن طبيعة الموضوع و التي تندرج في إطار الكشف عن دور الأسرة في التنشئة الاجتماعية و الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس قد اخبرنا على اختيار مجتمع أولياء تلاميذ المدرسة الابتدائية على اعتبار أنهم الفئة المسؤولة عن التنشئة و التربية داخل الأسرة ، وكان اختيارنا لهذا المجتمع مقصود نظرا لطبيعة الموضوع والتي تنصب حول دراسة إخطار الألعاب الالكترونية و كيف يمكن للأسرة الجزائرية الحد من هذه المخاطر ، وقد قمنا باختيار المسح بالعينة من خلال مسح بعض مفردات مجتمع الدراسة وهذا على أن تمثل هذه العينة مجتمع الدراسة .

٣.٧-عينه الدراسة :

يمكن القول إن العينة هي عبارة عن مجموعة جزئية من الأفراد أو الظاهرة التي تشكل المجتمع الأصلي للدراسة حيث يتم اختيارها بطريقة معينة ومن خلالها يمكن تعميم النتائج التي تم الوصول إليها في مجتمع الدراسة الأصلية (حمد بن مرسلي ، دت ن، ص ١٩٧).

ولهذا فان عملية اختيار عينة الدراسة لها دور كبير في نجاح البحث والحصول على نتائج دقيقة و عليه فإنه ينصح بضرورة أن يكون مجتمع الدراسة ممثلا ومتجانسا يخدم أغراض وأهداف الدراسة (شكري علياء و اخرون ، ١٩٧٥، ص ٢٦٠).

إن العينة التي تم اختيار مفرداتها في هذه الدراسة هي العينة العشوائية أين قمنا بتوزيع استمارة الاستبيان بطريقة عشوائية على أولياء التلاميذ الذين كانوا متواجدين في المدرسة الابتدائية ابو حامد الغزالي لمدة ٥ أيام أين تم التفاعل من طرف ٦٠ ولي و كان ذلك كافي للحصول على المعلومات المطلوبة

٤.٧-أدوات جمع البيانات:

في ما يخص الدراسة وبما أنها دراسة وصفيه فقد قمنا بالاعتماد على أداة استمارة الاستبيان، وقد ساعدت هذه الأداة على وصف الظاهرة وتحليلها للوصول إلى نتائج دقيقة وصحيحة وقد تعد هذه الأداة الأنسب لدراستنا هذه والملائمة للمنهج المستخدم.

٥.٧-الاستبيان الالكتروني:

ويعرف الاستبيان على انه أسلوب لجمع البيانات تهدف إلى استشارة المبحوثين بطريقة منهجية و مقننة لتقديم أراء وأفكار معينة في إطار البيانات المرتبطة بموضوع

الدراسة وأهدافها دون تدخل من قبل الباحث في التقرير الذاتي للمبحوثين في هذه البيانات (محمد منير حجاب ، ٢٠٠٤، ص ٤٦).

و قد اعتمدنا الطريقة التقليدية لتوزيع استمارة الاستبيان نظرا لمميزات هذه الطريقة والتي تتمثل في سهولة وسرعة في الحصول على النتيجة.

وهي الأداة الأساسية التي اعتمدنا عليها للحصول على البيانات الضرورية من عينة الدراسة باعتبارها أفضل الأدوات لهذا النوع من الدراسات خاصة فيما يتعلق بالتقييم و إبداء الرأي حول الموضوع مما يتيح للمبحوثين بإدلاء آرائه وأفكاره بكل حرية وسرية .

و كان الاستبيان الالكتروني مقسم إلى أربع محاور كالآتي :

المحور الأول :البيانات السيسيوديمغرافية .

المحور الثاني : عادات و أنماط استخدام الطفل المتمدرس للألعاب الالكترونية .

المحور الثالث : مخاطر الألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس الجزائري .

المحور الرابع : التدابير والإجراءات التي تتخذها الأسرة لحماية الأطفال من أخطار الألعاب الإلكترونية.

و اندرجت تحت هذه المحاور مجموعة من الأسئلة التي حاولنا من خلالها الحصول على معلومات صحيحة ودقيقة تخدم الدراسة .

٧-٦- صدق و ثبات الاستبيان :

و تم التحقيق من الصدق الظاهري للاستبيان من خلال عرضها على مجموعة من المحكمين في المجلات التي ترتبط بموضوع الدراسة في مجال المنهجية و علم الاجتماع التربوي و تم تعديل الاستبيان وفقا لما أبدوه من ملاحظات، وتم اختبار ثبات الاستبيان عن طرق إعادة تطبيق الاستمارة **retest** عبر فترة زمنية من إجابتهم عليها ، و ذلك على عينة و قوامها ١٥ مفردة و ذلك بعد مرور ١٥ يوم من التطبيق الأول للاستبيان، و قد أظهرت المعالجة الإحصائية أن نسبة ثبات الاستبيان قدر ب ٨٥ % وهو معامل ثبات مرتفع يؤكد على صلاحية الاستبيان للتطبيق ،أما عن أساليب المعالجة الإحصائية فقد قامت الباحثة بعملية المعالجة الإحصائية من خلال ترميز الإجابات وإدخال البيانات على الحاسوب و استخدام برنامج الحزم الإحصائي**spss**))حيث تمت عمليات التدقيق

وتحليل البيانات من خلال استخدام التكرارات و النسب المئوية لجميع محاور استبيان الدراسة كما تمت استخراج النتائج وتحليلها .

٨- عرض و تحليل بيانات الدراسة الميدانية :

المحور الأول :البيانات السيسيوديمغرافية :

الجدول رقم (٠١) يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس :

	المتغير	التكرار	النسبة %
فئة الجنس	ذكور	٢٠	% ٣٣.٣٣
	إناث	٤٠	% ٦٦.٦٧
	المجموع	٦٠	% ١٠٠

يتضح لنا من خلال الجدول أن أغلب أفراد العينة المدروسة وبنسبة ٦٦.٦٧% هم إناث أمهات الأطفال المتمدرسين وقد يرجع ذلك لالتزام الأب بأوقات العمل فيسند مهام أخذ الأبناء إلى المدرسة إلى الأمهات ، في حين نجد أن نسبة ٣٣.٣٣ % من أفراد العينة المدروسة هم ذكور أولياء الأطفال المتمدرسين ، وتتناسب هذه العينة المدروسة مع طبيعة الموضوع على اعتبار أن التنشئة الاجتماعية في الأسرة هي من دور الأم والأب أولياء الأطفال وقد تساعدنا هذه النتيجة كثيرا على اعتبار أن الطفل يقضي أكثر أوقاته مع الأم أكثر منها مع الأب الذي دائما ما تكون له التزامات وأعمال خارج المنزل.

الجدول رقم (٠٢) يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير العمر

	المتغير	التكرار	النسبة %
فئة السن	أقل من ٣٠ سنة	٤	% ٦.٦٧
	من ٣٠ سنة إلى ٣٥ سنة	١٠	% ١٦.٦٧
	من ٣٦ سنة إلى ٤١ سنة	٢٤	% ٤٠
	من ٤٢ سنة إلى ٤٧ سنة	١٣	% ٢١.٦٧
	من ٤٨ سنة إلى ٥٣ سنة	٧	% ١١.٦٦
	ما فوق ٥٣ سنة	٢	% ٣.٣٣
	المجموع	٦٠	% ١٠٠

يبين الجدول أن أغلب أفراد العينة المدروسة وبنسبة ٤٠ % هم أولياء يتراوح سنهم ما بين ٣٦ إلى ٤١ سنة،في حين نجد أن نسبة ٢١.٦٧ % من أفراد العينة

المدروسة هم أولياء يتراوح سنهم ما بين ٤٢ إلى ٤٧ سنة، كما نجد أن نسبة ١٦.٦٧% من العينة المدروسة هم أولياء يتراوح أعمارهم ما بين ٣٠ إلى ٣٥ سنة، بينما نجد أن نسبة ١١.٦٦ % من العينة المدروسة هم أولياء تتراوح أعمارهم ما بين ٤٨ إلى ٥٣ سنة، تليها نسبة ٦.٦٧ % من أفراد العينة المدروسة يرون أن العينة المدروسة هم أولياء أقل من ٣٠ سنة، فيما نجد أقل نسبة والمقدرة بـ ٣.٣٣ % من أفراد العينة المدروسة هم أولياء في سن ٥٣ فما فوق ، وفي الأخير يمكن القول أن متوسط أعمار العينة المدروسة هو مناسب كثيرا على اعتبار أننا نجد أن أغلب هذه الفئة لها علم ومعرفة بالألعاب الإلكترونية ، فكلما كان السن منخفضا قليلا زاد اهتمامه بالتطورات التكنولوجية وكلما ارتفع كان العكس ، وهذا قد يساعدنا كثيرا في فهم أفراد العينة لمحتوى الاستمارة وبالتالي الوصول إلى نتائج صحيحة ودقيقة.

الجدول رقم (٠٣) يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير عدد الأولاد

	المتغير	التكرار	النسبة %
فئة عدد الأولاد	طفل واحد	٧	١١.٦٧ %
	من ٢ إلى ٤ أطفال	٢٨	٤٦.٦٧ %
	من ٥ إلى ٧ أطفال	٢٠	٣٣.٣٣ %
	من ٨ إلى ١٠ أطفال	٥	٨.٣٣ %
	المجموع	٦٠	١٠٠ %

تؤكد لنا المعطيات الموضحة في الجدول أن نسبة ٤٦.٦٧ % من أفراد العينة المدروسة لديهم ما بين ٢ إلى ٤ أطفال، في حين نجد أن نسبة ٣٣.٣٣ % من أفراد العينة المدروسة لديهم ما بين ٥ إلى ٧ أطفال، بينما نجد أن نسبة ١١.٦٧ % من العينة المدروسة لديهم طفل واحد، فيما نجد أقل نسبة والمتمثلة بـ ٨.٣٣ % من أفراد العينة المدروسة لديهم ما بين ٨ إلى ١٠ أطفال ويمكن القول في الأخير أن متوسط عدد الأولاد في هذه الأسر مناسب على اعتبار أنه كلما كان عدد الأطفال صغير كلما زاد اهتمام الأولياء بهم والعكس كلما كان عدد الأطفال كبير في الأسرة الجزائرية كلما كثرت المسؤولية وبالتالي ينقص اهتمام الأولياء بأطفالهم.

المحور الثاني :عادات و أنماط استخدام الطفل المتمدرس للألعاب الالكترونية :

الجدول رقم (٠٤) يبين توزيع أفراد العينة حسب إقبال الأطفال المتمدرسين على استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء

فئة إقبال الأطفال على الألعاب الالكترونية	الفئات	التكرار	النسبة %
	نعم	٤٥	% ٧٥
	لا	١٥	% ٢٥
	المجموع	٦٠	% ١٠٠

من خلال الجدول يتضح لنا أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة نسبتهم بـ ٧٥ % أكدوا على أن أطفالهم المتمدرسين يستخدمون الألعاب الإلكترونية والتي أسرت عقول وأفئدة هذه الشريحة نظرا لما لهذه الألعاب من خصائص ومميزات جذب متنوعة ، حيث يجد الطفل نفسه من قضاء لحظات التسلية إلى التحدي الذي يتطلب الخبرة والرغبة في مواصلة اللعب والتي قد تمتد إلى ساعات طويلة أين يمكن من خلالها تنمية مهاراته الذهنية والإبداعية واكتساب معارف جديدة وفي الوقت نفسه قد تؤثر هذه الألعاب سلبا على الطفل المتمدرس سواء من الناحية الجسمية مثل نقص البصر وغيره أو من الناحية النفسية أين يكتسب هذا الطفل سلوكيات سلبية مثل الانطواء والعدوانية وغيرها، مما يستدعي تدخل الأولياء للإرشاد والتوجيه، في حين نجد أن نسبة ٢٥ % من أفراد العينة المدروسة يؤكدون على عدم استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية وقد يعكس هذه الفئة الأولياء الذين ليس لهم اهتمام بشبكة الانترنت أو الفئة التي تحرص على عدم استخدام أطفالهم لأجهزة الاتصال والتي يرى فيها خطر على الأطفال .

الجدول رقم (٠٥) يبين توزيع أفراد العينة حسب فترات استخدام الأطفال المتمدرس للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء

فئة استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية	المتغير	التكرار	النسبة %
	يوميا	٣٠	% ٥٠
	مرة في الأسبوع	٩	% ١٥
	مرة في الشهر	٥	% ٨.٣٣
	فترات غير محددة	١٦	% ٢٦.٦٧
	المجموع	٦٠	% ١٠٠

تشير بيانات الجدول أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمتمثلة بـ ٥٠ % أكدوا على أن أطفالهم المتمدرسين يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا حيث يعتقد الأطفال أن الأوقات التي يقضونها في اللعب هي فترات تثري تجاربهم وتشبع حاجاتهم المختلفة من تسلية وإدراك العالم المحيط بهم ويكسبهم معارف جديدة ، في حين أن هذه الأوقات قد تتحول إلى إدمان الطفل على هذه الألعاب التي قد نجد سلبياتها أكثر من إيجابياتها بما تحمله من أفكاروقيم بعيدة عن مجتمعاتنا العربية الإسلامية ،مما يتطلب انتباه الأسرة لهذا الاستخدام وإرشاده بما يخدم مصلحة الطفل النفسية والصحية وكذا التعليمية على اعتبار أن هذا الاستخدام اليومي قد يؤثر سلبا على تحصيله الدراسي ، في حين نجد أن نسبة ٢٦.٦٧ %من أفراد العينة المدروسة يؤكدون على أن أطفالهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية في فترات غير محددة أي كل ما أتيحت لهم الفرصة في ذلك ، بينما نجد أن نسبة ١٥ % من أفراد العينة المدروسة أكدوا على أن أطفالهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية مرة في الأسبوع ، فيما نجد ان أقل نسبة والمتمثلة بـ ٨.٣٣ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن أطفالهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية مرة في الشهر، في الأخير يمكن القول أنه على الأولياء أن يقوموا بتنظيم أوقات لعب أطفالهم حتى لا يؤثر ذلك على تحصيلهم العلمي وصحتهم النفسية والجسمية، و بما أن تعلق الأطفال بما يستجد من عروض الألعاب الإلكترونية قد يؤدي بالطفل المتمدرس إلى مرحلة الإدمان الذي يصعب الخروج منه ويتطلب مراحل علاجية معقدة لإعادة الطفل إلى طبيعته الأولى.

الجدول رقم (٠٦) يبين توزيع أفراد العينة حسب المدة التي يقضيها الطفل المتمدرس في استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء:

فئة المدة التي	المتغير	التكرار	النسبة %
يقضيها الطفل المتمدرس في استخدام الألعاب الالكترونية	أقل من ساعة	١٨	٣٠ %
	من ساعة إلى ساعتين	٢٦	٤٦.٣٣ %
	من ٣ ساعات إلى ٤ ساعات	١٢	٢٠ %
	أكثر من ٤ ساعات	٤	٦.٦٧ %
	المجموع	٦٠	١٠٠ %

أكدت بيانات الجدول أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة نسبتهم بـ ٤٣.٣٣ % يؤكدون أن أطفالهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية لمدة تتراوح ما بين ساعة إلى ساعتين وهي مدة معتبرة وقد يرجع ذلك إلى غياب مرافق التسلية وأماكن اللعب التي قد تجذب انتباه التلميذ،في حين نجد ان نسبة ٣٠ %من أفراد العينة المدروسة يؤكدون على أن أطفالهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية لمدة أقل من ساعة وقد يرجع ذلك لكون هذا الطفل يقضي فترة طويلة من اليوم في المدرسة ومراجعة الدروس، بينما نجد أن نسبة ٢٠ % من أفراد العينة المدروسة يؤكدون على أن أطفالهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية لمدة تتراوح ما بين ٣ ساعات إلى ٤ ساعات وهي فترة طويلة قد تؤثر سلبا على الطفل المتمدرس من ناحية إهماله لدراسته وكذا عدم التركيز إضافة إلى التأثيرات السلبية النفسية والجسمية ،كما قد يؤدي ذلك في بعض الأحيان إلى إدمان الطفل على هذه الألعاب،فيما تبقى أقل نسبة والمتمثلة بـ ٦.٦٧ % من أفراد العينة المدروسة يؤكدون أن أطفالهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية لمدة أكثر من ٤ ساعات في اليوم وهنا يمكن القول أن الطفل أصبح مدمن على هذه الألعاب.

الجدول رقم (٠٧) يبين توزيع أفراد العينة حسب طبيعة الجهاز المستخدم من طرف الطفل المتمدرس في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأولياء :

فئة طبيعة	المتغير	التكرار	النسبة %
الجهاز المستخدم أثناء اللعب	الكمبيوتر	٩	% ١٥
	اللوحات الإلكترونية	٢٢	% ٣٦.٦٧
	الهواتف الذكية	٢٩	% ٤٨.٣٣
	المجموع	٦٠	% ١٠٠

تبين النتائج الموضحة في الجدول أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة نسبتهم بـ ٤٨.٣٣ % يؤكدون أن أطفالهم يستخدمون الهواتف الذكية في الألعاب الإلكترونية وهذا ما ساهم في انتشار واستخدام هذه الألعاب التي أصبحت متوفرة وفي متناول جميع الأطفال حيث يستخدم الطفل الهاتف الخاص بالأم أو الأب وقد يرجع ذلك لسهولة استخدام هذا الجهاز وكذا حمله واستخدامه في أي مكان في البيت عكس الأجهزة الأخرى ، كما قد يرجع ذلك أيضا إل خصائص هذا الجهاز الذي يجذب الطفل وكذا نوع الألعاب الإلكترونية المتوفرة في هذا الجهاز إضافة إلى توفر أغلب الأسر على

الهواتف الذكية مقارنة بباقي الأجهزة الأخرى ، في حين نجد ان نسبة ٣٦.٦٧ % من أفراد العينة المدروسة يؤكدون على أن أطفالهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية من خلال اللوحات الإلكترونية وقد يرجع ذلك لمختلف الخصائص والمميزات لهذا الجهاز والتي من بينها الحجم والذي يجعل الطفل يستمتع بهذه الألعاب أكثر ،فيما نجد أقل نسبة والمتمثلة بـ ١٥ % من أفراد العينة المدروسة أكدوا على أن أطفالهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية من خلال جهاز الكمبيوتر.

المحور الثالث : مخاطر الألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس الجزائري :

الجدول رقم (٠٨) يبين توزيع أفراد العينة حسب انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس من وجهة نظر الأولياء :

الفـئات	المتغير	التكرار	النسبة %
الانعكاسات السلبية	تضييع الوقت	١٣	% ٢١.٦٧
	عدم القيام بالواجبات المدرسية	١٢	% ٢٠
	السهر وقلة النوم	٧	% ١١.٦٧
	الإدمان على هذه الألعاب	٩	% ١٥
	اكتساب سلوكيات سيئة	١٤	% ٢٣.٣٣
	التسرب المدرسي	٥	% ٨.٣٣
المجموع		٦٠	**% ١٠٠**
الانعكاسات الإيجابية	تعلم لغات أجنبية	٥	% ٨.٣٣
	إنماء الذكاء	١٩	% ٣١.٦٧
	اكتساب معلومات جديدة	١١	% ١٨.٣٣
	معرفة استخدام الإنترنت	١٦	% ٢٦.٦٧
	تنمية الذاكرة وسرعة التفكير	٩	% ١٥
المجموع		٦٠	**% ١٠٠**

تكشف بيانات الجدول أعلاه أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة نسبتهم بـ ٢٣.٣٣% من افراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن الانعكاسات السلبية للألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس هي اكتساب سلوكيات سيئة ، في حين نجد أن نسبة ٢١.٦٧ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على ان الانعكاسات السلبية للألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس تكمن في تضييع الوقت ، بينما نجد أن نسبة ٢٠ % من افراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن الانعكاسات السلبية للألعاب الإلكترونية

على الطفل المتمدرس تتمثل في عدم القيام بالواجبات المدرسية ، ثم تلتها نسبة ١٥ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن الانعكاسات السلبية التي تتركها الألعاب الالكترونية على الطفل تتمثل في الإدمان على هذه الألعاب ، فيما نجد أن نسبة ١١.٦٧ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن الانعكاسات السلبية التي تتركها الألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس تكمن في السهر و قلة النوم و قل نسبة والمتمثلة ب ٨.٣٣ % من افراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن الانعكاسات السلبية للألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس تتمثل في التسرب المدرسي .

أما عن الانعكاسات الايجابية للألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس فقد صرحت أغلب أفراد العينة المدروسة و المقدرة ب ٣١.٦٧ % فقد أكدوا على أنها تتمثل في إنماء الذكاء ،في حين نجد أن نسبة ٢٦.٦٧ % قد أكدوا على أن الانعكاسات الايجابية للاستخدام الألعاب الالكترونية للطفل المتمدرس تكمن في معرفة استخدام الانترنت ، بينما نجد ان نسبة ١٨.٣٣ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن الانعكاسات الايجابية للألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرسة تتمثل في اكتساب معلومات جديدة ،تلتها نسبة ١٥ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن الانعكاسات الايجابية للألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس تتمثل في تنمية الذاكرة و سرعة التفكير، فيما نجد أن اقل نسبة و المتمثلة ب ٨.٣٣ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على ان الانعكاسات الايجابية التي تتركها الألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرسة تكمن في تعلم لغات أجنبية .

الجدول رقم (٠٩) يبين توزيع أفراد العينة حسب أهم المخاطر التي يمكن أن تتركها الألعاب الإلكترونية لدى الطفل المتمدرس من وجهة نظر الأولياء :

	المتغير	التكرار	النسبة %
فئة أهم المخاطر الألعاب الالكترونية	إهمال الدراسة (نقص التحصيل العلمي)	١٥	% ٢٥
	الانطواء والعزلة	١٨	% ٣٠
	نقص البصر (المراض الجسدية)	٥	% ٨.٣٣
	العدوانية (الأمراض النفسية)	٧	% ١١.٦٧
	غياب الحوار بين الآباء والأبناء	٦	% ١٠
	مشاكل الانتباه والتركيز	٩	% ١٥
	المجموع	٦٠	**% ١٠٠**

انطلاقا من بيانات الجدول أعلاه يتضح لنا أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة نسبتهم بـ ٣٠ % يؤكدون على أن أهم المخاطر التي يمكن أن تتركها الألعاب الإلكترونية لدى الطفل المتمدرس هي الانطواء والعزلة والتي قد ترجع إلى انفراد الطفل بهذا الاستخدام دون مشاركة أقرانه أو أفراد أسرته وقد يؤدي هذا الانطواء في بعض الأحيان إلى إصابة الطفل ببعض الأمراض النفسية مثل التوحد وغيره ، في حين نجد أن نسبة ٢٥ %من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن أهم المخاطر التي تتركها الألعاب الإلكترونية لدى الطفل المتمدرس تكون في إهمال الدراسة مما يؤدي إلى تراجع التحصيل العلمي لدى التلميذ، بينما نجد أن نسبة ١٥ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن أهم المخاطر التي يتركها استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الطفل المتمدرس تتمثل في تأثيرها على التركيز وانتباه التلميذ داخل القسم حيث يصبح الطفل مشوش وكثير الحركة وفي بعض الأحيان شارد الذهن وهنا يفقد القدرة على التركيز والانتباه .

كما نجد أن نسبة ١١.٦٧ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن أهم المخاطر التي تتركها الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس تكمن في اكتساب الطفل سلوك عدواني وبعض الأمراض النفسية وقد يرجع ذلك لطبيعة اللعبة حيث نجد في بعض الأحيان لعب إلكترونية تحرض على العنف وفي عمومها تكمن في الألعاب القتالية والتي قد تترك سلوك عدواني لدى الطفل خاصة في سن مبكر وهو سن تكوين الشخصية واكتساب السلوكيات من المحيط ، ثم تليها نسبة ١٠ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا أن أهم المخاطر التي تتركها الألعاب الإلكترونية لدى الطفل المتمدرس هي غياب الحوار بين الآباء والأبناء مما يؤدي إلى وجود فجوة حوارية قد تؤدي في بعض الأحيان إلى حدوث بعض المشاكل الأسرية ، فيما نجد أقل نسبة والمتمثلة بـ ٨.٣٣ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على ان أهم المخاطر التي قد تتركها الألعاب الإلكترونية لدى الطفل المتمدرس تتمثل في نقص البصر نتيجة الاستخدام المكثف لهذه الأجهزة .

إضافة إلى بعض الأمراض الجسمية الأخرى مثل تقوس العمود الفقري وكذا تأثيرها الكبير على خلايا المخ وتأثيرها السلبي على الأعصاب مما يؤدي إلى شعور الطفل بالقلق والتوتر.

الجدول رقم (١٠) يبين توزيع أفراد العينة حسب تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطفل الجزائري المتمدرس :

فئة تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي	المتغير	التكرار	النسبة %
	نعم	٤٨	% ٨٠
	لا	١٢	% ٢٠
	المجموع	٦٠	% ١٠٠

يبين الجدول أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة بـ ٨٠ % يؤكدون على تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطفل الجزائري المتمدرس خاصة في ظل غياب مراقبة الآباء والأمهات مما يؤدي إلى ضعف التحصيل العلمي وعدم التركيز نتيجة لكثرة اهتمام الطفل بهذه الألعاب وإهماله للجانب التعليمي والتربوي إضافة إلى إهدار الوقت واضطراب القدرات الذهنية والبصرية لدى الطفل،ويمكن القول أن هناك كذلك تأثيرات إيجابية لهذه الألعاب على الطفل سواء من ناحية تنمية القدرات الذهنية أو اكتساب مهارات جديدة إضافة إلى اكتساب لغات أجنبية جديدة وهنا يمكن القول أن هذه الألعاب لها تأثيرات إيجابية وأخرى سلبية على التحصيل الدراسي لدى الطفل الجزائري المتمدرس، في حين نجد أن نسبة ٢٠ %من أفراد العينة المدروسة يؤكدون على عدم تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطفل الجزائري المتمدرس ، وقد يرجع ذلك لكون هذه الفئة تنظم أوقات اللعب لأطفالهم وحرصين على أن يكون اهتمام أطفالهم للجانب التعليمي أكثر من اللعب وهنا قد ينجح بعض الآباء في إحداث التوافق والتوازن بين ترفيه الطفل وتسليته وأوقات مراجعته وإنجازه للواجبات المدرسية.

الجدول رقم (١١) يبين توزيع أفراد العينة حسب نوعية تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطفل الجزائري المتمدرس من وجهة نظر الأولياء :

فئة نوعية تأثير الألعاب الالكترونية	المتغير	التكرار	النسبة %
	سلبا	٤٣	% ٧١.٦٧
	إيجابا	١٧	% ٢٨.٣٣
	المجموع	٦٠	% ١٠٠

يتضح لنا من خلال أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة نسبتهم بـ ٧١.٦٧ % يؤكدون على التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطفل الجزائري المتمدرس على اعتبار أن الطفل في بعض الأحيان يقضي فترة طويلة في استخدام هذه الألعاب دون الاهتمام بدراسته وبالتالي قد يتسبب ذلك في ضعف التحصيل الدراسي لدى الطفل المتمدرس ، في حين نجد أن نسبة ٢٨.٣٣ % من أفراد العينة المدروسة أكدوا على التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطفل الجزائري المتمدرس وقد يرجع ذلك إلى اكتساب الطفل العديد من المهارات التي تتركها هذه الألعاب سواء من خلال تنشيط الذاكرة وتنمية الذكاء واكتسابه القدرة على حل بعض المشكلات الرياضية ، إضافة إلى اكتسابه روح الإبداع والتخيل وهذا قد يساهم في رفع التحصيل الدراسي للطفل المتمدرس وتحسين مستواه التعليمي.

المحور الرابع : التدابير والإجراءات التي تتخذها الأسرة لحماية الأطفال من أخطار الألعاب الإلكترونية:

الجدول رقم (١٢) يبين توزيع أفراد العينة حسب أسباب تفضيل الأولياء لاستخدام أطفالهم الألعاب الالكترونية :

	المتغير	التكرار	النسبة %
فئة أسباب تفضيل الاولياء لاستخدام أطفالهم الالعاب الالكترونية	ترفيه وتسلية الطفل	٩	% ١٥
	ملئ أوقات فراغ الطفل	٧	% ١١.٦٧
	تجنب المخالطة السيئة للطفل	١٢	% ٢٠
	التوقف عن إحداث الضوضاء داخل البيت	٦	% ١٠
	المراقبة واختيار أنواع الألعاب المناسبة	١١	% ١٨.٣٣
	تنمية المهارات الذهنية لدى الطفل	١٥	% ٢٥
	المجموع	٦٠	**% ١٠٠**

بالرجوع إلى البيانات الواردة في الجدول يتضح لنا أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة نسبتهم بـ ٢٥ % قد أكدوا على تفضيلهم لاستخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية راجع إلى محاولة تنمية المهارات لديهم خاصة بالتركيز على الألعاب التي تتطلب الذكاء أو تنشيط الذاكرة من أهمها الألعاب التي تهتم بالحساب أو استخدام

المعادلات الرياضية، في حين نجد أن ٢٠ % من أفراد العينة المدروسة قد أرجعوا سبب تفضيلهم لاستخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية إلى تجنب المخالطة السيئة لطفل حيث يرغب العديد من الأولياء إلى ترك الأطفال داخل المنزل ومنعهم من اللعب في الخارج خوفا من مخالطة الأطفال لأطفال آخرين لهم سلوكيات سيئة قد يكتسبونها وهنا يفضل الآباء إبقاء الأطفال أمام أعينهم ومراقبتهم ، بينما نجد أن نسبة ١٨.٣٣ % من العينة المدروسة تؤكد على أن رغبتهم في ترك أطفالهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية راجع إلى المراقبة واختيار الألعاب المناسبة التي تتماشى وسنهم وقدراتهم الذهنية إضافة إلى تجنب الوقوع في بعض المشاكل الصحية والنفسية ، كما نجد أن نسبة ١٥ % من أفراد العينة المدروسة يرجعون رغبتهم في ترك أطفالهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية راجع إلى ترفيه وتسلية الطفل الذي يحتاج إلى اللعب والترويح عن النفس في أوقات فراغه من الدراسة ، فيما نجد أن نسبة ١١.٦٧ % من أفراد العينة المدروسة قد أرجعوا تفضيلهم لاستخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية راجع إلى ملئ أوقات فراغ الطفل ومحاولة امتصاص الشحنات للحفاظ على هدوء الطفل داخل المنزل ، فيما تبقى أقل نسبة والمتمثلة بـ ١٠ %من أفراد العينة المدروسة قد أرجعوا تفضيلهم لاستخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية إلى التوقف عن إحداث الضوضاء داخل البيت حيث أنه وبمجرد أن يمسك الطفل الجهازيلتزم الصمت ويهدئ.

الجدول رقم (١٣) يبين توزيع أفراد العينة حسب ما إذا كان الأولياء يشاركون أطفالهم استخدام الألعاب الإلكترونية :

فئة مشاركة الأولياء أطفالهم استخدام الألعاب الالكترونية	المتغير	التكرار	النسبة %
	نعم	١٢	% ٢٠
	لا	٤٨	% ٨٠
	المجموع	٦٠	% ١٠٠

تأكد بيانات الجدول أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة نسبتهم بـ ٨٠ % من أفراد العينة المدروسة لا يشاركون أطفالهم استخدام الألعاب الإلكترونية وهذا ما يخلق فجوة بين الأطفال والأولياء مما يساهم في غياب الحوار داخل الأسرة وكذا عدم معرفة الأولياء لطبيعة ونوعية الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أطفالهم والتي قد تؤثر سلبا على أطفالهم،في حين نجد أن نسبة ٢٠% من العينة المدروسة يشاركون

أطفالهم أثناء استخدامهم للألعاب الإلكترونية وقد يساعد ذلك الأولياء في التعرف على مضامين هذه الألعاب وطبيعتها ومختلف تأثيرها وهذا قد يجنب وقوع الطفل المتمدرس في مشاكل نفسية أو غيرها على اعتبار أن الأولياء ممكن أن يغيروا نوع اللعبة إذا كانت لا تناسب سن أطفالهم أو لها تأثيرات سلبية إضافة على ذلك مشاركة الأولياء لأبنائهم في اللعب قد يقرب بينهم أكثر ويعزز الثقة ويبعث على الراحة النفسية لدى الطفل.

الجدول رقم (١٤) يبين توزيع أفراد العينة حسب ما إذا كان الأولياء يراقبون أطفالهم أثناء استخدامهم الألعاب الإلكترونية :

فئة مراقبة الأولياء لأطفالهم	المتغير	التكرار	%النسبة
	نعم	٣٧	٦١.٦٧%
	لا	٢٣	٣٨.٣٣%
	المجموع	٦٠	١٠٠%

من الجدول يتضح لنا أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة بنسبة ٦١.٦٧ % أنهم يراقبون أطفالهم أثناء استخدامهم للألعاب الإلكترونية حيث نجد أن هناك من يتبع أسلوب المراقبة التقليدي من خلال رؤية طبيعة الألعاب وأنواعها في حين يتبع جزء آخر من الأولياء أدوات الرقابة الحديثة والتي تسمح لهم بتحديد المحتوى الذي يمكن لأطفالهم الوصول إليه أثناء اتصالهم بالإنترنت من أجل الاستخدام السليم والآمن ، إضافة إلى ذلك من خلال فتح حوار حول هذه الألعاب مع الطفل وتوعيته بمخاطرها وتختلف أساليب المراقبة من ولي لآخر وقد تعكس هذه النتيجة وعي الأولياء بطبيعة هذه الألعاب وما تتركه من آثار سلبية على الطفل خاصة على الجوانب النفسية والتعليمية ، في حين نجد ان نسبة ٣٨.٣٣ % من أفراد العينة المدروسة أكدوا على عدم مراقبتهم لأطفالهم أثناء استخدامهم للألعاب الإلكترونية وقد يرجع ذلك لترك نوع من الحرية للطفل في اختيار الألعاب التي يفضلها دون تدخل الأولياء في ذلك إلا أنه قد يؤثر ذلك سلبا على الطفل بل قد يؤدي بهم إلى مخاطر نفسية وجسمية والتي قد تصل في بعض الأحيان إلى حد المرض النفسي مثل التوحد أو الانتحار.

الجدول رقم (١٥) يبين توزيع أفراد العينة حسب التدابير والإجراءات التي تتخذها الأسرة لحماية الأطفال من أخطار الألعاب الإلكترونية :

	المتغير	التكرار	النسبة %
فئة تدابير وإجراءات الأسرة لحماية الأطفال	استخدام برامج الحماية	١٢	٢٠ %
	تحسيس الأطفال بمدى خطورة هذه الألعاب	٩	١٥ %
	اختيار الألعاب التربوية والتعليمية	١٠	١٦.٦٧ %
	التحكم بالأجهزة مع إخفاء كلمة السر	١١	١٨.٣٣ %
	مشاركة الأولياء لأطفالهم في اللعب	١١	١٨.٣٣ %
	تقليص أوقات استخدام الألعاب	٧	١١.٦٧ %
	المجموع	٦٠	**١٠٠ %**

خلصت النتائج المتحصل عليها في الجدول أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة بـ ٢٠ % أكدوا على أنهم يستخدمون برامج الحماية للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس حيث يجد الأولياء في هذه البرامج حماية وأمان لأولادهم من مختلف المخاطر والجرائم الإلكترونية ، في حين نجد أن ١٨.٣٣ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن من أهم التدابير لحماية الطفل من أخطار الألعاب الإلكترونية تكمن في التحكم بالأجهزة مع إخفاء كلمة السر عن الأطفال أين يتحكم الأولياء في استخدام هذه الأجهزة وتعتبر حماية وأمان للاستخدام العشوائي والمكثف من طرف الأطفال .

بينما نجد نفس النسبة للذين يؤكدون على أن أهم الإجراءات الواجب اتخاذها لحماية الأطفال من أخطار الألعاب الإلكترونية هي مشاركة الأولياء لأطفالهم أثناء اللعب أن يعرف الولي كل المعلومات عن هذه الألعاب وكذا تجنب التأثيرات السلبية لها ، بينما نجد أن نسبة ١٦% من العينة المدروسة قد أكدوا على أن أهم إجراء وجب على الأسرة اتخاذه لحماية أطفالهم من الألعاب الإلكترونية هي اختيار ألعاب تربوية وتعليمية تكون لها فائدة على أطفالهم ، ثم تلتها نسبة ١٥ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن أهم إجراء وجب على الأسرة اتخاذه للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفالهم هي تحسيس الأطفال بمدى خطورة هذه الألعاب وتوعيتهم بذلك ليتجنبها الطفل ، فيما نجد أن أقل نسبة والمتمثلة بـ ١١.٦٧ % من أفراد العينة المدروسة قد أكدوا على أن أهم الإجراءات الواجب على الأسرة اتخاذها لحماية أطفالهم من الألعاب

الإلكترونية هي تقليص أوقات استخدام هذه الألعاب وتنظيمها وإعطاء الأولوية للدراسة وإنجاز الواجبات.

الجدول رقم (١٦) يبين توزيع أفراد العينة حسب ما إذا كانت التنشئة الأسرية الصحيحة تساهم في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس :

فئة ما إذا كانت التنشئة تساهم في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية	المتغير	التكرار	النسبة %
	نعم	٤٦	% ٧٦.٦٧
	لا	١٤	% ٢٣.٣٣
	المجموع	٦٠	% ١٠٠

يوضح الجدول أن أغلب أفراد العينة المدروسة والمقدرة نسبتهم بـ ٧٦.٦٧ % يؤكدون على أن التنشئة الأسرية الصحيحة قد تساهم في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس ويرجع ذلك لكون أنه كلما كانت تربية الأولياء لأطفالهم صحيحة وسليمة كلما تفادت هذه الأسرة مختلف المشكلات التي يمكن أن يقع فيها أطفالهم ، في حين نجد أن نسبة ٢٣.٣٣ % من أفراد العينة المدروسة يؤكدون على التنشئة الأسرية الصحيحة لا تساهم في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس وقد يرجع ذلك لكون هذه الفئة ليس لها معرفة بمخاطر هذه الألعاب على الطفل المتمدرس إضافة إلى عدم معرفتهم للدور الإيجابي الكبير الذي ممكن أن تلعبه التنشئة الأسرية الصحيحة في الحفاظ على الطفل من الوقوع في عدة مشكلات قد يقع فيها.

٩. نتائج الدراسة :

- ❖ أغلب أفراد العينة المدروسة إناث أمهات الأطفال المتمدرسين وقد يرجع ذلك لالتزام الأب بأوقات العمل فيسند مهام أخذ الأبناء إلى المدرسة إلى الأمهات ، كما إن سن أغلب أفراد العينة يتراوح ما بين ٣٦ إلى ٤١ سنة أغلبهم لديهم ما بين ٢ إلى ٤ أطفال .
- ❖ أكد اغلب أفراد العينة المدروسة أن أطفالهم المتمدرسين يستخدمون الألعاب الإلكترونية والتي أسرت عقولهم وأفئدتهم نظرا لما لهذه الألعاب من خصائص ومميزات جذب متنوعة ، حيث يجد الطفل نفسه من قضاء لحظات التسلية إلى التحدي الذي يتطلب الخبرة والرغبة في مواصلة اللعب والتي قد تمتد إلى

ساعات طويلة أين يمكن من خلالها تنمية مهاراته الذهنية والإبداعية واكتساب معارف جديدة وفي الوقت نفسه قد تؤثر هذه الألعاب سلبا على الطفل المتمدرس سواء من الناحية الجسمية مثل نقص البصر وغيره أو من الناحية النفسية أين يكتسب هذا الطفل سلوكيات سلبية مثل الانطواء والعدوانية وغيرها ، مما يستدعي تدخل الأولياء.

- ❖ أغلب الأولياء أكدوا على أن أطفالهم المتمدرسين يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا حيث يعتقد الأطفال أن الأوقات التي يقضونها في اللعب هي فترات تثري تجاربهم وتشبع حاجاتهم المختلفة من تسلية وإدراك العالم المحيط بهم ويكسبهم معارف جديدة ، في حين أن هذه الأوقات قد تتحول إلى إدمان الطفل على هذه الألعاب التي قد نجد سلبياتها أكثر من إيجابياتها .
- ❖ أغلب الأولياء يؤكدون أن أطفالهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية لمدة تتراوح ما بين ساعة إلى ساعتين وهي مدة معتبرة وقد يرجع ذلك إلى غياب مرافق التسلية وأماكن اللعب التي قد تجذب انتباه التلميذ .
- ❖ أغلب الأولياء يؤكدون أن أطفالهم يستخدمون الهواتف الذكية في الألعاب الإلكترونية وهذا ما ساهم في انتشار واستخدام هذه الألعاب التي أصبحت متوفرة وفي متناول جميع الأطفال حيث يستخدم الطفل الهاتف الخاص بالأم أو الأب وقد يرجع ذلك لسهولة استخدام هذا الجهاز وكذا حمله واستخدامه في أي مكان في البيت عكس الأجهزة الأخرى .
- ❖ أغلب الأولياء يؤكدون على أن الانعكاسات السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية على الطفل في اكتسابه سلوكيات سيئة اما عن الانعكاسات الإيجابية تكمن في إنماء الذكاء لدى الطفل من خلال تنشيط الذاكرة و زيادة نسبة الذكاء من خلال الألعاب التي تعتمد على استخدام العقل ، و تؤكد هده النتيجة صحة الفرضية الأولى و التي مفادها إن الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على الجانب النفسي و الجسمي للطفل المتمدرس .
- ❖ أهم المخاطر التي يمكن أن تتركها الألعاب الإلكترونية لدى الطفل المتمدرس هي الانطواء والعزلة والتي قد ترجع إلى انفراد الطفل بهذا الاستخدام دون

مشاركة أقرانه أو أفراد أسرته وقد يؤدي هذا الانطواء في بعض الأحيان إلى إصابة الطفل ببعض الأمراض النفسية مثل التوحد وغيره و تؤكد هذه النتيجة صحة الفرضية التي مفادها أن الألعاب الالكترونية تمثل خطر على الطفل المتمدرس .

- ❖ أكد الأولياء أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للطفل الجزائري المتمدرس خاصة في ظل غياب مراقبة الآباء والأمهات مما يؤدي إلى ضعف التحصيل العلمي وعدم التركيز نتيجة لكثرة اهتمام الطفل بهذه الألعاب وإهماله للجانب التعليمي والتربوي إضافة إلى إهدار الوقت واضطراب القدرات الذهنية والبصرية لدى الطفل و قد أكدت هذه النتيجة صدق الفرضية التي مفادها أن أن الألعاب الالكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي للطفل المتمدرس .
- ❖ يفضل اغلب الأولياء استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية وذلك راجع إلى محاولة تنمية المهارات لديهم خاصة بالتركيز على الألعاب التي تتطلب الذكاء أو تنشيط الذاكرة من أهمها الألعاب التي تهتم بالحساب أو استخدام المعادلات الرياضية .
- ❖ أغلب الأولياء لا يشاركون أطفالهم استخدام الألعاب الإلكترونية وهذا ما يخلق فجوة بين الأطفال والأولياء مما يساهم في غياب الحوار داخل الأسرة وكذا عدم معرفة الأولياء لطبيعة ونوعية الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها أطفالهم والتي قد تؤثر سلبا على أطفالهم
- ❖ أغلب الأولياء أكدوا على أنهم يراقبون أطفالهم أثناء استخدامهم للألعاب الإلكترونية حيث نجد أن هناك من يتبع أسلوب المراقبة التقليدي من خلال رؤية طبيعة الألعاب وأنواعها في حين يتبع جزء آخر من الأولياء أدوات الرقابة الحديثة والتي تسمح لهم بتحديد المحتوى الذي يمكن لأطفالهم الوصول إليه أثناء اتصالهم بالانترنت من أجل الاستخدام السليم والآمن ، إضافة إلى ذلك من خلال فتح حوار حول هذه الألعاب مع الطفل وتوعيته بخاطرها وتختلف أساليب المراقبة من ولي لآخر وقد تعكس هذه النتيجة وعي الأولياء بطبيعة هذه

الألعاب وما تتركه من آثار سلبية على الطفل خاصة على الجوانب النفسية والتعليمية .

- ❖ أكد أغلب الأولياء على أنهم يستخدمون برامج الحماية للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس ،حيث يجد الأولياء في هذه البرامج حماية وأمان لأولادهم من مختلف المخاطر والجرائم الإلكترونية .
- ❖ تساهم التنشئة الأسرية الصحيحة في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس ويرجع ذلك لكون أنه كلما كانت تربية الأولياء لأطفالهم صحيحة وسليمة كلما تفادت هذه الأسرة مختلف المشكلات التي يمكن أن يقع فيها أطفالهم و تؤكد هذه النتيجة صحة الفرضية التي مفادها أن الأسرة الجزائرية من خلال التنشئة الاجتماعية في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية .

١٠. خاتمة

بعدما أثبتت الألعاب الالكترونية خطورتها على الطفل المتمدرس أضحى من الضروري على الأسرة القائمة على التنشئة الاجتماعية وضع برنامج أسري لحماية الطفل مما قد يؤذيه و يؤثر على حياته الدراسية سلبا ، و ذلك بالمراقبة المستمرة والتوجيه و مرافقة الطفل في جميع حياته و اختيار الألعاب المناسبة له و التي تناسب سنه و طبيعة نموه ، حيث أكدت الدراسة أن التنشئة الاجتماعية الأسرية تساهم بدرجة كبيرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس و الذي في حاجة الى عناية و اهتمام من الأسرة خاصة في هذه الفترة و التي تعتبر فترة تعلم الطفل و اكتسابه العديد من السمات و الخصائص من الأسرة وكذا من المجتمع و ما يشاهده من العاب و فيديوهات،و في الأخير يمكن تقديم مجموعة من الاقتراحات التي قد تساهم في الحد من أخطار الألعاب الالكترونية في مايلي :

- ✓ تربية الطفل على ممارسة الألعاب الرياضية التي تتناسب مع عمره ، لتنمي مهاراته وتظهر إبداعاته وتقوي عضلاته ليكتمل البناء الجسمي والحركي معا والتقليل من الألعاب الإلكترونية التي يمكن أن تؤثر سلبا على الطفل وتحصيله الدراسي.
- ✓ توفير الألعاب التربوية للطفل وتعليمه كيفية استخدامها سواء كانت صناعية أو من البيئة .

- ✓ تنظيم أوقات اللعب لدى الأطفال وتخصيص أوقات معينة بعد الانتهاء من المراجعة والواجبات المدرسية حتى يستطيع الطفل التوازن بين اللعب والدراسة .
- ✓ مشاركة الأولياء لأطفالهم للألعاب الإلكترونية بهدف خلق جو من التفاعل والحوار المتبادل الذي يخلق جو من الترفيه والحميمية داخل الأسرة.
- ✓ مراقبة الأولياء للألعاب الإلكترونية المستخدمة من طرف أطفالهم ومحاولة توجيههم نحو الاستغلال الأمثل لهذه الألعاب بما يفيد الطفل وينمي قدراتهم الذهنية والفكرية .
- ✓ توعية الأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية النفسية والجسمية وما تتركه من تأثيرات على التحصيل الدراسي ويتم ذلك من خلال إرشاد وتوجيه أسري.
- ✓ إنشاء حساب للطفل المتمدرس في سوق البرامج بالعمر الحقيقي له حتى تكون الألعاب الإلكترونية مناسبة لسنه وقدراته الحقيقية وحمايته من الألعاب الإلكترونية التي تتجاوز سنه والتي قد تحمل أفكار.
- ✓ تشجيع الطفل على الألعاب الإلكترونية الجماعية بهدف جعله طفل اجتماعي وتجنب العزلة والانطواء .
- ✓ اختيار الألعاب الإلكترونية التي هدفها تنمية الذكاء والذاكرة أو تعليم نشاطات جديدة.

١١. قائمة المراجع :

- ➢ **الكتب :**

١) إبراهيم أبراش (2009)، **المنهج العلمي و تطبيقاته في العلوم الاجتماعية**، دار الشروق الأردن .

٢) إبراهيم مذكور وآخرون(1987) : **معجم العلوم الاجتماعية**، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، مصر.

٣) أحمد توفيق حجازي(2018) : **تربية طفلك**، دار عالم الثقافة للنشر و التوزيع.

٤) أحمد شيشوب(1991) : **علوم التربية**، الدار التونسية للنشر، تونس .

٥) إسماعيل عبد الفتاح عبد الكافي(2005) : م**وسوعة مصطلحات الطفولة (عربي – إنجليزي)** مركز الإسكندرية .

٦) إيلاف فاخر كاظم علي(2019) : **مخاطر العمليات المصرفية الإلكترونية**، دراسة مقارنة، المركز العربي للنشر والتوزيع .
٧) باسم علي حوامد وآخرون (2006): **وسائل الإعلام والطفولة**، دار جرير للنشر والتوزيع ، الأردن.
٨) حمد بن مرسلي(د ت ن) ، **مناهج البحث العلمي في العلوم الإعلام والاتصال**، دار المطبوعات الجامعية.
٩) ديكن ميتشل (١٩٨١): **المعجم النقدي لعلم الاجتماع**، ترجمة إحسان محمد الحسن ، دار الطليعة ، بيروت .
١٠) رعد حافظ سالم (٢٠١١): **التنشئة الاجتماعية السياسية في مجتمعات الخليج العربية – دراسة أ نموذج الكويت والبحرين**، دار الجنان للنشر و التوزيع، البحرين.
١١) شكري علياء وآخرون(١٩٧٥)، **قراءات معاصرة في علم الاجتماع**، دار الكتاب للنشر و التوزيع ، القاهرة .
١٢) طه عبد العظيم محمد(٢٠١٩) : **الإصلاح المصرفي في البنوك الإسلامية والتقليدية** ، دار التعليم الجامعي ، الإسكندرية ، مصر.
١٣) عبد الرحمن عبد الهاشمي و آخرون(٢٠٠٩) : أدب الأطفال – فلسفته ، أنواعه، تدريسه ، دار زهران للنشر، عمان ، الأردن .
١٤) عبد العزيز خواجة(٢٠٠٩) : **مبادئ في التنشئة الاجتماعية** ، دار الغرب للنشر والتوزيع ، وهران ، الجزائر.
١٥) عبد الهادي الجوهري(١٩٩٧): **أصول علم الاجتماع**، مكتبة نهضة الشروق، القاهرة.
١٦) فاطمة السعدي همال(٢٠١٨) : **الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير** ، دار الخليج ، عمان ، الأردن .
١٧) كامل محمد المغربي(٢٠٠٩) **أساليب البحث العلمي في العلوم الإنسانية و الاجتماعية**، دار الثقافة، عمان.
١٨) محمد فريد الصحفي(١٩٨٨) : **الإعلان** ، الدار الجامعية ، بيروت .

١٩) محمد منير حجاب(٢٠٠٠)، **المعجم الإعلامي**، دار الفجر للنشر و التوزيع، ط١،القاهرة.
٢٠) محمد سليمان جرادات(٢٠١٥) : رياض الأطفال و دورها في تنشئة الطفل – الواقع و المسؤولية ، ط١، دار الخليج للنشر و التوزيع ، عمان ، الأردن.
٢١) محمد علي قطب الهمشري ووفاء محمد الجواد(دت) : عدوان الأطفال، مكتبة العبيكات ، السعودية .
٢٢) مها حسني الشحروري : الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها ، دار المسيرة ، عمان ، الأردن ، ٢٠٠٨.
٢٣) نجلاء بنت محمد البقمي : مخاطر الصكوك وآليات التحوط منها ، مع دراسة تطبيقية لصكوك شركة متعثرة ، برنامج كراسي البحث ، السعودية ، ٢٠١٣.
٢٤) وفقي السيد الإمام، ٢٠٠٨، البحث العلمي ، المكتبة العصرية للنشر و التوزيع ، مصر.

➢ **المقالات :**

١) سليمة بوسعيد وحنان عوادي : مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها ، مجلة المجتمع والرياضة ، المجلد ٢ العدد ١ ، جوان ٢٠١٩ .
٢) الصديق الصادق العماري : التنشئة الاجتماعية وتحدي التغيرات القيمية بالمغرب ،مجلة سوسيولوجيون ، المجلد الأول ، العدد ١ ، ٢٠٢٠ . .

➢ **المواقع :**

1) ما ذا أفعل إذا كان طفلي لا يستطيع التوقف عن ألعاب الفيديو؟ تمت زيارته يوم : ٢٠٢١/٦/٢٠ https://www.aljazeera.net/