

دور الاسرة في تربية اولادها تربية اعلامية ورقمية .

➤ دراسة على دور عينة من الأسر بمدينة العلمة في استخدام ابنائهم للالعاب الالكترونية -

ملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة الدور الذي تلعبه الأسرة في تنشئة الطفل تنشئة إعلامية واعية وسليمة أثناء تعامله وانتقائه للمضامين الإعلامية والرقمية، حيث يرى الخبراء أنه لا يمكن بل من المستحيل منع الأطفال من الجلوس على شبكة الانترنت و لعب ألعاب الفيديو جيم وغيرها من مستحدثات العصر التي أصبحت أمر واقعي مفروض علينا ، خصوصا وان هاته المنتوجات (الألعاب الالكترونية) المستوردة لا يتم تصنيعها محليا خصيصا للطفل الجزائري وبالتالي فهي تهدد التنشئة الاجتماعية له على النحو الذي قد يجعله يتلقى قيما غريبة تتعارض مع قيم بيئته ، الأمر الذي يفرض علينا تربية الأجيال القادمة إعلاميا بالاعتماد على مختلف مؤسسات التنشئة الاجتماعية ومنها مؤسسة الأسرة التي سنركز على دورها من خلال مداخلتنا هاته .

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية ، التربية الإعلامية ، التربية الرقمية ،التلقي النقدي، الأسرة .

Résumé : Dans cet exposé nous allons élaborer le thème de l'éducation parentale à partir des jeux éducatifs et ce de manière rationnelle et modérée. Selon les experts, on ne peut interdire aux enfants de jouer aux jeux vidéos ou d'utiliser internet en vue de son importance primordiale dans la vie quotidiennes de l'homme. Les jeux vidéos en Algérie ne sont qu'importés et non localement fabriqués, ceci peut causer un réel handicap au développement culturel et social des enfants. Et pour cela nous allons démontrer qu'il est important de prendre en compte dès aujourd'hui cette contrainte matérielle pour l'éducation des générations futures.

Mots clés : jeux électronique, de l'éducation de l'information, l'éducation numérique présente réception intervient monétaire et la famille.

الإشكالية:

إن تأثير وسائل الإعلام أصبح علي درجة كبيرة من الخطورة ،ويعود ذلك لسببين: الأول أن الأمر يتعلق بأكثر المراحل العمرية هشاشة، خاصة إذا ما واجه الأطفال والمراهقون مضمون وسائل الإعلام منفردين دون وعي ودون

توجيه، لأنهم لم يتحصنوا كفاية بميكانزمات الدفاع التي من شأنها أن تجعلهم يميزون بين ما هو إيجابي وما هو سلبي، أما السبب الثاني فيعود إلى اختلاف طبيعة كل من وسائل الإعلام من جهة والأسرة والمدرسة من جهة أخرى، حيث إن وسائل الإعلام تمثل ما هو سهل وبسيط وأكثر رونقا وسحرا، وكل ما هو أقرب إلى الميول والخيال، وتمثل المدرسة والأسرة كل ما هو صعب ويتطلب مجهودا وتفكيراً أكبر وكل ما هو بعيد عن الميل والرغبة، والمعروف أن الإنسان بطبعه يبحث عن المتعة في كل ما هو سهل، وهذه المتعة غالبا ما تغيب عن أوامر ونواهي الوالدين والسلوكيات والواجبات التي تفرضها المدرسة¹

حيث يعد كل من التلفزيون وشبكة الأنترنت أخطر وسائل الإعلام التي استحوذت على عقول ووجدان الأطفال والمراهقين، خاصة بالنسبة للمجتمعات التي تكاد تنعدم فيها وسائل الترفيه المختلفة للأطفال والمراهقين كمختلف الأنشطة والبرامج الثقافية والرياضية والاجتماعية، حيث يلجؤون إلى شاشات التلفزيون والكمبيوتر لقضاء وقت الفراغ. والملاحظ اليوم أنه حتى دور الشارع قد تقلص لصالح هذه الوسائل حيث إن الشارع لم يعد في السنوات الأخيرة مكانا آمنا كما كان في السابق، والأولياء اليوم يعتقدون أنهم يقومون بحماية أولادهم من مخاطر الشارع بإبقائهم في البيت وتوفير الوسائل التكنولوجية لهم.

حيث يرى الخبراء أنه لا يمكن بل من المستحيل منع الأطفال من الجلوس على شبكة الأنترنت و لعب ألعاب الفيديو وغيرها من مستحدثات العصر التي أصبحت أمر واقعي مفروض علينا ، خصوصا وان هاته المنتوجات (الألعاب الالكترونية) المستوردة لا يتم تصنيعها محليا خصيصا للطفل الجزائري وبالتالي فهي تهدد التنشئة الاجتماعية له على النحو الذي قد يجعله يتلقى قيما غريبة تتعارض مع قيم بيئته ، الأمر الذي يفرض علينا تربية الأجيال القادمة إعلاميا بالاعتماد على مختلف مؤسسات التنشئة الاجتماعية ومنها مؤسسة الأسرة التي سنركز على دورها من خلال مداخلتنا هاته ، حيث نتساءل عن مدى وعي الأولياء بمفهوم التربية الإعلامية في ظل كل المتغيرات المذكورة . لذلك قمنا بصياغة السؤال الرئيسي: ما مدى وعي الأولياء بمفهوم التربية الإعلامية؟

وقد افترضنا أنه يمكن معرفة مستوى هذا الوعي من خلال سلوكيات الوالدين و تدخلهم في تعرض أبنائهم للأنترنت والعباب فيديو لذلك طرحنا الأسئلة الآتية:

- ما هي عادات وأنماط تعرض الأطفال للألعاب الالكترونية ؟
- هل يدرك الأولياء أثار الألعاب الالكترونية على صحة الطفل؟
- هل يساهم الأولياء في إرشاد الطفل نحو الاستخدام الواعي للألعاب الالكترونية؟

ثانيا: الإطار النظري للدراسة:

➤ تحديد المفاهيم:

¹ رجم جنات، أهمية التربية الإعلامية ومدى وعي الأولياء بها في الوسط الأسري دراسة استطلاعية على عينة من الأولياء بمدينة سطيف، مجلة العلوم الاجتماعية سطيف2، العدد 22 جوان 2022.

الألعاب الالكترونية:

" في المفهوم المعلوماتي هي برمجيات تحاكي حقيقيا 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 العملية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومات بيسر ومتعة.²

التربية الإعلامية:

يعرفها مؤتمر التربية الإعلامية للشباب 2002 بأنها "التعرف على مصادر المحتوى الإعلامي وأهدافه السياسية والاجتماعية والتجارية والثقافية والسياق الذي يرد فيه وهي تمكن أفراد المجتمع من الوصول لفهم وسائل الإعلام التي تستخدم في مجتمعهم والطريقة التي تعمل بها الوسائل ومن ثمة تمكنهم من اكتساب المهارات في استخدام وسائل الإعلام للتفاهم معهم"³.

التربية الرقمية:

تعرف بشرى الحمداني فالتربية الرقمية على أنها: "ثقافة وآداب التعامل المناسب والأمثل مع التقنيات الحديثة للإعلام والاتصال، من خلال تنظيم محاضرات وندوات وحلقات نقاشية وورش عمل لجميع أفراد المجتمع، وخاصة بين الأطفال والشباب في المدارس والجامعات، تتناول إيجابيات وسلبيات الاتصال وكيفية الاستفادة المثلى من التقنيات الحديثة وآداب التعامل معها، وذلك من حيث حماية والحفاظ على الحياة الخاصة للآخرين، والمسؤولية وحدود حرية الفرد، ومراعاة حقوق الآخرين، والتثبت من صحة المعلومات المتاحة على شبكة الإنترنت، وحقوق الملكية الفكرية، واحترام القوانين، مع ضرورة استخدام هذه الأجهزة والهواتف الذكية الحديثة في إرسال رسائل توعوية للأفراد، لاستخدامها الأمثل، وتجنب استخدامه في إيذاء وتبعية وانتهاك خصوصية الآخرين والتجسس عليهم، لأن الكثير من جرائم المعلوماتية يتم ارتكابها عن جهل بالقواعد والنظم أو تتم من دون قصد الإساءة، وذلك للاستخدام الخاطيء لأجهزة الاتصال الحديثة، فالكثير من الأفراد قد لا يقومون بالاطلاع الكافي على ما تقدمه البرامج والتطبيقات المختلفة بالأجهزة والهواتف الذكية من خدمات، وتكون المفاجأة أن هذه التطبيقات والبرامج قد تتوغل أكثر في خصوصياته، وتصبح متاحة على الإنترنت.⁴

تعريف الأسرة⁵:

تعريف نوربان سيلامي: "الأسرة هي مؤسسة اجتماعية تقوم على التناسلية والميولات الامومية و الأبوية".

² فاطمة مهال ، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة، مذكرة ماجستير، تخصص إعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية ، جامعة الحاج لخضر باتنة، الجزائر، 2012، ص 17.
³ بدرين عبد الله الصالح، مدخل دمج تقنية المعلومة في التعليم للتربية الإعلامية إطار مقترح للتعليم العام السعودي، المؤتمر الدولي الأول للتربية الإعلامية، 3-4 جويلية 2007.

بشرى حسين الحمداني ، التربية الإعلامية ومحور الأمية الرقمية، دار وائل للنشر ، الأردن ، عمان ، ط1، 2015 ، ص 206.

⁵ مزوز بركو ، التنشئة الاجتماعية في الأسرة الجزائرية ، الخصائص والسمات ، مجلة شبكة العلوم النفسية العربية ، العدد 21-22، شتاء وربيع 2009 ، ص 45.

وتختلف أشكال الأسرة حسب الثقافات فهناك الأسرة الأحادية الزوج (ة) ومتعددة الزوج (ة). إن وظيفة الأسرة هو ضمان الأمن لأفرادها وتربية أطفالها ومن خلالها يتعلم هؤلاء الأطفال لغة وعادات وتقاليد جماعتهم ويكونون شخصيتهم عن طريق تقليد وتقمص الأولياء ويمرون من التمرکز حول الذات إلى الآخرين.

- مسؤولية الأسرة في تكريس التربية الإعلامية:

➤ خصائص التربية الإعلامية:

- 1- واقعية هذا المجال والحاجة إليه: إن التعامل مع الإعلام يستغرق جزءا كبيرا من حياة الإنسان في العالم المعاصر ويرافقه طوال حياته، وهذا يثير لدى المتعلم الشعور بأهمية امتلاكه لمهارة التعامل مع الإعلام من خلال التربية العامة.
- 2- وضوح نتائج التعلم: أن وضوح نتائج التعلم بشكل بارز على شخصية المتعلم في الحياة اليومية تزيد دافعية وبذل الجهد، لان الوعي الإعلامي يمكن بسهولة أن يلاحظ على شخصية الإنسان في الحياة اليومية، بخلاف قدرته على حل اعقد مسائل الرياضيات مثلا.
- 3- تعزيز الثقة بالنفس والروح الايجابية: إن التربية الإعلامية تقدم للمتعم صورة شاملة عن البيئة الإعلامية، تكشف له الكثير من إسرار صناعة الإعلام وتساعد المتعلم من استخدام أدوات ومهارات التعامل مع الإعلام وهذا بدوره يؤدي إلى تعزيز ثقة المتعلم وامتلاكه الروح الايجابية للقيام بسلوك ايجابي
- 4- التعلم الذاتي (التعلم الشخصي) والتعلم مدى الحياة: إن التربية الإعلامية تضع بذرة البذرة الأساسية والخطوة الأولى التي للمتعم مواصلة التعلم في هذا المجال بصفة ذاتية⁶.

➤ أهداف التربية الإعلامية:

من أهم أهداف التربية الإعلامية نجد مايلي⁷:

- تطوير مهارات التعرف على طبيعة وسائل الإعلام وتكنولوجياها ولغتها السمعية البصرية والافتراضية.
- تطوير مؤهلات التعرف على عمليات البناء وإعادة البناء وتمثيل الواقع من خلال وسائل الإعلام.
- التعرف بسلطة وسائل الإعلام والتقنيات التي تستخدمها في توصيل أو تبليغ رسائلها والآثار الإقناعية لهذه الوسيلة.
- تعليم مناهج وطرق فك الرموز وتحليل المحتويات التي تنتجها وتبثها وسائل الإعلام.
- تطوير مؤهلات التمييز بين الأشكال المتعددة للواقع والخيال.
- التعرف على مصادر الرسائل الإعلامية.
- التعرف بتأثيرات وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات الفردية والجماعية.
- تطوير مؤهلات التعبير والإبداع باستخدام وسائل الإعلام وتكنولوجياها وتجريب الإبداع والإنتاج.

⁶ فهد بن عبد الرحمن الشميمري: مرجع سابق، ص28.

⁷ عبد الوهاب بوخنوفة، الطفل العربي والتربية على التعامل مع وسائل الإعلام السمعية البصرية: الدور الغائب للمدرسة، مجلة الإذاعات العربية العدد 2-2005ص

- تطوير مهارات التعبير الشخصي والحكم النقدي والاختيار الانتقائي للمنتجات والمعلومات التي تروجها وسائل الإعلام.

- تطوير قدرات التعرف على العلاقة بين المحتوى الإعلامي والواقع.

➤ استراتيجيات دعم التربية الإعلامية داخل الأسرة:

إن هذه الإستراتيجية تنطلق من مجموعة من المعايير:⁸

❖ تحديد وقت معين لمشاهدة التلفزيون حيث في طب الأطفال ينصح الوالدين بتحديد ساعة أو ساعتين فقط لتعرضهم أضعف إلى ذلك يجب أن يكون المضمون المشاهد جيد ولا يكون أثناء الوجبات وقبل الذهاب للمدرسة.

❖ اختيار المضامين المناسبة والجيدة مع توضيح أسباب الاختيار و هذا في إطار قيم الأسرة.

❖ لا يجب استخدام التلفزيون كجلسة للأطفال ولا كمكافأة أو عقاب حتى لا يدرك أنها هامة.

❖ تشجيع المشاهدة الجماعية فالمشاهدة الجماعية مع الوالدين أو الأقارب توفر فرصة المناقشة النقدية ليفهم الأطفال تفسيرات الآخرين للأخلاقيات و الأحداث المتضمنة في المشاهدة.

- يجب على الأسرة أن تكون على وعي ودراية بنظام التصنيف التلفزيوني مثلا TV-y تعني أن المادة التلفزيونية ملائمة لجميع الأطفال، TV-y7 أن المادة موجهة للأطفال الأكبر سنا، و FV تعني أن المادة تحتوي على عنف أو خيال مكثف للأطفال، و تعني TV-G أن المادة مناسبة للجمهور العام، و تعني TV-PG أن المادة تتطلب إرشاد و نصح من قبل الوالدين، و أخيرا تعني TV-MA أنه لا يسمح بالمشاهدة إلا للناضجين فقط.

في المقابل توجد ثلاثة أنماط تحدد أسلوب الرقابة وتدخل الوالدين أثناء المشاهدة

النمط الأول: التدخل التقييدي: وفقا لهذا النمط يضع الوالدان قواعد تقييدية تمنع مشاهدة مضمون معين كما يحددان ساعات المشاهدة.

النمط الثاني: التدخل الإرشادي أو التدخل النشط: و فيه يناقش الوالدان مع أبنائهم المادة التي يشاهدونها سواء قبل أو بعد المشاهدة مع إرشادهم لمدى واقعية أو مبالغة ما يشاهدونه.

النمط الثالث: المشاهدة الجماعية: تكون مشاركة جماعية بين الوالدين و الأبناء أثناء المشاهدة دون مناقشة أو تفسير أو تعليق.

و يعد التدخل الإرشادي من أكثر الأساليب فعالية لدور الأسرة في إثراء المشاهدة.

➤ التحديات التي تعوق الأسرة في تحملها للمسؤولية:⁹

انشغال الوالدين طول الوقت وبالتالي لا يجلسون مع أبنائهم أثناء تعرضهم لوسائل الاعلام وعليه لا تكون هناك فرصة لشرح وتفسير ما يشاهدونه من مضامين.

⁸ رشا عبد اللطيف محمد، معايير التربية الإعلامية و كيفية تطبيقها في مصر، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير، كلية الإعلام جامعة القاهرة، 2011، ص138.

⁹ رشا عبد اللطيف محمد عبد العظيم ، مرجع نفسه ، ص 134.

لم تعد الأسرة الحاضن الوحيد والمناسب للنشء، فقد وفرت الثورة التكنولوجية أنماطا من وسائل الترفيه واللهو مما جعل دور الأسرة هامشيا فالأطفال يقضون ساعات طويلة أمام الانترنت والعباب الفيديو.

اغلب الأسر تقع في حيرة إزاء الموقف الذي تتخذه تجاه تعرض أبنائهم لوسائل الاعلام هل تمنع أم تسمح.

ثالثا: الدراسة الميدانية: وعي الأسرة الجزائرية بالتربية الإعلامية والرقمية.

لقد طرحنا في الإشكالية سؤالاً حول مدى وعي الأولياء بمفهوم التربية الإعلامية والرقمية ، وهو ما نحاول الإجابة عنه من خلال هذه الدراسة الميدانية حيث افترضنا أنه يمكن معرفة مستوى هذا الوعي من خلال مدى تدخلهم في تعرض أبنائهم للألعاب الالكترونية .

ثالثا: الإجراءات المنهجية للدراسة:

منهج الدراسة:

كون دراستنا تهدف إلى معرفة مساهمة الأسرة في تربية الأبناء تربية إعلامية سليمة ، فإنها تندرج ضمن الدراسات الوصفية الأكثر شيوعا في بحوث الاعلام والاتصال، التي تركز على تحليل وتفسير الظاهرة الإعلامية كما هي، من خلال تحديد ظروفها وأبعادها، بهدف الانتهاء إلى وصف علمي دقيق ومتكامل للظاهرة.

فالدراسات الوصفية هي أساليب بحثية تدرس الظواهر الاجتماعية الراهنة دراسة توضح خصائص الظاهرة ودرجات ارتباطها بالظواهر الأخرى؛ وفي مجتمعاتنا تزداد الحاجة إلى الدراسات الوصفية، لأنها توفر رصيذا من البيانات والمعلومات الأساسية حول الظواهر الأمر الذي يتيح تطوير دراسات جديدة، وفقا للبيانات والنتائج التي قدمتها الدراسات الوصفية الأولية¹⁰.

مجتمع الدراسة وعينتها:

إن مجتمع البحث يتمثل في "مجموعة عناصر لها خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى والتي يجرى عليها البحث أو التقصي". ومجتمع بحثنا يمثل في مجموعة من الأسر بمدينة العلمة .

أما عينة الدراسة فقد تم اختيار العينة العرضية أو عينة الصدفة التي لا يمكن تقدير مدى تمثيلها للمجتمع الأصلي لان اختيار المفردات يتم بالصدفة، خصوصا وان مجتمع بحثنا يتميز بكبر حجمه مما يصعب عملية حصره نظرا لغياب إطار مضبوط أو قاعدة بيانات تحده، حيث ان كل زوجين لديهما أولاد ومتصلون بشبكة الانترنت في مدينة العلمة يعتبرون مجتمع البحث، دون تحديد لخصائص أو سمات معينة، أما بالنسبة لحجم العينة قمنا بتوزيع الاستمارة على 30 مفردة وهو العدد الذي ارتأينا أنه مناسب ويسمح بالحصول على نتائج مناسبة في حدود الإمكانيات المتاحة لأن مجتمع بحثنا وإن كان كبير الحجم فإنه متجانس من حيث أن المجتمع المعني يتشكل من الآباء والأمهات الذين يتكلمون برعاية أبنائهم. ونظرا للفترة المحددة لاجراء البحث فقد اكتفينا بهذا العدد، وكان توزيع الاستمارة بمدينة العلمة خلال شهر جانفي من سنة 2022.

أدوات جمع البيانات:

وهي الوسيلة التي يتم بواسطتها جمع البيانات والمعلومات اللازمة للإجابة على تساؤلات الدراسة وفروضها واتساقا مع منهجية البحث والإطار النظري ونظرا لطبيعة دراستنا الميدانية التي تهدف لمعرفة دور الأسرة في تكريس التربية الإعلامية،

¹⁰ منير حجاب، أساليب البحوث الإعلامية والاجتماعية، الطبعة الثانية، دار الفجر للنشر، القاهرة، 2003، ص 81.

قمنا باستخدام استمارة الاستبيان كأداة تساعد على تحقيق أهداف الدراسة حيث يعرّف الاستبيان بأنه: مجموعة مؤشرات يمكن عن طريقها اكتشاف أبعاد موضوع الدراسة عن طريق الاستقصاء التجريبي أي إجراء بحث ميداني على جماعة محددة من الناس، وهي وسيلة اتصال رئيسية بين الباحث والمبحوث وتحتوي على مجموعة من الأسئلة تخص القضايا التي تزيد معلومات عن المبحوث¹¹.

➤ تحليل وتفسير نتائج الدراسة :

المحور الأول: البيانات السوسيوديموغرافية

جدول رقم 1: متغير الجنس للفئة المبحوثة

الجنس	التكرار	النسبة %
ذكر	00	00
أنثى	20	100
المجموع	20	100

تميز العينة التي تم اختيارها من قبل الباحثين بوجود نسبة 100% من فئة النساء من أولياء الأمور، على اعتبار أنها هي العينة التي صادفتنا أيام توزيعنا للاستمارة وهذا قد تم الاعتماد على مقابلاتهن أمام المدارس الابتدائية أثناء مرافقتهن لأبنائهن.

جدول رقم 2: متغير السن

السن	التكرار	النسبة %
34-21	8	40
45-35	6	30
أكبر من 45	6	30
المجموع	20	100

يبين الجدول الثاني الخاص بمتغير السن أن هناك تباين في الفئات العمرية لدى المبحوثين إلا أن الفارق ليس كبير حيث شكلت نسبة 40% من النساء ذوات أعمار ما بين 34-21 سنة فيما تشارك المرحلة العمرية ما بين 35-45 وأكبر من 45 سنة نفس النسبة والمقدرة بـ 30% لكليهما، وبما أننا استهدفنا الأولياء الذين لديهم أطفال في الطور الابتدائي فمن المنطقي أن يكون سن أغلبيتهم موافق للفئة العمرية المذكورة سابقا.

جدول رقم 3: متغير المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة %
إبتدائي	0	0
متوسط	2	10
ثانوي	6	30
جامعي	10	50

¹¹ عمار بوحوش، محمد محمود، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1995، ص 57.

دراسات عليا	2	10
المجموع	20	100

نلاحظ من خلال الجدول السابق أن أغلبية المبحوثين لديهم مستوى تعليمي جامعي والمقدر ب 50% ، تليها نسبة المستوى الثانوي 30% فيحين تعادلت نسبة التعليم المتوسط مع أصحاب الدراسات العليا ب 10% ، فالفارق في المستوى التعليمي بين مفردات العينة ينعكس في طريقة تعامل الأولياء مع أطفالهم أثناء استخدامهم للألعاب الالكترونية، والذي يستوضح من خلال تحليل بقية الأسئلة .

جدول رقم 4: متغير الوضعية المهنية

الوضعية المهنية	التكرار	النسبة %
موظف	2	10
متقاعد	2	10
تاجر	2	10
غير عامل	14	70
المجموع	20	100

فيما يخص الوضعية المهنية للأولياء نلاحظ تقارب بين الموظفة والمتقاعدة والتاجرة بنسبة 10% لكل مفردة، إلا أن 70% من أفراد العينة غير عاملات، فعلى الرغم من وجود نسبة كبيرة من الأمهات ذوات مستوى تعليمي جامعي إلا أنهن ماكنات في البيت فهذا يعود إلى رغبتهن من جهة وخصوصية المجتمع من جهة أخرى، فمبدئيا المرأة غير العاملة تتسنى لها فرصة مراقبة مضايمين الألعاب الإلكترونية لأطفالها أكثر من الموظفة ويبقى التقدير على هذا الأمر مختلف من أم لأم أخرى.

المحور الثاني : عادات وأنماط استخدام طفل المرحلة الابتدائية للألعاب الالكترونية والرقمية

جدول رقم 7 : يبين إمتلاك الطفل لجهاز إلكتروني خاص به

الاجابة	التكرار	النسبة%
نعم	16	80
لا	4	20
المجموع	20	100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه من 80% من أطفال المرحلة الابتدائية يمتلكون جهاز إلكتروني خاص بهم والمقدرة نسبتهم ب 80% فيحين بقيت 20% من الأطفال لا يمتلكونه، فهذا يبين أن أغلبية الأولياء يسعون إلى تلبية رغبات أطفالهم وبالخصوص إذا تعلق الأمر بالأجهزة الالكترونية التي تحتوي على مختلف الألعاب كونها الحافز الذي يشترك فيه أغلبية الأبناء.

جدول رقم 8: يبين أي نوع من الأجهزة التالية يتعرض لها الطفل لاستخدام الألعاب الإلكترونية

الجهاز	التكرار	النسبة%
هاتف ذكي	12	33.33

لوحه إلكترونية	18	50
حاسوب	6	16.67
المجموع	36	100

تدل معطيات الجدول الثامن أن 50% من أفراد العينة والمتمثلين في الأطفال يستخدمون اللوحات الإلكترونية من أجل اللعب بالألعاب الإلكترونية ، بينما شكلت نسبة 33.33% من الأطفال ذوي المستوى الابتدائي يفضلون استعمال الهواتف الذكية الحاوية على تطبيقات الألعاب الإلكترونية، تليها نسبة 6% فقط من الأولاد الذين يستخدمون الحاسوب لأجل الألعاب، و بما أن أغلبية العينة يمتلكون أجهزة إلكترونية خاصة بهم فهم يعتمدون عليها في اللعب أكثر من أيه وسيلة أخرى، لكن نلاحظ وعلى الرغم من امتلاكهم لها إلا أنهم يفضلون الهواتف الذكية كون تطبيقاتها مختلفة وتتميز بسهولة الاستخدام ومتوفرة خاصة إذا كانت لأوليائهم هذا ما يسهل لهم الولوج لها في أي وقت.

جدول رقم 9: يبين عدد ساعات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية في اليوم الواحد

عدد الساعات	التكرار	النسبة %
أقل من ساعتين	6	30
من 2 إلى 6 ساعات	12	60
أكثر من 6 ساعات	2	10
المجموع	20	100

تختلف عدد ساعات استخدام طفل المرحلة الابتدائية للألعاب الالكترونية فكما هو مبين في الجدول أعلاه احتلت فترة ما بين 2 إلى 6 ساعات في اليوم الصدارة حيث شكلت نسبة 60%. ثم 30% للذين يستخدمون الألعاب لمدة تقل عن ساعتين بينما 10% فقط للذين يستخدمونها لمدة تتجاوز 6 ساعات، حيث يتوسط معدل الاستخدام في الستة ساعات الأولى فالأطفال لديهم الجذب قوي نحو كل ما يتعلق بالأجهزة الالكترونية فكثافة الاستخدام تنعكس على نوعية المضامين التي يتعرضون لها هذا ما يجعل الطفل في حالة إدمان لولا تيقن الوالدين بخطورة هذه الألعاب وسحبها منهم أو تحديد مدة الاستخدام.

جدول رقم 10: يبين طبيعة استخدام الطفل للألعاب الالكترونية

طبيعة الاستخدام	التكرار	النسبة %
يومي	4	20
نهاية الأسبوع	4	20
العطلة فقط	12	60
المجموع	20	100

أوضحت إجابات المبحوثين عن السؤال الخاص باستخدام الطفل للألعاب الالكترونية أن العطلة هي أكثر الفترات التي يسمحون فيها للطفل باللعب وهذا بنسبة 60%، إذ يمكن اعتبار هذه الفترة هي الملائمة لطفل المرحلة الابتدائية كون أيام السنة تكون مخصصة للدراسة والمذاكرة فيحين تتسنى لهم فرصة اللعب إلا أوقات العطل الموسمية بطريقة لا تؤثر على تحصيلهم الدراسي، ومن جهة أخرى بلغت نسبة الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية بشكل يومي أو نهاية الأسبوع 20% لكل واحدة منهما فإن اعتبرنا عطلة نهاية الأسبوع مخصصة للاستراحة واللعب فهذا أمر بديهي غير أن

استخدام طفل المرحلة الابتدائية للألعاب الالكترونية وبصفة يومية هذا الفعل يدل على الإدمان والتعلق الشديد بهذه الأنواع من الألعاب.

جدول رقم 11: الوقت المفضل للطفل لاستخدام الألعاب الالكترونية

الفترة المفضلة	التكرار	النسبة%
الصباح	4	20
المساء	14	70
الليل	2	10
المجموع	20	100

تدل معطيات الجدول أعلاه أن 70% من أطفال المرحلة الابتدائية يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية في الفترة المسائية تليها 20% منهم يفضلون الفترة الصباحية أما الأبناء الذين يفضلون الليل للعب لم تتعدى نسبتهم 10% ومن هذا نلاحظ أن المساء هو أطول الفترات مقارنة بالصباح والليل بمعنى يتسنى للطفل للعب بالأجهزة الالكترونية أكثر من أي وقت آخر على غرار الليل مثلا الذي عادة ما يفرض الأولياء على أطفالهم النوم باكرا.

جدول رقم 12: المضامين التالية يفضلها الطفل في الألعاب الالكترونية

المضمون	التكرار	النسبة %
ألعاب العنف	6	15
التعرض للرسوم المتحركة	14	35
الالعاب التعليمية	0	0
ألعاب البنات	14	35
الألعاب التنافسية	6	15
المجموع	40	100

الأجهزة الالكترونية سواء أكانت لوحة إلكترونية أو هاتف ذكي أو حاسوب وبتزواجها مع شبكة الانترنت ولدت العديد من التطبيقات والألعاب المتنوعة لهذا نجد تباين في المضامين التي يفضلها طفل المرحلة الابتدائية حيث أوردت المعطيات الاحصائية أن 35% من الأطفال يفضلون ألعاب البنات أو التعرض للرسوم المتحركة خاصة إذا كانت فئة البنات فهي ممتعة بالنسبة إليهم وتطبيقات الأجهزة الالكترونية توفر لهم خاصية الواقعية حيث تبدو لهم وكأنهم هم الذين يقومون بممارسة اللعب في الواقع وليس عبر جهاز، كما أن من خاصية شبكة الانترنت اللاتزامنية أي بإمكان الطفل مشاهدة الرسوم المتحركة بصفة آنية وفي أي وقت يريد ومن خلالها يستفيد من اللعب، كما نلاحظ من خلال الجدول أن 15% من أطفال المرحلة الابتدائية يستخدمون الألعاب الالكترونية بغية لعب ألعاب العنف و الألعاب التنافسية التي تشجع على السلوكيات العنيفة وتعرض المشاهد التي لا ينصح الباحثين الأولياء بالسماح لأطفالهم بمشاهدتها أو اللعب بها لأنها تؤثر على سلوكياتهم اليومية بالدرجة الأولى.

جدول رقم 13: استخدام الطفل الألعاب الالكترونية

الاستخدام	التكرار	النسبة %
لحاله	12	60

رفقة أحد أوليائه	0	00
مع إخوته	8	40
المجموع	20	100

امتلاك الطفل لجهاز إلكتروني خاص به يجعله يستخدم الألعاب الإلكترونية لحاله هذا ما بينته نتائج الجدول أعلاه حيث أن 60% من الأطفال يلعبون بصفة فردية كون الألعاب الإلكترونية توفر لهم المنافس بصفة تلقائية لا يحتاجون فيها إلى رفيق لهذا تعمل هذه الألعاب على خلق عزلة ووحدة للطفل تبني له واقعا خياليا يعيش فيه لحاله رفقة شخص الكتروني، غير أن 40% من أطفال المرحلة الابتدائية يمارسون اللعب بالألعاب الإلكترونية رفقة إخوتهم خاصة اذا كانوا يتشاركون في جهاز واحد أو يستخدمون الهواتف الذكية لأوليائهم لكن ممارستنا اليومية واحتكاكنا بالعينة المثلة يثبت لنا أن استخدام الطفل للجهاز من أجل اللعب رفقة إخوته غايته الوحيدة هو انتظار دوره في اللعب وفي حالات نادرة يكون من أجل التنافس ومعرفة من هو الفائز.

المحور الثالث التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الطفل من وجهة نظر الأسرة

جدول رقم 14:

العبارة	التكرار	معارض التكرار	محايد التكرار
الألعاب الإلكترونية تنمي في طفلي خاصية الخيال والابداع العلمي	8	8	4
تنمي مستوى الذكاء لديه بسبب كثرة البحث والتكرار	8	8	4
تنمي فيه فكرة الغاية تبرر الوسيلة والسعي للنصر هو مبدؤه	10	6	4
يجعله أكثر قربا من الحياة في عصر التقنية	10	8	2
تسهل لهم عملية اكتساب اللغة الأجنبية	10	6	4
تشغل الطفل في أوقات راحته	20	0	0
تنمي قدراته العقلية والفكرية	4	10	6
تعزز شخصيته وتساعدته في إثبات ذاته أمام منافسيه	2	12	6
تبقى الطفل في عزلة تامة عن كل ما يحيط به	18	2	0
تؤثر على نموه الجسدي الذهني والانفعالي	12	4	4
ضعف التواصل الأسري	16	4	0
استخدامه للألعاب الإلكترونية يكسبه السلوك العدواني	8	6	6
تنمي لديه عدم الشعور بالوقت بسبب الجلوس المطول أمامها	18	0	2
يهمل من خلالها واجباته المدرسية وتضعف تحصيله الدراسي	18	2	0
تعرض له صبور ومقاطع خادشة للحياة	16	4	0
تسبب له إضطرابات في سلوكياته اليومية بسبب كثافة التعرض لهذه الألعاب	12	4	4

معطيات الجدول أعلاه تبين وجود توافق بين الأولياء الذين يرون أن الألعاب الإلكترونية تنمي في طفلهم خاصية الخيال والابداع العلمي وبين الذين يرون أنها لا تمد بأية صلة بالإبداع أو الخيال وذلك بنسبة 40% لكلتا الاجابتين وهذا ما يفسره طبيعة الألعاب التي يمارسها طفل المرحلة الابتدائية منها ما تعمل على تنمية مهارة الخيال والابداع والأخرى التي تسعى لكبح قدراته العقلية، فحين 20% من الأولياء اكتفوا بالحيد اتجاه هذا السؤال لربما يكونون غير مدركين لطبيعة الألعاب التي يستخدمها أطفالهم ...

فوجود البعض من الألعاب الالكترونية التي تسعى لاستفزاز ذكاء الطفل والبحث والتيقن بسبب كثرة التركيز في معطيات اللعبة جعل 40% من الأمهات يوافقون على ذلك فيحين ذات النسبة ترى أن الألعاب الالكترونية لا تعمل اطلاقا على تنمية مستوى ذكاء أطفالهن وهذا راجع لخصوصية اللعبة من جهة ومدى استعاب الطفل للعبة من جهة أخرى. أما من ناحية الخصائص التي تتميز بها ألعاب الفيديو فلا يمكن حصرها في كونها جهاز ينقل للطفل المضمون والفكرة بشكل واضح، يجعله ذا أثر فاعل في تعزيز العملية التعليمية واكتساب المهارات اللغوية والمعرفية والثقافية، بل تتميز أيضا بخاصية اكتساب المهارات حيث تنمي قدراته الذهنية والفكرية وتدفعه إلى التفكير والتعلم والتثقف وتحديد معلوماته اليومية، كما تفتح له آفاق جديدة في مجال العلوم والتكنولوجيا، إضافة إلى أن ألعاب الفيديو وسيلة هامة بالنسبة للطفل إذا أحسن استعمالها¹²

50% من أفراد العينة أقرت أن الألعاب الالكترونية تنمي في الطفل فكرة الغاية تبرر الوسيلة والسعي للنصر هو مبدأه و30% من باقي المفردة لا توافق على ذلك، لكننا نعلم أن الغاية من استخدام هذه الألعاب هو تحقيق النصر خاصة إذا كانت ذات طابع تنافسي فالطفل من خلالها يسعى إلى الربح بأية وسيلة وتكون الخسارة بمثابة عائق نفسي أمامه . اتفقت 50% من مفردات العينة أن هذه الألعاب الالكترونية تجعل أبنائهن أكثر قربا من الحياة العصرية وبزاوية أخرى نقول أن الطفل الذي لا يمتلك جهاز إلكتروني خاص به أو لأحد عائلته في الوقت الحالي يكون غير مثقف تكنولوجيا وبالتالي ستشكل له عقدة بالمقارنة مع بقية رفاقه لذلك نرى أن الأولياء يوفرون لأولادهم هذه الأجهزة مهما كانت عواقبها، لكن هذه الفكرة لا تنطبق مع كافة الأسر إذ نجد 40% منهم يعارضون منطلق ارتباط امتلاك الطفل للجهاز الالكتروني بعصرته فالتكنولوجيا لا تتوقف عند هذه الألعاب بل يجدون لها آثار في وسائل أخرى...

التطبيقات المختلفة للألعاب الالكترونية مصدرها العالم الغربي فهم الذين يقومون بانتاجها ونشرها على بقية العالم لذلك نجد أن أغلب الألعاب لغتها أجنبية والقليل منها يتم ترجمته إلى مختلف اللغات حسب البلد الذي تحمل منه على هذا اعتبرت 50% من أفراد العينة أن هذه الألعاب الالكترونية سهلت لهم عملية اكتساب اللغة الأجنبية فالواضح أنهم لاحظوا أبنائهم في كل مرة يتعلمون مصطلحات جديدة أجنبية على الرغم من كونهم أطفال المرحلة الابتدائية لكن درجة استعابهم لغة جديدة عنهم تكون كبيرة فرغبة الطفل في الفوز وتحقيق النصر تجعله يسعى جاهدا لفهم معطيات اللعبة وتفكيكها فيحين 30% من بقية العينة تعارض مبدأ الألعاب الالكترونية تساعد الطفل على اكتساب اللغة الأجنبية وبذلك فإن هذه النتيجة تختلف عن دراسة الهدلق، التي أكدت أن الألعاب الإلكترونية تنمي لدى الأطفال المهارات العقلية والأكاديمية؛ كالكسب اللغات الأجنبية، ومهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة والكتابة، ومهارات التفكير الناقد وحل المشكلات¹³

تجمع كل مفردات العينة المبحوثة أن الألعاب الالكترونية تشغل الطفل أثناء فترة راحته وهذا بنسبة 100% فهذا يدل على قدرة التطبيقات الجديدة للإعلام والاتصال على كسب اهتمام الطفل وشغل وقته بفضل برامجها المتنوعة ومجانيتها لكن هذا الأمر ينجر عنه عدة أمور سلبية والأهم عند الأولياء أن يجد الطفل ما يلهيه أثناء عودته إلى البيت ... 50% من الأسر تعارض فكرة الألعاب الالكترونية تنمي قدرة أطفالهم العقلية والفكرية على اعتبار أنها مجرد ألعاب

¹² علواش كهينة، معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثير على الطفل، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2007/2006ص142.

¹³ الهدلق، عبدالله عبدالعزيز إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة، والمعرفة، (2) ، جامعة عين شمس، مصر. 2012،

وظيفتها التسلية والترفيه ولا علاقة لها بالذكاء أو التعلم، 30% من بقية أسر محايدة اتجاه هذا السؤال قد تكون غير متأكدة من مضامين هذه الألعاب هذا وعلى الرغم من وجود توجه آخر يفيد أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط¹⁴....

60% من المبحوثين عارضوا فكرة كون الألعاب الالكترونية تعزز شخصية الطفل وتساعد في إثبات ذاته أمام منافسيه و30% محايدة فحتى لو انتصر الطفل في اللعبة يبقى هذا مجرد عالم افتراضي ينتهي بانتهاء اللعبة أن المنافسين هم أشخاص خياليين فكيف لهذا الأمر أن يعزز من شخصيته ويصبح مصدر فخر أمام المنافسين على الرغم من خيال الطفل الواسع لكن يبقى هذا الأمر لعبة بسيطة في نظر الأسر ...

من بين سلبيات تكنولوجيا الاعلام والاتصال أنها تبقي الفرد في عزلة تامة عن كل ما يحيط به لهذا ترى 90% من العينة أن أطفالهم وباستخدامهم لهذه الألعاب يعيشون منعزلين في عالم افتراضي غايتهم اللعب وتحقيق النصر ... تتوافق الأسر على فكرة الألعاب الالكترونية تؤثر على نمو أطفالهم الجسدي الذهني والانفعالي وهي ذات العينة التي عارضت فكرة أن الأجهزة الالكترونية تساهم في تكوين الخيال والابداع والذكاء للطفل وبالتالي ستؤثر حتما على نموهم العقلي والجسدي خاصة نظرا لتمسك الطفل بها لساعات دون توقف و ما تسببه من أضرار على مستوى الظهر العينين السمنة وغيرها وفي هذا الصدد تشير حسني أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها" أنه مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى الخمس عشرة سنة الماضية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العصبي والعظمي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب، أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.¹⁵"

..... أقرت 80% من الأسر أن الألعاب الالكترونية شكلت خطرا على التواصل الأسري حيث لاحظوا تعلق أبنائهم بهذه الأجهزة وانحصر مصدر اهتمامهم وتركيزهم على الألعاب وهكذا ستندم ثقافة الأسرة المتحدة التي هي في اتصال دائما مع بعضها البعض ...

معطيات الجدول أعلاه بينت أن الأسر تتباين في آرائها حول فكرة اكتساب طفلهم للسلوك العدواني بعد استخدامه للألعاب الالكترونية إذ نجد 40% يوافقون على ذلك و60% من بقية الأسر انقسمت الى نصفين الأول يعارض الفكرة خاصة إذ كان لديهم بنات فنحن نعلم أن الفتيات يفضلن ألعاب بنات وفي العادة تكون خاصة بالطبخ التزيين التلوين الترتيب وغيرها أو يتعرضون إلى الرسوم المتحركة ذات طابع أنثوي أما النصف الثاني أكد على اكتساب طفله للسلوك العدواني بعد استخدامه للألعاب الالكترونية خاصة إذا كان المضمون عنفي أو تنافسي. ويهاجم بعض الخبراء هذه الألعاب ويزعمون أنها تؤدي إلى إلهاء التلاميذ عن استذكار دروسهم، وتجعلهم أكثر ميلا لممارسة العنف، وتجعل المشترك فيها يعيش في عالم خيالي، وتقضي على الاتصالات بين الأفراد، ومن ناحية أخرى يزعم باحثون آخرون أن

¹⁴ Pew Internet and American Life Project (PEW). (2006). Internet evolution, penetration and impact. Internet_Impact. pdf, Retrieved on 15.12.2014 from <http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP>.

¹⁵ حسني، إلهام. ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسية لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط، 2007، 8559.

هذه الألعاب تحقق جوانب مفيدة اجتماعيا، حيث تساعد هذه في تحسين التنسيق اليدوي والبصري والذهني، وتساعد في تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو استخدام الحاسب الإلكتروني¹⁶.

90% يرون أن الألعاب الالكترونية تنمي لدى الطفل عدم الشعور بالوقت بسبب الجلوس المطول أمامها فالطفل في العادة لا يعرف قيمة الوقت ولا الوقت الذي يقضيه أم الجهاز الإلكتروني لذلك كلما استغرق وقت أطول في اللعب فإن اشباعاته الترفيهية لن تكتمل ...

وذا العينة وافقت على أن الألعاب الالكترونية تجعل الطفل يهمل واجباته المدرسية اليومية وتسبب له ضعفا في تحصيله الدراسي لهذا وجدنا أن أغلبية العينة لا تسمح لأطفالها باستخدام الألعاب إلا في عطل نهاية الأسبوع أو العطل الموسمية لما لها من تأثيرات سلبية وهنا يذكر الأنباري أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير ما دون سن العاشرة (بمعه الألعاب)، فإن ذلك يؤثر سلبا في دراسته ونطاق تفكيره . كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، يؤثر بشكل مباشر في مجهداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية¹⁷.

.... لاحظ الأولياء أن الألعاب الالكترونية تعرض لأطفالهم صورا ومقاطع خادشة بالحياء وذلك بنسبة 80% ومن المعلوم أن هذه الألعاب مرتبطة بشبكة الأنترنت وولوج الطفل من لعبة إلى أخرى ومن موقع إلى آخر يصادفه مقاطع لفيدويوهات مخلة بالحياء وفي بعض الأحيان نجد الألعاب في حد ذاته تستخدم رسومات وأشخاص شبه عاريين هذه فكرة نابعة من الفكر الغربي الذي يسعى لتشويه معتقدات الأطفال الأبرياء. وكون بعض هذه الألعاب متوافرة على شبكة الأنترنت، وغياب الرقابة الحكومية على الأقراص المدججة التي تباع في الأسواق؛ فإن أطفالنا يتعرضون لصدمات نفسية من المشاهد الخادشة للحياء، لا بل قد يتعدى الأمر إلى تقليد بعض الحركات، أو السلوكيات غير الأخلاقية، كسرقة السيارات، ونهب الأموال، وقتل الناس، وتدمير الممتلكات، وشرب الخمر.. فضلا عن مشاهد الاختلاط والعري¹⁸،

الألعاب الالكترونية تسبب للطفل اضطرابات في سلوكياته اليومية بسبب كثافة التعرض لهذه الألعاب 60% من الأسر وافقت على هذه الفكرة فهم يرون تغير تعاملات أبنائهم اليومية بعد استخدامهم لها فالواضح أن الطفل لا يرغب في الابتعاد عن مثل هذه الأجهزة وإن حرمه منها فإنه يبدي سلوكيات غير معتادة ما بين الصراخ البكاء وفي بعض الأحيان ينعزل عن أسرته.

المحور الرابع مدى مساهمة الأسرة في إرشاد الطفل بالاستخدام الكفئ للألعاب الالكترونية

جدول رقم 15

¹⁶ عماد مكاي حسن، تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، الطبعة الأولى، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر، 1993، ص 192-193

¹⁷ الأنباري: .نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية الموقع الإلكتروني .

أبداً التكرار	أحيانا التكرار	دائماً التكرار	العبرة
4	12	4	أصبح طفلي بالعادات صحية وسليمة أثناء استخدامه للألعاب الالكترونية
0	6	14	أحدد لطفلي وقت الاستخدام والانتهاه من اللعب بالألعاب الالكترونية
8	10	2	أشارك طفلي في اللعب وفي ذات الوقت أراقبه
4	6	10	أشعر بالقلق من ضياع طفلي بسبب تعلقه بالألعاب الالكترونية
10	4	6	أنا التي أحدد لطفلي التطبيقات والمضامين الملائمة لسنه
10	6	4	أجبر ابني باستخدام الألعاب الالكترونية في الأماكن العامة لمراقبة المحتوى والوقت
6	4	10	أستخدم كلمة السر لفتح الجهاز وأنا التي أقوم بفتحها له
0	14	6	أنبه طفلي بصفة دائمة بمخاطر ومضار الألعاب الالكترونية
0	8	12	أفرض على طفلي الاستئذان قبل فتح الجهاز واللعب أو تحميل تطبيق جديد
14	6	0	أعتمد على جهاز المراقبة على مواقع الألعاب الالكترونية للتعرف على نوعية الألعاب
4	6	10	أشجع طفلي على اللعب مع أصدقائه أو إخوته لإنقاذه من كابوس الوحدة أو العزلة

في المحور الخاص بدور الأسرة في إرشاد الطفل بالاستخدام الكفئ للألعاب الالكترونية ومن خلال بيانات الجدول أعلاه نلاحظ ما يلي:

60% من مفردات العينة أحيانا فقط تنصح طفلها بالعادات صحية وسليمة أثناء استخدامه للألعاب الالكترونية والفئة التي لا تنصح أبداً والأخرى التي دائماً تنصح بلغت نسبتها 40% لكل واحدة منها فعلى الرغم من وعي أغلبية الأسر بمخاطر الاستخدام السيئ للألعاب إلا أنها لا ترشدهم بطريقة الاستخدام الصحيحة من وضعية الجلوس وبعد الجهاز عن العينين وغيرها. وبهذا فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسباً للطفل في عمره، ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته البدنية والنفسية والاجتماعية، كما أنه لا بد من تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة الأنشطة اليومية، وألا يكون اللعب بها إلى بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية¹⁹

بما أن الطفل لا يبالي ب طيلة الوقت الذي يقضيه أمام اللعبة الالكترونية ولا تتوقف حاجاته الترفيهية في وقت معين فنجد 70% من الأسر دائماً هي التي تحدد لطفلها وقت الاستخدام والانتهاه من اللعب بالألعاب الالكترونية و 30% من البقية أحيانا فقط فهذه أول خطوة نحو إرشاد الطفل بالاستخدام المعقول للألعاب وهذا بتحديد وقت بدأ والانتهاه منها.

50% من الأسر الجزائرية أحيانا ما تشارك طفلها في اللعب وفي ذات الوقت تراقبه و 40% من البقية لا تقوم بهذا السلوك إطلاقاً لكن بما الطفل وباستخدامه للألعاب الالكترونية يتعرض للعديد من العواقب منها الجسدية كالجلوس غير المعتدل وتضرر العينين وتعرضه للمضامين الأخلاقية والأخرى التي تعمل على تغيير نزعة الطفل نحو ديانتته ومقوماته الشخصية فيجب على الأولياء مراقبة مضامين هذه الألعاب وتصحيح المفاهيم والسلوكات غير حسنة التي يتعرض لها الطفل باستمرار وذلك بمشاركته باللعب ومراقبته في ذات الوقت.

..50% من الأسر دائما ما تشعر بالقلق بسبب ضياع طفلها وتعلقه الشديد بالألعاب الالكترونية و30% أحيانا فقط فالشعور بالقلق هو أولى الخطوات نحو بناء إستراتيجية جديدة لإنقاذ الطفل من الإدمان والعزلة الأسرية والاجتماعية لكن لا يكون هذا الأمر بالتفكير فقط فالأسرة مطالبة بتوجيه طفلها وتعليمه السبل الكفيلة للموافقة بين ماهو لعبة وماهو الواقع دون افراط وتفريط لكلتا الحالتين...

توفر شبكة الانترنت العديد من التطبيقات للكبار والصغار أيضا للإناث والذكور لكن في العالم الافتراضي من سلبياته لا توجد له قيود ولا يمكن التعرف على حقيقة المستخدم لذلك يجب على الأسر حماية أطفالها من الولوج إلى التطبيقات غير الملائمة لسنه والتي تسبب له مضار متعددة إلا أننا وجدنا 50% من الأسر لا تقوم اطلاقا بتحديد التطبيقات والمضامين الملائمة لسن طفلها على الرغم من وعيها بمخاطر التي من المحتمل أن يتعرض لها ...

وان كان الأولياء لا يحددون مضامين التطبيقات لأطفالهم ولا يلعبون معهم بغية مراقبتهم أيضا نجد 50% من الأسر لا تجبر أبنائها على اللعب في الأماكن العامة لمراقبة المحتوى و30% فقط أحيانا ما تطلب من طفلها استخدام الأجهزة الالكترونية أمامها فهذا يمكننا من القول أن الأسر أغلبيتها لا تهتم للمضامين التي يلج إليها طفلها ولا تعي أو تدرك ولا تهتم بمخاطر انعزال الطفل بالألعاب الالكترونية. وبهذا فإن معظم الأولياء لا يدركون مخاطر وتابعيات هذه الألعاب خصوصاً عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل، كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود ألعاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم²⁰،

من ايجابيات الأجهزة الالكترونية والهواتف الذكية أنها توفر للمستخدم خدمة الرقم أو الكلمة السرية قبل الفتح لخصوصية الجهاز ورغبة صاحبها في الحفاظ على أموره الخاصة للأسرة واجب عليها أن تغتنم هذه الفرصة فان لم تكن دائما قادرة على مراقبة طفلها أثناء استخدامه للألعاب الالكترونية فبإمكانها أن تستخدم كلمة السر في الجهاز حتى تدرك متى يلعب الطفل ومنذ متى بدأ وفي دراستنا وجدنا 50% من الأسر دائما تستخدم كلمة السر لفتح الجهاز وهي التي تقوم بفتحها له خاصة إذا كانت وسيلة اللعب للطفل هي الهاتف الذكي لأحد الأولياء...

صحيح أن الطفل لم يبلغ بعد درجة الوعي بمخاطر الأجهزة الالكترونية عامة واستخدام الألعاب الالكترونية خاصة إلا أن تنبيهه في كل مرة بسلبيات هذه الألعاب ومضارها على صحته الجسدية والنفسية له دور في خلق اليقظة اتجاه المضامين التي يتعرض لها "فمن الضروري زيادة درجة وعيهم حول التأثير السلبي لاستخدام المفرد للهواتف المحمولة في النوم، واحتمال أن يسبب لهم ذلك أخطاراً صحية ويضعف قدرتهم على التركيز و الاستيعاب، وأكدت أنه يتعين على الأطفال الحصول على تسع ساعات من النوم في الليلة"²¹ ومن خلال سؤالنا لأفراد العينة حول هذا الأمر وجدنا 70% من الأسر أحيانا ما تنبه طفلها بصفة دائمة بمخاطر ومضار الألعاب الالكترونية و30% دائما تقوم بذلك...

تدل بيانات الجدول أعلاه أن 60% من الأولياء يفرضون دائما على أطفالهم الاستئذان قبل فتح الجهاز واللعب أو تحميل تطبيق جديد و40% أحيانا فقط ما يقومون بذلك وعلى الرغم من أن الاستئذان سلوك بسيط إلا أن له أهمية

²⁰ تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، موسوعة دهشة، من 3189 http://www.dahsha.com/viewarticle.php?id=أطلع على ه يوم 2017-01-22

²¹ الشريف، أيمن حسين، الأطفال واستخدام الجوال، مخاطر خفية"، جريدة الشرق الأوسط، العدد 22207، تصدر في لندن باللغة العربية، عن المجموعة السعودية للأبحاث والتسويق 2009.

كبيرة في ترسيخ لدى الطفل مبدأ مفاده الألعاب الالكترونية موجهة إليهم إلا أنها لها مضار و الأولياء هم الذين يسمحون لهم باستخدامها في الأوقات المناسبة لهم ويسمحون لهم بتحميل التطبيقات الجديدة الملائمة لسنهم ومستواهم الفكري...

بينت النتائج الإحصائية أن 70% من الأسر لا تعتمد نهائيا على جهاز المراقبة على مواقع الألعاب الالكترونية للتعرف على نوعية الألعاب التي يستخدمونها أطفالهم فنجد هذه الرقابة موجودة بكثرة لدى المجتمعات الغربية توفرها لهم الدولة لحماية حقوق الطفل من التعرض إلى المضامين المنافية للأخلاق أو التي تتجاوز قدراته العقلية أو تعمل على خلق أفكار تخرس على السلوكيات السيئة لكن هذه الرقابة الآلية تكاد تكون منعدمة في مجتمعنا فنجد الطفل محل خطر اتجاه التدفق الهائل والسريع لتطبيقات شبكة الانترنت...

بالنسبة للأطفال الذين يعانون من الإدمان على الألعاب الالكترونية ويعيشون في عزلة عن كل ما يحيط بهم فالسبيل لتخطي هذه الظاهرة هو تشجيع الطفل على اللعب مع إخوته أو رفقاءه عوضا عن التمسك بالأجهزة الالكترونية طوال الوقت وقد كانت 50% من الأسر دائما تقوم بذات الشيء لإنقاذ أبنائهن من كابوس العزلة أو الوحدة فالمرافقة الاجتماعية للآبناء من قبل الوالدين الإخوة تساهم في اندماج الطفل بالعالم الواقعي المحيط به عوضا عن العالم الافتراضي . فالطفل يكتشف ويستوعب من خلال اللعب الكثير من المعلومات والحقائق التي تتصل بالأشياء والأشخاص الذين يحيطون به ويتفاعل معهم عن طريق اللعب، ولكي يحقق اللعب هذه المزايا التعليمية ينبغي ألا يترك دون تخطيط أو توجيه، وعلى الأهل والمربين محاولة استغلاله في تنظيم اكتساب المعرفة دون أن يفقده روحه الأساسية المتمثلة في الحرية والاستقلالية، فلا يمكن أن تترك عملية نمو الأطفال للصدفة أو الخبرة العرضية المطلقة²².

خاتمة:

تدل النتائج السابقة على غياب وعي الأولياء بالتربية على وسائل الاعلام على الرغم من إدراكهم لمخاطر الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية والجسدية وكذا الأخلاقية للطفل ، وذلك من خلال سلوكياتهم المتعلقة على وعي الأولياء بمفهوم التربية الإعلامية من خلال سلوكياتهم المتعلقة بعدم السماح لأبنائهم باللعب بالألعاب الالكترونية في أي وقت، وعلمهم بما يلعبه أبنائهم، إضافة إلى مراقبتهم لدى استخدامهم الأنترنت وخوفهم عليهم منها، الأمر الذي يطرح ضرورة البحث عن سبل وأساليب من شأنها توعية الأولياء بضرورة إرشاد الأطفال نحو الاستخدام الأمثل لوسائل الاعلام من خلال تكريس التربية الإعلامية داخل الأسرة الجزائرية.

لذا ينبغي تفعيل الدور التوعوي والإرشادي لمؤسسات التنشئة الاجتماعية خاصة الأسرة، في الحث على الأساليب القويمة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية، تلك الأساليب التي تُرسيخ القيم الأصيلة في عروق الأطفال منذ نعومة أظفارهم، وذلك من خلال مايلي :

- ضرورة اقتناع الأولياء بأهمية التربية الإعلامية كحل لمواجهة مخاطر التكنولوجيا الجديدة حتى يتم تكريسهم لمعايير التربية الإعلامية في الأسرة بشكل فعال.
- على الأسرة الجزائرية وضع ضوابط لتعامل الأبناء مع وسائل الاعلام وخاصة ألعاب الفيديو جيم التي تستهوي شريحة عريضة من الأطفال وذلك من خلال تحديد مضامين الألعاب ، ضبط ساعات اللعب، وانتقاء الألعاب التي لا تتنافى مع قيمهم الدينية، الاجتماعية والثقافية والتي تتناسب مع مرحلتهم العمرية.
- ينبغي على الوالدين توفير جو للمناقشة والحوار وتبادل وجهات النظر مع الأبناء لتدعيم مهارات النقد لديهم.

إضافة إلى ما قدمه العلماء والباحثون النصائح التالية للآباء والأمهات حتى يقللوا من الآثار السلبية لهذه الألعاب

- 1 يجب أن يكون الوقت محددًا بزمن لا يتجاوز ساعتين على الأكثر .
- 2 يجب التحقق قبل شراء اللعبة من الرموز السابقة قبل شرائها واستخدامها.
- 3 يجب أن يكون الطفل قد أنجز واجباته المنزلية قبل اللعب على جهاز الكمبيوتر .
- 4 . عدم وضع جهاز البلاي ستايشن أو الكمبيوتر في حجرة الطفل
- 5 . ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة
- 6 . رصد الأوقات التي يقضيها الطفل في الاستهلاك الإعلامي، سواء كان مع ألعاب الفيديو أو التلفزيون أو السينما أو الأنترنت.
- 7 . أهمية أن يتبادل الأهل المعلومات حول الألعاب التي يمارسها أطفالهم حتى يساعدوا بعضهم بعضا، وكذلك زيادة المعلومات المتاحة لديهم²³.

قائمة المراجع:

- رجم جنات، أهمية التربية الإعلامية ومدى وعي الأولياء بها في الوسط الأسري دراسة استطلاعية على عينة من الأولياء بمدينة سطيف، مجلة العلوم الاجتماعية سطيف، العدد 22 جوان 2022.
- فاطمة همال ، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة، مذكرة ماجستير، تخصص إعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية ، جامعة الحاج لخضر باتنة، الجزائر، 2012.
- بدرين عبد الله الصالح، مدخل دمج تقنية المعلومة في التعليم للتربية الإعلامية إطار مقترح للتعليم العام السعودي، المؤتمر الدولي الأول للتربية الإعلامية، 3-4 جويلية 2007.
- بشرى حسين الحمداني ، التربية الإعلامية ومحو الأمية الرقمية ، دار وائل للنشر ، الأردن ، عمان ، ط1، 2015 .
- فهد بن عبد الرحمن الشميمري، التربية الإعلامية: كيف نتعامل مع الاعلام؟ مكتبة الملك فهد الوطنية ، ط1، 2022.

²³ المعدول فاطمة، شباننا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة كتاب العربي، العدد 82، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية 2010. ص 14.

- مزوز بركو , التنشئة الاجتماعية في الأسرة الجزائرية , الخصائص والسمات , مجلة شبكة العلوم النفسية العربية , العدد 21-22, شتاء وربيع 2009.
- عبد الوهاب بوخنوفة، الطفل العربي والتربية على التعامل مع وسائل الإعلام السمعية البصرية: الدور الغائب للمدرسة، مجلة الإذاعات العربية العدد 2-2005.
- رشا عبد اللطيف محمد، معايير التربية الإعلامية و كيفية تطبيقها في مصر، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير، كلية الإعلام جامعة القاهرة، 2011.
- منير حجاب، أساليب البحوث الإعلامية والاجتماعية، الطبعة الثانية، دار الفجر للنشر، القاهرة، 2003.
- عمار بوخوش، محمد محمود، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1995.
- علواش كهينة، معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثير على الطفل، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2007/2006.
- الهدلق، عبدالله عبدالعزيز إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة، والمعرفة، (2) ، جامعة عين شمس، مصر. 2012.
- Pew Internet and American Life Project (PEW). (2006). Internet evolution, penetration and impact. Internet_Impact. pdf, Retrieved on 15.12.2014 from <http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP>.
- حسني، إلهام .ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسية لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط، 2007، 8559.
- عماد مكايي حسن، تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، الطبعة الأولى، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر، 1993.
- الانباري: .نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية الموقع الالكتروني .
http:// alexmedia. forumsmotions.com/t150-topic
- Kutner, L., Olso, C. and Warner, D. (2008). Parents and sons perspectives on video game play. Journal of Adolescent Research, 23.
- سلامة فضل، سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن، 2006 .
- تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، موسوعة دهشة، من
2017. - 01-22 =id?php.viewarticle/com.dahsha.www://http 3189
- الشريف، أيمن حسين، الأطفال واستخدام الجوال، مخاطر خفية"، جريدة الشرق الوسط، العدد 22207، تصدر في لندن باللغة العربية، عن المجموعة السعودية للأبحاث والتسويق 2009.
- محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، الطبعة الأولى، درا المسيرة، عمان، الأردن، 2002.
- المعدول فاطمة، شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائل الاتصال الحديثة، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة كتاب العربي، العدد 82، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية 2010.

الملاحق:

استمارة بحث حول:

الألعاب الالكترونية ورهانات التلقي النقدي للمضامين الإعلامية والرقمية .

➤ دراسة لدور عينة من الأسر بمدينة العلمة-

المحور الأول: البيانات السوسيوديموغرافية

1 الجنس : ذكر أنثى

2 السن : 34-2 45-35 اكبر من 5

3 المستوى التعليمي : ابتدائي متوسط ثانوي

جامعي دراسات عليا

4 الوضعية المهنية: موظف(ة) متقاعد(ة) تاجر(ة) غير عامل(ة)

أخرى تذكر

المحور الثاني : عادات وأنماط استخدام طفل المرحلة الابتدائية للألعاب

الإلكترونية والرقمية.

1 هل يملك طفلك جهاز إلكتروني رقمي خاص به؟ نعم لا

2 أي نوع من الأجهزة التالية يتعرض لها طفلك لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟

هاتف ذكي لوحة إلكترونية حاسوب

أخرى تذكر

3 ماهو عدد ساعات استخدام طفلك للألعاب الإلكترونية في اليوم الواحد؟

أقل من ساعتين من 2 إلى 6 ساعات أكثر من 6 ساعات

4 هل يستخدم طفلك للألعاب الإلكترونية بصفة؟

يومية نهاية الأسبوع في العطلة فقط

5 ماهو الوقت المفضل لطفلك لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟

الصباح المساء الليل

6 أي من المضامين التالية يفضلها طفلك في الألعاب الإلكترونية؟

- ألعاب العنف التعرض للرسوم المتحركة الألعاب التعليمية ألعاب البنات
الألعاب التنافسية أخرى

7 هل يستخدم طفلك الألعاب الإلكترونية؟

- لحاله رفقة أحد أوليائه مع أخوته

المحور الثالث التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الطفل من وجهة نظر

الأسرة

العبارة	موافق	محايد	معارض
الألعاب الإلكترونية تنمي في طفلي خاصية الخيال والابداع العلمي			
تنمي مستوى الذكاء لديه بسبب كثرة البحث والتركيز			
تنمي فيه فكرة الغاية تبرر الوسيلة والسعي للنصر هو مبدأه			
تجعله أكثر قربا من الحياة في عصر التقنية			
تسهل لهم عملية اكتساب اللغة الأجنبية			
تشغل الطفل في أوقات راحته			
تعزز شخصيته وتساعد في إثبات ذاته أمام منافسيه			
تبقى الطفل في عزلة تامة عن كل ما يحيط به			
تؤثر على نموه الجسدي الذهني والانفعالي			
ضعف التواصل الأسري			
استخدامه للألعاب الإلكتروني يكسبه السلوك العدواني			
تنمي لديه عدم الشعور بالوقت بسبب الجلوس المطول أمامها			
يهمل من خلالها واجباته المدرسية وتضعف تحصيله الدراسي			
تعرض له صور ومقاطع خادشة للحياء			
تسبب له اضطرابات في سلوكياته اليومية بسبب كثافة التعرض لهذه الألعاب			

المحور الرابع مدى مساهمة الأسرة في إرشاد الطفل بالاستخدام الكفئ للألعاب

الإلكترونية

العبارة	دائما	أحيانا	أبدا
أنصح طفلي بالعادات صحية وسليمة أثناء استخدامه للألعاب			

			الالكترونية
			أحدد لطفلي وقت الاستخدام والانتهاه من اللعب بالألعاب الالكترونية
			أشارك طفلي في اللعب وفي ذات الوقت أراقبه
			أشعر بالقلق من ضياع طفلي بسبب تعلقه بالألعاب الالكترونية
			أنا التي أحدد لطفلي التطبيقات والمضامين الملائمة لسنه
			أجبر ابني باستخدام الألعاب الالكترونية في الأماكن العامة لمراقبة المحتوى والوقت
			أستخدم كلمة السر لفتح الجهاز وأنا التي أقوم بفتحها له
			أنبه طفلي بصفة دائمة بمخاطر ومضار الألعاب الالكترونية
			أفرض على طفلي الاستئذان قبل فتح الجهاز واللعب أو تحميل تطبيق جديد
			أعتمد على جهاز المراقبة على مواقع الألعاب الالكترونية للتعرف على نوعية الألعاب
			أشجع طفلي على اللعب مع أصدقائه أو إخوته لإنقاذه من كابوس الوحدة أو العزلة