الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة وهران 2 – محمد بن أحمد

كلية العلوم الاجتماعية قسم علم الاجتماع

مذكرة مقدمة لنيل شهادة * ماستر * في علم اجتماع الاتصال

تأثير الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل في ظل تكنولوجيا الاتصال

" دراسة ميدانية على عينة من الأسر ببلدية العامرية ولاية عين تموشنت "

من إعداد الطالبتان:

- زوبير فاطمة الزهراء
- مرقاش أسيا

تحت إشراف:

أ. بومحراث بلخير

أعضاء لجنة المناقشة

الاسم واللقب	الجامعة	الصفة
أ. مالك شليح توفيق	جامعة وهران 2	رئيسا
أ. بومحراث بلخير	جامعة وهران 2	مشرفا ومقررا
أ. مهدي سويح	جامعة وهران 2	مناقشا

الموسم الجامعي

2021-2020

بسم الله الرحمان الرحيم

"اللهم إنا نسألك خير المسألة وخير الدعاء وخير النجاح وخير العلم وخير العمل وخير الثواب وخير الحياة وخير الممات وثبتنا وثقل موازيننا وحقق إيماننا وأرفع درجاتنا"

كلمة شكر وتقدير

"قم للمعلم وفه التبجيلا كاد المعلم أن يكون رسولا "

نشكر الله سبحانه وتعالى أن وفقنا لإنتاج هذا البحث وأشكره أن ألهمنا القوة والصبر والإرادة على تحمل مشقاته كما نتقدم من خلال هذا البحث بجزيل الشكر إلى كل من ساهم في إثرائه وكان دعما وسندا لنا خاصة أستاذنا المشرف "بو محراث بلخير" الذي كان سببا في إنجاز هذا البحث و إرشاده لنا للمنهج الصحيح ونشكره لتتبع خطوات هذا العمل من أوله إلى آخره وكذا أساتذة قسم علم الإجتماع الإتصال عامة و بالأخص الأستاذ مالك شليح توفيق وسويح مهدي.

الإهداء

يقول عز وجل " **وقل اعملوا فسيرى الله عملكم ورسوله والمؤمنون وستردون إلى عالم الغيب و الشهادة فينبئكم بما كنتم تعملون** "

صدق الله العظيم الآية 105 من سورة التوبة

بسم الله وكفى وصلى على الحبيب المصطفى عليه السلام وبعد : أهدي ثمرة عملي هذا إلى من كانت سببا في وجودي بعد الله تعالى إلى أحن وأدفئ حضن إلى أمي الغالية

إلى قدوتي إلى من رباني وأنار طريقي أبي العزيز إلى من جمعتني بهم المحبة والصداقة طوال مشواري الجامعي إسماعيل - عبد المالك - سعيد - أمين إلى الصديقة و الأخت التي لا غنى عنها رفيقة دربي " مرقاش آسية" إلى من إستودعناهم عند من لا تضيع ودائعه "لقجع عبد القادر "" عبد العزيز بن طرمول " رحمة الله عليكم أساتذتنا الكرام إلى كل من علمني حرفا من الإبتدائي إلى الجامعي وإلى كل من قابلني بعناية و إحترام .

إلى كل طلبة ماستر 2 علم الإجتماع الإتصال دفعة 2021

زوبير فاطمة الزهراء

إهداء

اللهم صلى على سيدنا محمد المبعوث رحمة للعالمين ، وأرض اللهم على أصحابه مصابيح الهدى إلى يوم الدين ، والتابعين لهم على الدرب في حمل راية القرآن والكتاب المبين .

بعد الحمد لله وشكره أهدي هذا العمل :

إلى من تسكن جسدي وآمال مستقبلي إلى من قاسمتني آلام الحياة" أمي الغالية"

إلى من علمني البقاء ،وملأ دربي أملا وعزما وعملا ، إلى منبع الإرادة " أبي الغالي "

إلى أحبة قلبي "أختي العزيزة زينب وأختي فاطمة "

إلى من جمعتني بهم الصداقة والمحبة طوال مشواري الجامعي " سعيد - عبد المالك - إسماعيل "

إلى الأخت و الصديقة الغالية والعزيزة رفيقة دربي " زوبير فاطمة الزهراء"

إلى من فقدناهم في هذه السنوات " الأستاذ القدير عبد القادر لقجع " " والأستاذ القدير بن طرمول عبد العزيز " نسأل الله لهم الرحمة والمغفرة وأن يسكنهم فسيح جناته "

وإلى كل من كان سببا في وصولي إلى هذا اليوم وهذه المرحلة وإلى جميع الأحبة .

مرقاش آسية

المحتويات	الصفحة
شكر وتقدير	**ب**
إهداء	**ج**
مقدمة عامة	**8**
الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة	
– ملخص الدراسة	**10**
– الإشكالية	**11**
– الفرضيات	**12**
– منهج المستخدم	**12**
– منهج وتقنيات البحث	**13**
– أهمية وأهداف الدراسة	**15**
– الدراسات السابقة	**15**
– أسباب اختيار الموضوع	**18**
– تحديد المفاهيم	**19**
الفصل الثاني: حضور الألعاب الإلكترونية عند الأطفال	
– تمهيد	**22**
– ماهية الألعاب الإلكترونية	**23**
– تعريف اللعب	**24**
– نشأة الألعاب الإلكترونية	**25**
– أنواع ومجالات الألعاب الإلكترونية	**31**
– نظريات اللعب	**37**
– واقع الالعاب الالكترونية في الجزائر	**44**
– خلاصة الفصل	**51**
الفصل الثالث: أهمية تنشئة الطفل في الحياة الاجتماعية	
– تمهيد	**53**
– مؤسسات التنشئة الاجتماعية	**54**

- أهداف التنشئة الاجتماعية	**61**
- نظريات التنشئة الاجتماعية	**63**
- مرحلة الطفولة في التنشئة الاجتماعية	**67**
الفصل الرابع: تكنولوجيا الاتصال	
- تمهيد	**74**
- تعريف تكنولوجيا الاتصال	**75**
- نشأة تكنولوجيا الاتصال	**76**
- عوائق استخدام تكنولوجيا الاتصال	**80**
- نظريات الاتصال	**81**
- خصائص تكنولوجيا الاتصال	**87**
- خلاصة الفصل	**89**
الفصل الخامس: الجانب الميداني	
- الألعاب الإلكترونية لدى الطفل	**92**
- الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي للأطفال	**94**
- نتائج الدراسة	**96**
- نصائح عامة للوقاية من أضرار الألعاب الإلكترونية	**96**
خاتمة عامة	**99**
قائمة المراجع	

مقدمة عامة :

يعتبر الإنسان المحور الأساسي الذي تدور حوله إهتمامات المجتمع ، خاصة من الناحية الإتصالية .وتفرعت له بقية الإهتمامات والمجالات الأخرى ،لذا إرتبط تقدم المجتمع بعلاقة تفاعلية مع تطور الفرد وحياته ونشأته ،وقد سجل التاريخ للمجتمعات قفزات تطورية علمية عديدة . غير أن ما شهده الإنسان في مجتمع المعلومات وتكنولوجيا الإتصال لسنوات عديدة فاق كل ما حققته البشرية خلال قرون وعصور مضت حيث أصبحت التكنولوجيا من مكونات البيت وأحلت عليه تغيرات على الأنشطة التي يقوم بها . وبإعتبار أن الطفل هو أساس كل بيت ويشكل علاقات عدة مع ما يحيط به ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور المجتمع الإلكتروني الذي يعيد تشكيل حياة الطفل في البيت و المجتمع . فأطفال القرن الواحد والعشرين هم أكثر الشرائح الإجتماعية حساسية ، تنمو في محيط تقني ثقافي جديد قد ينافس الآباء و الأمهات في التنشأة الإجتماعية . حيث أعطته مؤسسة تنشأة جديدة لم تتوفر لأجيال سبقت جيله بهذا القدر ، غيرت الكثير من المفاهيم والسلوكات لديه ، وغيرت مفهوم العلاقات الإجتماعية مع عائلته ومن حوله . ولقد إرتبط إسم الطفل دوما باللعب ، فعلاقته به علاقة فطرية تولد معه وهو نشاط يميز مرحلة الطفولة ويطغى عليها ، ويأخذ الكثير من وقت أطفالنا لأنه العالم الذي يحتضن تنشأتهم وأفكارهم وإبداعهم ورغباتهم .

حيث يلجأ الطفل لمختلف الألعاب لسد حاجاته ورغباته و من بين هذه الألعاب الألعاب الإلكترونية التي تتميز عن وسائل الترفيه الأخرى وظهرت هذه الأخيرة كشكل جديد يعبر عن العلاقة الوطيدة للطفل مع وسائل التكنولوجيا الجديدة . فهذه الألعاب أصبحت حيث أصبحت أحد أصدقاء الطفل حيث تتواجد معه داخل المنزل أينما كان عبر أجهزة إتصال حديثة . وهذه العلاقة بين الطفل و الألعاب الإلكترونية أتت بمجموعة من التأثيرات خاصة في تنشأة الطفل وقيامه . لتأتي دراستنا هذه المرسوم بمدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تنشأة الطفل في ظل تكنولوجيا الإتصال .

I. ملخص الدراسة :

تهدف هذه الدراسة الى التعرف على مدى تأثير الالعاب الالكترونية على تنشئة الطفل في ظل التطورات الهائلة في مجال تكنولوجيا الإتصال من خلال اجراء دراسة ميدانية على عينة من امهات بلدية العامرية ولاية عين تموشنت ومن خلال دراستنا حاولنا الاجابة على التساؤل المتمثل في تأثير الألعاب الالكترونية على تنشئة الطفل في ظل تكنولوجيا الاتصال.

وقد ادرجت مجموعة من التساؤلات الفردية المتمثلة في :

- **ماهي درجت اقبال الطفل على استخدام الالعاب الالكترونية؟**
- **ماهي الألعاب التي تفضلها الامهات لأبنائها ؟**
- **ما دوافع اقبال الطفل على هذه الألعاب؟**
- **هل تؤثر الألعاب الالكترونية على تنشئة الطفل؟**

بإضافة الى تحديد اهداف الدراسة من أهمها الغوص في تأثير الألعاب الالكترونية لدى الأطفال حيث اعتمدنا على المنهج الوصفي التحليلي ، كما تمت الاستعانة باستخدام اداة من أدوات جمع البيانات الملاحظة والمقابلة.

وبعد الدراسة الوصفية التحليلية توصلنا الى جملة من الاستنتاجات المتمثلة.

II. الاشكالية

شهد العالم خلال القرن العشرين تطورا كبيرا في تكنولوجيا الحديثة للإعلام و الإتصال ، حيث ساهمت هذه الأخيرة في بروز ظواهر إعلامية واتصالية حديثة الانتشار في المجتمع المعاصر حيث اصبح لهذه الظواهر تأثيرا كبيرا على الفرد والمجتمع مما ساهم في فتح أفاق وتطلعات مستقبلية جديدة ، ساهمت بذلك في تحويل العالم الى قرية صغيرة تلغي فيها كل الحواجز الزمنية والجغرافية وكذلك بروز وتقنيات شملت كل مجالات الحياة بما في ذلك ميدان اللعب.

ففي بداية الثمانينات ظهرت أشكالا من الألعاب لم تكن موجودة في السابق واصبحت تلعب دورا اساسيا في ثقافة الأطفال بل ميزت الكثير من الأبجديات اللعب التي كانت في القديم واصبحت ذات الصلة بهذه التقنيات الحديثة.

عرفت الجزائر في نهاية التسعينات قفزة نوعية في استخدام تكنولوجيا هذه الألعاب مرورا بمحلات وقاعات الألعاب التي كانت في بداية الى غاية ما تشهده الان من تطورات في هذا المجال، حيث اصبح الاطفال يقضون اوقات طويلا في استخدام هذه الالعاب التي يمكن اعتبارها كوسيلة لقضاء اوقات ممتعة ورياضة فكرية وحركية تساعد على نمو الذكاء لكن هذا ما لم يمنع الأولياء من توجيه الاطفال في اختيار هذه الألعاب ، وفقا لقدراتهم الذهنية حتى لا تأثر سلبا على تنشئتهم الاجتماعية وكذلك على مردودهم الدراسي هذا ما اشارت اليه نظرية الاستخدامات والاشباعات التي ترن بأن الجماهير ليست مجرد مستقبل سلبي للرسائل الاتصالية والاعلامية وانما هي فعالة في انتقاء مايلبي حاجياتها النفسية والاجتماعية ، وهذا ما يمكن اسقاطه على الأسرة التي هي بمثابة الجماهير وكذلك إحدى اهم مؤسسات التنشئة الاجتماعية، فيما يبدأ الفرد حياته ويعيش مراحل طفولته الأولى كما ترتبها الأسرة بعوامل كثيرة لها دور حاسم في تحديد نمط التنشئة كنوع العلاقات داخل الأسرة وكذا علاقات الاسرة بالعالم الخارجي اضافة الى انماط اخرى كالنمط العرفي والثقافي السائد داخل الاسرة (التقاليد والطقوس...) ومن خلال كل هذا جاء طرح التساؤل التالي :

- **ما مدى تأثير الالعاب الالكترونية على في ظل تكنولوجيا الاتصال؟**

III. الفرضيات :

- ❖ إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية وممارستها يوميا .
- ❖ الوسائل المفضلة للعب لدى الأطفال هي الهواتف الذكية.
- ❖ تأثير ألعاب الفيديو على سلوك الطفل سلبا.

للإجابة على هذه الإشكالية اوجدنا فرضيات :

- ❖ تأثير الألعاب الالكترونية على تنشئة الطفل في ظل تكنولوجيا الاتصال.
- ❖ نفترض ان العائلة التي لها دخل مادي مرتفع تساهم في توفير العاب الالكترونية لأطفالها.

IV. المنهج المستخدم :

المنهج في البحث العلمي هو العمود الفقري لكل دراسة فهو الضابط والموجب الأساسي الضروري والرئيسي لكل باحث استعماله حسب حسب الدراسة الاشكالية العلمية المعالجة ونظرا للتعدد الكبير لمعنى هذا المصطلح الى انه يمكن ان نورد بعضا منها ، فالمنهج في البحوث العلمية هو الطريقة والأسلوب الذي ينتهجه العالم في بحثه او دراسته وصولا الى بعض النتائج .[1]

- **المنهج الوصفي التحليلي:**

يعرف المنهج الوصفي بأنه طريقة لوصف الموضوع المراد دراسته من خلال منهجية علمية صحيحة وتصوير النتائج التي يتم التوصل اليها.

وهناك من يعرفه بأنه محاولة الوصول الى المعرفة الدقيقة والتفصيلية لعناصر المشكلة او ظاهرة قائمة الوصول الى فهم افضل وأدق ، ووضع السياسات والاجراءات المستقبلية الخاصة بها.

يعتبر المنهج الوصفي من الادوات المنهجية والعلمية الهامة التي تساعدنا في فهم وتحليل اشكالنا عن مدى تأثير ألعاب الالكترونية على تنشئة الطفل في تطوره الهائل لتكنولوجيا الاتصال عن طريق مجموعة من الأسئلة:

- [1] عبد الرحمان العيساوي ، مناهج البحث العلمي في الفطر الاسلامي والفكر الحديث ، دار الراتب الجامعية ص 13.

- **ما الوضع الحالي لهذه الظاهرة ؟ ومن اين نبدأ الدراسة ؟ ما النتائج المتوقعة لدراسة هذه الظاهرة والاجابة على هذه الاسئلة ستتم من خلال جمع مقالات والبيانات الكمية او الكيفية .**[1]

I. التقنيات المنهجية المستخدمة :

تفرض طبيعة الموضوع نوعية التقنيات المستعملة لتحقيق أهداف الدراسة والاجابة على الاشكالية المطروحة :

- المجال الزماني والمكاني :

كان مكان اجراء الدراسة و جمع المعلومات في موضوع أثر الالعاب الالكترونية على تنشئة الطفل في ظل تكنولوجيا الاتصال على عينة من امهات بلدية العامرية ولاية عين تموشنت .

أما بالنسبة للفترة الزمنية فقد امتدت من أواخر شهر افريل 2021 الى اواخر شهر جوان 2021.

- العينة :

يشير مصطلح العينة على جزء من المجتمع ، حيث تتوافر في هذا الجزء خصائص المجتمع نفسها و الحكمة من إجراء الدراسة على العينة أنه في كثير من الأحيان يستحيل اجراء دراسة على المجتمع فيكون اختيار العينة بهدف التوصل الى نتائج يمكن تعميمها على المجتمع من حيث اكبر عدد من المتغيرات.[2]

اعتمدنا في دراستنا هذه على تقنية العينة الغير عشوائية التي تساعد في توفير الوقت والموارد وتكون مقصودة وهي العينة التي يذهب الباحث الى افراد الدين سيكونون هم أفراد العينة الخاصة بدراسة ويبني حكمة على مدى مطابقة هؤلاء الأفراد لأغراض بحته المحددة.[3]

- [1]محمد سرحان ،على محمودي مناهج البحث العلمي صنعاء دار الدرب ط3 2009، ص 46.
- [2]ايثاب جماعي ، منهجية البحث العلمي وتقنياته في العلوم الاجتماعية، المراكز الديمقراطي العربي ، بؤلين 2019ص 68.
- [3]احمد عارف العساف ، محمودي ، محمود الوادي ، منهجية البحث في العلوم الاجتماعية الادارية ط 1 للنشر ، عمان ، ص 241.

- **مجتمع البحث :**

ضرورة تحديد مجتمع البحث الذي يتم اختيار العينة منه ، وهي عملية اساسية ، وأن تقتصر دلالة نتائج البحث على المجتمع الذي اختيرت منه عينة البحث ، وعلى الباحث وصف المجتمع وبيان خصائصه ويختار الباحث عينة في ضوء هذه المتغيرات.

تمثل مجتمع البحث في دراستنا هاته على مجموعة من اسر في بلدية العامرية ولاية عين تموشنت. [1]

- **أدوات جمع البيانات:**

هناك طرق عديدة ومختلفة تستخدم لمجتمع البيانات والمعلومات ، يمكن الاعتماد عليها في مجال البحث من بينها الملاحظة المباشرة و المقابلة التي ساعدتنا في جمع البيانات في دراستنا.

أ- **الملاحظة المباشرة:**

تعد الملاحظة اداة من أدوات جمع المعطيات والمعلومات حيث تسمح بالحصول على الكثير من البيانات، وهي توجيه الحواس للمشاهدة والمراقبة لسلوك معين او ظاهرة معينة وتعد الملاحظة المباشرة من اهم ادوات التي يعتمد عليها الباحث في جمع المعلومات الخاصة بدراسة تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل ، مع التطور الهائل لتكنولوجيا الاتصال.

ب- **المقابلة :**

تعد تقنية المقابلة من اهم ادوات جمع المعطيات في دراسة الأفراد والجماعات الانسانية ويعد التحقيق بواسطة المقابلة تقنية يطرح خلالها الباحث مجوعة من الاسئلة مدروسة ومدققة وهادفة من اجل خدمة موضوع بحث على مجموعة مختارة من عينة البحث ، تمثلت المقابلة في دراستنا على طرح بعض الاسئلة على مجموعة من الأمهات وذلك لصغر سن اطفالهم.

[1]-**د.علي معمر عبد المؤمن ، البحث في العلوم الاجتماعية (الوجيز في الاساسيات والمناهج والتقنيات الادارة العامة للمكتبات ، ادارة المطبوعات والنشر بنغازي ليبيا ط1 2008 ص 187.**

V. أهداف اختيار موضوع الدراسة :

- تهدف الدراسة الى الغوص في تأثير الألعاب الالكترونية لدى الأطفال.
- ماهية دوافع ممارسة الطفل الألعاب الالكترونية.
- كيف تساعد الألعاب الالكترونية في تطوير مهارات الطفل.
- هل كل العائلات تستطيع ان توفر لأطفالها الألعاب الالكترونية.

VI. أهداف الدراسة :

- اهمية الدراسة تكمن في اهمية موضوع أثر الالعاب الالكترونية على تنشئة الطفل من خلال جملة من التساؤلات.
- لقد اصبحت الالعاب الالكترونية تمارس من قبل كل فئات المجتمع وشرائحه من أكثر مستخدميها هو الطفل لتميزها بتقنيات عالية .
- التطور الهائل لتكنولوجيا الاتصال ادت الى تطورها هائل في تقنية العاب الالكترونية.

VII. الدراسات السابقة :

- الدراسة الأولى :

مذكرة لنيل شهادة الماجيستير من اعداد الطالبة فاطمة همال قسم العلوم الإنسانية بكلية العلوم الانسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية بجامعة الحاج لخضر باتنة 2002/2001 بالجزائر تحت عنوان الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري ، حيث انطلقت الباحثة من هذا الاشكال فقد اصبح للطفل مؤسسات اخرى تقوم بتربية وتنشئته غير الاسرة والمسجد كالإنترنت ، التلفزيون ، وكذا الالعاب الالكترونية التي لها دور في حياته حيث حددت الفرضيات التالية مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري وتنشئته العقلية والنفسية .

- استهوت مضامين هاته الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتمامه .
- التصميم الفني والشكلي لهذه الالعاب دور كبير في تحقيق رواجها واهتمام بها.

- اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي الوصفي بمسح الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة ومسح جمهور من الطفل توصلت الباحثة الى مجموعة من النتائج اهمها:

يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الاسرة الجزائرية وذلك لما اكدته نسب توفر اكثر من جهاز تلفزيون واحد.

تشكل الألعاب الالكترونية مصدرا هاما لتسلية ومتعة بالنسبة للعقل الجزائري ، ولا يمكن الاستغناء عنها ، ومع توفر هذه الالعاب بأعداد وانواع مذهلة ، فإن الطفل دائم البحث عن الاكثر متعة والجديد فيها.

- **الدراسة الثانية :**

اطروحة دكتوراة حول الطفل الجزائري والعاب الفيديو ، دراسة في القيم والمتغيرات من إعداد احمد فلاق ، جامعة الجزائر ، كلية العلوم السياسية والاعلام قسم علوم الاعلام والاتصال ، 2009/2008 تتمحور اشكالية هذه الاطروحة حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري.

هدفت الدراسة الى تقضي ومعرفة ألقيم المتضمنة بألعاب الفيديو المنتشرة في السوق الجزائرية من اجل تحديد مدى ملائمتها لتنشئة الطفل بحكم ان هذه المنتوجات عربية عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن الواقع اجتماعي وثقافي آخر ووصل الباحث في نهاية الدراسة الى جملة من الاستنتاجات اجاب بها عن التساؤل التي طرحها من خلال تحليل الكيفي والكمي لمضامين العاب الفيديو المفضلة لدى العينة وقد تطرق في الجانب التطبيق الى تفاعل العينة مع مضامين العاب الفيديو وقدم استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة وخلاصة عامة لمختلف النتائج وقدم في الأخير بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة الدراسة.

- **الدراسة الثالثة :**

رسالة ماجيستير تحت عنوان أثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال من اعداد الطالبة قويدر مريم بجامعة الجزائر 3 لسنة 2012/ 2011 تخصص اعلام واتصال .

حيث تتمحور اشكالية هذه الدراسة حول الالعاب الالكترونية وأثرها على سلوكيات الطفل ، صنفت الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي توصلت الباحثة الى مجموعة من النتائج اهمها:

1. قد احتلت الألعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الاطفال المدروسين ويميلون الى شراءها واقتناءها.
2. يمارس أغلبية الاطفال الالعاب الالكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود الى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل أضرار على تحصيلهم الدراسي .
3. الالعاب الالكترونية تأثر على سلوك الاطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل.

- **الدراسات العربية :**

اطروحة دكتوراه حول اثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لأن اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الاردن من اعدادهما حسين الشحروري جامعة عمأن العربية للدراسات العليا ، كلية الدراسات التربوية تخصص علم النفس التربوي 2007

تتمحور اشكاليتها حول استقصاء أثر الالعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة واظهرت نتائج الدراسة ان هناك ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي عند مستوى $A<0.05$ بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة الغير الموجهة .

VIII. أسباب إختيار الموضوع:

- **اسباب موضوعية :**

- ❖ نظرا لأهمية موضوع أثر الالعاب الالكترونية على تنشئة الطفل مع التطور الهائل لتكنولوجيا الاتصال.
- ❖ انتشار وتفشي الألعاب الالكترونية في اوساط الطفل بكثرة .
- ❖ قلة الأبحاث والدراسات حول الموضوع.

- **اسباب ذاتية :**

- ❖ الرغبة الشخصية لدراسة أثر الالعاب الالكترونية على الطفل .
- ❖ معرفة اسباب انتشار الالعاب الالكترونية بكثرة .
- ❖ معرفة التقنيات التي تجدب الطفل نحو هاته الألعاب.
- ❖ ما الذي تفضله الاسرة من العاب لأطفالهم.

IX. تحديد المفاهيم:

- **التأثير :**

لغة : العلامة وأثر الشيء ، بقيته ، وتأثر اي ظهر فيه الأثر ، والتأثير يعني ابقاء الاثر في الشيء.

اصطلاحا: هو ما تحدته الرسالة الاعلامية في نفس المتلقي ، وكلما استجابة للرسالة يحدث التأثير وهو نتاج التفاعل الواقعي بين خصائص الرسالة الاعلامية وخصائص المتلقين لها.[1]

اجرائيا : هو المتغيرات التي تحدثها الوسائل الاتصالية على الفرد المستخدم ونقصد بالتأثير في دراستنا هو التغير الحاصل على تنشئة الطفل نتيجة استخدامه للألعاب الإلكترونية.

- **الالعاب الالكترونية:**

اصطلاحا : هو نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز والحاسوب والهاتف النقال والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين او التحدي الامكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. [2]

اجرائيا : هي تلك الألعاب التي تستخدم بهيئات الكترونية رقمية كالعاب الحاسوب والانترنت والعاب الفيديو والعاب الهواتف الذكية.

- **التنشئة الاجتماعية:**

لغة : من الفعل نشأ نشوءا ، ينشأ نشوءا ونشأ بمعنى وشب.

اصطلاحا : هي عملية تحويل الفرد من كائن بيولوجي الى فرد اجتماعي عن طريق التفاعل الاجتماعي.[3]

اجرائيا : هي عملية يكتسب فيها الفرد سلوكات ومعايير وقيم يبني بها شخصية على طريق مؤسسات التنشئة الاجتماعية كالأسرة ، المدرسة ، دور العبادة ... الخ

- [1]د. ابراهيم يحياوي ، د.نور الدين عبالي تأثير فضائيات الطفل على قيمهم الاجتماعية دار الايام للنشر والتوزيع 2008ط1 ص 25.
- [2]مها حسني الشحروري ، الالعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها ، دار الميسر ، عمان 2008 ، عمان ص31.
- [3]عبد الرحمان العيساوي 1985تنشئة الأطفال وثقافة التنشئة ، دمشق دار الفكر العربي .

- **الطفل**

لغة : الطفل بكسرة الفاء كلمة مفرد جمعها اطفال ، وهي الجزء من الشيء ، والمولود ما دام ناعما دون البلوغ ، والطفل اول شيء والطفل أول حياة المولود حتى بلوغه ويطلق للذكر والانثى.

اصطلاحا : وهو مبني على المرحلة العمرية الأولى من حياة الانسان والتي تبدأ من الولادة وقد عبرت آيات القرآن الكريم عن هذه المرحلة لتضع مفهوما خاصا لمعنى الطفل وهو كما جاء في قوله تعالى **ثم نخرجكم طفلا** **صدق الله العظيم** ، اذ تتسم هذه المرحلة المبكرة من عمر الانسان بإعتماد على البيئة المحيطة به كالوالدين والاشقاء بصورة شبه كلية وتستمر هذه حتى سن البلوغ.[1]

اجرائيا : يتميز مصطلح الطفل بمعاني واشارات مختلفة ومتعددة تصف فيها مرحلته منذ سن البلوغ.[2]

- **تكنولوجيا الاتصال :**

لغة : يشير معجم اللغة الانجليزية Oxfarddictionmary الى كلمة Tehno تعني اسلوب أداة او المهنة وان كلمة Technolagy تعني العلم الذي يدرس المهنة .

اما كلمة اتصال مأخوذ من كلمة وصل ضد الهجرات وتستخدم بمعنى بلغ وأودى.

اصطلاحا : هي المصطلح المستخدم لوصف تجهيزات الاتصال السلكية واللاسلكية التي يمكن السعي الى المعلومات من خلالها والنفاذ اليها عبرها.

اجرائيا : تعرف بأنها جميع الاساليب التقنية الحديثة المستعملة في الاتصالات.[3]

/? Id =614593 - [1]تعريف الطفل http://baytd7.com تم الاطلاع عليه 28.05.2021 على الساعة 17:00
- [2]حسن علي محمد تكنولوجيا الاتصال الحديثة ، ط2، دار البيان للطباعة والنشر القاهرة سنة 2007ص 16.
- [3]د.محمد شعبان بعلي ، الاتصال الاتصال الاسري ومتغيرات المجتمع المعلوماتي ط1سنة 2018ص 113

- **تمهيد:**

عرفت الألعاب الإلكترونية انتشارا واسعا وسط محيطنا وخاصة فئة الأطفال، حيث أصبحت محل اهتمامهم وذلك لإشباع رغباتهم وإقبالهم عليها بشكل مستمر دون انقطاع من أجل الترفيه وهذه الأخيرة تعد سلاح ذو حدين قد تكون إيجابية تعود بالنفع أو سلبية مأذية ، وهذا راجع الى الطريقة التي يمارسها لاعبيها ، وبهذا سنتطرق في هذا الفصل الى الضوء على الألعاب الإلكترونية وكل ما يتعلق بها.

1) **الألعاب الإلكترونية.**

- **التعريف الأول:**

- الألعاب الإلكترونية:**(électronique game)** من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره ، وهي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحكي واقعا حقيقيا وافتراضيا بالاعتماد على امكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة **(Multi Media)** وعرض الصور وتحريكيها واصدار الصوت ، اما في المفهوم الإجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة الافادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه ، ومن الناحية العلمية تمثل الالعاب الالكترونية أداة لقد رأت المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تندرج من البساطة إلى التعقد ومن البطئ إلى السرعة وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد إشباعه وتنقل إليه المعلومات بيسر ومتعة. [1]

- **التعريف الثاني:**

- هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة الفيديو حيث تعرض في التلفزيون بعد إيصال الجهاز به ، فجهاز الادخال في الألعاب الإلكترونية هي عادة عصى التحكم او الأزرار في لوحة المفاتيح أو الفأرة أوغير ذلك ، فالألعاب الإلكترونية يمكن ان تعمل على أجهزة خاصة تتواصل بالتلفزيون أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب او الهاتف النقال أو الحاسوب المحمول. [2]

- [1] وردة بوقادم ، أثر الالعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال ، جامعة جيلالي بونعمامة ، خميس مليانة ، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية ، قسم العلوم الإنسانية ، سنة 2018 ص20.

- [2]سليمة بوسعيد ، مخاطر تأثير الالعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها ، مجلة المجتمع والرياضة العدد 01 جامعة ورقلة سنة 2019 ص 41.

2) تعريف اللعب :

1. التعريف الأول:

لمفهوم اللعب العديد من التعريفات منها :

- يعرفه **رزق** بأنه : استعداد فطري عام يعتدل بفعل البيئة والهدف منه المتعة والنشاط الحر والتعبير التلقائي.
- يعرفه قنديل وآخرون : أنه نشاط فسيولوجي إجتماعي ونفسي اختياري يعمله الانسان من اجل الترويح عن النفس بغرض الاستمتاع ، وقد يكون اللعب عفويا او منظما وقد يكون حرا او مقيدا.
- يعرفه بياجيه : بأنه تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد ، فاللعب والتقليد والمحاكات جزء من عملية النماء العقلي والذكاء.
- يعرفه تايلور: بأنه أنفاس الحياة بالنسبة للطفل ، فاللعب حياة ليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإنشغال الذات. [1]

2. التعريف الثاني :

يعرف اللعب لغويا وكما ورد في قاموس المحيط بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضدجدا وهذا يعني انتقاء الجدية عن اللعب عكس العمل ، كما يتضمن مفهوم اللعب المزاح وفعل فعل ويقصد اللذة او التنزه ويرى ان اللعب هو ما نعمله باختيارنا وقت الفراغ لمجرد المتعة وهو خلو من كل اضطراب ليس فيه اجهاد للجسم لا يرجى منه إلا الاستماع. [2]

[1] - عبيد بن مزعل عبيد الحربي ، فاعلية الالعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وأثر التعليم في الرياضيات ، جامعة ام القرى كلية التربية قسم المناهج وطرق التدريس سنة 1430/ 1431 ه ص 120 .

[2] هواري امينة ، إدماج الاطفال على الالعاب الالكترونية ، جامعة وهران 2 كلية العلوم الاجتماعية قسم علم الاجتماع سنة 2020/2019 ص 20.

3) نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية.

يرى ألان لوديبار دار Alain le diverder بأن عالم الالعاب الالكترونية مرت بستة مراحل في 2003 فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من العاب الفيديو والتي تلعب على مختلف الأجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال ...وغيرها. تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة العاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تمت صدور كتاب لوديبار دار.

- **المرحلة الأولى:**

انطلقت في بداية التسعينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فينز تايون فقط لتمضية الوقت او لإستعراض التكنولوجيا وتعد ألعاب بونع pong وحرب الفضاء spase war والتي اخترعها فيزيائي ومهندس الكترونيك ثمار هذه الفترة ، ففي بداية التسعينات كانت شروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة ؛

- صناعة العاب قوية .
- دخول التلفزيون الكثير من البيوت [1]
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات .
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات .
- تطور استعمالات الاعلام الآلي ، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير او الحسابات العلمية .

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Processeur micro من مؤسسة اينتال Intelعام 1971 ، وفي العام الموالي 1972 اسس نولان بوشنال Nolan bushnelle أول مؤسسة الالعاب الالكترونية أتاني Atani وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية يونغ Rong وفي اول عام باعت أتاري أكثر من 10 آلف آلة ، وفي عام 1976 تم تسوبق اول لعبة لا تتيح إلا للعب لعبة بونغ لتشتري مؤسسة وارنر warner في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28مليون دولار.

- [1]مريم قويدر ، أثر الالعاب الالكترونية في سلوكيات لدى الأطفال جامعة الجزائر 3 كلية العلوم السياسية والاعلام قسم علوم الاعلام والاتصال سنة 2011- 2012 ص 127.

- وقد ادى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري الى تضاعف عارضات التحكم المنافسة ، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة أبل Apple تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر ابل 2 Apple 2 أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها ان تجدد نفسها الى انهاء الدورة الاولى لألعاب الفيديو عام 1977 وسيبقى بوشنال وأتاري الابطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.

- **المرحلة الثانية:**

تبدأ المرحلة الثانية مع الاعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS 2600 من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب ، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الالعاب (des jeux édition) وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة باك مان Pac-Man التي اخترعت في اليابان تونوايوأتاني Tonu Iwatani لمؤسسة نامكو Namco واشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين ، أدت الى تضخم في الانتاج الألعاب ، ومعضمها وصف بالردئ.

أظهرت صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الابداع، عارضات التحكم وكأنها ألات تجاوزها الزمن ، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، وامام هذه الخسائر التي صارت مهولة ، باعت مؤسسة ارنر نشاط عارضة التحكم أتاري لأحد مؤسسي صناعة اجهزة الكمبيوتر كوموندور Commonfore وفرع ألعاب الاقواس للمؤسسة اليابانية نامكو Namco في هذا الظرف باذات بدأت الصحافة تعلن نهاية العاب الفيديو ، لكن في نفس الفترة أعلنت نينتاندو Nntendo هي مؤسسة انشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات ، إنها على وشك إطلاق عارضة التحكم نيس ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر اصبحت نيس مدللة اليابانيين ويعود هذا النجاح الى ثلاثة اسباب رئيسية :

I. ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة .
II. تكنولوجيا تسمح لنينتاندو بالسيطر على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية والأسلوب يتلائم مع فئة 8-10 سنوات [1].

[1]- **المرجع نفسه ص 128.**

III. البطل المميز ل نيس وهو ماريو MARIO وهو رصاص بشوارب يبدأ مستواه بمصارعة غوريلا مجنونة دونكي كونغ ويبدأ مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية Graphiste تشيجيرو مياموتو وجهازاندا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو .

- **المرحلة الثالثة:**

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية كوموندور وشينكليز وامستراد وفي عام 1986 أثاري اس تي الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية ، فالعالم كل مستوى مختلف عن تلك الموجودة في مستوى آخر ، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل .

وتسمح اجهزة الكمبيوتر هذه ايضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط ، فالكثير من المصممين اليبانيين Infographistes المستقبلين والمسيقيين أظهرو مهاراتهم من خلال ألعاب مثل اميغا Amiga او اثاري اس تي Atari ST .

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستساخ عن القانون للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الالات (كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الالات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان او انان اجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل : بي سي PC او ابل APPLE وفي سنة 1989 اوقفت كل صانعي هذا النوع من الالات انتاجهم وتعرض معظمهم الى الافلاس لكن اليابان بقيت نينتاندو في افضل حالاتها واحتكرت تقريبا لسوق. [1]

- **المرحلة الرابعة :**

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني لمحض الذي تجسده نينتاندو عبر سوبر نيس Super nes وكذا المؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي سيغا SIGA من خلال لعبة ميغادرايفر Migadriver ، وتعد هذه المرحلة ايضا مرحلة تطوير الألعاب مثل ميست Myst او سيفن كويست seven quest وكذا العاب الادوار مثل فاينل فانتيزي Final Fantasy ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا ان سيغا تفوق على ماريو .

[1] - **المرجع السابق ص 129.**

- **المرحلة الخامسة :**

وتتوقف هذه المرحلة مع استخدام الالعاب لتقنيات الاعلام المتعددة لوسائل Multimédia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي ، الحساب المتوازي مع المعالجات المخصومة Processeur dédié واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-ROM والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الأنترنت .

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح الالعاب الفيديو وهو سوني Sony بلعبته بلايستيشن Playsation ، وفي هذه المرحلة الصراع بين سوني و نيناندو ، مما أزال سيغا التي انسحبت من سوق عارضات التحكم ، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة العاب الفيديو لارا كروفت Croft Lara التي حققت ارقاما قياسية ، وظهور ألعاب بعوالم بيانية ايفركويست Everquist واولتيما اوثلاين Ultimeonline ، والعاب اف.بي.اس FPS المتعددة اللاعبين وهي العاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة ، علما الصورة المشاهدة هي محاكات لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ، ومن أمثلتها دوم DOOM تم هالف لايف HAL FLIFE وتبقى نينتاندو الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل البوكيمونات LES POKEMONS التي ابدعتها تجسيدا لعالم طوقيلي جديد ، وتجاوزت رقم أعمالها ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينيما ، وفي ظل إزدهار الاقتصاد الجديد إرتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا ، وفي عام 2001 قام المضاربون الذين اخلطوا بين الالعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنت بالانسخاب ، هذا الانسحاب أدى إلى ازمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

- **المرحلة السادسة :**

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت MICROSOFT والصراع الشرس بين عارضات التحكم اي.بي.اس 2 وغاي كوب واكسبوكس.

- **المرحلة السابعة:**

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة ، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 باصدار جديد كليا اطلقته نينتاندور وهو عبارة عن جهاز تنقل يدوي متنقل نينتاندو دي اس ، كما اعلنت سوني عن انطلاق جهاز بلايستيشن المتنقل PSD والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني اس.دي الى الاسواق الامريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لويس انجلس في ماي 2005 جهاز البلايستيشن الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2008 كما اطلقت مايكروفون خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد الاكس بوكس 360 وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 في نقل التكنولوجيا التي اضطرت المطورين الى التكيف معها وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطور المتقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم ، فهذة المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن أثارها كانت كبيرة على ميزانية الانتاج.

غير ان الدعم التكنولوجي وتأثيره ليست العناصر الوحيدة التي ادخلها مطورو الألعاب الإلكترونية فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمه الكبير في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة وهذه الظاهرة الأخيرة اخذت شكلا واضحا ، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى في طرف سوق عارضات التحكم ويشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.

ان دور حياة عارضة تحكم بقدر ما بين 5 و 6 سنوات وتحاول مؤسسة سوني sony تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير بلايستيشن الى بلايستيشن وان ومن بلايستيشن تو الى بلايستيشن اكس وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع آخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت على إختصار عمر آلاتها من اجل تجاوز منافساتها ، لكن قد لا يكون ذلك كافيا لفرض نفسها خاصة وان سيغا sega إعتمدت هذه الاستراتيجية واطلقت عارضات التحكم على هذا الاساس ولكنها اعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم .

ان تصنيع اي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الالعاب فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي للآلات ، وعند اطلاق عارضة تحكم جديدة يجب توفر من 20 الى 40 عنوان ، والعرض يؤداه تدريجيا ولا يمكن اعتبار ان تشكيلة ما ترية إلى بعد 18 شهرا من تسويق عارضة التحكم وبمجرد بلوغ الآلة سنتها الخامسة من الاستغلال يتراجع مستوى مبيعات البرامج طالما ان اللاعبين يتوقعون إطلاق عارضات تحكم جديدة .

ان تطور سوق برامج الالعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق من 6 إلى 12 شهرا من وضع الآلات في الأسواق ، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات ويتحمل الناشؤون والمطورون طور الآلات ، لذلك يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق

يزداد تنافسيته على مستوى الابداع والنشر نوعية المنتجات وآجال التسليم وتكلفة المنتوج وتفوق الاجازات وتصاعد ميزانيات التسويق ...الخ .

إن القفزات التكنولوجية تتطلب من الفاعلين في سلسلة القيمة تكيف أدواتهم في الإنتاج وهيكل التوزيع عندهم ، وقد فشل الكثير من الفاعلين في التكيف مما أدى الى افلاسهم ، او شراءهم من طرف الناجحين في المجال وكانت سنة 2002 هي الأكثر سوء في المجال فقد سجلت 52 حركة توقف أكثر من نصفها عن النشاط. [1]

ويعرف سوق برنامج اللعبة الالكترونية على اجهزة الكمبيوتر نموا ضييلا ومنتضما وسيواصل نموه في السنوات المقبلة لأن جهاز الكمبيوتر الشخصي يبقى حاملا ضروريا لبعض انواع العاب الفيديو وعلى غرار الألعاب المتعددة للاعبين بشكل كثيق (حتى وان تم إيجاد عارضات تحكم تمثلها) وألعاب استراتيجية في الزمن الحقيقي التي تتطلب لوحة فن الى آخره من الألعاب.

غير ان عارضات التحكم تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت ، بما في ذلك عند اللاعبين الذي يملكون أجهزة الكمبيوتر ومن تم يمكن توقع ارتفاع مبيعات عارضات التحكم واحتلالها جزء معتبر من ميزانيات التسلية لدى العائلات في أكبر الأسواق العالمية للألعاب الفيديو (الولايات المتحدة الأمريكية واليابان واوروبا) ، حساب التسليات الأخرى أو الألعاب الإلكترونية على اجهزة الكمبيوتر.

لقد قفزت الالعاب الالكترونية في العهد الاخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق وهو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الاخرى كالموسيقى والأفلام وقد أدى ذلك الرواج بدوره الى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة الكترونيك ارس المنتجة للعبة FIFA الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 5.2 مليار دولار سنويا ، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في بؤمجة وتصميم الألعاب بحث تحظى بقدر كبيروغير مسبوق من المحاكات للواقع يضيف عليها المصداقية والمتعة.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث اصبحت ممكنا الآن الدخول من خلال الخبال والحواسب في عالم الألعاب الإلكترونية التي اصبحت ذات أبعاد ثلاثة : مثلا في لعبة شطرنج بطل جالس لأمامتا مجازيا او مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم ، حتى انه تم انشاء منتزهات مجازية مستنسخة من الأبطال ، او لعب الغوالف من اجل الأمكنة في العالم وتزول المنحذرات

[1] - **مرجع سابق الذكر ص 131/130**

الأكثر روعة ، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال افريقيا وزيارة المدن التاريخية في سياق العربات في روما او في معركة تاريخية بالسيوف والخيال .[1]

4) أنواع الألعاب الإلكترونية:

4-1 - ألعاب المتعة والإثارة:

وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمرين للعبة في اوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة ، وغالبا ما تتجاوز سقف القدرات مهما اتقن تدريبه ، وتتميز هذه الالعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثر تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار.

4-2 – العاب الذكاء :

وتعتمد هذه الألعاب على المحاكات المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب اعمال الفكر للتعامل معها ، ولعل الشطرنج الالكترونية او برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين. [2]

4-3 - ألعاب الحركة :

وهي الالعاب التي تعتمد على فعل جسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصيته الالكترونية داخل أجواء تتطلب منه المقاتلة او تسلق أشياء كالجبال او الجري ... الخ ويكون الهدف في النهاية هو التخلص من العدو وتحقيق الهدف.

4-4 – ألعاب المغامرات :

هدف النوعية هي اكثر نوعية تعتمد على القصة بمحاكات فعل اللعب نفسه فاللاعب يرسل في رحلة بحث وتصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها ومواقف عليه أن يختار فيها اي المسارات سيسلك وتتمتع هذه النوعية ببيئة قد تكون مختلفة تماما كأجواء ما قبل التاريخ او المستقبل في الفضاء او اجواء تاريخية لم تعد موجود كالعصور الوسطى .

[1]- دلال الواعر ، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، جامعة العربي بن مهيدي – كلية علوم الاعلام والاتصال /تخصص صحافة واعلام الكتروني سنة 2016-2017 صفحة 24.

- [2]دلال الواعد تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري جامعة العربي بن مهيدي كلية علوم الاعلام والاتصال تخصص صحافة واعلام الكتروني سنة 2016/ 2017 ص24 .

4-5– ألعاب المحاكات:

تعد ألعاب المحاكات إعادة انتاج صور لنشاطات واقعية ، رياضية اساسا فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير بالجزئيات ، وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع او من تصورنا لهذا الواقع ولا ترتكز هذه الالعاب فقط على الرسم القريب ولكن ايضا على المكانة التي تعطي اللاعب نفسه وفي ألعاب محاكاة الطيران مثلا: قلايت سيمولاتور من ميكروسوفت. [1]

5) سمات اللعب :

ذكر الباحثون مجموعة السمات والخصائص العامة التي يتصف بها اللعب ، وكانت على النحو التالي:

- ✓ **ان اللعب نشاط حر :**

يعني أن اللعب نشاط يمارس من قبل الأطفال بدوافع ذاتية وتلقائية وحرة .

- ✓ **ينطوي اللعب على المتعة والتسلية :**

أي انه يمارس لغاية المتعة والتسلية وليس لغاية أخرى .

- ✓ **إن اللعب نشاط فردي وجماعي :**

يمارس في الصيغة الذاتية او في إطار الفريق أو الجماعة.

- ✓ **إن الدافع الأول للعب الاستمتاع :**

أي ليس له دوافع اخرى غير المتعة.

- ✓ **يتم في اللعب استغلال للطاقة الحركية والطاقة الذهنية:**

أي أن اللاعب يستثمر الطاقة الحركية والذهنية في ممارسته لنشاط اللعب.

- ✓ **يتميز اللعب بالخفة والرشاقة :**

أي يتم نشاط اللعبة بحركة رشيقة .

[1] - **المرجع نفسه ص 24**

- ✓ **إن اللعب نشاط لا يؤدي إلى تعب :**

اي أن اللاعب لا يحس بالتعب كما يتعب العامل.

- ✓ **يمارس اللعب في قواعد وانظمة وقوانين خاصة به :**

اي أن اللعب نشاط لايستند الى العشوائية في محمله.

- ✓ **انه نشاط يمكن التنبئ به :**

أي لا يستطيع الانسان ان يتأكد من نتائجه بصورة قبلية .

- ✓ **انه نشاط مستقل :**

أي انه يمارس من قبل اللاعب بقرار ذاتي ورغبة شخصية في مكان وزمان معين .

- ✓ **إنه نشاط ينطوي على عمليات تمثيل وتمثل** ، وتقليد ومحاكات للأداء وتمثيل المعلومات لغرض النمو.
- ✓ **انه نشاط يحقق الحياة :**

اي الشعور بالحياة ، كما انه دلالة على انماء الشخصية لدى الفرد وتطويرها. [1]

مجالات الالعاب الالكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها امكانية اللعب باللعبة الالكترونية ، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب وكل نوع يوفر عدد كبير من الالعاب ، فالألعاب الالكترونية هذه التي تلعبها في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكومبيوتر وخاصة على عارضات التحكم بهذه الألعاب ، بالاضافة الى اللعب على اجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة ، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة كاتاري ونيتاندو فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية الى ما يلي:

[1]- **اميرة مشري ،أثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميد الجزائري ، جامعة العربي بن مهيدي كلية علوم الاجتماعية والانسانية ، قسم العلوم الإنسانية سنة 2016- 2017 ص 38/ 39**

- **الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:**

تعد سوق الالعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين ، وقد اظهرت دراسة قامت بها جي اف كا GFK عن وجود تشكيلة وايعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر ، كما ان تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما ادى الى اتجاه عمالقة الالعاب الالكترونية الى هذا النوع من الحوامل وتظهر التحليلات التي قامت بها جي اف كا GFK بأن هناك انواعا معينة هي الاكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين.[1]

- ألعاب الرياضة .
- الالعاب الكلاسيكية .
- العاب التقمص .
- العاب المجتمع .

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية ، يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال ألعاب الادوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة في حين هي الألعاب الاكثر مبيعا للأجهزة الكمبيوتر ، كما العاب كزوال غايس CASUAL GAMES نوعل خاصا يسوق الألعاب على الهواتف المحمولة فهي عبارة العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية وتعد لعبة تيتريس TETRIS النموذج الرمز والاكثر انتشارا في اوروبا مثلا ، لكن توجد ألعاب اخرى على غرار العاب البلياردو ميشري

مونسيون MYSTERY MANSION و بينبول PINBALو وجي تي اي بينبول و 3دي بول 3D POOL والعاب كسر الأحجار مثل بورك بريكو دولوكس BLOC BREAKER DELUSE او العاب البولينغ ميدنايت بولينغ MIDNIGHT BOWING ... الخ وتعد العاب الثلاثة من طرف المتخصصين ذات مؤشرات تطور كبير وكذلك الألعاب على الإنترنت ، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وامريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة غير أن الهواتف المحمولة لا نتوفر كلها على امكانية الوصول بالأنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة ادخال العاب فيها لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال العاب فيها ويتم ادخال هذه العاب عادة بواسطة بوابات الانترنت لتعامل الهاتف النقال حتى وان تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في اوروبا.

[1]- **سعاد سناء ، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بإنتشار ظاهرة العنف المدرسي ، جامعة جيلالي بونعامة خميس مليانة ، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية قسم العلوم الإجتماعية سنة 2016/2015 ص 23.**

ان اطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكيف هذه الالعاب على مختلف انواع الهواتف المحمولة الموجودة ، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (**العرض وازرار ، التحكم**) لذلك فان عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات ، لكن يبقى ان اسعار البيع للمستهلكين في المتناول .

- **الالعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر:**

ان الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي اي LOGICIEL تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو امكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ، ومن بين هذه الامكانية يمكن ان نذكر الثنائية (**لوحة الكتابة ، الفأرة**) الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة التجول بسرعة مذهلة الى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم او الكتابة ، وراحة افضل يمكن للاعب ان يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له افضل راحة مثل عصى قيادة المروحية او الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن اخراجها عبر شاشة خارجية أكبر ، او قناع الإبعاد الثلاثة 3D اما الصوت يجب ايصاله بمكبر صوت خاري او مخرج صورت ليصل الى جهاز تحسين الصوت .

- **الالعاب الالكترونية على شبكة الإنترنت:**

ان محاولات الناشرين لاقتحام الانترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في ان الأنترنت ليست مهمة ولكن لان انفجار الشبكة العنكبوتية ادى بمختلف الفاعلين الى ، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشئين ، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية ، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال :

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشئين من أجل عرض وتسوية مجموع التشكيلة .
- تطوير العناوين القابلة للعلب على الخط ، بداية على اجهزة الكمبيوتر تم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة الالعاب على الخط بالاقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكافة MASSIVEMENT MULTIJOUEUR او الالعاب السريعة او الخدمات التجارية عبر الخط.

- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الالعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.[1]

- **الالعاب الالكترونية على عارضات التحكم**

عارضات التحكم او جهاز الالعاب الالكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له ، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة ، يتكون من معاج PROCESSOR مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها ، والتي يتم بيع اجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ الى المعالجات الحديثة جظا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع هذه التقنية تستعمل وفقط مع الاجهزة الحاصة بهذا الشأن ، لكونها مادة فردية من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة ووسائل الدخول الى محتويات اللعبة ، وأكثر فأكثر اصبحت هذه الاجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة .

توصل اجهزة اللعبة غالبا الى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن اللاعب ايضا من استخدام عصى القيادة او مقود الرشاش النظري او الليزري ومن امثلة هذه الاجهزة نجد XBOX وهو جهاز التابعة لشركة مايكروسوفت MICROSOFT وله عدة انواع ونماذج ، كما نجد اجهزة شركة سوني SONY مثل بلايستيشن 1و 2 و 3 وجهاز اس 2 2PS واجهزة شركة نيتاندو NINTANDO التي تعرف بإسم GAME CUBE

- **أجهزة قاعات الالعاب الالكترونية العمومية:**

هذا النوع من الاجهزة متعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود الى أدوات ة اجهزة متنوعة ، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النفود ، شاشة لإخراج الصورة، جهاز التحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة الأدوات الاخرى مثل : المسدس او الرشاش، كرسي الدراجة النارية او السيارة ويمكن ان نميز بين نوعين أساسيين من اجهزة اللعب الالكترونية في هذه القاعات :

I. **اجهزة احادية اللعب :**

والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على اساسها اجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد او عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

[1] - **نفس المرجع ص 25/24**

II. اجهزة متعددة اللعب :

والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي ادى الى اختراع نظام JAMMA الذي يسمح لتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب .

في يومنا هذا معظم الالعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الاخرى سواء على جهاز الكمبيوتر او غيرها من الاجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب ، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع الى صعود قياسي والقوى لنتائج اجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى ، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على احسن شفرة CODEوالربح بسرعة.

والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفره امكانية توافر الألعاب المختلفة على جهاز X-XBOX او STATIONPLAY او GAME CUBE وقت واحد والتي هي اجهزة لها قوة خارقة .[1]

6) نظريات اللعب .

6-1: النظرية المعرفية في تفسير اللعب :

يظهر الاهتمام بدراسة اللعب وتفسبره من خلال ما ورد في كتابات و مؤلفات ونظريات الكثير من علماء مدرسة علم النفس المعرفية من أمثال بياجيه و برونز وغيرهم.

1- تفسير بياجيه للعب :

هي إحدى النظريات الديناميكية التي تهدف بمحاولة توضيح اللعب ولم تجهد نفسها بفهم لماذا يلعب الأطفال وهي تتقبل هذه الحقيقة ببساطة ، حيث يعتقد بياجيه ان التطور العقلي البشري يتضمن عمليتين مرتبطتين : التمثيل والتلائم ، ففي عملية التمثيل يكتسب الفرد باستمرار المعلومات من العالم الخارجي ويضعها في مخطط منظم يمثل ما عرض من قبل وهو ايضا من هذه المخططات المنظمة عندما لا يتلائم مه معرفية المتطور ويؤكد بياجيه أهمية تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان ، اي التوازن بين الاستعاب والموائمة ولكن في حاله عدم وجود هذا فأن بياجيه يقول أن الاستعاب بشكله الخاص ، حيث هكذا لا يكون متوازن بعد التلائم مع الواقع ليس سوى اللعب ، اما الموائمة بدون توازن مع الاستيعاب فإنه يسمى محاكات او تقليدا ، وبذلك يكون اللعب والمحاكات جزئين مهمين لنمو الذكاء ، ويشير بياجيه الى ان خاصية الطفولة بالتحديد فيسعى لتحقيق هذا

[1] - المرجع سابق الذكر ص27/26.

التوازن عبر سلسلة من التمارين والسلوكات الشخصية وعن طريق نشاط مستمر ومهيكل ويرى بياجيه أن للعمليات مراحل نمو على النحو الآتي :

- **اولا :** المرحلة الحسية الحركية :

تمتد من المرحلة الأولى للنمو الى العامين وهي مرحلة من الذكاء العملي الصرف.

- **ثانيا:** المرحلة التصويرية :

تمتد من سنتين الى السنة السابعة او الثامنة ، وفيها يبدأ الطفل بتكوين الوظيفة الرمزية ، وهذه الصورة الرمزية تصاعد الفكر الحسي الحركي على أن يتصور ويبدأ في تكوين الفكر .[1]

- **ثالثا:** مرحلة العمليات :

تمتد هذه المرحلة من سبعة الى ثمانية سنوات وحتى 11 او 12 سنة ، وفي هذه المرحلة يستطيع الطفل أن يقوم بعملية الاستبطان والتنسيق والابتعاد عن الذاتية وتنشأ العمليات في هذه المرحلة بكل فروعها ، ولكن ينقصها الاكتمال لأنها تجري على الأشياء فقط .

- **رابعا:** مرحلة التفكير المجرد :

تمتد هذه المرحلة من 12سنة فما فوق ، وتشمل العمليات هنا على الربط الشمولي ، وهو يجري على الملموس والمجرد ، وتطابق كل عملية عضوية معاكسة وأخرى مقابلة لها ، ومن خلال اتخاذهما ستكون نسق واحد متكامل.

2- تفسير بروند للعب :

يعد بروند من قادة المدرسة النفسية المعرفية ، حيث أكد على نادي به بياجيه قائلا : اللعب يمثل العمل الجاد، الذي يقوم به الإنسان لتحقيق نمو متكامل ومتوازن ، وهو العمل الأهم للطفل لتطوير معارفه ومفاهيمه وهو ايضا أداة النمو المعرفي لدى الطفل وبناء شخصيته الاجتماعية المتكاملة في مختلف مراحل نموه.

[1] - **المرجع نفسه ص 41.**

تهتم هذه النظرية بمحتوى اللعب ، كما يرى صاحب هذه النظرية بياجيه ان للعملية مداخيل نمو تبدأ من المرحلة الأولى للنمو الى مرحلة 12 سنة فما فوق ، كما يرى بروندر في تفسيره للعب بأنه ذلك العمل الجاد الذي يقوم به الانسان وانه مهم للطفل في تكوين معارفه

2-6- نظرية التحليل النفسي في تفسير اللعب :

تشير نظرية التحليل النفسي الى مجموعة من الفرضيات التي وصفتها كل من :

- سيجمون فرويد.
- اريكسون.
- هورني.

على وجهه الخصوص واتباع هذه المدرسة بوجه عام . تؤكد فرضيات فرويد على القوى البيولوجية التي تشكل مستقبل الكائن الانساني ومن بين هذه القوى الغريزة حيث يولد الطفل مزود بمجموعة من الدافع الغريزية اللاشعورية التي تحرك السلوك وتوجهه ويؤكد فرويد على اهمية اللعب وعلاقته بالنشاط الخيالي للطفل ، حيث يفترض ان السلوك الانساني يقرره مدى السرور او الالم الذي يرافقه او يؤدي اليه والمتعة وتكرارها أما الخيرات المؤلمة يحاول المرء تجنبها والابتعاد عنها ، وعليه فان الطفل يميل الى خلق عالم من الوهم والخيار وتمارس فيه خيراته الباحثة على السرور والمتعة واللذة دون خوف من تدخل الآخرين لإفساد متعته وسروره يمكن استخلاص مبادئ اللعب والنشاط الخيالي الابهامي للطفل وهي :

- الربط بين عملية اللعب والنشاط الخيالي الابهامي للطفل.
- يعتبر الطفل عن رغباته ومشاعره من خلال اللعب .
- يخفف اللعب من التوتر النفسي للطفل ويساعده في حل مشكالته.
- يمكن دراسته نفسية الطفل من خلال اللعب.
- يهرب الطفل من خلال عملية اللعب من عالم الواقع الى عالم الوهم والخيال الحر.
- اللعب أداة للتواصل بين الطفل والمحيطين به.

يرى فرويد وزملائه ان اللعب مرتبط بالقوي الغريزية والدوافع اللاشعورية فاللعب عند فرويد يخلق السرور والمتعة واللذة.[1]

[1] - **المرجع السابق ص 42**

3- النظرية التلخيصية (الاسترجاع) :

قد نادى بهذه النظرية ستانلي هول Stanly hall 1924- 1844 بأفكار داروين في نظرية التطور 1859، وصفوة القول في النظرية التصميمية أن الانسان وهز يمارس اللعب ، فانه يلخص تاريخ تطور الحياة البشرية منذ الفترة البدائية للانسان وحتى الفترة الراهنة ، وان يقوم به من العاب وحركات ماهو الا تقرار او تمثيل الغرائز التي مرت بها مراحل تطور الحياة الانسانية في مسيرة التاريخ .

ترى هذه النظرية أن اللعب غريزة فطرية يقوم بها الكائن الحي لكي يعبر عن العرائز التي يشترك فيها مع اجناسه الذين سيقوه زمنيا في سلم التطور ، وأن الالعاب التي يقوم بها في الوقت الحاضر انما هي تلخيص للحركات والالعاب وواجه النشاطات التي كان يمارسها بنفسه في العصور الوسطى.

هذه النظرية مثيرة للغاية بسبب تفسيرها للعب وعليه فقد حث العلماء على اعطاء المزيد من العناية الى دراسة سلوك الاطفال وتفسيرها ، ويرى المعرضون على هذه النظرية انه لو صح تفسير هذه النظرية للعب فإنه يتوجب ان توجد انماط لعب الأطفال في كل مكان من العالم بصورة مرتبة بسبب تشابه المراحل التاريخية لمسيرة الحضارة البشرية إلا ان الواقع الذي نشاهده يختلف عن ذلك نستنتج ان هذه النظرية تربط اللعب بتاريخ الحضارة البشرية عبر العصور

4- نظرية الطاقة الزائدة (Surplust nergy):

نادى بها الفيلسوف الانجليزي هربرت سينسر 1820/1902 والشاعر الالماني شيلر 1805/ 1759 وتفترض بها النظرية أن اللعب هو تعريف للطاقة الزائدة التي لا تستنفذها اغراض الحياة ونشاطات العمل عند الكائنات الحية ، ونتيجة لهذه الطاقة الزائدة يتوجه الكائن الحي الانسان او الحيوان الى اللعب ليصرفها في نشاط يعود على الذات بالمتعة وقد شرح سينتر النظرية هذه بمقولة أن معظم الطاقة الكائن الحي بإتجاه حفظ البقاء بايجاد الغذاء والدفاع عن النفس ضد الاعداء ، وقد ينشأ اللعب عند الحيوانات الأرقى كأن هذه الكائنات بما تملكه من مهارات وقدرات تصرف وقت في الحفاظ على بنائها وتتناول احسن الاغذية وتصرف اقل ما يمكن من الطاقة ، وبالتالي يكون فائض الطاقة عندها أكثر .

ترى هذه النظرية ان اللعب مهمته الاصلية التخلص من الطاقة الزائدة عند الطفل ولهذا يحتاج الى ممارسة مجموعة من انشطة اللعب فهو يستطيع تقليل الطاقة التي لم تستنفذها الاعمال الجدية.[1]

[1] - المرجع السابق الذكر ص43 / 44

نستنتج ان نظرية الطاقة الزائدة تعتبر اللعب هو تاريخ للطاقة الزائدة عند الطفل ، حيث أن هذه الطاقة لا يحتاجها في اي شيء فيخلق لديه المتعة.

5- نظرية الاعداد للحياة المستقبلية:

ترى هذه النظرية أن اللعب وسيلة للتدريب على ظروف الحياة واعداده لوظائف الحياة المستقبلية ، حيث كارل جروس أن اللعب عملية غريزية لكنها متمايزة بين أنواع الحيوانات ، فاللعب عند القطط يختلف عنه عند الكلاب او القردة او الطيور ، فإن اللعب يبقى عندها غريزة أساسية ، تسعى إلى اكتساب صغار الحيوانات والانسان المهارات اللازمة لمواجهة مواقف الحياة .

6- نظرية الاستجمام :

نادى بها زواس وباتريك وترى هذه النظرية، أن الكائن الحي حينما يلعب فإنه يحرك اعضاء غير التي اجهدها بالعمل وبذلك فانه في اثناء اللعب يربح الاعضاء المتعبة ومن خلال هذه الراحة يتحدد نشاطها ليستعيد العمل من جديد ، اما العضلات التي مارس بها اللعب فإنها تكتسب تدريجي ، وتريد من قدرتها على بذل نشاط جديد ، وان نشاط اللعب يستخدم الأجزاء الأولية من الجهاز العصبي ، ولكنه ناذرا ما يستخدم الأعصاب المركزية التي يتمثل ستة 6 فيها اعلى نشاط.

7- النظرية التعبيرية :

تستند هذه النظرية الى افتراضات مدرسة التحليل النفسي الفرويدية للعب حيت ترى هذه النظرية أن اللعب تعبير عن اللاشعور في الانسان ، وقد نادى بها احد تلاميذ سيخموند فرويد ، وتفسير النظرية التعبيرية لعب الأطفال بأنه تعبير عن ميولهم ورغباتهم المكبوتة التي حرموا منها ولم يستطيعوا تحقيقها في واقع حياتهم ، وأن اللعب التمثيلي او الابهامي الذي يقوم به الأطفال انما هو تمثيل الادوار ذات الأهمية تختلف في موضوعاتها وشخصياتها فمرة يمثل الطفل دور الحاكم البطل ، ومرة دور الاب ومرة دور المعلم ودور الام ،واخرى دور الحاكم الشرطي ، انه اثناء ذلك يعتبر عن قضية في اللاشعور عنده ، فالطفلة المحرومة من الحنان مثلا فإنها تمثل دور الام نحو لعبتها وتغرق هذه اللعبة بالعطف و الحنان تعبيرا عن حرمانها.

والطفل الذي يمثل دور الأب القاسي ، وهو يلعب مع الاطفال فإنه يشير الى سلوك والده تعبيرا عن مشكلته النفسية مع هذا الوالد ، وقد استثمرت هذه النظرية في عيادات العلاج النفسي ، لمعالجة الاطفال المشكلين بسبب الحرمان وذلك بإتاحة الفرص لهم لكي يلعبوا بطريقة حرة ، من أجل التعرف على اسباب مشكلاتهم النفسية ، ومن تم وصفهم في بيئة العاب ملائمة تساعدهم على تفريغ مشاكلهم المكبوتة في عالم اللاشعوري .

مما سبق نستنتج ان هذه النظرية نادت بها اثر حيث ترى ان الطفل يعبر عن دوافعه ورغباته بالعب ، فيقوم بتمثيل أدوار لها اهمية في حياته او بسبب الحرمان الذي يتلقاه الطفل فيعبر عنه في عالم اللاشعور.

8- نظرية ديناميكية الطفولة :

ترى هذه النظرية التي نادى بها بيوتند بجيك أن اللعب لايرجع الى وظيفة واحدة ، فالأطفال يلعبون لأنهم مجرد اطفال فالأطفال في مرحلة طفولتهم يكونون محكومين بخصائص معنية تتصف بها ميكانيزماتهم النفسية ، لهذا يندفع الاطفال الى اللعب ولا يتوجهون الى اي نشاط آخر ويرى بيوندبجيك ان طبيعة اللعب عند الاطفال ، ترجع الى خصائص وديناميكيات الطفولة التالية :

- ❖ نقص التوافق الحسي الحركي او العقلي .
- ❖ الاندفاع الانفعالي.
- ❖ الحاجة الى التفاهم عن طريق المشاركة الوحدانية .
- ❖ التردد بين الخجل من ناحية ، واحترام الاشياء من ناحية اخرى.

الأمر الذي يحس الاطفال بقلق وبعضهم في حالة من التردد بين الاقدام على اللعب او الاحجام عنه ، ويلاحظ ان هذه النظرية لم تحاول تفسير لم تحصر نفسها في نظرة ضعيفة بل قدمت وظيفة اللعب من منظور كلي شامل، بخلاف النظريات الأخرى التي شبق ذكرها ولكنها لم تفسر الطفل أثناء اللعب ، والتغيرات التي تطرأ عليه من حيث اقرانه والعمر وزمان اللعب وكذلك مكانه.

9- نظرية النمو الجسمي :

يرى كار CARRفي هذه النظرية أن اللعب من اهم العوامل التي تساعد على انماء أعضاء الجسم الظاهرة او الباطنة ، وفي اولها المخ والجهاز العصبي ، وذلك لكي تتمكن هذه الأعضاء من اداء وظائفها على أكمل وجه ، حينما يولد الميلين (الغشاء الذهني) التي يفصلها عن بعضها البعض ، اذ لا يستطيع المخ أن يقوم بوظائفه مادامت اليافه العصبية مجردة من الغشاء الذهني وان اللعب هو أهم العوالم التي تنشط اثارة المراكز المخية لتكوين مادة الاغشية الذهنية التي تحتاجها الألياف العصبية في المخ وبهذا النمو يقوم المخ بوظائفه.

وقد ابدت التجارب العلمية هذه النظرية حيث وجدت ان الحيوان الذي يمنع من الرؤية لمدة طويلة فإن مراكز المخية المشرفة على النظر يقف نموها ولم تكسب اليافه العصبية الأغشية الذهنية ، وكما سيساعده اللعب على نمو الخ ، فانه يساعد على انماء باقي اعضاء الجسم الانسان اذ أن اللعب مدخل لتكرار استخدام اعضاء جسم الطفل التي خلقت من اجله وبالتكرار المتزايد... يصبح العضو اكثر كفاءة وصلاحية على اداء وظيفته وبذلك يكتسب الطفل مرونة خاصة وشكلا معين وبهذا فإنه عن طريق اللعب يوفر الطفل جهدا جسمي وعقلي يمكنه من القيام بوظائفه على اكمل وجه ، وقديما قبل (الوظيفة تخلق العضو) وتعتمد الصناعة تكرار الوظيفة من قبل احد اعضاء الجسم في الانسان فتزداد مهاراته وتتحسن قدراته وكفاءته ، وبالتالي زيادة انتاجه.

10- نظرية تكوين عقل الطفل :

ترجع هذه النظرية الى العالم السويسري بياجيه 1876/1980 اذيري بياجيه ان النشاط الحركي للطفل هو اساس نمو عقله ، وان التوافق الحس الحركي هو اول خطوة من خطوات التفكير ، فاللعب سلوك تتميز فيه مرحلة ما قبل المفاهيم التي تمتد من الثانية حتى الرابعة من عمر الطفل ، بهدف إرضاء الذات عن طريق تحويل الواقع لرغبات فهو وعن طريق اللعب الرمزي الذي يتلخص في تحميل الشيء الحاضر الى الشيء المستدعي ، فالشيء عند الطفل هو ما يمكن ان يحس به بحركة او بحكم او بتذوق او من (فك – تركيب) (ربط – فك) حتى يتم الترابط بين النمو الحركي والنمو العقلي ، وبهذا يكون اللعب هو المدخل الذي عن طريق يتفاعل الطفل مع الحقيقة في الخارج فتمثلها عن طريق الادراك الحسي والفهم ، وعن طريق التخيل الابتكاري يكتسب الطفل الخبرات التيتمر به ، كما انه يعمل على تكرارها والنشاط الذي يقوم به الطفل عادة يمثل اللعب ، الذي لا يستغني عنه انماء الحركي والعقلي للطفل ، وبما ان الطفل في نظر بياجيه ينمو بصورة متدرجة في المرحلة الحسية الى الحركية ، تم الى

مرحلة ما قبل المفاهيم وبعدها الى المرحلة الحدسية كل ذلك يتم والطفل ما يزال بين السنة الثانية والسادسة.[1]

7) واقع الالعاب الالكترونية في الجزائر :

مما شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي اكثر حقيقة وواقعية في اطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية ، وقد تطورت تلك الالعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة وللأسف فإن الاطفال هم الاكثر عرضة لتلك الالعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة ، والطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه بقي اكثر انجذابا من يواء نحو ممارسة تلك الألعاب جلسة في البيت او مع اصدقاءه دون رقابة ، حيث المكسب المادي الاسرة هو الدافع الاساسي لا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا.

ان العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الالكترونية للجزائر ، لكن يجب اولا ان نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع ، فمثلا غالبية الاجهزة الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الاصل قادمة من ميناء دبي بالامارات العربية المتحدة إذ قام بعض التجار بإستردادها من الصين اين توجد ورشات عملاقة هناك ، وبهذا فإن افضل مصدر للاستراد هي اسواق دبي بإعتبارها الاقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لإعتقادهم انها حرام ، كما ان كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض اسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الاحيان نفس العلامة اي سوني ، بلايستيشن .

وهناك ايضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في الدول الاخرى وتصدر الى الخارج عبر موانئ اخرى فمثلا هناك ألعاب تأتينا من تايلاند او هونكونغ وماليزيا بالنسبة للدول الأسيوية وفرنسا وإسبانيا بالنسبة للدول الاوروبية والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة سوني ذات الاصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الاصلية .

[1]-**المرجع السابق الذكر ص 45- 46- 47.**

وليست العاب سوني بلايستيشن الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك نينتندو وايكس بوكس وسيغا ... وغيرها من الألعاب لكن تبقى اجهزة البلايستيشن الرائدة بلا منازع في هذا الميدان ، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة ، كما ان السيناريوهات المقترحة لهذه الالعاب أكثر مطابقة لجهاز البلايستيشن وبأسعار زهيدة ، كان العامل الأساسي في انتشار البلايستيشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير.[1]

ومن بين الألعاب الالكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الاطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية :

- ✓ **لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3 .**
- ✓ **تحليل لعبة كونتر سترايك 1-6 .**
- ✓ **لعبة باربي مغامرة الفروسية .**
- ✓ **تحليل لعبة بي أو أس 2011.**
- ✓ **دمية نداء الواجب .**
- ✓ **لعبة عالم محترفي الحروب .**

1. لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3 :

تصنفت لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3 والتي تختصر بتسمية جي تي أ 3 GTA3 ، ضمن العاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي ، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA ، وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد الحادة والانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة ، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى انها صار اللعب الأكثر مبيعا عام 2001 وعالم جي تي أ 3 مستوحى من العديد من الافلام والمسلسلات العنيفة او المرتبطة بقصص العصابات مثل :

- العراب Le Parraine
- الطريق المسدد L'impasse

- [1]مريم قودير أثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال جامعة الجزائر 3 كلية علوم الاعلام والاتصال سنة 2012/2011 صفحة 152.

تجري احداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج ليتوه من ولاية سان اندرياس رفقة صديقته كاناليا التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة ليبرتي سيتي (مدينة الحرية) ، بمجرد ان يتعافى من جراحه يتم ادخله الى السجن ليبرتي سيتي في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الاخيرة لهجوم فوق الجسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد اعضاءها ، ويستغل البطل الفرصة ليفر بواسطة سيارة مع مسجون آخر ويأخذ هذا المسجون البطل الى احد اعضاء المافيا الايطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الاجرام بالمدينة ، ومن أجل الحصول على المال يقوم البطل بإنجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة تسمح له بالتقرب من عراب المافيا في مدينة ليبرتي سيتي لكن عندما يعلم هذا العراب أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه ، فيفر البطل مع زوجة العراب ويبدأ في العمل مع عصابة ليا كوزا اليابانية وقائدها كينجي الذي يملك محلا للمراهنة واللهو ومع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته كاتالينا هي التي ترأس العصابة الكولومبية، كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي أخر ويحل البطل مع مرور الوقت على أسلحة من العيار الثقيل (القاذفة والصواريخ والقنابل اليدوية ...)

ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية اخرى ستطلب منه قتل قائد الباكوزا بكل سرية ، وهو ما سيقوم به البطل سرا ليعتقد أعضاء الباكوزا ان اغتيال قامت به العصابة الكولومبية ويستمروا في الثقة في البكل ، وفي هذا السياق يتلقى البطل مكالمة غامضة تطلب منه المجيء الى شارع مظلم وكانت تلك محاولة من كاتالينا لقتله لكنه ينجو ويعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبيين على المدينة وفي الاخير يقوم بنفسه بقتل كاتالينا والملاحظة أنه طيلة اطوار قصة اللعبة لا يتفوه البطل بأي كلمة كا يتضح من خلال قصة اللعبة فإن البطل يجسد شخصية مجرم فار يسعى الى ان يصنع لنفسه اسما في مدينة ليبرتي سيتي وهو بذلك يحتك بكل انواع العصابات الموجودة ومن مختلف الجنسيات وكل الأعمال السلبية محبذة مثل الاغتيار وسرقة السيارات وقتل المارين بال تسمح بالفوز بالنال بحسب خطورة الفعل واذا ما قتل اليطل قبض عليه فانه يستيقظ في المستقي لتؤخذ منه الاسلحة وجزء من الاموال تستخدم في عملية علاجه او كرشوة من اجل الهروب ويملك اللاعب بذلك عددا لا مجددا من الحياة ولا يمكنه ان يخسر نهائيا في اللعبة ، وتكمن خطورة اللعبة بذلك في إتاحة المجال للاعب لأن يطسد شخصية إجرامية دون خوف من العقاب ، الى الحد الذي يجعله من الاعمال السلبية شيئا عاديا بل محايذا من اجل الفوز .

2. تحليل لعبة كونتر سترايك 1-6 :

تعني كونتر سترايك الهجوم المضاد ، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب حركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا ، يمكن ان تمارس بشكل فردي او جماعي كما انها عبارة عن طبقة مط رة للعبة هالف لايف Half life التي اطلقت اول نسخة منها يوم 18جوان 1999 ، تقوم فكرة اللعبة على اساس مواجهة بين ارهابيين ومكافحي الارهاب خلال عدة جولات ، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الاهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم ، وتشهد الطبعة 1-6 من كونتر سيترايك التي اصدرت في 08 نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الإنترنت، مما يجعلها لعبة الرمي الاكثر استقطابا للممارسين على الخط وافضل بكثير من الطبقات السابقة مثل كونتر سترايك سورس (المنبع) .

تجري لعبة كونتر سترابك 1-6 في عدة جولات المدة القصوى لكل واحد منها خمسة دقائق على خريطة لعبة ثلاثية الأبعاد ويتواجه فريق من الارهابيين مع فريق من مكافحي الارهاب والفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز والتي تتغير حسب كل خريطة ، او القضاء على كل لاعبي الفريق الآخر ، وفي حال انتهت جولة من دون فائز فان الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالاقصاء ويبدأ اللاعبين بنفس الحجم من نقاط الحياة ونقاط التسليح والتي نجحوا في الحفاظ عليها خلال الجولة السابقة ، وعندما تحدث أضرار بسبب طلقات المنافسين او الزملاء او من سقوط عنيف تتناقص نقاط حياة اللاعب .

وتحدد مواقع تلقي الرصاص على مستوى الذراع الايمن والايسر والساق اليمنى و اليسرى والجذع والرأس ، وبالتالي تتسبب في تلف بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس غالبا ما تكون مميتة ولا يؤدي خسارة حياة الى آثار جانبية على الشخصية ، وعندم يتم استنفاذ كل نقاط الحياة فإن اللاعب يعتبر مفتولا ، وفي الخرائط الرسمية يكون اللاهب مزودا بمسدس وسكين ، ويمكنه خلال فترة محدودة وفي الاماكن المحدودة لذلك اقتناء التجهيزات وأسلحة مختلفة وسترات واقية وقنابل يديوية ونظارات الرؤية الليلية وفي آلات تفكيك القنابل.[1]

[1] - المرجع سابق الذكر ص153 / 154.

3. تحليل لعبة باربي مغامرة الفروسية

تصنف لعبة باربي مغامرة الفروسية ضمن ألعاب الحركة عموما والعاب المغامرات تحديدا ، وهي لعبة ثلاثية الابعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام 2002 ، انا قصة اللعبة هي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة باربي التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة ، وهناك تنتظر الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة كما تجري مع زميلاتها سباقات الخيول و مهام باربي بين انقذ الحيوانات او تخطي العقبات او الفوز بسباقات وفي كل مرة تنجح فيها في عقبة او انجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة .

يلاحظ اللعبة انها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة باربي التي تعظ نموذج المرأة الغربية الانيقة والجميلة والذكية والتي توقفها أي عقبات للوصول لتحقيق أهدافها ، وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية الجمال والأناقة والزينة وقدرات هذه المرأة ، فيقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم ابراز نواياها الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ حيوانات او نجاحها من خلال المثابرة والاصرار على تخطي التحديات ، مع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات.

4. تحليل لعبة بي او اس 2011 :

تعد لعبة برو ايفولوشون يوكر والمختصرة بي او اس اي كرة القدم الاحترافية من العاب المحاكمات عموما وألعاب المحاكات الرياضية تحديدا (كرة القدم) ، صدرت طبعتها الرابعة في 2004 والسادسة في عام 2006، وهي تمارس بشكل فردي او ثنائي او جماعي كما انها لعبة تنتمي الى سلسلة ألعاب بروايفوشين شوكر المستوحاة من الطبعة اليابانية واينتنغ ايلبفن وتتيح اللعبة إختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب التعاقد مع المسجون سيونسور.[1]

[1] - مرجع سابق الذكر ص 155- 156

5. دمية نداء الواجب Callf Duty :

السلاح والقتل اداة وغاية تتكرران في لعبة ، فهي تاني لعبة إلكترونية حصدت اهتمام الاطفال في عينة الدراسة بنسبة للطفل من أصل 51% من نسبة الاطفال الذين يدمنون الالعاب الالكترونية، هي لعبة يطلق عليها اسن Call of Duty وهي لعبة موجودة على الشبكة فقط ولا يمكن لعبها خارج الانترنت ، وتتلخص هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية على شكل فرق تتكون من اربع أشخاص مقابل اربعة او ثمانية مقابل ثمانية او ضعف ذلك ، ويمكن لكل لاعب ان يكون متواجدا في منزله اثناء عملية اللعب ، ويقوم كل شخص بإختيار السلاح الذي يريده ، ويتدرب عليه رفقة فرقة متكونة من أصدقائه او اشخاص غرباء حسب رغبته ويستعمل هذا السلاح في معارك ضد الفريق الأخر، وكلما اجاد استعمال السلاح وقتل اكبر قدر ممكن من اعداءه اصبح جديرا بالحصول على سلاح اكثر تطورا ، ويحصل الرابح على ترقيات وجوائز وينتقل الى المستوى الاعلى ، ما يلاحظ في هذه اللعبة تلقيناها لسبل القتل والعنف ، وترسيخ قيم العداء وتعويد الطفل على ارقاء الدماء وقتل منافسيه حتى ولو لم يكونوا أعداء.

6. لعبة عالم محترفي الحروب :

لعبة العالم الافتراضي يستقطب اكثر من 11 مليون طفل ، تحتل اللعبة الالكترونية Word of warcaft حوالي 11.5 مليون زائر عبر العالم في عالم افتراضي يفعل فيه مايشاء ، وقد تكرر اختيار هذه اللعبة في عينة دراستنا تسعة مرات ، محتلة الرتبة الثالثة بين اكثر الألعاب شعبية لدى اطفال الدراسة وقد مرت اللعبة في الجزائر بمرحلة انتقالية وذلك بتغير عقليات الاسرة .

التي ركزتها الطفل بجنسية الذكر والانثى هذا التغير صنعته الاحداث الدامية في الجزائر وعيرها ، حيث اصبح الطفل لا يرى الا اللالات القتالية التي جعلته يدرك نقص تكمله خذه الاطروحة ، اطروحة اللعبة التربوية المهذبة التي استبدلها الزمان والمكان باللعبة العصرية التي تماشت ومتطلبات العصر ، فأصبح الطفل في حلقة دائمة يخضع لإدارة ابوية التي تبلغ بنسبة 20% بالنقارنة مع نسبة التي تعادل 80% من ادارة الطفل كون ان الامر يعود اليه بالدرجة الاولى فلا سبيل الاختيار هنا ما دام الطفل صنع وقته المعتمد على الرقمية دون النظر الى عواقب هذه الاخيرة بالنقارنة مع منافعها .

فالألعاب الالكترونية تؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدى الطفل ، فهي تقدم حالة عضوية خاصة بدأ من جلسة الكمبيوتر او البلايستيشن او غيرهما الى كل القوس المصاحبة لها ، كما انها تقدم بيئة مجردة ومحددة سلفا تعتمد على الاثر الذي تحدثه اللعبة ، ففي سن السابع الى الرابع عشر سنة يحتاج

الطفل الى مشاعر حقيقية ومعاني اجتماعية اخلاقية ، وعلى عكس تجده مدفوعا بدائرة احاسيس العنف والتنافس اللااجتماعي فالخط هنا يكمن في كون الأطفال عندما يتذكرون احداثا ومشاهد بعينها من تلك الالعاب المرعبة ويتذكرون احداث حياته السلبية ومؤلمة يربكهم هذا ويؤثر عليهم ويتركهم متوثرين ، لنا هنا ان نورد حالات عقلية بعينها تعود في مجملها الى تسلسل وتتابع احدات ومشاهد وقعت في الطفولة الاولى وما تلاها.

اما من جهة الاحصائية المتعلقة بهذه الالعاب فلا وجود لمعطيات دقيقة عن سوق العاب الفيديو في الجزائر ، سواء ما تعلق بعارضات التحكم او ببرامج اللعب ، لعدم وجود سوق رسمي له ، علما ان الملاحظة الظاهرية تعطي انطباعا بكثرة ممارسي ألعاب الفيديو ومن المؤشرات التي توحي بكثرة ممارسي ألعاب الفيديو وجود معطيات عن ممارسين افتراضيين لهذه الالعاب من خلال انتشار العوامل الوارد استخدامها بغرض اللعب ، من مثل أجهزة الكمبيوتر والهواتف النقالة والتي تزايد استخدامها بشكل مطرد في السنوات القليلة الماضية. [1]

- [1] **المرجع سابق الذكر ص 157 – 158 – 159**

- **خلاصة الفصل :**

في الأخير استنتجنا أن الألعاب الالكترونية من اهم الألعاب لدى الأطفال ، فهي تعتبر بمثابة الرفيق الدائم وذلك لتوفرها عبر عدة وسائل ، فهي تؤدي إلى تعلقه بها من خلال ما تحتويه من ألوان وموسيقى وأشكال وصور ، حيث حظت بشعبية كبيرة في اوساط المجتمع عامة ولدى الاطفال خاصة بإعتبارها ظاهرة اجتماعية.

- **تمهيد :**

تعتبر التنشئة الاجتماعية منواهم العمليات في حياة الفرد فهو يتعرض لمجموعة من الخبرات والمهارات وانواع مختلفة من المعرفة والقيم والأعراف والاتجاهات والاخلاق الاجتماعية التي تساهم في بناء شخصيته ، كل هذا يكسب الفرد نمط معين من السلوك ، وعليه هذا التفاعل يعرف بالتنشئة الاجتماعية.

❖ **ماهية الطفل :**

1. التعريف الطفل :

شخص يتراوح عمره بين 18شهرا و 13 سنة والطفولة هي إحدى المراحل الأساسية في نمو الانسان ، يبدأ الطفل عند بلوغه 18 شهرا بالتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس وغيرها ، وان كان الكثير من الاطفال يضطرون الى الاستمرار في ارتداء الحفاضات يتضاعف طول معظم الأولاد والبنات عادة كما تتضاعف اوزانهم اربع مرات ببلوغهم سن الثانية عشرة .

كما يبدؤون في النمو جنسيا حتى يبدو عليهم مظهر الشباب، إلا ان النضوج يشتمل تفكيره وعواطفه واتجاهاته ، وهذه التغيرات النفسية هي التي تحدد اساسا نوعية الانسان الذي سيتمخض عن هذا الطفل ، والطفل بالتحديد هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد. [1]

2. مفهوم التنشئة الاجتماعية :

هي عملية تحويل الفرد من مجرد كائن بيولوجي إلى فرد اجتماعي من خلال التفاعل الاجتماعي ، وبالتالي اكتساب السلوك والمعايير والقيم الاتجاهات التي تساهم في بناء شخصيته لتسهيل اندماجه في الحياة الاجتماعية وهكذا تبدأ بالطفولة تم توجيه المراهق وتنتهي بالشيخوخة وتعمل جميع طرق التنشئة الاجتماعية على بناء شخصية الفرد او اختلال توازنها من جميع الجوانب النفسية والاجتماعية.

التنشئة الاجتماعية هي عملية اساسية في حياة الانسان فهي عملية تفاعل بين الفرد بما يملكه من استعدادات الوراثية بين علاقاته الاجتماعية لتنمو شخصيته تدريجيا فتنمو شخصية من جهة ويتم اندماجه في المجتمع من جهة أخرى ، في إطار تقافي يؤمن به ويتشبث بمحتواه ، حيث كلما ازداد ارتقاء شخصية الفرد وتقدمت به وسائل الحضارة احتاج اكثر الى التنشئة الاجتماعية السلمية والصحيحة ، حيث انها امر ضروري لا تنتهي بنهاية الطفولة فحسب ، بل تستمر حتى مع التقدم في العمر .[2]

منذ القدم يتم تداول هذا المصطلح وبكثرة في الانتروبولوجيا الثقافية والتحلي النفسائي ، وعلم النفس الجيني على حد سواء اما علم الاجتماع، فقد اهتموا، من جهتهم بالعملية التي يصبح الافراد من

[1]- رزيوق ليليا اشكالية ادمان الالعاب الالكترونية لدى الطفل مجلة الباحث للحلوم الرياضية والاجتماعية جامعة الامير عبد القادر، العلوم الاسلامية قسنطينة العدد السادس صفحة 60.

[2]- جبل فيريول معجم المصطلحات علم الاجتماع د.ط دار ومكتبة الهلال بيروت د.س صفحة 157.

خلالها وبتعلمهم أنماط التصرف والتفكير السائدة في محيطهم وبإستبطانهم هذه الانماط ودمجها بشخصيتهم ، اعضاء من مجموعات او جماعات يكتشبون في ظلها وضعا محددا.[1]

3. مفهوم التنشئة الاجتماعية :

I. الاسرة :

هي تلك الجماعة التي تتكون من زوجين وابنائهما، وتعتبر أهم مؤسسات التنشئة الاجتماعية ذلك لأنها البيئة الأولى التي ينشأ فيها الطفل، حيث تساهم بشكل أساسي في تكوين شخصيته، من خلال إشباع حاجاته البيولوجية والنفسية والاجتماعية ، وكذا تلقينه قيمه الاجتماعية ومعايير سلوكه، وفيها يكتسب الطفل خبراته الأولى وهذا ما أكده مختلف العلماء في مقدمتهم علماء النفس والاجتماع.

وابرز العوامل التي تسهم في جعل الأسرة عاملا مؤثرا في عملية التنشئة الاجتماعية مايلي:

- **الأم :**

تمثل رمزا للحب والحنان داخل أسرة ، وهي الملازم الأول للطفل منذ والدته وقد أكد العلماء على أهمية العالقة مع الأم في بناء شخصية الطفل وتنشئته، بل وذهب فرويد بعيدا في ذلك حينما أشار إلى أن بعض الاضطرابات في الشخصية تعود لسوء العالقة مع الأم .

- **الأب** :

إن دور الأب في التنشئة الاجتماعية لا يقل أهمية عن دور الأم ، ويعتبر الأب مسؤولا عن توفير حاجيات الأسرة ، وهو رمز السلطة ، كما أن الطفل يتقمص أباه(و البنت تتقمص أمها) أثناء عملية نموه وهذا له الأثر الكبير في نمط سلوكه وميوله فيما بعد نوع العالقات الأسرية :تؤثر العالقات الأسرية في عملية التنشئة الاجتماعية، حيث أن السعادة الزوجية، تؤدي الى تماسك الأسرة مما يخلق جوا يساعد على نمو الطفل بطريقة متكاملة.

- **الطبقة الاجتماعية** :

التي تنتمي إليها الأسرة :تعد الطبقة التي تنتمي إليها الأسرة عاملا مهما في نمو الفرد، حيث تصبغ وتشكل وتضبط النظم التي تساهم في تشكيل شخصية الطفل، فالأسرة تعتبر أهم محور

[1] -ترمين حسن السطالي سيكولوجية العنف وأثره على التنشئة الاجتماعية للأبناء ط1 السعيد للنشر والتوزيع القاهرة سنة 2018 ص 22/21.

في نقل الثقافة والقيم للطفل التي تصبح جزءا جوهريا فيما بعد، وتعتبر الأسر ذات الطبقة الاجتماعية العليا أكثر تفتحا من ناحية العالقات الاجتماعية أو عالقة الجنسين، أما الطبقات الأخرى فتتسم عادة بصفة" محافظة "نوعيا

- **الوضع الاقتصادي والاجتماعي الأسرة:**

أكدت العديد من الدراسات أن هناك ارتباط إيجابي بين الوضع الاقتصادي والاجتماعي للطفل وبين الفرص التي تقدم لنمو الطفل ، والوضع الاقتصادي من أحد العوامل المسؤولة عن شخصية الطفل ونموه الاجتماعي

- **المستوى التعليمي والثقافي للأسرة :**يؤثر ذلك من حيث مدى إدراك الأسرة لحاجات الطفل وكيفية اشباعها والأساليب التربوية المناسبة للتعامل مع الطفل

- **جنس الطفل وتربيه في الاسرة:**

ومدى قبول الطفل وتقبله وكيفية معاملته على اساس جنسه خاصة من قبل الأسرة ، كما أن أدوار الذكر تختلف عن أدوار الأنثى، فالطفل الذكر ينمى في داخله المسؤولية والقيادة والاعتماد على النفس ، فين حين أن الأنثى في المجتمعات الشرقية خاصة ال تنمى فيها هذه الأدوار، كما أن تريب الطفل في الأسرة كأول الأطفال أو الأخير او الوسط له لقة بعملية التنشئة الاجتماعية سواء بالتدليل أو عدم خبرة الأسرة بالتنشئة وغير ذلك من العوامل

- **المدرسة:**

تعتبر كمؤسسة اجتماعية ذات صفة تربوية متخصصة في نقل المعارف والعلوم و بالتالي نقل الثقافة من جيل آخر بطريقة منظمة و مقصودة ، و تعتبر المدرسة البيئة الاجتماعية الثانية للتنشئة الاجتماعية بعد الأسرة حيث يخرج الطفل من جماعة الأسرة المتجانسة إلى جماعة المدرسة الأقل تجانسا، هذا الاتساع في المجال الاجتماعي، و تباين الشخصيات التي يتعامل معها الطفل تزيد من تجاربه الاجتماعية و تدعم إحساسه بالحقوق و الواجبات و تقدير المسؤولية، و تعلمه آداب التعامل مع الغير فالمدرسة تمرر التوجيهات الفكرية و الاجتماعية و الوجدانية من خلال المناهج الدراسية و الكتب التي ال تنقل المعرفة فقط بل تقول الطفل و توجهه نحو المجتمع و الوطن، وفيها يكتسب المزيد من المعايير الاجتماعية في شكل منظم ، و أساليب ضبط انفعالاته، و التوفيق بين حاجاته و حاجات الآخرين، كما يتعلم التعاون والانضباط في السلوك

تؤثر المدرسة على التنشئة الاجتماعية من خلال العوامل التالية:

1.شخصية المدرس :

باعتباره مصدر السلطة والمثل الأعلى الذي يتمثل به ومصدر المعرفة

2. الأهداف التعليمية :

ويقصد بها الأهداف التي تسعى المدرسة إلى تحقيقها، علما بأن لكل مرحلة تعليمية أو نوع من التعليم التي تتفق مع احتياجات المجتمع من جهة وإلى قدرات المتعلم من جهة أخرى.

3. النشاطات المدرسية :

مختلف الأنشطة الثقافية والرياضية والتي تساهم في احتكاك الطفل بزملائه.

4. جماعة الرفاق :

تلعب جماعة الرفاق أو الأصدقاء دورا بارزا في عملية التنشئة الاجتماعية و هي جماعة أولية صغيرة نسبيا تتشكل عفويا وتقوم على أساس التجانس في العمر والاهتمامات وتسمح أعضائها بالتفاعل الوجداني وفق قيم تتشكل عفويا في إطار التفاعل وتسهم وظيفيا في إعداد الأطفال للمشاركة في الحياة الاجتماعية.

إن تأثير القران في المراحل الأولى من العمر بالغ الأهمية نظرا لما يقدمه القران من نماذج خبرة أو شريرة أقرانهم، بحسب ما يكتسبونه من قيم واتجاهات وسلوك داخل أسرهم ومدارسهم، مما يؤدي إلى تكوين معايير اجتماعية جديدة وتنمية اتجاهات نفسية جديدة وتوجيه نحو تحقيق الاستقلال مع إتاحة الفرصة للتجريب وإشباع حاجات الفرد المكانة والانتماء.

5. المؤسسات الدينية :

يحتل الدين في كافة المجتمعات الإنسانية دورا مهما في حياة الأفراد والشعوب، ويرسم الدين أطرا عامة واضحة في توجيه الأدوار المختلفة الأفراد الأسرة في العلماء أطفالهم وتنشئتهم بطريقة سليمة، وتنظيم العالقة بين الفراد داخل المجتمع باختلاف صفاتهم وجنسهم وله الدور الفعال في عملية التنشئة الاجتماعية.

ويتجلى الدين عبر مؤسساته المختلفة باختلافه المسجد والكنيسة ودور العبادة المختلفة:

6. دور العبادة :

ويأتي تأثير دور العبادة في عملية التنشئة الاجتماعية من حيث أنها تساعد على ترجمة التعاليم الدينية إلى سلوك معياري، يطبقه الفرد في حياته وذلك من خلال تسللها إلى المواطن المهمة في نفس الشخص مثل الضمير وكذا توحيد أنماط السلوك والدعوة إلى التقريب بين الطبقات

7. تأثيره على باقي المؤسسات :

حيث غالبا ما تكون المؤسسات الاجتماعية الأخرى كالأسرة والمدرسة ووسائل الاعلام مقيدة بما تلقنه المؤسسات من تعاليم الدين فال تشذ عنها.

8. وسائل الإعلام :

تلعب وسائل الإعلام دورا بارزا ومهما في عملية التنشئة الاجتماعية نظرا الاتساع نطاق تأثيرها، إذ تشمل جميع الناس ، فال تخص جماعة دون جماعة أخرى أو فئة دون فئة ، وقد جمعت وسائل الإعلام على اختلافها (صحافة، كتب، إعلانات، إذاعة، تلفاز، سينما، مسرح..الخ) العالم المتباعد على صعيد واحد، ولاعتمادها على وسائل تكنولوجية حديثة أدت إلى سرعة انتشارها، وكذلك التأثير على عقول الناس وعواطفهم، ومكنها ذلك من زيادة الرصيد الثقافي

يتجلى تأثيرها من خلال الآتي:

- نقل الثقافة : حيث تعرض وتنقل الأفكار والقيم والثقافة والاتجاهات السائدة في المجتمع، ويعتبر دورها مركزا على نشر المعلومات المتنوعة وإشباع حاجات نفسية مختلفة ودعم اتجاهات نفسية معينة وتعزيز القيم والمعتقدات أو تعديلها والتوافق في المواقف المستجدة، ولذلك فإن تأثيرها بالغ الأثر.

- المطبوعات : تزيد من خبرات الطفل بصورة متدرجة على وتطلعه على نماذج مختلفة من السلوكيات التي يقتنع بها ويحاول استخدامها في بنيته الشخصية، بعدما يتضح له الجيد منها والرديء، وبما يسهم في نمو القيم الاجتماعية لديه أي أن ما يقرأه الطفل من موضوعات مناسبة لسنه، يؤثر في إدراكه للعالم الداخلي والخارجي، ويسهم في إشباع حاجاته التخيل والمعرفة والطالع.

- التلفاز :وهو وسيلة نقل جذابة للمعلومات والمعارف المختلفة، وهي محرض قوي لتحفيز الطفل على تبني سلوكيات ومواقف معينة .إضافة إلى أنها توسع آفاق الأطفال وتخلق لديهم الاهتمامات الإيجابية بجوانب متعددة من شؤون الحياة وبما ينعكس بالتالي على البناء الشخصي للطفل وتعزيز المهارات والقدرات المكونة لهذه الشخصية.

- الأنترنيت :تدخل هي أيضا في سياق وسائل الإعلام والاتصال وربما تعتبر أهمها بالنظر لكونها مساحة حرة لطرح مختلف الأفكار والتوجهات والقيم وكذا السلوكيات والخوض في مختلف المواضيع الاجتماعية والنفسية والسياسية والاقتصادية وكذا الخوض في بعض المواضيع التي قد تعتبرها بعض المجتمعات كطابو على رأسها المواضيع الجنسي.

9. المجتمع:

يعتبر المجتمع البيئة الأكبر ومؤسسة هامة في عملية التنشئة الاجتماعية، والمجتمع هو نتاج تفاعل كافة الأفراد مع بعضهم البعض، تضبط هذا التفاعل مجموعة القيم والقوانين والعادات والتقاليد

من بين العوامل التي قد يؤثر بها المجتمع على التنشئة الاجتماعية ما يلي:

- ثقافة المجتمع :لكل مجتمع ثقافته الخاصة المميزة والتي تكون لها صلة وثيقة بشخصيات من يحتضنه من الأفراد، لذلك فثقافة المجتمع تؤثر بشكل أساسي في التنشئة وفي صنع الشخصية القومية.
- الوضع السياسي والاقتصادي للمجتمع :حيث أنه كلما كان المجتمع أكثر هدوء واستقرار ولديه الكفاية الاقتصادية، ساهم ذلك بشكل إيجابي في التنشئة الاجتماعية، وكلما اكتنفته الفوضى وعدم الاستقرار السياسي والاقتصادي كان العكس هو الصحيح .

بالإضافة لتأثير المؤسسات السابقة، هناك عوامل أخرى خارجة عن الإطار االجتماعي ولها بصمة على عملية التنشئة االجتماعية وهي:

10. الوراثة

تعتبر عاملا مهما في نمو الفرد ، من حيث صفاته ومظهر ، نوعه ومداده ، إلى غير ذلك من نواحي النمو ، حيث يرى البعض أن الصفات السلوكية تحددها الصفات الجسمية ، وبكون بذلك السلوك طبعا يرثه الإنسان.

ويرى هيمانس أن سلوك الإنسان يرجع إلى عاملين أساسيين وراثيين هما الانفعالية وهي قابلية الشخص للتأثر، والفعالية وهي قابلية الشخص للتأثير وأكد لوسين على أن سلوك الإنسان طبع وراثي يولد ويموت به، وأن التغيير في شخصيته يكون ضمن الطبع الموروث ال غير، فيما ربط لومبورزو بين بعض الصفات المورفولوجيا وخاصة على مستوى الوجه، وبين نزوع الشخص إلى الجريمة.

11. البيئة :لها دور كبير فهي تسهم في تشكيل شخصية الفرد وفي تعيين أنماط سلوكه أو أساليبه

في مجابهة مواقف الحياة فنجد مثال : البيئة الرحيمة وهي التي تحتضن الجنين منذ لحظة الإخصاب حتى لحظة ، ويعتقد البعض أن كل ما تعمله الأم أو تفكر فيه له تأثير مباشر على الجنين ، ووجد العلماء أن هناك عالقة بين صحة المولود ووقت والدته وبين وزن المواليد ونمط تغيدة الأم ، بالضافة إلى التأثير الضغوط الانفعالية التي تعرضت لها الأم.

اذن العوامل البيئية والعوامل الوراثية تتفاعل وتتعاون في تحديد صفات الفرد ، وفي تباين نموه ومستوى نضجه وأنماط سلوكه ومدى توافقه ، ولقد أجريت بحوث كثيرة لدراسة الأثر النسبي لكل من الوراثة والبيئة في نمو الأطفال وذلك بدراسة التوائم المماثلة، وهكذا نجد أن الوراثة ال تصل إلى مداها الصحيح إلا في البيئة المناسبة لها ، ولهذا فإن على المربيين تهيئة العوامل البيئية المساعدة على نمو استعدادات الفرد الوراثية

4. أهداف التنشئة الاجتماعية :

تعتبر التنشئة الاجتماعية بشكل عام أهم المقدرات التي تعبر عن هوية المجتمعات ومستقبلها وحركتها وفاعليتها ، بل هي الموجه الاكثر تعبيرا عن افاقها ، وعملية التنشئة الاجتماعية ليست ملأ فراغ ، بل تعد من أهم العمليات المسؤولة عن الاستفادة من امكانيات المجتمع وتلبية احتياجاته ، وتهدف عملية التنشئة الاجتماعية الى تحقيق مجموعة من الاهداف وهي كالتالي :

- **ضبط السلوك:** فمن خلال عملية التشئة الاجتماعية يتم تدريب الفرد على التحكم في سلوكه لضبط تصرفاته بداية باللغة والعادات والتقاليد وصولا الى كل ما يتعلق بأساليب توجبه حاجات النفسية والاجتماعية والقدرة على توقع سلوك الاخر .
- **اكتساب المعرفة الاجتماعية:** أي اكتساب الافراد اساليب التعامل والتفكير الخاصة بالجماعة والمجتمع من خلال تلقيمهم نظم المجتمع الذي يعيشون فيه ، متنقلين من التدريب على العادات الخاصة بهذا المجتمع الى الامتتال لمعاييره الثقافية .
- **تعلم الادوار الاجتماعية :** ليحافظ المجتمع على ذاته يضع تنظيما محددا الادوار والمراكز الاجتماعية التي يشغلها كل فرد في جماعة معنية، وتختلف هذه المراكز حسب الفئة العمرية والمهنية والثقافية.
- **التكيف والتألف مع الآخرين :** بلوغ هذا الهدف يعني تحقيق الصحة النفسية والاجتماعية للفرد ومن مظاهر تكوين الصداقات وتنمية الذات الاجتماعية كبديل للذات الانفراديو والاذعان لقوانين المجتمع وتقاليده بقبول وضاء.

- **الاستقلال الذاتي والاعتماد على النفس :** اي تعويد الفرد على التعبير عن نفسه وجعله قادرا على الاستقلال عن والديه وغيرها ، فهذ الاستقلال يجب ان يكون ماديا ونفسيا ، بصورة يؤدي فيها هذا الاستقلال الى الشعور بالمسؤولية والواجب مع النوعية بالحقوق والواجبات .

- **تكوبن القيم الروحية والوجدانية والخلقية :** أي غرس القيم الروحية في الفرد وكذلك الضوابط الاجتماعية للسلوك الجنسي والاتجاهات المعنوية لتحقيق التوازن بين الدوافع الغريزية وبين الدوافع الاجتماعية في شخصية الفرد ، اضافة الى تدريب الفرد على السلوك اللائق ، وتكوين ضوابط مانعة لعدم ممارسة السلوك اللامقبول اخلاقيا واجتماعيا .
- **التعاون :** انةالتعاون عملية اجتماعية تظل على ان يحرص الانسان على تحقيق مصالح الغير لا يقل من أهمية حرصه على تحقيق رغباته الخاصة ومصالحه الذاتية فمن اهداف التنشئة

الاجتماعية في هذا السياق اكتساب الفرد والمراهق خاصة قيم العمل التعاوني الذي ينشأ بين الافراد عند تفاعلهم واحتكاك مصالحهم ويعتبر التعاون من اهم خصائص الشخصية السوية التي نؤمن بالعمل الجماعي .

❖ **النجاح :**

يسعى الوالدين على تنشئة ولدهما على اكتساب المعارف العلمية والقيم الاجتماعية والثقافية ليتمكن من أداء دوره بنجاح في المستقبل ، ويعتبر تحقيق النجاح والوصول الى هذا المبتغى هدفا رئيسيا للتنشئة الاجتماعية فالنجاح الفردي مطلبا اجتماعيا وحيويا وهو سمة من سمات الشخصية السوية الطموحة .

❖ **تنمية القدرات :**

ان نمو القدرات العامة للفرد تستمر بشكل منتظم في مرحلة الطفولة، حيث تنمو في هذه المرحلة نموا سريعا ثم ينخفض مستوى سرعتها في م حلة المراهقة ليهدأ النمو تماما في منتصفها ويستمر على مستوى ثابت حتى يستقر استقرارا تاما في مرحلة الرشد ، وتلعب عملية التنشئة الاجتماعية دورا اساسيا في تنمية واثراء قدراته عامة وقد اته الاجتماعية خاصة وتنحصر تلك القدرات في حسن التعامل والتصرف مع الآخرين وشغل مكانة اجتماعية في جماعة ما او القدرة على التفاعل الاجتماعي الحقيقي مع كل من البيئة الطبيعية والاجتماعية.

❖ **التكيف :**

هناك نوعين للتكيف :

- ✓ التكيف البيولوجي : وهو الذي يحدث بين الكائن الحي وظروف البيئة الطبيعية وكثيرا ما نقول " الاسود متكيفة مع حياة العاب" .
- ✓ التكيف الاجتماعي : بفضل التنشئة الاجتماعية يتطب الشخص بالبيئة الاجتماعية التي يعيش فيها ، فيصبح عضوا مهما وعنصرا ممنسجما وفاعلا تؤدي به الى التكيف مع محيطه.
- ✓ خلق الشخصية المنوالية : أي خلق ما يسمى بالشخصية النمطية للمجتمع ذلت الطابع الوطني ويقصد بها تلك الصفات او السمات التي ترتبط بالفرد كنتيجة لمجتمع او كمظهر من مظاهر انتمائه العضوي لذلك المجتمع وبهذا المعنى يصيح الطابع الوطني للشخصية التي تجسم العلاقات البارزة التي يتسم الافراد الذين يعيشون في مجتمع ما بحيث يؤدي هذا الى وجود اء مشترك تتحدد من خلاله الملامح المميزة للمجتمع. .

5. نظريات التنشئة الاجتماعية :

نظرية التحليل النفسي :

عمل فرويد 1856- 1939 بطريقة مختلفة عن طريق اصحاب السمات الذين حاولا تحديد انماط السلوك الظاهري المتكر اولا وبعد ذلك عملوا على افتراض يمكن خلفه من دوافع قضية ، أما فرويد ،فقد حاول التعرف ازلا البيئة النفسية الداخلية التي تقبع وراء السلوك الظاهري الذي نراه ، وليس من الغريب ان لا يتحقق طموح فرويديالكامل ووجد التحليل النفسي ذاته لهجوم نقدي عنيف من جوانب عديدة ، بما في ذلك اصحاب نظرية سمات الشخصية ، ولا يعني عدم تحقيق الحلم او الطموح بكامله أن المشروع كله بلا فائدة او بلا أثر ايجابي.

وكما هي الحال لكثير من تحليلات فرويد، فأن وصفه للعلاقات بين الجماعات ، يعتقد كثيرا على نظريته في التطور النفسي الجنسي للطفل وبصفة خاصة أفكاره عن عقده او ديب ، وهو بطل اسطورة اغريقية قتلا اباه وتزوج امه دون ايدري حقيقية ما فعل واذا كان مسموحا لتعبير عن مشاعر العداء ازاء ابويه فيرسلها الى اللاشعور لتبقى دقيقة هناك.

وهناك مدرسة في التحليل النفسي وهي مدرسة المانية ثري ان القوي اللاشعوري اسعر بها هنا والان مثل انني اقرأ هذا الكتاب او استمع الى هذه المحاضرة وهذه العمليات الشعورية لا تمثل إلا جزء الاكبر من هذه الحياة النفسية فهو اللاشعور او العقل الباطن وهذا اللاشعور بحتوي على الذكربات والاحداث رغم انها نسبت تماما إلا انها تبقى في اللاشعور كامنة وتظهر في الاحلام وقلتات اللسان كما اشارت المدرسة الى مفاهيم شاعت في علم النفس وفي بقية العلوم الانسانية مثل مفاهيم عقدة او ديب والتي تتمثل في تعلق الطفلة الآني بالأدب وهذه المدرسة ظهرت في اوئل القرن العشرين و مؤسسها عالم النفس الشهير سيجموند فرويد.

لقد اعد فرويد التحليل النفسي على مدى حياة طويلة ، فنتج عن ذلك كثرة طبقات الفكر تحول دون اية : نظرة كجانسة ولكن من الممكن استخراج أجزاء أساسية وتقييمها اجزاء لا تزال تشكل اليوم التحلي النفسي القويم وبما أن يستمر كما هو يعد واضعه.

ولهذا فليس التحلي النفسي الحالي سوي تحول من التحليل الفروويدس عندما لا يقبس صراحة طرفا جديدة ، كما فعل التحليل الجديد ، واصبح التحليل النفسي في وقت مبكر ، أكثر من اي علاج اخر ، موضوع مناقشات عامة وخاصة لأنه يثير الشكوك حول سلطات العقل او انه يتصدى بشكل صريح للحياة الحسية ويتوع اخص تحت شكلها الاولى الطفولي فيمايلي بعضا من اداء فرويد الهامة في ميدان علم التحليل النفسي .

- ان الفكرة التي توجد بشكل توفي اختياري ، تستبدل بصورة حالية حسية .
- ان بعض الصور التي تصادفنا في احلامنا الاكثر فوضوية انما ايضا نتيجة تبدل.
- يتمثل التصور الواعي التصور الغيري بالاضافة الى التصور الشفوي المتوافق بينما التثور اللاواعي ماهو سوي التصوير الغيري وحدة.

نظرية التعلم الاجتماعي :

بداية علينا معرفة منى التعلم ، فالتعلم عملية على جانب كبير من التفاوت والتعقيدة ، وبعبارة أخرى اننا نمضي الوقت كله نتعلم ، فدونما حاجة الى الذهاب الى المدرسة او بعضهم ونسلك سلوكا تظهر فيه الثقة او الخجل وتتعلم تفادي المخاطر في الشارع ونتعلم تسلية انفسنا ونتعلم الوصول الى اهدافنا في حدود بيئتنا وطاقتها والتعلم في المدرسة والجامعة لا يختلف عن هذه اختلافا كبيرة ، رغم كونه مخططا له تخطيطا مقصودا من اجل اعداد الأفراد للحياة في مجتمعات معنية فالمجتمع الذي يكب الانجازات الأكاديمية التقليدية يتيح فسحة ارحب للتعلم الموضوعات الكلاسيكية والمجتمع الذي يقيم وزنا للتقدم العلمية والتقني يفرق على هذه العلوم بسخاء وان التفاوت في هذه الاتجاهات داخل اطر المجتمعات يضارعه تفاوت في الدعاية والتلقين بحريات داخل الصفوف ، ويستخدم مصطلح التعلم فيعلم النفس بمعنى اوسع بكثير من استخداماته في الحياة اليومية ،فهو لا يقتصر على التعلم المدرسي المقصود ، الذي يحتاج الى عمل وجهد متواصلين ، او على تحصيل المعلومات وتكوين المهارات فحسب ، بل يشمل على كل ما يكتسبه الفرد من معارف ومعاني وافكار واتجاهات وعواطف ةعادات وقيم واستراتيجيات وكرائق وأساليب سواء تم هذا الاكتساب بطريقة متعددة ومخططة او بطريقة عرفية ودونما قصد، وعلى ذلك فنحن نتعلم الخوف من الظلام والحيوانات المفترسة ونتعلم تميز وجه عن اخر ، وصوت خصزب عن صوت حنون ونتعلم تفصيل طعام معين واداب المائدة ونتعلم المشي والجري والقفز او هذه كلها نموذجات اوحالات من حالات التعلم.

ما المقصود بالتعلم ؟

لقد تعددت تعاريف التعلم نظرا لإنشغال عدد كبير من السيكولوجيين في ابحاث التعلم اكثر من اي ميدان آخر ، إلا أن تعريف هليجارد يعتبر أساسا جيدا يعتمد عدد كبير من علماء النفس ، فالتعلم عنده عبارة عن العملية التي ينتج عنها ظهور سلوك جديد او تغيير دائم نسبيا في سلوك قائم عن طريق الاستجابة الى موقغ معين شريطة ان لا تكون صفات التغبير ناتجة عن الغريزة الفطرية او النضج الفيييولوجي او الحالات المؤقتة العضوية كالتعب والمرض والنوم واثر المخدرات.

وفي صدد حديثا عند نظرية التعلم الاجتماعي علينا ان تشير الى أن نظرية التعلم الاجتماعي المعرفي تنسب الى عالم النفس الامريكي جوليان ب روتر الذي ولد 1916 في مدينة بروكيلين نيويورك في الولايات المتحدة الأمريكية، وقد تأثر روتر تأثيرا بالغا بكل من اولد وفرويد وهناك من يدعي بأن المحاولة الاولى في هذا الاتجاه (التعلم الاجتماعي) ذلك التي ضاعت ميبب ودولارد ، وهما من اعلام المدرسة السلوكية الحديثة ، في كتابهما الشهير (التعلم الاجتماعي والمحاكاة) الذي صدر عام 1941 وفيه حاولا التوفيق بين مبادئ السلوكية ومبادئ التحليل النفسي ، ولكن يرجع الفضل في هذا الاتجاه الى البرت باندورا و ريتشارد والترز في كتابهما الشهير الذي صدر عام 1962 وعنوانه التعلم الاجتماعي ونمو الشخصية تم كتاب نظرية التعلم الاجتماعي لبنادورا الى صدر عام 1977.

يركز هذا الاتجاه في تفسير التعلم على ان المتعلمين غير متأثيرين بعوامل داخلية او مثيرات بيئة ايضا ، فيحدث التعلم وفق هذه النظرية من التفاعل بين العوامل الشخصية والعوامل البيئية ، وتؤكد النظرية على أن البيئات التي يتفاعل معها المتعلمين ليست عشوائية ولكن يتم اختيارها ويتم تفسيرها ويتم تفسيرها من خلال سلوك الافراد .

نظرية التفاعل الرمزي:

إن التفاعلية الرمزية اقدم تقاليد التحليل السوسيولوجي قصير المدى ويعود الى هرمونات بلومر في مقال تحت عنوان علم النفس الاجتماعي صك تعبير (التفاعل الرمزي) وفي مقال لاحق له سنة 1962 بعنوان المجتمع والتفاعل الرمزي يؤكد بلومر بأن ميد أكثر من أي من الآخرؤن مع وضع اسس هذا الاتجاه رغم انه لم يطور ما ينطوي عليه من منهجية للدراسات الاجتماعية .

وفي كتابة التفاعلية الرمزية يعرف هربت بلومر التفاعل الرمزي بأنه خاصية مميزة وفريدة للتفاعل الذي يقع بين الناس ، وما يجعل هذا التفاعل فريدا ان الناس يفسرون ويؤولون أفعال بعضهم بدلا من الاستجابة المجردة لها ، ان استجابتهم لا تصنع مباشرة وبدلا من ذلك تستند الى المعنى الذي يلصقونه بأفعالهم.

والتفاعل الرمزي كما يقول بلومر يشير الى الخصائص المميزة والفريدة للتفاعل الذي يقع بين الناس ، فالتفاعل لا يستجيبون فقط للآخرين وانما يؤولون ويعرفون افعال الاخرين ، فالاستجابة التفاعل ليست فورية مباشرة وانما تقوم على تقويم معنى الفعل ، فالتفاعل الانساني اذن يتوسطه استعمال الرموز من خلال تأويل او تأكيد معنى أفعال أخرى .

إن المقدمة الأساسية في اتجاه التفاعل الرمزي هي إذن المجتمع الانساني يتكون من أفراد يمالكون ذوتا لاي يقيمون المؤشرات لذواتهم وان الفعل الانساني بناءا وليس مجرد افلاة او اطلاق وذلك لأنه قديتي من قبل الفرد من خلال ملاحظة وتأويل اوجه الموقف الذي تصرف فيه وان افعال الجماعة والافعال

الجماعية تتكون عن تظم الافعال الضرورية الحاصلة من تأويل الفرد او من اعتبار كل واحد لأفعال الاخر من المهم ان نلاحظ أن التفاعل الرمزي يتعارض مع وضع افتراض عوامل وقوي وتفسير السلوك الانساني على هذا الاساس حتى في حالة سكن هذه القوى في النسق الاجتماعي او البناء الاجتماعي الخ ، فإن هذه الطريقة مرفوضة من قبل التفاعلين الرمزيين لأنها تتعامل مع الافراد وكأنهم وسائط تعمل هذه العوامل من خلالها وتنفي او تتجاهل أن الافراد الذين يفعلون على اقامة المؤشرات للذات .

على نفس النمط يتعارض التفاعل الرمزي العوامل والقوى السيكولوجية فالذات لا تشكل على اساس إدخال عوامل مثل الدوافع العضوية ولحوافز او الاتجاهات أو المشاعر او ما تم تمثله من عوامل اجتماعية او مكونات سيكولوجية فمثل هذه العوامل النفسية تعتبر عوامل اثر على الفرد لإنتاج فعله .لكنها لا تكون عملية المؤشرات للذات هذه المعالجة كافية لترى كيفي ان بلومر ، في محاولته تجنب تمدي اعتبار الشيء المحرك شيئا ماديا أبعاد الفاعل الانساني يقدم لنا مفهوما فلسفيا يسطح او يدمر كل من المجتمع والفرد فمن ناحية يصر على مجتمع بدون بناء ومن ناحية اخرى يصر على افراد دون دوافع عضوية .

واذا اتبعنا التاريخ نلمح في كلام ابن سينا 1039-980 اكتشافه لما يعتبر ويسمى في علم النفس الاجتماعي اليوم بنظرية التفاعل الرمزي فالمدينة والحي والشارع الذي بالحي والقاطنين في منزل معين بذلك الشارع اخذت كلها صفة الرمز الذي لهت دلالة معينة ذلك المريض ، ويؤيد استنتاجاتها هذا ما قاله ابن سينا نفسه في كتابة الشفاء حيث يقول : أن الانسان يفعل وينفعل والدليل على ذلك الخجل والبكاء والضحك ذ، كما ان من خواص الانسان ان يتبع ادراكه للأشياء المؤذية انغعال بالضجر ويتبعه بالبكاء وقد يتبع شعور بشعور غيره .

اذن أن النظرية الرمزية او ما تعرف علم النفس الحديث بنظرية التفاعل الرمزي قد اكتشفها ابن سينا منذ قرون وليست نظرية حديثة .[4]

[4] -المرجع نفسه ص: 33- 34- 35- 36-37.

6. مراحل النمو لدي الطفل.

يمكن تقسيم مراحل النمو لدي الطفل الي سبعة مراحل وهي.

- مرحلة الرضاعة مند الولادة وحتي السنة الثانية.
- مرحلة الطفولة المبكرة 3/6سنوات.
- مرحلة الطفولة المتوسطة 6/9سنوات.
- مرحلة الطفولة المتأخرة 9/12سنوات.
- مرحلة المراهقة.
- مرحلة الرشد.
- مرحلة الشيخوخة.

اولا: مرحلة الرضاعة مند الولادة وحتي السنة الثانية:

علي الرغم من أن هذه المرحلة لا تكون كلها رضاعة الي أن التسمية تطلق علي الرضيع حتي سن سنتين.

وتعد مرحلة الرضاعة و المرحلة التي تليها اهم مراحل الطفولة إذ يوضع فيها أساس نمو الشخصية فإذا كانت عوامل النمو ذات تأثير ضار كان نموا الشخصية مضطربا غير متوافق وتعد ايضا مرحلة انطلاق القوي الكامنة وهي مرحلة الانجازات الكبيرة للطفل حيث تشهد نمواً في مختلف المظاهر الجسمية والفسيولوجية والحركية والحسية والعقلية واللغوية والانفعالية والاجتماعية ويلاحظ فيها نمو الاستقلال لدي الطفل والاعتماد النسبي علي النفس والاحتكاك الاجتماعي بالعالم الخارجي والتنشئة الاجتماعية ويتم فيها الفطام وفيها أيضا نمو الذات ويتكون مفهوم الذات الذي يعد الحجر الأساس الشخصية وبهذا تعد هذه المرحلة مرحلة اكتشاف العالم الخارجي وتوسيعه بالدرجة الأولى.

- **مظاهر النمو في مرحلة الرضاعة :**

أ. النمو الجسمي.

من اهم مظاهر النمو الجسمي للطفل في هذه المرحلة مايلي .زيادة تحكم الرضيع في جسمه وظهور الاسنان ونمو العضلات في الحجم وليس في العدد وزيادة في الطول والوزن ويكون حجم الرأس والوجه ربع الجسم.

ب. النمو الفيسيولوجي .

يساير النمو الجسمي لدي الطفل نمو الفيسيولوجي فيما يتعلق بأجهزة الجسم المختلفة متل الجهاز العظمي والجهاز العصبي والجهاز الغدي والجهاز التنفسي والجهاز البولي والتناسلي.

ج. النمو الحركي .

يتضمن النمو الحركي التمكن التدريجي من ضبط حركة الجسم حركة الرأس والجدع و الأطراف والجلوس و الحبو والوقوف والمشي وتتطور قدرة الرضيع علي تناول الاشياء والإمساك بها ويعتمد النمو الحركي أساسا علي التحسن المستمر في التازر الحسي العضلي ويعد المشي بصفة خاصة اهم نواحي النمو الحركي واكترها اتصالا بالنمو العقلي و النمو الاجتماعي لانه يتيح للرضيع عالما أوسع وخبرة أوفر وتحررا واستقلالية اكبر عن الآخرين في الانتقال من مكان الي اخر يساعده في ذلك الكبار الذين ييسرون له هذا الاستقلال.

د.النمو الحسي.

من اهم ما يميز مرحلة الرضاعة بصفة عامة سرعة نمو الوظائف الحسية السمع البصر الشم التذوق اللمس وإضافة المعاني الي المثيرات الحسية ويلعب المشي وقدرة الرضيع علي الربط بين حواسه المختلفة دوراً مهماً في نمو إدراكه الحسي للعالم المحيط به ومن المعلوم أن الرضيع يستخدم حواسه في اكتشاف أعضاء جسمه المختلفة الأنف ،الفم،الشعر ،الاعضاء التناسلية.ليتعرف عليها.

هـ. النمو الاجتماعي.

يتلقي الرضيع من أسرته دروسه الأولي عن الحياة الاجتماعية مع الاخرين وان نمو الاجتماعي يتأثر بالجو الأسري العام والعلاقات الاجتماعية داخل الأسرة وخارجها وكذالك اتجاهات الوالدين نحوه ومن المعلوم أيضا أن التربية والتنشئة السوية للطفل في الأسرة تؤثر تأثيراً إيجابياً علي صحته النفسية وعلي نموه بصفة عامة ونموه الاجتماعي بصفة خاصة.

ثانيا: مرحلة الطفولة المبكرة من 3/6سنوات:

تمتد مرحلة الطفولة المبكرة من نهاية مرحلة الرضاعة حتي دخول الطفل المدرسة في سن السادسة من العمر لذلك يطلق عليها أيضا مرحلة ما قبل دخول المدرسة وتتضمن مرحلة دخول الطفل الي دور الحضانة ورياض الأطفال.

■ **مظاهر النمو في مرحلة الطفولة المبكرة :**

- النمو الجسمي.

تتميز هذه المرحلة باستمرار النمو الجسمي بسرعة ولكن بدرجة أقل من سرعته في المرحلة السابقة ويتضمن النمو الجسمي التغير التشريحي كما وكيفا وحجما وشكلا ووضعا ونسيجا وهو مهم من ناحية الزيادة في الحجم ومن ناحية النمو الحركي ففي هذه المرحلة تستمر الاسنان في الظهور ويستمر الرأس والأطراف والجدع والعظام والعضلات في النمو ويزداد وزن الطفل وطوله.

- النمو الفيسيولوجي .

يضطرد نمو اجهزة الجسم المختلفة ووظائفها في هذه المرحلة علي نحو ملحوظ إذ يضطرد نمو الجهاز العصبي ويصبح التنفس أعمق وابطا من ذي قبل وتبطئ نبضات القلب وتصبح أقل تغيرا ويزداد ضغط الدم ازديادا ثابتا ويزداد حجم المعدة وقدرتها علي هضم الغذاء الجامد ويزيد القدرة علي ضبط الإخراج تماما وتزيد فترة اليقظة وتختفي بالتدرج إغفاءات النهار ومقدار النوم ومع النمو وتراكم خبرات الحياة يتعلم الطفل التوافق مع نمط اليقظة والنوم السائد في أسرته ومجتمعه.

- النمو الاجتماعي.

من اهم مطالبه في هذه المرحلة أن يتعلم الطفل كيف يعيش مع نفسه وكيف يعيش في عالم يتفاعل مع غيره من الناس ومع الاشياء وأيضا نمو الشعور لديه بالثقة التلقائية والمبادأة والتوافق الاجتماعي.ومن مظاهرها :

- تستمر عملية التنشئة الاجتماعية في الأسرة.
- يزداد وعي الطفل بالبيئة الاجتماعية ونمو الالفة وزيادة المشاركة الاجتماعية.
- تتسع دائرة علاقته وتفاعله الاجتماعي داخل الأسرة ومع جماعة الرفاق

ثالثا: مرحلة الطفولة الوسطي 6/9 سنوات:

تغطي هذة المرحلة علي نحو أساس فترة دخول المدرسة سن السادسة وحتي نهاية الصفوف الثلاثة الأولي الأساسية سن التاسعة ويدخل الطفل هذة المرحلة إما قادماً من المنزل مباشرة أو منتقلا إليها من رياض الأطفال.

ومن أهم مميزات هذة المرحلة مايلي.

- اتساع الآفاق العقلية المعرفية وتعلم المهارات الأكاديمية في القراءة والكتابة والحساب.
- تعلم المهارات الجسمية اللازمة للألعاب و ألوان النشاط العادية.
- اضطراد وضوح فردية الطفل واكتساب اتجاه سليم نحو الذات.
- اتساع البيئة الاجتماعية إذ يخرج الطفل في هذه المرحلة الي المجتمع بعامة ومجتمع المدرسة بخاصة ويبدأ بالانضمام الي جماعات جديدة وبذلك تستمر عملية التنشئة الاجتماعية.
- تعلم المهارات اللازمة للتفاعل مع مجتمع الاقران في المدرسة و مجتمع الراشدين .
- توحده مع دوره الجنسي.
- زيادة الاستقلال عن الوالدين.

رابعا : مرحلة الطفولة المتأخرة :

يطلق على مرحلة الطفولة المتأخرة أيضا مرحلة " قبيل المراهقة " وفيها يصبح سلوك الطفل أكثر جدية على نحو عام . ويرى بعضهم أن التغيرات التي تحدث على الطفل في هذه المرحلة تعد تمهيدا لمرحلة المراهقة وإعدادًا لها . ومن أهم مميزا ت مرحلة الطفولة المتأخرة نذكرمايلي:

- النمو الجسمي :

يهتم الطفل في هذه المرحلة بجسمه وينمو مفهوم الجسم لديه ،مما يؤثر تأثيرا مهما في نمو شخصيته . و لأغراض لتنشئة الإجتماعية للطفل يجب على الوالدين و المربين مراعاة ما يلي :

الإهتمام بالصحة الجسمية للطفل ، ومراعاة التغذية المتوازنة الكاملة .

الإهتمام بالتربية الرياضية أساسًا للبناء الجسمي وتنميته .

النمو الفسيولوجي : يستمر النمو الفسيولوجي لدى الطفل في هذه المرحلة ، و بخاصة في وظائف الجهاز العصبي وجهاز الغدد .

ويجب على الوالدين مراعاة ما يلي :

ضرورة معالجة أي تغيرات فيسيولوجية غير عادية.

ملاحظة أي إضطرابات نفسية جسمية ومعالجتها .

النمو الحركي : في هذه المرحلة يضطرد النمو الحركي للطفل ، ويكون نشاطه الحركي فيها واضحا ، وتزداد قوته وطاقته . يركن إلى اللعب وغيره من أنواع النشاط لصرف طاقته ، وينمو التوافق الحركي لديه ، وتزداد كفائته ومهارته اليدوية وخاصة الكتابة .

وعلى الوالدين مراعاة ما يلي :

- تنمية المهارات الحركية لديه من خلال التدريب .

- الإهتمام بالتعليم عن طريق الممارسة .

النمو العقلي:

يضطرد النمو العقلي للطفل خلال مرحلة الطفولة المتأخرة ، إذ ينمو ذكائه وتبدأ قدراته العقلية في التمايز ، وتظهر تدريجيا قدرته على الإبتكار . ويزداد مدى إنتباهه وينمو التفكير المجرد لديه .

خامسا : مرحلة المراهقة :

يعني مصطلح المراهقة الإنتقال من مرحلة الطفولة إلى مرحلة النضج والرشد. وتبدأ هذه المرحلة بالبلوغ الجنسي .وتنتهي بوصول الطفل إلى النضج في مراحل النمو المختلفة .

سادسا : مرحلة الشيخوخة :

من اهم مطالب النمو الاجتماعي في مرحلة الشيخوخة تنويع الاهتمامات والتوافق مع حالة التقاعد أو ترك العمل والتوافق مع نقص الدخل نسبياً والاستعداد لتقبل مساعدة الآخرين والتوافق مع التغيرات الأسرية وترك الأبناء للأسرة واستقلالهم في أسر جديدة والتوافق مع الشعور بالوحدة والتوافق مع موت الزوج أو الزوجة أو أحد الأصدقاء وتعميق العلاقات الاجتماعية مع الاقران ورفاق السن وتنميتها وتكوين علاقات اجتماعية جديدة والوفاء بالالتزامات الاجتماعية في حدود الإمكانيات وتقبل التغير الاجتماعي المستمر والتوافق معه ومع الجيل التالي

ومن أهم مظاهر النمو في مرحلة الشيخوخة :

- تطرا بعض التغيرات النفسية و الجسمية التي تضعف طاقة الجسم علي نحو عام.
- ضعف الذاكرة والانتباه و التأثر الانفعالي نتيجة للتغيرات المذكورة آنفا.

- يزداد التعصب في الآراء والأفكار وللماضي تبعا لزيادة السن يتطلب التوافق الاجتماعي السليم التوافق مع العادات والتقاليد والتطور الاجتماعي البيئة .

تمهيد:

لاقت تكنولوجيا انتشارًا واسعًا عبر كافة مجالات حياتنا اليومية حيث أصبح بعض الأفراد لا يستطيعون الاستغناء عنها في حياتهم وذلك من خلال الإيجابيات التي تتمتع بها مثل اختصار الوقت والجهد في كافة أعمالنا ورفع المستوى الفكري والثقافي والانفتاح على العالم، حيث أصبح من الضروري تطبيق تكنولوجيا الإعلام والاتصال في المؤسسات التعليمية وذلك لتطور ومواظبة التغيرات فهي تقوم بتطوير العملية التعليمية والبحث العلمي.

فهي تستخدم في جميع المستويات وكل الأبعاد الحياة الاجتماعية.

1- تعريف تكنولوجيا الاتصال:

- **التعريف الأول:**

جاء في قاموس المصطلحات الإعلامية أن الاتصال هو انتقال المعلومات أو الأفكار أو الاتجاهات أو العواطف من شخص أو جماعة أخرى من خلال الرموز والاتصال هو أساس كل تفاعل اجتماعي ويمكننا من نقل معارفنا وييسر التفاهم بين الأفراد.

وعرفه إبراهيم إمام بأنه العملية الاجتماعية والوسيلة التي يستخدمها الإنسان لتنظيم واستقرار حياته ونقل أشكالها ومعناها من جيل إلى جيل عن طريق التعبير والتسجيل والتعليم والتعيير.[1]

- **التعريف الثاني:**

الاتصال هو محور الخبرة الإنسانية، والاتصال يعني تبادل الأفكار والمعلومات التي تتضمن الكلمات والصور والرسوم والرموز المختلفة، ومقومًا أساسيًا من مقومات الإنتاج القومي، فإن هذه المعلومات تصبح بلا قيمة أو فائدة إذ لم تصل إلى مريديها في الوقت المناسب وبالقدرة المناسب. [2]

قد أصبح الاتصال اليوم أكثر تعقيدًا من ذي قبل وحين لا نمارس الاتصال بشكل شخصي نكون في حاجة إلى الاقتراب من المعلومات فالمسافات الطويلة التي تفصل بين الشعوب وحاجة الإنسان إلى تشجيع إعداد لا حصر لها من الأقطار، وظهور التفجير غير المسبوق في تدفق المعلومات، كل هذه العوامل تؤدي دورًا أساسيا في تطوير حاجاتنا نحو تكنولوجيا الاتصال، فالتكنولوجيا تسمح بتزويدنا بالعديد من المعارف الإنسانية من خلال إمكانيات فير محدودة في التعامل مع المعلومات وتوظيف إمكانيات التكنولوجيا لخدمة اليسرُ باعتبارهم منتجين ومستهلكين لهذه التكنولوجيا، وباعتبارها تشكل جزءًا لا غنى عليه في تسيير الحياة اليومية حيث تستخدم تكنولوجيا الاتصال في كل أبعاد الحياة الاجتماعية وعلى جميع المستويات.[3]

[1] زينب مرغاد، الاتصال الأسري في ظل التكنولوجيا، مجلة علوم الإنسان والمجتمع، العدد 09، جامعة خنشلة، سنة 2014، صفحة 232.

[2]

[3] مصطفى يوسف كافي، تكنولوجيا الإعلام والاتصال، ط1، دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع، عمان، سنة 2005، صفحة 65.

- **التعريف الثالث:**

يعرفه تشارلز كولي بأنه الآلية التي توجد فيها العلاقات الإنسانية وتنمو عن طريق استعمال الرموز ووسائل نقلها وحفظها أما رتشارد فقد قام في العشرينيات بتعريف الاتصال حيث قال أن الاتصال يحدث حين يؤثر عقل في عقل آخر الأمر الذي يؤدي إلى حدوث في عقل المتلقي خبرة مشابهة لتلك التي حدثت في عقل المرسل ونتجت عنها بشكل جزئي وفي الثلاثينات قام جورج لاند بورغ بتعريف الاتصال بأنه التفاعل بواسطة الرموز والإشارات التي كمنبه أو مثير يؤدي إلى إشارة سلوك معينا عند المتلقي وفي نفس الوقت عرّف فلويد بروكر الاتصال بأنه عملية نقل فكرة أو مهارة أو كلمة من شخص لآخر.[1]

2- نشأة وتطور تكنولوجيا الاتصال:

- تغير عالم اليوم وأصبح يزخر بانفجار معرفي ومعلوماتي مرافق لثورة علمية وتكنولوجية، وأدى هذا التغيير إلى ارتباط العالم المعاصر بالتدفق السريع في المعلومات وإمكانيات تخزينها وكفاءات معالجتها واستغلالها المتعلقة بالإنسان المعاصر، فوسيلة الإعلام الآلي من إفرازات التقدم العلمي والتقني المعاصر،، ينظر إليها كإحدى الدعائم التي تتحكم في هذا التقدم، مما جعلها تتبوأ مكانة رائدة في العملية التعليمية والتعلمية.

إن تعلم الفيزياء والكيمياء يسمح باكتساب كفاءات استخدام تقنيات الإعلام والاتصال، منها ما له علاقة بالمادة الدراسية وأخرى ذات فائدة عامة، مثل البحث التوثيقي عن طريق شبكة الإنترنيت، ربط الأقسام التي تشتغل على نفس البحث بواسطة البريد الإلكتروني أو مقارنة نتائج قياسات تمت في أقسام متباعدة. إن إضفاء الطابع الالي للحصول على المعطيات التجريبية ومعالجتها يمكن ان يفتح المجال للنقاش حول المظهر الإحصائي للقياس والانتقال بين النظرية والتجربة.

كما يؤدي الاستخدام العقلاني في المكان المناسب والوقت المناسب داخل القسم وخارجه، إلى التدرب على الاستعمال الأمثل لهذه التقنية من أجل الوصول إلى إتقان المهارات والحقائق العلمية المقررة في المناهج الدراسية في وقت أقل، وباتجاهات بناءة موجبة، وانطلاقًا من المرجعيات العلمية والمؤسساتية التي تفرض استخدام الإعلام الآلي في مجال التعليم يتعين تطبيقه بوجود برامج متخصصة تدير عملية

[1] قبلة سمية، الاتصال التربوي بين الأستاذ والمتعلم وعلاقته بالتحصيل الدراسي، جامعة زيان عاشور الجلفة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم علم الاجتماع، سنة 2016-2017، صفحة 23.

التعليم باعتبار الإعلام الآلي وسيلة تعليمية، كما يتوجب انتقاء البرمجيات التعليمية التي تتوفر على خصائص علمية وتربوية في تصميمها، والتي تكون مناسبة مع مناهجنا. [1]

- اكتساب مهارات جديدة في مجال تقنية المعلومات.

- تنمية مهارات القراءة والكتابة والرسم كممارسات عملية من أجل البحث والاستكشاف والتفكير وحل المشكلات لدى المتعلم.

- دعم البرنامج الدراسي بمصادر التعلم ذات الارتباط بتقنية الإعلام الآلي من أجل الفاعلية والفعالية عن طريق المحاكاة.

- تنمية مهارات المتعلم كي تجعله قادرًا على التكيف والاستفادة من التطورات المتسارعة في نظم المعلومات كمصادر توثيق.

- تقديم اختبارات تعليمية متنوعة لا توفرها أماكن الدراسة العادية عن طريق التعلم الذاتي.

- تلبية احتياجات الفروق الفردية البيداغوجية الفارقية كبعد منهجي وعملي في ممارسات مبدأ التفريد.

- تنويع مجالات الحصول على المعلومات من مصادر توثيقية مختلفة الأنترنيت، الأقراص.

- الكشف عن الميول الحقيقية والاستعدادات الكامنة للمتعلمين، تنويع مجالات الحصول على المعلومات.

وفي هذا السياق فإن تنمية التكنولوجيا الفارضة نفسها في كل قطاعات المجتمع مساهمة في هذه الوضعية ولا يستطيع النظام المدرسي تجنبها، تتبوأ مكانة متعاظمة في التربية بواسطة إعداد منتجات متعددة الإعلام معروضة للعبة المنافسة، إن إنتاج هذه المعرفة مرتكز على المؤسسات المتعددة الجنسيات العاملة في النشر والاتصال، تؤدي إلى قولية أحادية للثقافة. وبالموازاة فإن تنمية التكنولوجيا يحول المدرسة ومناهجها وطرقها التربوية وبالضرورة المتعلم، وهو حائر في معالمه، على المعلم أن يعيد النظر في معارفه وطرائقه،، متوجس منها تارة حليفًا وتارة أخرى فرصة لتبديل طرائقه البيداغوجية وتطوير النظام التربوي بتحويل مركز نقل المعارف نحو التلاميذ لكي يثمر إدماج تكنولوجيا التعليم يجب بالضرورة الأخذ بعين الاعتبار من يقاوم التغيير. إن المدرسة تنتابها الريبة من التكنولوجيات الجديدة حتى تبقى " كلمة المعلم " مفتاح المعرفة الوحيد، ويبقى هو المالك الوحيد لها لهذا تصبح التكنولوجيا منافسة ندية، سواء أكان الفاعلون متحمسين لهذه التكنولوجيات الجديدة أو مقاومين لها.

[1] إبراهيم عمر يحياوي، تأثير تكنولوجيا الإعلام والاتصال، ط. العربية، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع عمان، الأردن، سنة 2016، صفحة 45.

نلاحظ ان الأدوات الجديدة تظل محل نفور في السلوكات المعروفة والمعايير القديمة تظل قائمة لفترة طويلة قبل تصور الوضعيات الجديدة. ليس دالاً في المرحلة اللاحقة التي يصبح فيها الحاسوب وسيطاً للابتكار البيداغوجي.

محور المعلم والمتعلم من مهام متكررة وجاعلاً إياه قابلاً لأداء أنشطة جديدة أكثر فاعلية، إن المحاولات المتكررة لإدماج التكنولوجيا المعلوماتية طوال سنوات الثمانينات والتسعينات، قد ولدت العديد من الآمال لكنها لم تصل إلى مرحلة الإدماج الحقيقي في التعليم، وفي المقابل ظهرت تحفيزات جديدة بين الأساتذة بتطور الأنترنيت. لقد دفعت هذه التطورات بتغيرات لدى الفاعلين سواء أكانوا من أصحاب القرارات السياسية الذين يجب أن يحددوا مسبقاً الاتجاه الواجب اتخاذه حتى توفر التدابير المتخذة وسائل منسجمة مع الفاعلين في الميدان، الإداريين، المدرسين الذين يوفرون العتاد والبنى القاعدية للتنمية.

أنّ عملية التعليم والتعلم تتألف من عنصرين بشريين هما المعلم والمتعلم وأربعة عناصر أخرى غير بشرية هي الأهداف والمحتوى وطرق التدريس والتقويم، وأنّ تكنولوجيا التعليم تعمل على ترتيب وتنظيم هذه العناصر بطريقة منظمة علمية، بحيث لا يطغى عنصر على بقية العناصر، وحتى لا يحدث خلل في عملية التعليم والتعلم، وأشار كذلك إلى أنّ الأسس لتكنولوجيا التعليم تمثلت في الأهداف، وتصميم مادة التعلم، والتقويم والتحسين وهي الأسس الأربعة لمنهج تكنولوجيا التعليم.

أن تكنولوجيا التعليم تناولت العديد من المفاهيم العلمية وأدبيات التكنولوجيا التي شكلت في مجملها الأساس لتكنولوجيا التعليم، وقد أطلق عليه مسمى تناولات تكنولوجيا التعليم التعلمية التي تمثلت في الوسائل التعليمية والتقنيات والصيغ التكنولوجية والتصميم التعليمي، وأوضح أن الصيغ التكنولوجية هي شكل من أشكال التنظيم الفعّال داخل منظمات محصورة أو مفتوحة جغرافياً، أو تتم في منظومة هندسية بهيئة معدات وأجهزة يمكنها احتواء جميع عناصر الممارسة التربوية وخدمة أهداف تربوية وتعليمية تعلمية وتوفير فرص واسعة أمام المتعلم لاختيار البدائل التربوية والتعليمية التعلمية مثل: التعليم بالمراسلة، الحاسب الإلكتروني والإنترنيت، مختبرات اللغة والمختبرات المفرّدة، مراكز مصادر التعلّم، مراكز الأداء القائم على الكفايات والتعلم عن بعد، ثم كوّن نموذجاً أوضح فيه تصنيفا لهذه التناولات أطلق عليه اسم الإطار العام الشامل لتصنيف تناولات تكنولوجيا التعليم التعلّمي.

نظراً لأن البيئة التكنولوجية سريعة التغير، يحتاج الفرد لاكتساب مهارات جديدة حتى بعد الوقتا الذي يقضيه في المنظمات التعليمية الرسمية، مثل المدارس والجامعات، وهذه الحاجة تشكل الأساس للتعلم مدى الحياة، ومن المتوقع من المؤسسات التعليمية الرسمية إعداد المتعلمين للتعلم مدى الحياة، وكذلك

جعل هياكلها التنظيمية أكثر دعما لهذا النوع من التعلم. في وقت ما كان ينظر لاستخدام الحاسوب في التعليم كوسيلة للتحكم بفعالية في التعليم وأتمه التدريس.

وفي التسعينات غيرت شبكة الإنترنيت تماماً هذا الاعتقاد حول جهاز الكمبيوتر، والتوقعات المتعلقة بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات والتعليم حيث أصبح التعليم القائم على الكمبيوتر ينظر إليه على أنه فرصة للطلاب ليصبحوا خبراء واستشاريين في المستقبل، واستبدلت فكرة " الأئمتة " لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات والتعلم بفكرة " التعاون " كحقل جديد، لم يعد الطالب فيه يعتبر كمجرد مستهلك، ولكن ظهر التعليم التعاوني المدعوم بالكمبيوتر أصبح كل فرد يتعلم من خلال الممارسة. [1]

أما فيما يتعلق بالتعليم الرسمي، أصبح هناك تركيز على مناقشة إمكانيات التغلب على الحواجز التقليدية للوصول إلى خدمات التعليم الناجمة عن القيود من حيث التكلفة،، وبعد المسافة أو الوقت، بسبب حقيقة ان التعليم يعتبر فرصة للتغلب على التهميش وزيادة الفرص المتاحة للأفراد للتمتع بحياة كريمة، فإن أي تخفيض لحواجز الوصول إلى خدمات التعليم والتعلم الناتج عن الاستثمار في أي نوع من أنواع تكنولوجيا المعلومات والاتصالات سيساهم في عملية التقدم الاجتماعي، ومع توفير العديد من الخدمات التعليمية على نطاق واسع صار الطلاب اليوم قادرون على إدارة دراستهم والوصول إلى المحتوى التعليمي من المنزل.

3- وظائف تكنولوجيا الاتصال الحديثة:

تتعد وظائف تكنولوجيا الاتصال الحديثة على النحو التالي:

1- وظيفة إنتاج المادة الإذاعية والتلفزيونية والصحفية بعد دخول الكمبيوتر إلى بنية العملية الإنتاجية فأصبح كل شيء يتم إلكترونيا حيث أسهم الكمبيوتر في إنشاء قواعد المعلومات والإنترنيت والتصوير الإلكتروني والتصوير الرقمي الإلكتروني، والأقمار الصناعية، والماسحات الضوئية، والاتصالات السلكية واللاسلكية، والألياف البصرية ... الخ.

2- وظيفة معالجة المعلومات رقمياً سواء المقدم منها في المحتوى البرامجي للراديو والتلفزيون أو المقدم منها عبر صفحات الصحف أو من خلال النشر الإلكتروني **Digital Darkroom**، وسواء كانت تلك المعلومات مادة مكتوبة أو مصورة أو مرسومة، فإن هناك العديد من البرامج التي تتعامل وتعالج مثل هذه المعلومات.

[1] المرجع نفسه، صفحة 46-47-48-49.

3- وظيفة تخزين المعلومات واسترجاعها، باستخدام الأقراص المدمجة في توثيق أرشيفاتها ووثائقها، وهي تساعد في البحث عن المعلومات واسترجاعها بشكل سريع وملائم.

4- وظيفة نقل وتوزيع المعلومات عبر الفاكس والأقمار الصناعية، والاتصالات السلكية واللاسلكية، والشبكات الرقمية، وشبكات الألياف، والكابل ... الخ.

5- وظيفة العرض حيث تقوم أجهزة الكمبيوتر، والأجهزة الرقمية الشخصية **Appliances Personal Digital** بعرض المعلومات عند طلبها في أي وقت.

وبالرغم من المزايا العديدة التي توفرها التكنولوجيا الحديثة لوسائل الإعلام الحالية (التراثية)، إلاّ أن ثمة عديداً من المشاكل التي لم تحل بعد، مثل: قلة – خبرة العاملين في الإعلام في التعامل مع هذه التقنيات الجديدة، وحاجة التعامل مع الكمبيوتر لبعض الوقت لدى الإعلاميين الذين ليست لديهم الخبرة الكافية في هذا المجال.

4- عوائق استخدام تكنولوجيا الاتصال:

هناك جملة من العوائق التي تحد من الاستخدام الفعال للوسائل التعليمية والتكنولوجيات الحديثة لتدعيم العملية التعليمية ويمكن حصر أبرز هذه العوائق في جملة من النقاط تتمثل فيما يلي:

- عدم ملائمة تصميم الحجرات الدراسية وتجهيزات والإمكانيات الاستخدام الفعال للمواد والأجهزة السمعية والبصرية ومختلف أجهزة التكنولوجيات الحديثة.
- المدرسون المثقفون بأعباء هائلة ومختلف برامجه المزدوجة التي يراد الانتهاء منها في الوقت المحدد بمختلف الطرق.
- النقص في أجهزة الوسائل التعليمية المختلفة خاصة التكنولوجيات الحديثة التي لا زالت العديد من المدارس والجامعات خاصة العربية منها غير مدعمة لها.
- هناك بعض المواد أو التخصصات تعتمد على نوع معين من الأجهزة والتكنولوجيات التعليمية مما يؤدي إلى توفير هذا النوع المحدد من الإمكانيات.
- هناك البعض من الأساتذة والمعلمين الذين لا يؤمنون بأهمية الوسائل والتكنولوجيات التعليمية في دعم تقديم المادة التعليمية.
- عدم توفير المدرسين المدربين التدريب الملائم على استخدام الوسائل التعليمية وخاصة في مجال تشغيل الأجهزة السمعية والبصرية.
- عدم استقرار المناهج وكثرة التغيير والتبديل فيها مما يترتب عليه عدم وجود وسائط تعليمية لكثير من موضوعات المنهج.

5- نظريات الإتصال.

الاتصال الإنساني هي عملية حيوية لا تعتمد علي الذاكرة الإنسانية فقط و إنما تعتمد أيضا علي عوامل أخرى مثل إلادراك الحسي والتفاعل الرمزية.

أ. النموذج التطورية :

يعد من أقدم الافتراضات التي تركز بشكل مركزي علي التغيير في الطبيعة الأساسية للمجتمع.

يعتمد على القياس العضوي ،أي أن المجتمع يشبه الكائنات العضوية من حيث التقييم والتطور.

يتضمن النموذج الافتراضات التالية:

- النظر إلى المجتمع باعتباره مجموعة من الأجزاء المترابطة .
- يتعرض المجتمع باستمرار للتغيير.
- يتم نقل الاشكال الاجتماعية الجديدة من مجتمعات أخرى عن طريق الأفراد.
- تحظي الأشكال الاجتماعية الجديدة بالقبول.

ب. نموذج الصراع الاجتماعي.

- تعني أن الصراع داخل المجتمع وليس الاستقرار أو التطور هو أهم العمليات الاجتماعية.
- يتضمن النموذج الافتراضات الثالية.
- يتكون المجتمع من فئات تختلف مصالحهم بشدة.
- تحاول كل جماعة داخل المجتمع تحقيق مصالحها الخاصة في إطار المنافسة مع الاخرين.[1]
- يتعرض المجتمع المنظم لصراع مستمر .
- تحت عملية التغيير من ثنايا العملية للمصالح المتنافسة والمتصارعة

- [1] نضال فلاح الضلاعين وآخرون نظريات الاتصال والإعلام الجماهيري ط1 دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع عمان 2014 صفحة 193

ت. نموذج النظريات النقدية:

- تفترض النظريات النقدية أن وظيفة وسائل الإعلام هي مساعدة اصحاب السلطة في المجتمع علي فرض نفوذهم .
- علاقة وسائل الإعلام بلقوى الاجتماعية السياسية علي النحو التالي.
- الترويج الاهتمامات الجماعات المهيمنة في المجتمع.
- تحليل المعاني الرمزية المحتوي الذي تروجه المصالح الرأسمالية لجذب اهتمام الطبقات العاملة.
- فضح أسطورة حياد الدراسات الإعلامية الأمريكية التي يمولها رجال الأعمال لخدمتهم.
- يقسم محمد عبد الحميد النظريات النقدية الي اتجاهين رئيسين:

يسخر من الماركيسة مفهوم الصراع من أجل بقاء الوضع علي ماهو عليه .

يربط بين الثروة والسيطرة علي وسائل الإعلام.

ث. نماذج النظريات النقدية.

- مدرسة فرانكفورت:

تري أن الثقافة الجماهيرية ذات الطابع التجاري كانت الوسيلة الأساسية التي مكنت الاحتكارات الرأسمالية من تحقيق النجاح في هذا المجال ، تكون أراء هذه المدرسة العديد من المداخل و النظريات الاجتماعية مثل نظرية الاقتصاد السياسي والهيمنة و المدخل الاجتماعي الثقافي.

- النظرية الثقافية النقدية .

تهتم بالتحليل الثقافي لتسجيل مدي ارتباط ما تقدمه وسائل الإعلام بحياة الناس .

- نظرية الاقتصاد السياسي.

تركز علي تأثير القوى الاقتصادية في المجتمع وعلي ما تقدمه وسائل الإعلام في هذا المجتمع.

❖ سمات النظريات النقدية.

- ✓ تاكيد حق الفرد في حق الحرية و الاختيار.
- ✓ تري هذه النظريات أن السياق الاجتماعي يوضح صيغة العلاقات بين وسائل الإعلام و القوي المسيطرة في المجتمع .
- ✓ تهتم معظم الدراسات النقدية بدراسة علاقات ووسائل الإعلام من خلال مخرجاتها.
- ✓ تتسم البحوث النقدية في نظراتها الي جمهور المتلقين بالتفاؤل.
- ✓ أن الاهتمام بالمستوى الأوسع في الدراسات النقدية لا يعني إغفال المستوي الأصغر.

- نظرية البنائية الوظيفية.

- ✓ أن أفضل طريقة للنظر الي المجتمع هي اعتباره نظاماً لأجزاء مترابطة.
- ✓ يميل هذا المجتمع بشكل طبيعي نحو حالة من التوازن الديناميكي.
- ✓ تساهم جميع الأنشطة المتكررة في المجتمع في استقراره.
- ✓ أن بعض الأنشطة المتكررة في المجتمع لا غني عنها في استمرار وجوده.
- ✓ ..منظور التحليل الوظيفي.
- ✓ يهتم مفهوم الوظيفة بتحليل العلاقة بين النظام ككل و الوحدات المكونة لهذا النظام.[1]

يتضمن مفهوم الوظيفة في النظام الاجتماعي مجموعة من الوحدات وتمارس هذه الوحدات مجموعة من الأنشطة داخل المجتمع وينتج عنه أثار مرغوبة و أثار غير مرغوبة.

الوحدة يمكن أن تكون الفرد أو المؤسسة الاجتماعية أو الثقافية .

يركز منظور التحليل الوظيفي علي طبيعة البناء المجتمعي.

استخدام التحليل الوظيفي في دراسات الاتصال.

التحليل هو. استراتيجية ترمي الي استنباط أو تحديد افتراضات لكن اختبارا تجريبيا من خلال الدراسات المقارنة أو طرق البحث المناسبة.

يركز التحليل الوظيفي علي ظاهرة متكررة ويسعي الي إيضاح أن لهذه الظاهرة نتائج أما أن تكون إيجابية فيقال أنها وظيفية او تكون سلبية فيقال عنها خللا وظيفياً.

- ✓ - [1] المرجع نفسه صفحة 194.195

ج. النماذج السيكولوجية.

تطرح النماذج السيكولوجية افتراضات أساسية حول الطبيعة النفسية للبشر والتي تساعد في فهم اسباب الاستجابة لمثيرات معينة.

تعد النماذج المعرفية أكثر أهمية بالنسبة لدراسة وسائل الاتصال وهي تركز علي مجموعة من المفاهيم و العمليات التي يشترك فيها جميع البشر ومنها:

1. النظر الي أفراد المجتمع باعتبارهم متلقين نشيطين .
2. العمليات المعرفية تمكن الأفراد من نقل المعلومات المدركة بالحس.
3. العمليات المعرفية تلعب دوراً هاماً في تحديد شكل السلوك الفردي.
4. المكونات المعرفية للتنظيم العقلي لفرد ماهي ثمرة خبراته التعليمية.

❖ **دور وسائل الإعلام في التطور الاجتماعي للفرد.**

- أصبحت وسائل الإعلام مصدراً إجباريا سلوك الفرد.
- من منظور الفرد : فإن التطور الاجتماعي يزودنا بالوسيلة لكي نتصل بالآخرين .
- من منظور المجتمع : فإن التطور الاجتماعي يكون فيه أفراد المجتمع متجاورين بما فيه الكفاية مع قواعد المجتمع.
- عملية الاكتساب التي يستطيع أفراد المجتمع الجدد عن طريقها أن يطوروا تقافتهم تسمي التثقيف.
- إذا انتقل الفرد من مجتمع لآخر وتم إعداده للتكيف مع المجتمع الجديد تسمي الاستيعاب.
- يركز علماء النفس علي أن عملية التطور الاجتماعي تعلم الإنسان كيف يسيطر على طاقاته الفطرية.
- يركز علماء الاجتماع علي أن عملية التطور الاجتماعي تعد الأفراد للمشاركة في حياة الجماعة.
- تعتبر عملية التطور الاجتماعي للفرد أساسية لبقاء المجتمع كنظام ثابث و مستمر.

- النظرية الإدراكية.

السلوك الإنساني : هو نتاج العلاقات الديناميكية الصادرة عن تفاعل الإنسان مع العوامل البيئية.

- هناك من يفسر السلوك الإنساني علي أساس فكرة المثير و الاستجابة متجاهلا الظروف النفسية.
- هناك من يري أن أفعال الإنسان ترجع إلى غريزة الحياة وغريزة الموت.
- هناك من يري أن الكثير من الدوافع المكتسبة لدي الإنسان تشتق من حاجاته الفطرية.
- الاتزان المرن وتعني أن الكائن الحي عندما يتعرض لمثيرات تسبب تغييرات أخري مضادة تعمل علي إعادته لحالة التوازن.

- نظريات التوازن.

➢ نظرية التوازن المعرفي:

- العلاقة التي يمكن أن تربط عنصرين معرفين تتخذ واحد من ثلاث أشكال علاقة + - وعلاقة - + أو لا علاقة.
- يحدث التوازن بين الاتجاهات التي يحملها الفرد في حالتين.

عندما تحمل إشارات متشابهة (+_+) أو(--) .

عندما تحمل الاتجاهات النفسية إشارات مختلفة(- _+) حيث تولد حالة من الثوثر تدفع الفرد التخلص منها باحدي الطرق الثلاث التالية:

- تغيير إشارة الاتجاه المعارضة للفرد.
- إعادة النظر في الاتجاهات التي يتبناها الفرد .
- التوقف تماما عن التفكير في الموضوع الذي يثير الثوثر.

➢ نظرية التوافق المعرفي.

أن الإنسان يميل الي تبجيل وتقدير الآراء و المعتقدات التي توافق آرائه ومعتقداته ويزيد هذا التقدير بزيادة التوافق وينقص بنقصانه.

➢ نظرية التنافر المعرفي.

الاتزان النفسي ويعني أنه عندما يقع الإنسان في تحث ثاثير أفكار متوافرة فإنه يتولد لديه نوع من الثوثر من شأنه أحداث تغتير لإزالة هذا التنافر و العودة إلي حالة التوزان و التالف المعرفي.

- التنافر المعرفي ينشأ نتيجة أحد الأسباب التالية :

1- وجود تعارض أو عدم اتفاق منطقي.
2- الانماط الثقافية الشعبية المقبولة لدي عامة الناس .
3- وجود تعارض بين الرأي و السلوك.
4- الخبرات السابقة.

د. نمادج من حالة التنافر المعرفي في مواقف الاتصال.

1. موقف إتخاذ القرار.

كلما زادت جاذبية البديل الذي لم يقع اختيارنا عليه زاد التنافر .

يقل التنافر كلما كانت عناصر المعرفة مثماثلة.

2. موقف فرض الإذعان .

ويعني اضطرار الفرد للقيام بسلوك معين قد لا يفعله بإرادته أو مختاراً نتيجة تعرضه للضغط و الذي يكون علي شكل عقاب أو مكافأة.

3. موقف التعرض المعلومات.

يلجأ الفرد لتقليل التنافر المعرفي من خلال التعرض الانتقائي للمعلومات فالفرد يبحث عن الآراء التي تتفق مع أفكاره ويبتعد عن المعلومات التي تتنافر عنها.

4. موقف التأييد الاجتماعي.

الاتفاق مع الاخرين يقلل حالة التنافر وعدم الاتفاق معهم يزيد التنافر .

يتوقف قدر التنافر علي العوامل التالية.

- ✓ اهمية الموضوع.
- ✓ عدد الأشخاص الذين نتفق أو نختلف معهم في الرأي .

- ✓ مكانة الأشخاص الذين نتفق أو نختلف معهم في الرأي.

الاستراتيجية الأساسية التي يلجأ إليها خبراء الإتصال تنبني علي عمليتنا متلازمتين هما:

1. تعريض الفرد أو الجمهور لأنواع من المعلومات التي تتنافر مع أفكارهم الهدف من ذلك إثارة الإحساس بعدم التوازن في أذهان الجماهير تمهيداً لتغيير الاتجاهات.
2. معاونة الجمهور علي الخروج من حالة عدم التوازن بتزويده بالمعلومات الجديدة التي تحقق هدف القائم بالاتصال .[1]

6- خصائص تكنولوجيا الإتصال و الإعلام:

ا. التفاعلية:

وتطلق هذه السمة على الدرجة التي يكون فيها للمشاركين في عملية الإتصال تأثير على أدوار الأخرين وإستطاعتهم تبادلها .ويطلق على ممارستهم الممارسة المتبادلة أو التفاعلية ،وهي تفاعلية بمعنى أن هناك سلسلة من الأفعال الإتصالية التي يستطيع الفرد أن يأخد فيها موقع الشخص،ويقوم بأفعاله الإتصالية .المرسل يستقبل ويرسل في نفس الوقت وكذلك المستقبل ،ويطلق على على القائمين بالإتصال لفظ المشاركين بدلا من المصادر ،ومثال على ذلك التفاعلية في بعض أنضمة النصوص المتلفزة ،ونتج عن هذا التفاعل إنحسار تحكم الدولة في مصادر المعلومات والأخبار وأصبح الفرد مسؤولا مسؤولية كاملة في إختيار معلوماته وبرامجه وذلك وفق إتجاهاته وإمكانياته وقدراتها الإدراكية .

ب. الإلتزامية عدم الإرتباطية بعنصر الوقت :

وتعني إمكانية إرسال الرسائل وإستقبالها في وقت مناسب للفرد المستخدم ،و لا تتطلب من كل المشاركين أن يستخدموا النظام في الوقت نفسه ، فمثلا في نظام البريد الإلكتروني ترسل الرسالة مباشرة من منتج الرسالة إلى مستقبلها في أي وقت ،دون الحاجة لتواجد مستقبل الرسالة .

ت. التوجه نحو التصغير قابلية التحرك أو الحركية :

تتجه رسائل الإتصال الجماهرية في ظل هذه الثورة إلى وسائل صغيرة يمكن نقلها من مكان إلى آخر ،وبالشكل الذي يتلائم وظروف مستهلك هذا العصر الذي يتميز بكثرة التنقل والتحرك ،عكس مستهلك

[1] - المرجع سابق الذكر صفحة 196,197,198,199,200,201

العقود الماضية الذي إتسم بالسكون و الثبات .ومن أمثلة عن هذه الوسائل الجديدة تلفزيون : الجيب ،الهاتف النقال ،الحاسوب النقال المزود بطابعة إلكترونية.[1]

ث. قابلية التحويل :

وهي قدرة وسائل الإتصال على نقل المعلومات من وسط لآخر كالتقنيات التي يمكنها تحويل الرسالة المسموعة إلى رسالة مطبوعة وبالعكس وهي في طريقها لتحقيق ،فالحدود أو الفروق ونظام للترجمة الآلية ،وقد ظهرت مقدماته في نظام السمات التي كانت تميز وسائل الإتصال الجماهيرية عن بعضها البعض ،قد زال بعضها وبعضها الآخر في طريقه إلى الزوال .فالأفلام السينمائية يمكن عرضها في دور السينما ،شاشة التلفزيون وعلى أشرطة الفيديو كاسيت وعلى الأسطوانات المذمجة على الرغم من إختلافها في الشكل .

ج. قابلية التوصيل والتركيب :

لم تعد شركات صناعة أدوات الإتصال تعمل بمعزل عن بعضها البعض فقد إندمجت أنظمة الإتصال وإتخدت الأشكال والوحدات التي تصنعها الشركات المتخصصة في صناعة أدوات الإتصال ،ومن الأمثلة الدالة على ذلك :وحدات الهوائي المقعر التي يمكن تجميعها من موديلات مختلفة الصنع لكنها تؤدي وظيفتها في مجال إستقبال الإشارات التلفزيونية على أكمل وجه .

د. الجماهيرية الرسائل الإعلامية الشخصية :

ومعناه أن رسائل الإتصال قد توجه إلى مجموعة من الأفراد أو قد توجه إلى فرد بعينه ،فقد سمحت الوسائل الجديدة للفرد أن يستقبل عن المجموع من حيث الرسائل التي يتابعها .ومثال ذلك محطات البث التلفزيوني في البلدان المتقدمة التي تقدم برامج متنوعة حسب طلب المشترك ورغباته .

[1] - إبراهيم عمر يحياوي تأثير تكنولوجيا الإعلام و الإتصال الطبعة العربية دار البازوري العلمية للنشر والتوزيع عماد سنة 2016 صفحة58 (9)

خلاصة الفصل

بعد تطور تكنولوجيا الاتصال من أهم الإنجازات التكنولوجية المحققة، باعتبارها ذات دور فعال في تحسين عملية التعلم والتعليم، استطاع الفرد بفضلها اختصار المسافات والزمن، أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة الأفراد اليومية، فهي سمة من سمات التطور والعصرنة حيث أن كل المؤسسات أصبحت تعتمد على التكنولوجيا وذلك لتسهيل التبادلات وتحسين العلاقات.

تمهيد:

تعرضنا في فصلنا هذا إلى دراسة ميدانية بأسر ببلدية العامرية بالإعتماد على أداة المقابلة التي من خلالها سنحاول إستنتاج بعض التساؤلات المتعلقة بموضوع دراستنا أثر الألعاب الإلكترونية على تنشأة الطفل في ظل تكنولوجيا الإتصال سنقسمها إلى قسمين .

- الألعاب الإلكترونية و الطفل من خلال التطرق إلى الأجهزة التي يستخدمونها ومدة إستخدامهم لها والأنواع المفضلة لديهم .

- أثر الألعاب الإلكترونية على تنشأة الطفل ضمن ضمن السياق العائلي للأسر وذلك من خلال مدى سماح الأولياء للعب أطفالهم ومراقبتهم لهم أثناء لعبهم .

❖ **الألعاب الإلكترونية والطفل :**

- من خلال طرح سؤالنا عن سن الطفل :

(المبحوثة رقم 1) يبلغ الطفل 12 سنة

(المبحوثة رقم 2) يبلغ الطفل 10 سنوات

(المبحوثة رقم 3) يبلغ الطفل 8 سنوات

(المبحوثة رقم 4) يبلغ الطفل 12 سنة

(المبحوثة رقم 5) يبلغ الطفل 11 سنة

التعليق : تتراوح أعمار أطفال العينة ما بين 8 إلى 12 سنة .

كل أطفال العينة يملكون الألعاب الإلكترونية كما قالت أمهاتهم إلى أن معظمهم يستعملون الهاتف النقال من أجل الولوج إلى المواقع الحديثة من أجل تطبيق اللعبة (المبحوث رقم 2-3-4) يستخدم إبني هاتفي النقال أو هاتف أبوه للعب ألعابه المفضلة لعدم إمتلاكه جهاز خاص به)

أما (المبحوث رقم 1-5) يستخدم إبني لوحته الإلكترونية الخاصة به للعب)

تعليق : بإختلاف أعمار العينة ومكان سكنهم

ونوع إقامتهم و الدخل المادي لآبائهم إلى أنهم يمتلكون الألعاب الإلكترونية ونجد أن الهاتف النقال من أكثر الأجهزة إستعمالا لدى الأطفال لإمتلاك أبائهم لهذا الجهاز كما لسهولة حمله وانخفاض سعره وتوفره على برامج يمكنه اللعب بها .

المقابلة رقم 1 : أم 36 سنة ماكثة في البيت إقامة حضرية ،شقة ، دخل جيد

المقابلة رقم 2 : أم 43 سنة ماكثة بالبيت ،إقامة ريفية شقة ، دخل متوسط

المقابلة رقم 3: أم 30 سنة ماكثة في البيت إقامة حضرية ، كراء، دخل متوسط

المقابلة رقم 4 : أم 40 سنة ماكثة في البيت إقامة ريفية شقة دخل دون المتوسط

المقابلة رقم 5 : أم 28 سنة عاملة بسلك التعليم إقامة حضرية ؛شقة دخل جيد جدا

يقضي (المبحوثون رقم 1-3) من ساعة إلى 3 ساعات في اللعب

(المبحوث رقم 5) تلعب إبنتي الألعاب الإلكترونية وقتا لمدة نصف ساعة أو في العطل والإجازات (حرصي الدائم على دراستها وتعليمها العبادات)

التعليق : تختلف مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أطفال العينة فمعظمهم يمارسونها لمدة ما بين ساعة إلى 3 ساعات أو لمعظم الوقت وذلك لإدمان الأطفال على هذا النوع من الألعاب أو لإعتبارها وسيلة الترفيه الوحيدة في ظل غياب مرافق التسلية الخاصة بالأطفال في المدينة وعدم حرص الأولياء على إبتعاد أطفالهم على هذه الألعاب .بينما يستخدم الباقي هذه الألعاب في وقت العطل وهذا يدل على إلتزام الطفل بأوامر أمه ومعرفته للضرر الذي تسببه الألعاب الإلكترونية .

من خلال سؤالنا عن الألعاب المفضلة لدى الأطفال كانت :

(المبحوث رقم 1) يفضل إبني ألعاب المغامرة والتشويق لتوافقها مع ما يشاهده في أفلام الكرتون .

(المبحوث رقم 2-4) يفضل إبني ألعاب العنف و الصراع .

(المبحوث رقم 3) يفضل إبني ألعاب الرياضة خصوصا ألعاب كرة القدم لتقليده الدائم لأبوه .

(المبحوثة رقم 5) تفضل إبنتي ألعاب الألغاز

التعليق : تختلف أنواع الألعاب المفضلة لدى الطفل . فمنهم من يفضل أنواع المغامرة والتشويق وذلك راجع إلى الشهرة التي تتميز بها هذه الألعاب . فالطفل يميل لهذا النوع لإنها تخلق جو المغامرة في عالم إفتراضي وتضفي إليه نوع من الحماس لإكتشاف أشياء جديدة . أما البعض الآخر فيفضل ألعاب الحربية القتالية لتطبيقها على أرض الواقع ومساعدته على الدفاع عن نفسه . ونجد هذا النوع من الألعاب من أخطرها لجعلهم أشخاصا عدوانيين . ويفضل البعض الآخر ألعاب الرياضة نظرا لشهرتها في الواقع و كذلك الهوس باللاعبين المشهورين في الواقع وتقليدهم لهم . بينما يفضل المبحوث الأخير ألعاب الألغاز وذلك لإختبار نسبة ذكائه ولتثقيف أكثر .

❖ **الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي للأطفال :**

(مبحوثة رقم 1-2-3)نعم أسمح لإبني بممارسة هذا النوع من الألعاب

(مبحوثة رقم 4-5)أسمح لإبني باللعب ضمن المدة المحددة له ،غير ذلك لا أسمح بلعبه وقت ما يريد

التعليق : من خلال هذه الأجوبة نستنتج أن بعض الأولياء يسمحون لأطفالهم باللعب وقت ما أرادو ،ذلك للقضاء على الملل، فاللعب بالنسبة لهم وسيلة للتسلية لا يمكن الإستغناء عنها .أما الآخرون يعتبرونها مضيعة الوقت وخوفهم الشديد من إدمان أطفالهم عليها مما ينتج عنها مخاطر نفسية وإجتماعية .

(مبحوثة رقم 1-2-3.) لا أجد الوقت الكافي لمراقبة إبني أثناء وقت لعبه فاللعب وسيلة للترفيه يملأ بها وقت فراغه .

(مبحوثة رقم 4)أراقب إبني دائما عندما يلعب خوفا من لعبه بألعاب أكبر من سنه وفي بعض الأوقات أمارس هذه الألعاب معه .

(مبحوثة رقم 5) نعم أراقبه في بعض الأحيان لكن ليس كل يوم لأنه ليس دائم اللعب بها لإنشغاله بأمور أخرى كالدراسة و الرياضة .

التعليق : بما أننا في عصر العولمة و الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءا لا يتجزأ من حياة الأطفال، وفي حال السماح لهم باللعب فإن ضرورة رقابتهم تقع على عاتق الأهل ،وذلك بإختيار الألعاب التي تساعدهم في تنمية المهارات والقدرات و التي تتماشى مع أعمارهم .

- فيما يخص تنشئة الطفل و الألعاب الإلكترونية إن المبحوثة رقم (5-1) أعتقد أنها تؤثر على تنشئة طفلي ، فمراقبتي له وتقسيمي لوقته في التسلية ، ووقت الأشياء الأخرى كالدراسة والصلاة و وقتا مع عائلته هو الذي يريحني إتجاه هذه الألعاب .

(مبحوثة رقم 2-3) أصبح إبني دائم الإنشغال باللعب حيث أنه لا يجد الوقت للتكلم و الدردشة .

التعليق : على كل أم عدم الغفلة إتجاه هذه الألعاب وإيجاد البدائل المناسبة من الألعاب التي تتفق مع مبادئنا و التربية الصحيحة له .

رأت (المبحوثات رقم 3-4) أن هذه الألعاب تهدد دراستهم و أنهم غير راضيات على سلوك أطفالهم بنا أنها تؤثر على مستواهم الدراسي وتلهيهم عنها .بينما البعض الآخر أكدو أنهم راضيات باللعب لنقص

فترة لعب أطفالهم بها وإنشغالهم بدراستهم حيث قالت(المبحوثة رقم 5) لا تلهي هذه الألعاب إبني لأنه يمارسها أيام العطل فقط .

التعليق : تساعد الألعاب الإلكترونية على التعلم والتسلية و المرح وتحسين المهارات الفكرية و الحركية لدى الطفل ورغم فوائدها إلا أنها تحتوي على أضرار يجب على الأولياء معالجتها .

من ناحية نوع الألعاب التي يفضلها الأمهات لأولادهم (مبحوثة رقم 1-3) أحب نوع الألعاب المسلية ليس المعنفة كما نرى ظهور هذه الأيام ألعاب عنيفة جدا مثل fre fier BubG .

(مبحوثة رقم 5) أحب كل من الألعاب المفيدة التي تزيد من ثقافة إبني وتساعده في دراسته .

(مبحوثة رقم 4) أفضل الألعاب الرياضية لتعلم حركات رياضية ومهارات تساعده في الواقع .

تعليق : تجذب الألعاب الإلكترونية الأطفال بطرق متنوعة حسب شخصية كل طفل حيث يجد فيها ما يغدي دوافعه و رغباته ،إلى أن هناك ما يجذب الأمهات لهذه الألعاب لما فيها من فوائد إيجابية لأطفالهم.

❖ **النتائج العامة :**

-أصبح أغلبية الإطفال يملكون ألعاب إلكترونية

-أضهرت الدراسة مدى نجاح الألعاب -الإلكترونية في قتل الفراغ لدى الطفل

- كشفت الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تساعد الطفل على الهروب من الواقع .

-تؤثر الألعاب الإلكترونية على حياة الطفل الدراسية سلبا و إيجابًا .

- بعض العائلات تخصص مدة معينة لأطفالها للعب بالألعاب الإلكترونية .

- أظهرت الدراسة أن المدة التي يستغرقها أغلبية أطفال العينة من ساعة إلى 3 ساعات .

-تشير الدراسة أن بعض الأطفال يحبون ألعاب المغامرة في حين البعض الآخر يميل إلى الألعاب القتالية والعنف .

- التطور الهائل لتكنولوجيا الإتصال يجذب الأطفال للعب.

❖ **نصائح عامة للوقاية من أضرار الألعاب الإلكترونية :**

1- يجب على الأمهات تحديد وقت معين خلال اليوم لإستخدام الألعاب الإلكترونية لأطفالها

2- ممارسة بعض الأنظمة مثل القراءة والرسم وممارسة الرياضة لما لها من فوائد للطفل وتنشئته

3-عند إستخدام الألعاب الإلكترونية ،يجب الحرص على تفاعل أحد الوالدين مع طفله أثناء اللعب

4-يجب الحرص على مشاركة الطفل في الألعاب الأخرى غير الإلكترونية للحرص على التواصل الإيجابي بين أفراد الأسرة

5-التعرف على المواهب التي يتمتع بها الطفل والعمل على تنميتها

6-توفير بعض الأنشطة الحياتية أخرى التي يمكن أن يشارك فيها الطفل حتى لا يضطر إلى إستخدام هذه الألعاب طوال الوقت

7- يجب عدم السماح للأطفال لإستخدام هذه الأجهزة قبل النوم حتى لا تؤثر سلبا عليهم

8-التحدث مع الطفل في الأشياء التي تجذبه في هذه الألعاب و الإتفاق معه على مشاهدة أشياء معينة.

الخاتمة

تعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى ، والتي أصبح لها دور هام في حياة الطفل و مراحل تطوره . وقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها و مميزاتها، فأصبحوا يندفعون لها بشكل ر هيب ، دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية .

حيث تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثلة في الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل . من خلال إعداد دراسة ميدانية على عينة من الأمهات ببلدية العامرية . حيث يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب حيث أصبحت تنتج للطفل فرص للإكتشاف والمغامرة لما لها من مميزات عديدة وتقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية . لأن اللعب عند الأطفال كان مقتصر فقط على الألعاب التقليدية التي يمارسها في الشارع أو المنزل ،لكن اليوم و في ظل التطور الهائل لتكنولوجيا الإتصال التي يشهدها العالم أتاح للطفل وسائط تكنولوجية متعددة تمكن من خلالها إستخدام وإنجداب نحو نحو ألعاب جديدة تسمى بالألعاب الإلكترونية .

و كحوصلة لما جاء في مضمون هذه الدراسة توصلنا إلى مجموعة من الوسائل التي سمحت لنا بمعرفة مدى صحة الفرضيات المطروحة .فإننا نثبت صحة الفرضية الأولى بأن الهاتف النقال هو الوسيلة المفضلة لدى أغلبية الأطفال ، لسهولة حمله وصغر حجمه وإحتوائه على تطبيقات تمكنه من تحميل أي نوع من الألعاب التي يرغب بها .

إن إختلاف الدخل المادي لأسر أطفال العينة من دون الوسط إلى جيد جدا ، إذ أنهم يمتلكون كلهم ألعاب إلكترونية .

و بهذا قد كان هدفنا من الدراسة معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل في ظل تأثير تكنولوجيا الإتصال ، و بالتالي فقد كانت نتائج هذه الدراسة المتوصل إليها تشير إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر بشكل كبير على تنشئة الطفل.

الكتب

- إبراهيم عمر يحياوي تأثير تكنولوجيا الإعلام و الإتصال
- العربية دار الباروزي العلمية للنشر والتوزيع عمان سنة 2016
- جيل فيردول معجم مصطلحات علم الإجتماع د-ط دار ومكتبة الهلال بيروت د-س
- -نرمين حسن السطالي سيكولوجية العنف ط-1 السعيد للنشر والتوزيع سنة 2018
- مصطفى يوسف الكافي تكنولوجيا الإعلام و الإتصال ط-1 دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع سنة 2015
- حسن علي محمد تكنولوجيا الإتصال ط2 دار البيان للطباعة والنشر سنة 2006
- عمر أحمد الهمشري التنشئة الإجتماعية للطفل ط-2 دار الصفاء للنشر والتوزيع سنة 2013
- نضال فلاح الضلاعين و آخرون نظريات الإتصال والإعلام الجماهيري دار الإعصار العلمي للنشر و التوزيع سنة 2016
- عبد الرحمان العساوي مناهج البحث العلمي في الفكر الإسلامي و الفكر الحديث دار الراتب الجامعية د-س
- محمد مروان مناهج البحث العلمي دار الراتب ط-3 2019
- كتاب جماعي منهجية البحث العلمي و تقنياته في العلوم الإجتماعية المركز الديمقراطي العربي برلين سنة 2019
- احمد عارف العساف ، منهجية البحث في العلوم الإجتماعية الإدارية ط دار الصفاء للنشروالتوزيع د-س.
- علي معمر عبد المؤمن ،البحث في العلوم الإجتماعية الوجيز في الأساسيات والمناهج والتقنيات ،الإدارة العامة للمكتبات ط إدارة المطبوعات و النشر بنغاريا ليبيا.
- محمد شعبان بعلي الإتصال الأسري ومتغيرات المجتمع المعلوماتي سنة 2018
- إبراهيم يحياوي تأثير فضائيات الطفل على قيمهم الإجتماعية دار الأيام للنشر والتوزيع سنة 2018
- عبد الرحمان العيساوي تنشئة الأطفال وثقافة التنشئة دار الفكر العربي دمشق 1985
- مها حسني الشحروري الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها دار المسيرة عمان سنة 2008.

رسائل الماجستير:

- فنيش سعيد الاتصال التربوي وعلاقته بمستويات التحصيل الدراسي رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في علم النفس العمل والتنظيم سنة 2012.
- فاطمة همال الالعاب الالكترونية عبر وسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في الاعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة 2012/2011.
- مريم قويدر اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدي الاطفال مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال سنة 2012/2011.

رسائل الماستر:

- قبلة سمية الاتصال التربوي بين الأستاذ والمتعلم وعلاقته بالتحصيل الدراسي رسالة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع التربوي سنة 2017.
- وردة بوقادوم اثر الالعاب الالكترونية في خلق العزلة لدي اطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال رسالة مقدمة لنيل شهادة الماستر في العلوم الانسانيه 2019/2018.
- سعاد سناء الالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي رسالة مقدمة لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية سنة 2016/2015.
- أميرة مشري أثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية علي التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري رساله مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال سنة 2017/2016.
- دلال الواعر تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال سنة 2017/2016.

رسائل اليسانس:

- قلقوم تميم دور التنشئة الاجتماعية في ظهور الجنسية المثلية عند المراهقين رسالة مقدمة لنيل شهادة ليسانس في علم النفس سنة 2019/2018.
- أمير سلام الزيادي قراءة في التنشئة الاجتماعية و علاقتها بالنفس الإنسانية رسالة مقدمة لنيل شهادة البكالوريوس سنة 2018.

المجلات العلمية:

- سليمة بوسعيد ،مخاطر تأثير الالعاب الالكترونيه على الفرد والمجتمع وطرق علاجها مجلة المجتمع والرياضة العدد 01جامعة ورقلة سنة 2019
- زينب مرغاد الاتصال الأسري في ظل التكنولوجيا مجلة علوم الإنسان والمجتمع العدد 09جامعة خنشلة سنة 2014.
- رزيوق ليليا إشكالية إدمان الالعاب الالكترونية لدي الطفل مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية جامعة الأمير عبد القادر العلوم الاسلامية قسنطينة العدد السادس د.س

مواقع الاليكترونية:

Http,\\bayt d7 .com تعريف الطفل,\?

2. Id=614593 ثم الاطلاع عليه
3. 2021.05.28 علي الساعة 17:00

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة وهران 2 محمد بن أحمد

مقابلة البحث الميداني :

جائت هذه المقابلة من أجل بحث ميداني لمذكرة ماستر تخصص علم إجتماع الإتصال ، حول موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل في ظل تكنولوجيا الإتصال ، وهي دراسة تحليلية وصفية لأطفال "بأسر العامرية ولاية عين تموشنت " وتكون إجاباتهم كنتائج لبحثنا .

الأستاذ المشرف: بومحراث بلخير

الطالبتان : مرقاش آسية زوبير فاطمة الزهراء

أولا : البيانات الشخصية

السن

الإقامة

نوع الإقامة

الدخل المادي

دليل المقابلة :

المحور الأول :

الألعاب الإلكترونية لدى الطفل

كم عمر طفلك؟

هل يملك طفلك ألعاب إلكترونية؟

ما نوع الجهاز الذي يمارس به الألعاب الإلكترونية ؟

كم ساعة يقضيها طفلك في اللعب ؟

ما نوع الألعاب المفضلة لدى إبنك ؟