



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الحاج لخضر - باتنة -

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية
نيابة العمادة المكلفة بالدراسات العليا والبحث العلمي

قسم العلوم الإنسانية



الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري.

(دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدئيات مدينة باتنة)

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير

تخصص: الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة.

إشراف الأستاذ:

د/ أحمد عيساوي.

إعداد الطالبة:

فاطمة همال.

لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الدرجة العلمية	الجامعة	الصفة
أ. د/ فضيل دليو.	أستاذ التعليم العالي.	جامعة قسنطينة.	رئيسا.
د/ أحمد عيساوي.	أستاذ محاضر.	جامعة باتنة.	مشرفا ومقررا.
د/ كمال بوقرة.	أستاذ محاضر.	جامعة باتنة.	عضوا مناقشا.
د/ نور الدين جبالي.	أستاذ محاضر.	جامعة باتنة.	عضوا مناقشا.

السنة الجامعية

2012 / 2011



الدراسة

الدراسة

الدراسة

الدراسة

الدراسة

خطة الدراسة

الدراسة

الدراسة

الدراسة

الدراسة

خطة الدراسة

مقدمة.

الفصل الأول: الإطار المنهجي والمفاهيمي للدراسة.

أولاً: الإطار المنهجي للدراسة.

- 1- إشكالية الدراسة.
- 2- التساؤلات.
- 3- الفرضيات.
- 4- أهمية الدراسة.
- 5- أسباب اختيار الدراسة.
- 6- أهداف الدراسة.
- 7- تحديد المفاهيم.
- 8- الدراسات السابقة.

ثانياً: الإطار المفاهيمي للدراسة.

- 1- الألعاب الإلكترونية.
- 2- الوسائط الإعلامية الجديدة.
- 3- الطفل الجزائري.

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.

أولاً: الألعاب الإلكترونية عبر التلفزيون.

- 1- مدخل إلى التلفزيون.

2- لعب الأطفال بالألعاب الالكترونية من خلال جهاز التلفزيون.

ثانيا: الألعاب الالكترونية عبر الحواسيب والانترنت.

1- مدخل إلى الحواسيب والانترنت.

◀ الحواسيب.

◀ الانترنت.

2- لعب الأطفال بالألعاب الالكترونية عبر الحواسيب والانترنت.

ثالثا: الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الخليوي.

1- مدخل إلى الهاتف الخليوي (النقال).

2- الطفل وألعاب الهاتف الخليوي الإلكترونية.

الفصل الثالث: تأثير الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية.

أولا: تأثير الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية بين الشكل والمضمون.

ثانيا: التأثيرات الايجابية والسلبية للألعاب الالكترونية.

ثالثا: البيئة الاجتماعية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية.

الفصل الرابع: الإطار المنهجي للدراسة.

أولا: منهج الدراسة وعينتها.

1- منهج الدراسة.

2- مجالات الدراسة.

3- عينة الدراسة.

4- أدوات جمع البيانات المستخدمة في الدراسة.

5- الأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل البيانات.

ثانيا: جدولة البيانات وتحليلها.

ثالثا: نتائج الدراسة.

- 1- النتائج في ضوء تحليل الجداول.
- 2- النتائج في ضوء فرضيات الدراسة.
- 3- النتائج في ضوء الدراسات السابقة.

خاتمة.

المراجع.

ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର

ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର

ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର

ଉତ୍ତର

ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର

مقدمتہ

ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର

ଉତ୍ତର

ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର

ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର ଉତ୍ତର

إن مجيء عصر الموجة الثالثة، ودخول التكنولوجيا حياة البشرية بطريقة غير مسبوقة على مر التاريخ؛ قلب العديد من المفاهيم والعادات وغيرها بشكل جذري. ودخول الوسائط الإعلامية الجديدة إلى حياتنا، حمل معارف جديدة فرضت علينا تبنيها ولا مفر من ذلك، والطفل قد تعرض هو الآخر لهذه الموجة، بحيث أصبحت الوسائط الإعلامية؛ من مكونات البيت، وفردا من أفراد أسرته، وأمّلت عليه تغييرات على الأنشطة التي يقوم بها في مقدمتها اللعب.

ويشكل الطفل علاقات عدة مع ما يحيط به، وطفل القرن الواحد والعشرين؛ متميز وفق ما طرحته التغيرات العلمية التقنية والتكنولوجية التي صبغت حياته، وأعطته مؤسسة تنشئة جديدة لم تتوفر لأجيال سبقت جيله بهذا القدر، إنها الوسائل الإعلامية، التي طرحت عددا من العلاقات الجديدة مع أفراد المجتمع، بمن فيهم الطفل. فهو ليس بمعزل عنها، بل العكس؛ إنه أكثر من يتصل بها بحكم تواجدها في محيطه منذ ولادته، والعلاقات التي بنيت بينه وبين هذه الوسائل ليست بالبسيطة كما يتراءى للعيان، بل هي علاقات وطيدة غيرت الكثير من المفاهيم والسلوكيات لديه، وغيرت من مفهوم العلاقات الاجتماعية لديه مع عائلته ومع كل من حوله.

ويرتبط اسم الطفل حين يسمع؛ بكلمة " اللعب " دوما، فهو النشاط الذي يميز مرحلة الطفولة ويطغى عليها، ويأخذ الكثير من وقت أطفالنا، لأنه العالم الذي يحتضن تنشئتهم

وأفكارهم، وإبداع الخيال عندهم يزيد أثناء اللعب، فيحاولون تجسيد ما يرتسم في أذهانهم، ويتخيلون الواقع؛ وينظرون إلى الأشياء بمنظار آخر غير منظار الكبار.

وعلاقة الطفل باللعب؛ علاقة فطرية تولد معه، من مرحلة التعرف على عالمه الخارجي وكيف يفصل بين نفسه وجسمه وبين محيطه، ومن مناغاته في شهور عمره الأولى؛ إلى استخدام ألعاب يشبع بها هذا النشاط الطاغي عليه. وهذا الخيال الواسع والعالم السحري، الذي يكون داخل عقل الطفل، يقف وراء العديد من أحلامه ونشاطاته وتوقعاته المستقبلية ورؤيته لمن هم قدوة له. والطفل يتدرج في أشكال اللعب، مع تدرجه في مراحل طفولته، من لعب باليدين ومصم للأصابع وتشابك مع اللباس والأرجل، ومناغاة تكون لغته المميزة، إلى اكتشاف اللعب بالدمى والكرات، وتشارك اللعب مع الأقران وأفراد الأسرة.

وقد حملت التكنولوجيا الجديدة للإعلام والاتصال؛ موجة " الألعاب الإلكترونية " كشكل جديد يعبر عن العلاقة الوطيدة للطفل الجزائري مع وسائل الإعلام ووسائطها الجديدة، فالألعاب الإلكترونية أصبحت أحد أعز أصدقاء الطفل، بحيث تتواجد معه داخل المنزل أينما تواجد؛ عبر التلفزيون والحاسوب والانترنت والهاتف الخليوي، بل وأصبحت ترافقه خارج المنزل أيضا، من خلال مقاهي الانترنت وصلات اللعب، التي أصبحت من المرافق الثقافية الترفيهية المهمة داخل المجتمع الجزائري، فلا يخلو - تقريبا - حي منها؛ فقد أصبحت ظاهرة في حد ذاتها.

وقد كانت بداية الألعاب الإلكترونية؛ ألعاب فيديو لا تتوفر إلا لقلّة من أطفالنا في المنزل أو خارجه، ولم تكن قواعد التحكم متوفرة في الأسواق بالكم والنوع الذي هي عليه الآن. وأصبحت مقاهي الانترنت توفر أركاناً من ساحتها وأجهزتها خصيصاً للأطفال المولعين بالألعاب الإلكترونية، الذين يقضون في لعبها أكثر مما يقضونه في الدراسة وجو العائلة والأصدقاء، خاصة مع تساهل الأولياء حيال هذه المسألة حيناً، وصعوبة مراقبة أطفالهم أحياناً أخرى، دون أن ننسى الطابع التجاري الذي طبع التعامل مع علاقة الطفل بالألعاب الإلكترونية؛ بدء من استيرادها إلى غاية تداولها.

وهذه العلاقة المتينة بين الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية، أنتت بمجموعة من التأثيرات التي أخذت أبعاداً عميقة من خلال الوسائط الإعلامية الجديدة، في تنشئة الطفل الجزائري، وقيمه والجانب الفكري والمعرفي والنفسي والاجتماعي فيه بشكل أو بآخر. واختلفت الآراء حول سلبية هذه التأثيرات وإيجابيتها، لتأتي دراستنا هذه؛ الموسومة بـ: "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري - دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة بانتة"، كمحاولة لرصد مجموع هذه التأثيرات، وذلك وفق خطة دراسة انقسمت إلى أربعة فصول؛ ثلاثة فصول نظرية وفصل ميداني.

وقد جاء الفصل الأول كإطار منهجي ومفاهيمي للدراسة، انقسم لقسمين؛ الأول اندرجت تحته الخطوات المنهجية للدراسة من إشكالية الدراسة وتساؤلاتها، فروضها وأهدافها وأهميتها،

الدراسات السابقة ومفاهيم الدراسة، فيما خصص القسم الثاني من الفصل الأول للمتغيرات الأساسية لدراستنا والتي كانت الألعاب الإلكترونية، الوسائط الإعلامية الجديدة والطفل الجزائري.

أما الفصل الثاني فكان لدراسة الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ولعب الطفل الجزائري بها، وذلك من خلال ثلاثة أجزاء، الأول للألعاب الإلكترونية عبر التلفزيون ولعب الطفل الجزائري بها من خلاله، والجزء الثاني للألعاب الإلكترونية عبر الحاسوب والانترنت، والأخير كان للألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الخليوي.

في حين خصص الفصل الثالث من هذه الدراسة، لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية، بين الشكل والمضمون، بين السلب والإيجاب، ووفق البيئة الاجتماعية العامة التي تحيط بهذا التأثير.

أما آخر فصل في هذه الدراسة فقد كان ميدانيا، على عينة عنقودية لأطفال ابتدائيات مدينة باتنة، لتكون ممثلة لأطفال مدينة باتنة والأطفال الجزائريين، وفق خطوات منهجية قمنا من خلالها بجمع بيانات عن العينة، وجدولتها والوصول إلى مجموعة من النتائج.

لنختم الدراسة بمجموعة من التوصيات كحلول لواقع هذه العلاقة بين الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، وذلك استنادا - طبعا - للدراسة الميدانية التي قامت بها الباحثة.

الصفحة الأولى

الفصل

الصفحة الأولى

الأول

الصفحة الأولى

الصفحة

الصفحة الأولى الصفحة الأولى الصفحة الأولى

الإطار المنهجي

والمفاهيمي للدراسة.

الصفحة الأولى

الصفحة

أولاً:

الإطار المنهجي للدراسة.

ثانياً:

الإطار المفاهيمي.

الصفحة الأولى

الصفحة الأولى الصفحة الأولى

أولاً: الإطار المنهجي للدراسة

1- إشكالية الدراسة

لقد رصد العالم النفسي السويسري الشهير **بياجيه**¹ معالم تكوين الطفل من خلال ما قدمه طوال سنين من الأبحاث والدراسات، ولكن هل توقع ما قد يصل إليه الطفل ويتأثر به ضمن فضاءات تكنولوجيا الإعلام والاتصال التي توافرت الآن؟ يبدو ذلك بعيدا حقا، فلا يبدو أن **بياجيه** قد توقع ولو لبرهة أن كل انجازاته تلك؛ ستقف عاجزة أمام ما يحدث للطفل وتنشئته الاجتماعية، وقد استبدل القائمون عليها من الأسرة والمدرسة والمسجد و...، بالتلفزيون والإنترنت والألعاب الإلكترونية والفضائيات وغيرها، وبعد أن سمي التلفزيون بالأب الأول لطفل الموجة الثالثة؛ أصبحت الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة؛ مجتمعا متكاملا يصنع حياته اليومية، وقلت العديد من نشاطاته الحقيقية وتفاعلاته الاجتماعية، وأصبحت حتى تجمعاته مع أصدقائه في أغلبها؛ حديث عن تلك الألعاب، وعن لعبة جديدة قد كان سبق لواحد منهم في تجربتها، ونقل ذلك إليهم ليدفعهم الفضول لتجربتها هم أيضا.

تصميمات فنية وعلمية مبهرة تجسد لهم خيالات عن معارك، متاهات، قتال، حروب، مصاعب، نكاء، اتخاذ قرارات... اختلفت الأفكار، لكنها التقت لتحكم تأثيرها على الأطفال فيتبنونها في مواقفهم الحياتية بين تين سلبي وإيجابي، فقد كانت هذه الألعاب ملهمة لهم في حل العديد من العقبات واكتساب العديد من المعارف وتحسينها، كما كانت وعلى الضفة الأخرى السالبة؛ مصدرهم الأول في اكتساب سلوك الحيل والعنف، والأدهى من ذلك؛ دخولهم في حالة من الاغتراب عن عالم الطفولة البريء إلى عالم النضج إجباريا قبل الميعاد، وجهلا لثقافتهم وإدمانا لقيم وثقافة الآخر.

(1) - بياجيه هو عالم نفس سويسري الجنسية، ولد سنة 1896 وتوفي سنة 1980. اشتهر بنظريته في تكون المعرفة ويقدم نفسه بوصفه عالم نفس تكويني لأنه وقف حياته العلمية بطولها، للبحث عن كيفية تكون المعرفة وتطورها (انظر الموسوعة العربية الإلكترونية).

ليشكل هذا الحال؛ كابوسا من الضغط على الأهالي- ولو أن نسبة كبيرة من اللوم تقع عليهم- الذين عجز العديد منهم بطريقة الحوار أو المنع، من إبعاد أطفالهم عن إدمان تلك الألعاب.

أو ليست هذه الوقائع مدعاة - فعلا- للتساؤل حول سر هوس أطفالنا بهذه الألعاب الإلكترونية عبر مجموع الوسائط الإعلامية الجديدة؟ ما يجعلنا نطرح الإشكالية التالية:

ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

◀ 2- التساؤلات

وتحت هذا الطرح تدرج التساؤلات التالية:

- ◀ هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري؟
- ◀ هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟
- ◀ هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير؟ أم أن الانبهار بتقنيات التصميم كان له دوره الفعال؟
- ◀ إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في تحقيق هذا التأثير؟

◀ 3- الفرضيات

وللإجابة على التساؤلات الواردة أعلاه نطرح الفرضيات التالية:

- ◀ اصطبغ تأثير الألعاب الإلكترونية بصبغة السلبي أكثر من الإيجابي في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري وتنشئته العقلية وال نفسية.

- ← استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته.
- ← للتصميم الفني والشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها والاهتمام بها.
- ← هناك فروق ذات دلالة إحصائية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية وفق متغيري الجنس والسن.
- ← إن الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة منها والضارة لدى الطفل الجزائري.

← 4- أهمية الدراسة

تعتبر شريحة الأطفال من أهم الشرائح المجتمعية، والمؤسسة لمستقبل المجتمع ككل، وفي إطار تزايد ظهور العديد من الوسائط الإعلامية الجديدة، لم تتأى هذه الشريحة عن الاهتمام والتأثر بهذه الوسائط في مرحلة أكثر ما تتميز به - أي الطفولة - كثرة اللعب.

فلم تعد الألعاب القديمة تجد صداها لديهم، وأصبحت الألعاب الإلكترونية من الظواهر الاجتماعية والنفسية والإعلامية التي استدعت القيام بالعديد من الدراسات.

لكن ورغم وجود دراسات أجريت في المجتمعات الغربية حول هذه الظاهرة، وتغطيتها من جميع الجوانب هذا من جهة، ومن جهة ثانية؛ وجود دراسات في العالم العربي حول هذه الظاهرة، لكن من منظور نفسي أو اجتماعي بحت، فإننا من الناحية الإعلامية قد لاحظنا قلة وندرة الدراسات الجادة حول هذه الظاهرة، التي استفحلت فعلا، ودقت ناقوس الخطر لكن دون التفات من أحد لدراستها.

على أمل أن تتأتى وتقدم دراسات جادة؛ نحاول من طرفنا رصد هذه الظاهرة من ناحية إعلامية - قدر الإمكان - وتقديم حلول لها قبل أن تستحيل إلى وضع أخطر.

◀ 5- أسباب اختيار الدراسة

◀ الأسباب الموضوعية

◀ أهمية هذا الموضوع البالغة، على المستوى العربي ككل وليس على مستوى المجتمع والطفل الجزائري فقط.

◀ الندرة الشديدة إن لم نقل التامة في دراسة هذا الموضوع، بحيث توفرت مجموع مقالات و دراسات سطحية ومختصرة فقط، رغم أن الموضوع يستحق الدخول إلى مخابر الأبحاث للإسراع نحو إيجاد حلول حقيقية وفعالة تعالجه.

◀ ندرة الدراسات التي تتعرض لمختلف مستويات علاقة الطفل بوسائل الإعلام خاصة الحديثة منها.

◀ الأسباب الذاتية

◀ الرغبة في إكمال دراسة مختلف العلاقات الناشئة بين الطفل الجزائري والوسائط الإعلامية ومضامينها، وكون الألعاب الإلكترونية أحد أهم المضامين الموجهة للطفل والمتبناة من قبله، والتي أثرت في حياته وتنشئته بشكل جذري وجلي.

◀ 6- أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة أساسا إلى التأكد من الفرضيات المطروحة آنفا، كخطوة أولى لرصد أهم جوانب هذه الظاهرة ، ومن ذلك فتح أفق واضح المعالم لتقديم علاجات وحلول على أمل تبنيها وتحقيقها واقعا.

وبذلك نضع لبنة أخرى في بناء الدراسات العربية للظواهر الإعلامية الجادة عامة، والدراسات الإعلامية المتعلقة بالطفل العربي والجزائري بشكل خاص.

7- تحديد المفاهيم

اللعب

لغة:

" لعب: لعبا ولعبا: عمل عملا لا ينفع عكس جد، لها وتسلى. لعب في الأمر: استخف به واتخذه سخرية. لعب بعقله: استماله بالتملق، خدعه وظلله، حمله على تبني آرائه.¹"

اصطلاحا:

" يعرف اللعب بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه ويمارس فرديا أو جماعيا ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويتسم بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، وهو لا يتعب صاحبه، وبه ينمي الفرد مداركه ويغدو مكونا أساسيا في حياته، ولذلك تعد ألعاب الأطفال Children Games نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنميته الشاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة.²"

ألعاب

لغة:

" لعبة ج لعب، اسم من اللعب ما يلعب به كالشطرنج والنرد وغيرهما، دمية يلعب بها الأطفال.³"

اصطلاحا:

" تعد ألعاب الأطفال Children Games نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنميته الشاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة، ويمكن تصنيف الألعاب عند

(1) - _____، المنجد، ط 2، دار المشرق، بيروت، 2001، ص 1286.

(2) - أمنية رزق، ألعاب الأطفال، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سورية، ص 249.

(3) - جبران مسعود، الرائد معجم أقباني في اللغة والإعلام، ط 1، دار العلم للملايين، بيروت، 2003، ص 764.

الأطفال في أثناء نموهم إلى الفئات التالية:¹

- ← الألعاب التلقائية.
- ← الألعاب الإيهامية.
- ← الألعاب التركيبية.
- ← الألعاب الفنية.
- ← الألعاب الترويحية والرياضة الجماعية.
- ← الألعاب الثقافية والتعليمية.

والألعاب الإلكترونية هي: " في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت ، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة ببسر ومتعة."²

◀ الوسيط

← لغة:

الوسيط هو " المتوسط بين المتخصصين وهو المتوسط بين المتبايعين أو المتعاملين وأيضا هو: المعتدل بين شيئين."³

← اصطلاحا:

" إن الوسيط في لغة الاتصالات هو شيء يسهل نقل شيء (الكلمات والصور والأصوات) من مصدر واحد (عادة ما يكون المرسل) إلى مصدر آخر (عادة ما يكون المتلقي)."⁴

(1) - أمنية رزق، المرجع السابق، ص 249.

(2) - معاذ الحمصي، الألعاب الإلكترونية، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سورية، ص 253.

(3) - مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، ط 4، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة، 2005، ص 1031.

(4) - شبكة النبا، مصطلحات الوسائط الإعلامية، نشر في الأحد 7 تموز 2007، 2011/12/10 الساعة 08:00 (www.annabaa.org).

◀ تأثير

◀ لغة:

" أثر تأثيرا: ترك فيه أثرا، فعل فعله وأعطى نتيجة."¹

" تأثر به: حصل فيه أثر وظهر فيه الأثر."²

والتأثير: " إحساس يحدثه عامل ما، شدة الوقع المؤثر، عمل يمارسه شيء على شخص أو على شيء آخر، وقع أو انطباع يخلفه شيء في النفس، ما يكون لشيء من عمل فعال في الشخص، نتيجة تحدثها خاصية شيء أو قدرته الفاعلة، انفعال في العقل والقلب، النتيجة التي يمكن أن تكون لواقعة معينة على مجرى قضية أو ظاهرة."³

◀ اصطلاحا:

" بعض التغيير الذي يطرأ على مستقبل الرسالة كفرد، فقد تلفت الرسالة انتباهه ويدركها، وقد تضيف إلى معلوماته معلومات جديدة، وقد تجعله يكون اتجاهات جديدة، وقد يعدل سلوكه السابق، فهناك مستويات عديدة للتأثير، بداية من الاهتمام إلى حدوث تدعيم داخلي للاتجاهات، إلى حدوث تغيير على تلك الاتجاهات، ثم في النهاية إقدام على سلوك علني."⁴

" ويقصد بالتأثير أيضا النتيجة التي يريد المرسل أن يتركها على المستقبل، وهذا التأثير ينحصر في نواحي ثلاث: الناحية الذهنية، الناحية الوجدانية، والناحية السلوكية."⁵

◀ الطفل

◀ لغة:

(¹) - جبران مسعود، المرجع السابق، ص 26.

(²) - المرجع نفسه، ص 216.

(³) - _____، المنجد، المرجع السابق، ص 6.

(⁴) - محمد منير حجاب، المعجم الإعلامي، ط 1، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة، 2004، ص 114.

(⁵) - جميل صليبا، المعجم الفلسفي، ط 1، الشبكة العالمية للكتاب، بيروت، 1994، ص 226.

" من الفعل الثلاثي طفل، والطفل هو النبات الرخص، والرخص الناعم والجمع أطفال وطفول والطفل والطفلة: الصغيران، والصبي يدعى طفلا حين يسقط من بطن أمه إلى أن يحتلم."¹

وجاء في المعجم الوسيط:²

الطفل: الرخص الناعم الرقيق والطفل المولود ما دام ناعما رخصا والجمع طفولة وأطفال.
" والطفل: ج أطفال: ولد صغير، للمفرد والجمع وللمؤنث، طفولة وطفولية، حالة الطفل."³

← اصطلاحا:

" عضوية وحيدة من نوعها وغير قابلة للانقسام، لذلك فلا بد من دراستها وتقديرها بصورة منفصلة عن سواها، ويطلق لفظ **طفل** في علم النفس على الذكر أو الأنثى من نهاية سنتي الرضاعة إلى البلوغ أو المراهقة."⁴

8- الدراسات السابقة

إن المعرفة الإنسانية العلمية هي معرفة تراكمية، تغطي مواضيع مختلفة من زوايا متعددة، لذلك فقيام أي باحث بدراسة أو بحث؛ يستدعي منه الإطلاع على ما قدم من بحوث ودراسات حول الموضوع الذي يقوم بدراسته، وذلك كي لا تنطلق دراسته من الفراغ ويستطيع أن يضبط موضوع ومجال بحثه بشكل أفضل يعطي من خلاله الجديد في المعرفة العلمية.

(1) - فضيلة عرفات، سيكولوجية اللعب عند الأطفال، مقال منشور في 2011/01/04، 19:10، 2012/04/05.

(2) - إبراهيم مصطفى وآخرون، المعجم الوسيط، ص 587.

(3) - جبران مسعود، مرجع سابق، ص 578.

(4) - حامد عبد العزيز الفقي، دراسات في سيكولوجية النمو، دار القلم، الكويت، ص 17.

لذلك نجد أنه من الأدبيات العلمية المنهجية في أي بحث علمي التعرض إلى "الدراسات السابقة" سواء التي تمت في مجتمع البحث أو موضوع البحث والتي تناولت الموضوع من زاوية معينة في مجتمع آخر، وذلك في إطار إيجاد زاوية جديدة للبحث.

وفي إطار موضوعنا سنعرض مجموعة من الدراسات العربية والغربية التي ترى الباحثة أنها تخدم وتتصل بموضوع الدراسة المعنون بـ: " الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري ".

◀ الدراسات العربية

لم تتمكن الباحثة من إيجاد دراسات تناولت موضوع الدراسة على مستوى مكنتات جامعة باتنة، غير أنه تم إيجاد دراسة واحدة مشابهة كثيرا لدرستنا هي أطروحة دكتوراه في الإعلام على مستوى جامعة الجزائر العاصمة، إضافة إلى مجموع دراسات غطت كل منها جانبا معيناً يفيد دراستنا وهذه الدراسات العربية سيتم استعراضها بتسلسل زمني من الأقدم إلى الأحدث.

← الدراسة الأولى:

جاءت بعنوان "المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والإجرام" للدكتور فتحي التوزري (مختص في الطب النفسي)، والتي تم نشرها في " مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية " العدد 01 سنة 2001¹. والتي حاول فيها الباحث دراسة العلاقة المتلازمة بين العنف والتلفزيون بحيث جاءت إشكالية الدراسة كالآتي: هل هذا الوضع المأساوي الذي يتخبط فيه الأطفال وخاصة العنيفين والمنحرفين منهم يعكس تخلف مضامين التلفزة، بتركيزها على اللهو البليد والمجاني والكليشيات السينمائية التافهة؟

(1) - فتحي التوزري، المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والانحراف، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 01، 2001، تونس.

وهل يستقيم اتهام التلفزة بتهديد شخصية الطفل ونسف مقوماته التربوية وتشجيعه على العنف والإجرام؟

وتلتقي هذه الدراسة مع دراستنا المعنونة بـ: " الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري" في نقطة " التأثير " وطرح مجموعة الآثار، وخاصة ظاهرة العنف لدى الأطفال واتصالها بالمضامين التي يتلقاها من الوسائط الإعلامية، حيث كان أهم هذه الوسائط التلفزيون الذي له حصة الأسد من المتابعة لدى الطفل، بما اختص به من ميزات جعلت المضامين التي تتجه من خلاله إلى الطفل؛ تحقق أكبر وأعمق تأثير في تنشئته، حيث نوه صاحب الدراسة من خلال دراسته إلى الارتباط الشديد بين تلك المضامين وعلاقتها بتأثيرات وقعت على مستوى دماغ الطفل، فنشأت مجموعة سلوكيات لديه؛ في مقدمتها ظاهرة العنف؛ يليها المستوى المتدني في القراءة والدراسة وفقدان التركيز؛ خاصة الأطفال ما دون سن الدراسة، الذين لا يفرقون بسهولة بين ما هو خيالي؛ وما هو واقعي؛ مع الغياب الكبير لمراقبة ومتابعة الأولياء للمضامين التي يتعرض لها أطفالهم.

وقد حاولت هذه الدراسة التعرض لمجموعة من التوصيات؛ ارتأتها حلولا تم اقتراحها لتوازي التأثيرات السلبية؛ وتعالجها، وذلك ابتداء من الأسرة؛ وانتقالا إلى المجتمع ككل، فوسائل الإعلام أصبحت واقعا معاشا؛ والحلول ستكون حول تكييف وتقنين هذا الواقع مع متطلبات التنشئة الاجتماعية السليمة للطفل الجزائري والعربي.

وقد أكد الكاتب ما سبق بقوله: " فلا بد من تضافر الجهود في شكل عمل شبكي تجتمع فيه كفاءات عديدة، منشطين، مربين، اتصاليين، كتاب سيناريو، مخرجين، وذلك في سبيل تحقيق منتج وثقافة وسلوك تلفزي ليساهم في النمو السليم للأطفال، وبقي من مخاطر الانحراف والعنف ويعزز بناء الشخصية العربية بكل أبعادها ".

وقد اختلفت هذه الدراسة مع دراستنا من ناحية الموضوع عامة، فقد درست أثرا معيناً "العنف والانحراف لدى الأطفال" من خلال مجموعة مضامين في وسيط إعلامي واحد فقط هو التلفزيون، في حين تهدف دراستنا التعرض للتأثير الذي مارسه مضمون واحد "الألعاب الإلكترونية" عبر مجموع الوسائط الإعلامية الجديدة في الطفل الجزائري، للوصول إلى مجموع الآثار الناتجة.

← الدراسة الثانية:

وهي بعنوان " تأهيل وتمكين الطفل والمراهق من الاستفادة من تكنولوجيا الإعلام والمعلومات المتطورة"¹ للباحث الحكيم فتحي التوزري والتي صدرت عن " اتحاد إذاعات الدول العربية " في المجلة عدد 01 سنة 2006. حيث اتجهت هذه الدراسة إلى البحث عن حال فضاءات التنشئة، تحت ضغط اكتساح وسائل الإعلام والاتصال الحديثة في عالم الطفل و المراهق، وذلك بهدف رصد العلاقة التي بنيت بين الطفل والمراهق من جهة، والوسائط الإعلامية الجديدة على الجهة الثانية.

وأفادتنا هذه الدراسة بتسليط الضوء على تسارع وتفاقم تغلغل وسائل الإعلام والاتصال الحديثة في حياة أطفالنا اليوم، مما أفرز تأثيراً يكاد مطلقاً من قبلها عليهم، حيث أشارت الدراسة إلى أن سهولة تداول هذه التكنولوجيات وفتحها أبواب العالم على مصراعيه أمام الطفل - ولو من باب التعلم و التسلية- مكن من السيطرة على عقول أطفالنا وغرس قيما ومضاميناً متعددة ودخيلة.

كما وطرح الباحث ضرورة خلق وبناء ثقافة للمشاهدة لتتم عملية غربلة المضامين المتلقاة وذلك باعتماد خطة تحقق ذلك البناء، حيث رصد الباحث مجموعة تأثيرات على

(1) - الحكيم فتحي التوزري، تأهيل وتمكين الطفل والمراهق من الاستفادة من تكنولوجيا الإعلام والمعلومات المتطورة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد01، 2006، تونس.

الطفل جراء علاقته بتكنولوجيا الإعلام والمعلومات فقد انغمس فيها على حساب علاقته وتواصله بالأسرة والمجتمع والأنشطة الهادفة والتحصيل الدراسي وأفرزت سلوكا عدوانيا لديه وفهما خاطئا للعديد من الأمور والآفات الاجتماعية.

← الدراسة الثالثة:

للباحثة فاطمة علوي السيد سعيد السيد محمد بعنوان " العولمة وتأثيرها في التنشئة الاجتماعية " (2009/2008)¹. بحيث جاءت إشكالية الدراسة حول محاولة التعرف على تأثير العولمة على دور الأسرة في عملية التنشئة الاجتماعية مع وضع تصور لتمثيل دور الأسرة في مواجهتها لتلك الظاهرة.

وهي دراسة وصفية استخدمت منهج "المسح الاجتماعي الشامل عن طريق العينة" وجاءت تساؤلات الدراسة كالتالي:

← ما هي التحديات الاجتماعية التي تواجه الأسرة في المجتمع العربي التي تؤثر في التنشئة الاجتماعية؟

← ما هي التحديات الثقافية التي تواجه الأسرة في المجتمع العربي التي تؤثر في التنشئة الاجتماعية؟

← ما هي التحديات الإعلامية التي تواجه الأسرة في المجتمع العربي التي تؤثر في التنشئة الاجتماعية؟

← ما هي التحديات الاقتصادية التي تواجه الأسرة في المجتمع العربي التي تؤثر في التنشئة الاجتماعية؟

(1) - فاطمة علوي السيد سعيد السيد محمد، العولمة وتأثيرها على دور الأسرة في التنشئة الاجتماعية، جامعة البحرين، البحرين، 2009/2008.

وتوصلت الباحثة من خلال دراستها إلى النتائج التالية:

أهم التحديات الاجتماعية التي تواجه ممارسة الأسرة العربية لدورها في التنشئة الاجتماعية من وجهة نظر مفردات العينة تتمثل في زيادة نسبة التفكك الأسري وحالات الهجر والطلاق، أما بالنسبة إلى أكثر التحديات الثقافية التي تواجه ممارسة الأسرة العربية لدورها في التنشئة الاجتماعية من وجهة نظر مفردات العينة، تتمثل في تحول المجتمع من الثقافة الوطنية إلى ثقافة العولمة، وبالنسبة للتحديات الإعلامية التي تواجه ممارسة الأسرة العربية لدورها في التنشئة الاجتماعية من وجهة نظر مفردات العينة؛ فكان النصيب الأوفر إلى زيادة تأثير الإعلانات الغربية على فكر الأطفال، أما زيادة المتطلبات الاقتصادية لأفراد الأسرة فكانت الأكثر تصويتاً بالنسبة إلى التحديات الاقتصادية التي تواجه ممارسة الأسرة العربية لدورها في التنشئة الاجتماعية من وجهة نظر مفردات العينة، بينما أكثر البرامج والأنشطة التي تحتاجها الأسرة في واجهة تحديات العولمة من وجهة نظر مفردات العينة تتمثل في أن تسعى المدرسة إلى تعميق الثقافة العربية المشتركة.

وتلتقي هذه الدراسة مع موضوع دراستنا في إطار التنشئة الاجتماعية العامة للطفل وسط مجتمع المعلومات، واستخدام تكنولوجيا الاتصال الحديثة، وما تنقله هذه الأخيرة من مضامين يتلقاها الطفل في ظل تنشئته العامة، حيث غلب على هذه المضامين الطابع الغربي المعولم، ما يشكل لديه مجموعة تأثيرات تحصل جراء ذلك، حيث تعتبر الألعاب الإلكترونية - موضوع الدراسة - أحد أقوى المضامين التي تؤثر على الطفل الجزائري في مسار تنشئته الاجتماعية، فهي مستوردة مصنعة لدى الغرب، ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في التسهيل الكامل لتواجدها في حياته - الطفل الجزائري -.

← الدراسة الرابعة:

وهي صادرة عن هيئة " اتحاد إذاعات الدول العربية " بعنوان " الوسائط الإعلامية والالكترونية والأطفال: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة " للباحث عبد الوهاب بوخنوفة.¹ ابتداءً الباحث الدراسة بسؤال قيم: " هل تشكل وسائط الإعلام والوسائط الإلكترونية الجديدة رافداً من روافد تنمية معارف أطفالنا وعاملاً مساعداً على تطورهم ثقافياً ومعرفياً؟"، حيث جاءت هذه الدراسة في إطار مجموع البحوث والدراسات التي تتطرق إلى علاقة الطفل بوسائط الإعلام، وهو ما جعل الباحث يسترسل في طرحه من خلال مجموع أسئلته:

هل تجعل هذه الوسائط الأطفال أكثر عنفاً؟ وهل تؤثر في صحتهم النفسية والجسمانية؟ وهل تلعب دوراً تربوياً أم تقوم بالتشويش على عملية التربية التي تقوم بها المؤسسات الأخرى؟ وأخيراً هل تشكل هذه الوسائط مصدر تعلم بالنسبة إلى التلاميذ أم على العكس من ذلك تؤثر سلباً على نجاحهم المدرسي؟

وقد تطرق الباحث إلى المعضلة الأساس وهي الرؤية السائدة إلى كون الأطفال متلقين سلبيين كما وطرح مجموعة ملاحظات عن واقع تعامل المجتمعات العربية مع علاقة الطفل بوسائل الإعلام وتكنولوجياته، ومجموع التصورات السائدة عن دور الوسائط الإعلامية في حياة الأطفال. وقد ركز الباحث على نشاط اللعب عند الطفل، حيث يرى ضرورة إعادة النظر في مفهومنا للثقافة اللهوية عند الأطفال، " دعه يلعب دعه يتعلم".

ويرى الباحث من خلال دراسته أن أطفال اليوم ويفضل الإمكانيات التي أتاحتها لهم وسائل الإعلام والوسائط الالكترونية، أكثر استعداداً لإدراك ما يحيط بعالمهم من تغيرات

(1) - عبد الوهاب بوخنوفة، الوسائط الإعلامية والالكترونية والأطفال: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية،

تونس.

وتطورات وهم بذلك - الأطفال - في حاجة أكثر من ذي قبل لمساعدة الراشدين لهم في التعامل مع البيئة المعرفية المتعددة المصادر.

وختم الباحث دراسته بالتأكيد على ضرورة الاتجاه نحو دراسة كيفية مساعدة أطفالنا على الاستفادة من هذه الوسائط وتوظيفها كرافد معرفي في فهم العالم المحيط بهم.

← الدراسة الخامسة:

وهي أطروحة دكتوراه قدمت سنة (2009/2008) في جامعة الجزائر العاصمة بكلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال للباحث أحمد فلاق بعنوان: " **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو - دراسة في القيم والتأثيرات** -"¹. وتعرضت هذه الدراسة إلى ألعاب الفيديو من حيث مضمونها، وجمهورها من خلال تحليل مضمون عينة من ألعاب الفيديو الأكثر انتشارا في أوساط الأطفال الجزائريين، بهدف التعرف على خصائص هذه الألعاب من ناحتي الشكل والمضمون، وجاءت إشكالية الدراسة كالتالي: ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟ وندرجت تحتها التساؤلات التالية:

← ما هي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟

← ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري؟

← ما هي خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

← ما هي القيم المحتواة في هذه الألعاب؟

← ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟

(1) - أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو - دراسة في القيم والتأثيرات**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، 2009/2008.

← كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

← كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

واعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي، بمسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية، ومسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال، وتمت الاستعانة بتقنية تحليل المضمون بالنسبة للجزء المتعلق بدراسة مضامين ألعاب الفيديو، أما فيما يخص تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو فقد تم الاعتماد على الاستمارة الاستبائية. وقد توصل الباحث في دراسته إلى مجموعة من الاستنتاجات تخص الجزئين التحليلي والميداني مستخلصا في آخر الدراسة ما يلي:

كانت ألعاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسون، وكل هذا بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة جدا والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون على هذه الألعاب بشكل كبير.

وتم التأكد من أن تقنيات تصميم عوالم ألعاب الفيديو خلقت بالفعل ذلك الانغماس الجسماني والعقلي والوجداني الذي جعل الطفل يتقبل بشكل كبير كل ما يقدم له من نماذج سلوك.

فقد تبين أن لعبة الفيديو تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل.

فالطفل يقوم في لعبة الفيديو بالقتال مع الآخرين دون خوف من الهزيمة، ويمارس مهمات الكبار ليتعلم طبيعة نتائج الأنماط التي يقوم بدورها بتفاعله مع الآخرين.

وكما تم الإشارة إليه في مقدمة الدراسة وفي خطواتها المنهجية فقد حوت هذه الألعاب قيما تعبر عن ثقافة منتجها. وفرضت طبيعة تلك الألعاب ومضامينها تراتبية معينة للقيم، يتم فيها التركيز على القيم الحركية والجسمانية، ثم العقلية والنفسية، ثم الاجتماعية، وأخيرا الأخلاقية، وهي ليست بالتراتبية الموجودة في مجتمعنا.

ولوحظ أيضا التفاعل الإيجابي للأطفال المدروسين مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو، كما سجل تقييم متماثل من الأطفال للقيم المحتواة في الألعاب، رغم تباين الأدوار التي يختارونها أو تفرض عليهم، بحيث تعد إيجابية دوما عندهم، سواء تمثلوا دور البطل أو عدوه أو منافسه. وأبرزت الدراسة بذلك أن ألعاب الفيديو ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجها والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الجزائري. وتؤدي وظائف ظاهرة وأخرى مستترة. ظاهرة هي التسلية ومستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجها.

◀ الدراسات الغربية

تساعدنا الدراسات الغربية في تغطية المتغيرات المطروحة من حيث التعريفات والخصائص وغيرها إلى جانب المساعدة على عقد مقارنة من نوع معين لواقع الموضوع محل البحث في مجتمعات مغايرة وذلك يساعد على اكتشاف رؤى أخرى وزوايا دراسية ونتائج أخرى. ومن الدراسات الغربية المنشورة الكترونيا والتي ترى الباحثة أنها تخدم دراستها، الدراسات التالية:

← الدراسة الأولى:

وهي دراسة أنجزت من قبل **مارك برانسكاى** Marc Prensky بعنوان: What kids learn that's POSITIVE from playing video games? " ماذا يتعلم الأطفال كإيجابي من لعب ألعاب الفيديو؟"¹

وهي دراسة أنجزت سنة 2002، حيث بينت هذه الدراسة وجود خمس درجات يحدث فيها التعلم في ألعاب الفيديو والكمبيوتر هي: كيف؟ ماذا؟ أين؟ متى؟ وقدمتها - أي الدراسة - بتسمية: " درجات تعلم الألعاب "، بحيث درست كل درجة لوحدها. وتوصلت هذه الدراسة إلى مجموع نتائج هي:

← توجد العديد من الأشياء اللامحدودة المجال للاستخدام في الكمبيوتر وألعاب الفيديو المناسبة للأطفال.

← أكثر ألعاب الفيديو والكمبيوتر ليست عنيفة والدليل على ذلك أنها أكثر ملائمة لتخيلات الأطفال، حيث أن مصممي الألعاب أضافوا اليوم العديد من العناصر التي تمكن الأطفال من توظيف خيالهم وسرد قصصهم.

← توجد العديد من الرسائل الايجابية داخل وخارج ألعاب الفيديو والكمبيوتر التي تعمل على التحفيز ورفع التحدي والمستوى التعليمي الإدراكي.

← الأطفال اليوم يملكون خاصية وميزة تفريق العالم الخيالي عن العالم الحقيقي الذي يعيشون فيه، والفضل في ذلك يرجع إما إلى أوليائهم أو إلى فئة المراهقين.

(1) - Marc Prensky, What kids learn that's POSITIVE from playing video games, 2002.

هذه الدراسة قديمة نسبيا بالمقارنة مع التسارع والتقدم الكبيرين الذين حصلوا في مجال الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها. حيث قدمت الدراسة الجانب الإيجابي فقط وكذا مست الدراسة الناحية التعليمية لدى الأطفال من خلال ألعاب الفيديو.

وأكثر نتيجة وصلت إليها فيما يخص نفي العنف عن هذه الألعاب هي مغايرة تماما لما وصلت إليه العديد من الدراسات الحديثة من تأكيد لخطورة وشدة العنف في هذه الألعاب.

← الدراسة الثانية:

أنجزت في جامعة نوتينغهام ترانت سنة 2002 من قبل **مارك غريفيتس** Marc Griffiths بعنوان: **The educational benefits of video games** أي: "المزايا التعليمية لألعاب الفيديو"¹

حيث قامت هذه الدراسة، بدراسة المزايا التعليمية لألعاب الفيديو، حيث رأت الدراسة أنه من الضروري والمهم أن نقوم بتقييم مدى الأثر الذي تتركه تكنولوجيا الفيديو على تعليم الأطفال، حيث تشير بعض الدلائل إلى أن المهارات المهمة يمكن أن تتأصل في الأطفال من خلال ألعاب الفيديو، فلهذه الأخيرة تأثير إيجابي على الأطفال الذين يعانون من نقص في المهارات والأداء.

وكانت نتائج هذه الدراسة متمثلة في مجموع المزايا التي وصلت إليها وعددها في:

← أنها تجذب إليها الأفراد وخاصة الأطفال من أجل المشاركة متجاوزة بذلك الحواجز الديموغرافية كالجنس، الحالة التعليمية، العرق...

← تساعد ألعاب الفيديو الأطفال في وضع أهدافهم، وتزودهم برفع الصدى.

(1) Marc Griffiths, **The educational benefits of video games**, Vol 20, No 3, 2002.

- ← يمكن استخدام ألعاب الفيديو كأداة للتحقيق في خصائص الفرد كالأهداف المخططة، الاختلافات الفردية، الثقة بالنفس...
- ← تقدم لنا ألعاب الفيديو طرقا متجددة ومتنوعة أثناء التعليم.
- ← تزودنا بعناصر الاندماج التي تجذب الأطفال إلى حب التعليم.
- ← تسمح ألعاب الفيديو للمشاركين بالتجارب، الفضول، التحدي، الأمر الذي يؤدي إلى التشجيع على التعلم والتلقين.
- ← يتعلم الأطفال أن يتفاعلوا مع حساب الأهداف أو النقاط في لعبة من الألعاب ومعرفة مهارات القراءة الأساسية من خلال حوار شخصيات ألعاب الفيديو التي تظهر على الشاشة (إعب Play، توقف Stop...)
- ← لألعاب الفيديو الفضل في جعل الأطفال اجتماعيين، يتحدثون ويلعبون مع بعضهم البعض.
- ← تساعد ألعاب الفيديو على تحسين صحة الأطفال، حيث أن كثيرا من الألعاب صممت خصيصا للأطفال الذين يعانون من أوضاع صحية متردية كلعبة Packy & Marlon التي صممت خصيصا لتحسين مهارات الاهتمام بالصحة والنفس عند الأطفال والمراهقين المصابين بمرض السكري.
- عالجت هذه الدراسة مزايا ألعاب الفيديو لمستخدميها من الناحية الإيجابية فقط خاصة في المجال التعليمي الصحي الاجتماعي، مع عدم تعرضها هي أيضا للجانب السلبي لهذه الألعاب.

وساعدتنا هذه الدراسة في معرفة التأثيرات الايجابية للألعاب الالكترونية من الناحية الايجابية والتعليمية.

← الدراسة الثالثة:

نشرت سنة 2007 بعنوان: Effects of Video Games on Children's

Agressive behavior and por-sociol behavior " تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي للأطفال"¹

حيث لم تدرس هذه الدراسة السلوك العدواني فقط بل أضافت السلوك الاجتماعي كمتغير غير مستقل، من خلال العلاقة السلبية بين ألعاب الفيديو التي تحتوي على العنف والسلوك الاجتماعي. حيث كانت عينة الدراسة أطفال من 6-12 سنة من مدرسة يابانية، وبلغ عدد مفردات هذه العينة 900 في المرحلة الأولى و 903 في المرحلة الثانية، من فيفري إلى مارس 2002.

وقامت الدراسة بقياس كميات ألعاب الفيديو المستعملة، وقياس المشاهد (مشاهد عنف- مشاهد اجتماعية- مشاهد جنسية)، قياس الألعاب الخاصة المفضلة لدى العينة، قياس السلوك العدواني والاجتماعي.

وقد وصلت هذه الدراسة اليابانية إلى مجموعة من النتائج تمثلت في:

← الاستعمال الكثير لألعاب الفيديو: حيث يستعمل الذكور ألعاب الفيديو لأكثر من 4 أيام في الأسبوع، كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون ألعاب الفيديو في كل يوم من الأسبوع، في حين تقضي البنات أقل من ساعة.

(1) Nobriko Ihori, Effects of video games on children's Agressive behavior and pro-social behavior, -⁽¹⁾ situated play, proceeding of DIGRA 2007 Conference

والذكور يقضون أكثر من ساعتين وهم يلعبون في نهاية الأسبوع أما البنات يقضون أكثر من ساعة، وعليه يستخدم الذكور ألعاب الفيديو أكثر من البنات.

← مشاهد العنف: بينت الدراسة أن الذكور يبحثون أكثر من الإناث عن مشاهد العنف.

← مشاهد الجنس: يبحث عنها الإناث أكثر من الذكور وهذا ما بينته أكثر المرحلة الثانية من الدراسة.

← الألعاب المفضلة: بينت الدراسة لجوء الأطفال إلى اختيار الألعاب التي تحتوي على العنف متمثلة خاصة في ألعاب ضرب الخصم، وهذا دليل على أن الأطفال من 6-12 سنة يحبون ويفضلون العنف على ألعاب اللاعنف.

قدمت هذه الدراسة معالجة نوعية على أساس متغير الجنس والعمر (6-12 سنة) لأنماط تفضيل أنواع الألعاب وأسس التفضيل في المشاهد والنوع، وعالجتها من ناحية سلبيتها بالنسبة لأطفال العينة، وهذا يساعدنا في دراستنا من جانب الآثار المترتبة عن هذه الألعاب على الطفل واختلافاتها من ناحية الجنس والسن، والدراسة اقتصت بالجانب السلبي دون التطرق للإيجابيات.

← الدراسة الرابعة:

أنجزت سنة 2009 بتايوان من قبل تشوانغ Chuang وتشين Chen بعنوان:
Effects of Computer –Based Video Games on Children " تأثير اعتماد
ألعاب الفيديو على الأطفال"¹

(1) -Chuang, T-y, and Chen .W.F, Effect of Computer –Based Video Games on Children : An Experimentot study Educational Technology and society, 2009.

تبحث هذه الدراسة في ما إذا كان اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو يسهل الأداء التعليمي لديهم، حيث طرحت الإشكالية التالية: هل اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو والكمبيوتر يمكن أن يكون أداة تعليمية أثناء طفولتهم المبكرة؟

وعينة الدراسة كانت فئة أطفال اختيروا من مدينة تايوان والمقدر عددهم بـ 115 مشترك (61 أنثى و 54 ذكر).

وقد اعتمدت الدراسة على تقسيم العينة إلى مجموعتين بشكل عشوائي، المجموعة الأولى 58 طفل والثانية 57 طفل، بحيث كانت المجموعة الأولى مجموعة مراقبين والثانية تجريبين.

حيث قامت الدراسة بعملية اختبار على المجموعتين بالشكل التالي:

← المجموعة الضابطة: التي تتضمن المحتوى: عناصر النار، أصناف النار، تقنيات لقتال بالنار، معلومات السلامة من النار.

← المجموعة التجريبية: اختبرت لعبة تدعى Fire Capitan من أجل المجموعة التجريبية، حيث أن الهدف الأولي لهذه اللعبة هو معرفة الطفل لكل أنواع المهارات والمعرفة أثناء القتال بالنار، وهو ما يرتبط بهدف الدراسة التجريبية المتمثل في تحديد ما إذا كان الاعتماد على ألعاب الفيديو والكمبيوتر يشجع العمليات الإدراكية للأطفال.

وتم الاعتماد في هذه الدراسة على متغيرات مستقلة جاءت كالتالي:

← متغيرات مستقلة جزء أول: اختيارات متعددة (16 عنصر): يقيس هذا الجزء معرفة وقائع محددة: كلمات، تعريفات من خلال سؤال العينة أسئلة من نوع الخيارات المتعددة المتعلقة بموضوع " قتال النار".

← متغيرات مستقلة جزء ثان: الربط (06 عناصر): يقيم هذا الجزء قدرة المشتركين على ربط عناصر معينة من القائمة مع السياق المناسب.

← متغيرات مستقلة جزء ثالث: التطبيق (06 عناصر): يقيس مدى فهم الأطفال ل: "ما الذي تعلموه من لعبة القتال بالنار؟ حيث تتضمن عمليات القتال بالنار وهذا الاختيار يقيس خطورة النار وكذا السلامة من النار عند اللعب.

← متغيرات مستقلة جزء رابع: الاختبار: والذي تم على المجموعتين كما سبق ذكره.

وتوصلت الدراسة (رغم عدم كفاية التوضيحات) إلى نتيجة مفادها أن المشتركين في المجموعة التجريبية لا يملكون معلومات كافية لتحليل ومقارنة الاختلافات، كما أن المشتركين يواجهون بعض الغموض في وضع الاختيارات الصحيحة.

حاولت هذه الدراسة تغطية جانب دوافع استخدام واعتماد الأطفال لألعاب الفيديو في الناحية التعليمية ومساهمة ذلك في زيادة تعلمهم أثناء فترة الطفولة المبكرة، مع عدم تطرقها لبقية مراحل الطفولة وارتباطها بألعاب الفيديو من جميع النواحي النفسية والاجتماعية... وليس التعليمية فقط.

ثانياً: الإطار المفاهيمي للدراسة

1- الألعاب الإلكترونية

هل تشكل وسائط الإعلام والوسائط الإلكترونية الجديدة رافداً من روافد تنمية معارف أطفالنا وعاملاً مساعداً على تطورهم ثقافياً ومعرفياً، خصوصاً في ظل التطورات التي تعرفها البيئة التكنولوجية والمعرفية لهذا الجيل من أطفال اليوم؟¹ هو سؤال وجيه طرحه الباحث **عبد الوهاب بوخنوفة** في دراسته، مثيراً جانباً مهماً من علاقة الطفل بوسائط الإعلام خاصة الجديدة منها. وهو ما ينقلنا إلى عديد روافد استخدامات الطفل الجزائري للوسائط الإعلامية والإلكترونية في مجموع نشاطات كان اللعب والألعاب الإلكترونية في مقدمتها.

" يقدم مفهوم الترفيه والتسلية واللهو في المخيال السائد في المجتمعات العربية بصورة سلبية، إذ يقرب بإضاعة الوقت أو " قتل الوقت"، ويجرد فيه الترفيه كنشاط يقوم به الطفل من أي جوانب إيجابية. إن الطفل في مرحلة عمرية معينة لا يفرق بين فعل اللهو وفعل التعلم، وإن الطفل حينما يمارس نشاطاً ترفيهياً، فإنه لا يرى هذا النشاط كما يراه الكبار لهواً أو نشاطاً ترفيهياً محضاً، بل يرى فيه متعة في التعلم."²

" اللعب نشاط حر موجه أو غير موجه، يطلق على الحركات أو الأعمال الجسمية والنفسية، يزاوله الإنسان والفصائل الحيوانية تحت تأثير ميل فطري، وتختلف مدته باختلاف أمد الطفولة، فكلما طالت مدة الطفولة - وهي طويلة لدى الإنسان - طال الزمن

(1) - عبد الوهاب بوخنوفة، الوسائط الإعلامية والإلكترونية والأطفال: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية،

تونس، ص 93.

(2) - المرجع نفسه، ص ص 93-94.

الذي تستغرقه نزعة اللعب، وينظر إلى اللعب على أنه جزء مهم من حياة الطفل.¹

" فقد دلت الدراسات والبحوث في مجال علم النفس ونموه النفسي أن للطفل عند مختلف مراحل نموه لغة خاصة ذات خصائص محددة وله تصور للعالم والواقع من حوله ورؤيا للعالم وخصائص عقلية تختلف باختلاف عمره ومرحلة النمو التي بلغها.²

ونظرتنا للواقع الذي نعيشه بشكل يومي يبين لنا عمق اندماج الوسائط الإعلامية الجديدة في حياتنا وحياة أطفالنا بحيث أصبحت جزءا أساسيا من واقعنا وبيئة تنشئتهم، " لدرجة أن البعض يصف هذه الوضعية على نحو ساخر بالقول: أن أطفال اليوم يولدون وفي يدهم اليمنى جهاز هاتف محمول وفي اليد اليسرى فأرة كمبيوتر. على صعيد آخر يلاحظ أن أطفال اليوم يتعلمون بسرعة استعمال الكمبيوتر ومختلف الأجهزة الإلكترونية. كما أن المحادثات حول الألعاب الإلكترونية والإعلام الآلي أصبحت جزءا مشكلا للحياة الاجتماعية للأطفال شأنها شأن التلفزيون والراديو ودعائم حمل وتحميل الموسيقى.³

لذلك لا يمكن أن ننفي حقيقة أن تكنولوجيا الوسائط الإعلامية الجديدة أصبحت مكونا اجتماعيا مهما وقوي التأثير لا غنى عنه ولا وجود لطريقة تمكن من استبعاده.

" بإمكاننا أن نتخيل أن التكنولوجيا الجديدة قد تجعل من الممكن لا فقط دخول الإنسان عالم الصورة بل تداخل حقيقي للواقع (الواقعي) والواقع (الافتراضي) كأن نشاهد شخصا تتحرك بيننا وهي في الحقيقة ليست سوى أشكال افتراضية. أما الاستعمالات الأكثر انتشارا للواقع الافتراضي فهي تتحقق الآن في مجال الألعاب الإلكترونية حيث يجد

(1) - فياض سكيكر، **اللعب**، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد السابع عشر، سورية، ص 53.

(2) - ليلي كرم الدين، **برامج الأطفال وتحقق الحاجات النفسية وتنميتها**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 01، 2007، تونس.

(3) - عبد الوهاب بوخوفة، **الأطفال والثورة المعلوماتية، التمثل والاستخدامات**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2007، تونس.

الأطفال والمراهقون وحتى الكبار أنفسهم داخل عوالم خيالية صحية أبطال افتراضيين.¹

ووسط الواقع الجديد الذي نعيشه وفق اقتصاد المعلومات والمعرفة (الاقتصاد اللامادي) نجد بروز مجموعة من الصناعات الجديدة غير المتوقعة، التي جاءت تلبية لمجموعة من الاحتياجات التي طرحها أفراد المجتمع المعلوماتي. فنتيجة استفحال ظاهرة الاستهلاك الشره، ظهرت مجموعة صناعات إبداعية ترفيهية، تحاول ملء احتياجات المجتمع للترفيه بعد أن تكفلت الصناعات الأخرى ببقية متطلباته، وهذه الصناعات الإبداعية الترفيهية هي البيئة التي احتضنت 'الألعاب الإلكترونية' ونمو استهلاكها المتزايد.

" ويعد الأوروبيون والأمريكيون- سادة الصناعات الإبداعية الموجهة إلى الترفيه والتسلية خلال أكثر من ثمانية عقود مضت- من أكثر البلدان إنفاقا في هذا المجال. فالولايات المتحدة الأمريكية بمفردها تشغل أكثر من ثلاثة ملايين شخص في صناعة الترفيه والتسلية وتتفق 60 بليون دولار في هذه الصناعة، بينما ينفق المواطن الأمريكي ما يقرب عن 7 بليون دولار في ألعاب الكمبيوتر سنويا، وتباع من أجهزة الألعاب ما يفوق 225 مليون جهاز.²

" ورغم حداثة عهد ألعاب الفيديو بسوق التسلية Entertainment Market إلا أنها نجحت في احتلال المرتبة الأولى ضمن منتجات الصناعات الإبداعية الموجهة إلى الترفيه من حيث قيمة العائدات المالية التي تحققها سنويا، فقد دخلت ألعاب الفيديو مرحلة الانتشار الواسع في العالم بأسره، مع حلول 2005 شهدت عائدات صناعة ألعاب الفيديو

(1)- الصادق الحمادي، الواقع الافتراضي المفهوم ودلالاته، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، ص ص 64-66.

(2)- أبحاث المؤتمر الدولي، الإعلام الجديد: تكنولوجيات جديدة لعالم جديد، جامعة البحرين 7-9 ابريل 2009، ص 476.

نسقا تصاعديا مكنها من التفوق على كل من السينما والموسيقى لتصبح المحرك الأساسي لصناعة الترفيه والتسلية.¹

ويتم استخدام مفهومي الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو بنفس المعنى غير أن هناك فرقا بينهما، فألعاب الفيديو ظهرت قبل الألعاب الالكترونية والتي تعمل بواسطة جهاز الفيديو، وبعدها ظهرت الألعاب الالكترونية التي انتشرت عبر الوسائط الإعلامية الجديدة: الإنترنت، الحواسيب، التلفزيون والهواتف المحمولة.

وتبعا لمجموع المداخل والنقاط المذكورة أعلاه؛ يستوجب علينا تقديم نظرة عن الألعاب الإلكترونية وأنواعها.

" ففي المفهوم المعلوماتي؛ برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة ببسر ومتعة. وترجع بداية ظهور الألعاب الالكترونية إلى عام 1953 عندما تمكن بعض المختصين من إظهار قملة على شاشة كبيرة من المصاييح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم تلتها بعد ذلك محاكاة مبسطة لألعاب مثل الضامة والشطرنج.

وفي عام 1960 لاقت لعبة حرب الفضاء Space war التي صممها ثلاثة طلاب من معهد مساشوستس التقني MIT نجاحا جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية قيمة مع

(1) - أبحاث المؤتمر الدولي، المرجع السابق، ص 479.

الحاسوب، وفي هذه الأثناء صمم رالف باير Ralf Baer أول جهاز بيتي لألعاب الفيديو أسماه مانيا فوكس أوديسي Magnavox Odyssey وكان يحوي ثلاثة عشر لعبة محملة على ستة أشرطة. وشهد عام 1972 حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الالكترونية فقد أسس كل من نولان بوشنيل Nolan Bushnell وتيد دابني Ted Dabney شركة ألعاب الكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية وطرحا لعبة بونغ Bong التي سرعان ما لاقت نجاحا منقطع النظير، وكانت لعبة بونغ محاكاة مبسطة لرياضة كرة الطاولة.

وأمام كل هذا النجاح سارع كل من ستيف جوبس Steve Jobs وستيف فوزنياك Steve Wazniak إلى طرح لعبة تهديم الجدار Breakout، وتعددت الشركات التي بدأت تستثمر في ألعاب متنوعة جديدة وطرحها، وتسارع تطوير الأجهزة والألعاب المتنوعة ووصلت في عام 1982 إلى قمة مبيعاتها.

ومع تطور الحاسوب الشخصي بات تراجع أجهزة ألعاب الفيديو سريعا، لدرجة جعلت بعضهم يصرح بأن نهاية هذه الأجهزة أصبحت وشيكة. إلا أنه في عام 1995 طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز محطة الألعاب Play Station المزود بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانات عالية من الصوت والصورة والسرعة، وظهرت ألعاب الكترونية مستقلة عن الحاسوب أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق أوامره ووفق برنامج الذكاء الصناعي، والروبوت (الإنسان الآلة)، مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب الملحقة بها تنوعا واسعا في التقنيات وسمح بإشغال حواس عدة كالبصر والسمع واللمس بإتقان أكثر.¹

(1) - معاذ الحمصي، المرجع السابق، ص 253.

◀ أنواع الألعاب الإلكترونية¹

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستثمريها تحت ثلاثة أنواع رئيسية:

← ألعاب المتعة والإثارة:

وهي تهدف عموماً للتسلية وشغل الفراغ، وتعتمد أساساً على تفاعل المستثمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالباً ما تتجاوز سقف قدرات المستثمر مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تنالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيراً من الصغار.

ويستخدم اللاعب أدوات إلكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث، أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع والبصر مثل اللمس والشم، ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب سباق السيارات والدراجات النارية وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء.

← ألعاب الذكاء:

تعتمد هذه الألعاب على المحاكات المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحدياً كبيراً يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين.

(1) - معاذ الحمصي، المرجع السابق، ص 253.

وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته.

← الألعاب التربوية والتعليمية:

الألعاب التربوية والتعليمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة للمستثمر بطريقة مسلية، وطيف هذه الألعاب عريض جدا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب الأكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتم بالتنقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات وتعليم مبادئ الحاسوب وغيرها من العلوم.

وقد صممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب، ولكن بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الإبداع والابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية.

لذلك فإن التعلم الذي يتطلب التشويق يستخدم كثيرا من أنماط البرمجة التعليمية المتنوعة والمسماة الألعاب التعليمية، أو ألعاب المحاكاة، ويسرت التطورات الجارية في الحاسوب وتوابعه وبرامجه تحسين البرامج التعليمية السابقة، وجعل التعليم أكثر تشويقا، مما دفع الكثير من المتعلمين الصغار والكبار إلى مواصلة التعلم بغض النظر عن المكان والزمان وعمر المتعلم.

وما تزال الألعاب الإلكترونية في تطور وتقدم مطردين، ويتبلور ذلك وفق منحنيين متكاملين، أولهما تطور الحواسيب الإلكترونية وتوابعها، إذ بات بمتناول الحواسيب العادية تخزين كم هائل من المعلومات وتحصيله ومعالجته بسرعات عالية مما يسمح باستخدام متزايد للصور والأصوات من جهة وتعقيد الألعاب باحتوائها على كم كبير من الاحتمالات لم يكن يتصور معالجتها من قبل من جهة أخرى، وتتناقص أثمان الأقراص المدمجة والأقراص الرقمية المتنوعة التي يسرت الخزن الواسع للصور والتفاعل السريع والمستمر مع الوسائط المتعددة.

أما المنحى الثاني فيخص تطور البرمجيات، حيث ساعدت وسائل البرمجة الحديثة والخوارزميات المتطورة على تحقيق تنوع في الألعاب وتطوير إمكانات العرض والمعالجة، مما سمح بنقل الكثير من الأفكار التي تتماشى مع الحياة المعاصرة إلى حيز الواقع بعد أن كانت إلى أمد قريب مستعصية على الحل، فظهرت ألعاب مبرمجة تسمح بمحاكاة واقع افتراضي وتفاعل المستثمر مع هذا الواقع، كما تهيئ له استخدام عدد من حواسه كالבصر والسمع واللمس.

ويستمر تطور الألعاب الإلكترونية وفق فاعليتها في زيادة التشويق والتعليم والتعلم، وفي الوقت نفسه نقصت الكلفة والثمن ما جعل الألعاب الإلكترونية تحل محل كثير من الكتب المطبوعة.

وفي الجدول أدناه نقدم مجموعة من أهم النواحي التي تنميها الألعاب في الطفل.

نوع الألعاب	الشرح	الكفاءات
ألعاب البرامج مثل: Warioland.	تنمية الفكر وتقليص زمن رد الفعل واتخاذ القرارات وكذلك الكثير من الأنشطة الأخرى.	التفكير والقوى الدافعة.
ألعاب تعليمية مثل: رساي2.	تكسب اللاعب أفكارا متنوعة من اللغة حتى الرياضيات مروراً بالتاريخ.	اكتساب المعارف.
ألعاب الإستراتيجية والمغامرة التعليمية مثل العم أرنست.	يمارس المرء الحكمة من خلال حث اللاعب على المحاكاة العقلية المنطقية عن طريق حل الألغاز.	المحاكمة العقلية.
ألعاب المغامرة مثل: اللغز الثالث.	يساعد على ذلك الألعاب الثلاثية الأبعاد أو ألعاب المتاهات التي تمارس بكثافة فهي تساعد المرء على معرفة أفضل لموقعه في الحقيقة.	تعيين الموقع في المجال.
ألعاب الرياضة مثل: Wre.	زيادة اللعب تزيد الخبرة والتعلم ولاعب التنس سيكون أكثر انفرجا أثناء الألعاب من المبتدئ.	التدريب والتمرين.
ألعاب الإستراتيجية مثل: Sim eity.	ينفذ اللاعب الكثير من الأعمال في آن معا. وتهدف هذه الممارسة إلى تنمية كفاءاته في الحياة العملية.	التركيز وإدارة العديد من المهام.
ألعاب المغامرة والأكشن مثل: مانكيند.	اللاعب مدعو لمقابلة أشخاص وهميين والاحتكاك بهم وهو يتبادل المعلومات مع قرينه.	جعل المرء اجتماعيا.
ألعاب تعليمية مثل: جوستين وجزيرة الثمار الحمراء.	غالبا ما يحث اللاعب على سبر عالم من رأسه إلى أساسه.	الفضول.
جميع أنواع الألعاب مثل: Final fantasy.	للتقدم في هذا المجال يجب تحسس الأشياء وتجريب كل الإمكانيات. الأمر الذي يحرض الذكاء الحدسي والبيديه.	الذكاء الحدسي أو البيدهي.

شكل (★): النواحي التي تنميها الألعاب لدى الطفل.¹

(1) - محمد ياسر المنصوري، هل تجعل ألعاب الفيديو الطفل ذكيا؟، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2005، تونس، ص 112.

ويرجع الأخصائيون الانتشار، والشعبية الواسعة التي تتمتع بها الألعاب في الولايات المتحدة الأمريكية إلى عوامل كثيرة قد تكون صالحة هي الأخرى لباقي أقطار العالم.

ومن بين هذه العوامل ما يمكن حصره جزئيا في هويات الجيل الجديد:¹

فالأولاد الذين نشؤوا وترعرعوا على ألعاب الفيديو المبكرة مثل " أتاري Atari " يشغلون - اليوم - مواقع مهمة في الحياة الاجتماعية، ومازالوا متعلقين بهذا النمط من التسلية؛ وأكثر من ذلك هم يشاركون أطفالهم هذه الهواية. ولم تعد ألعاب الفيديو مجرد هواية أو تسلية فحسب، بل باتت مصدر هوية اجتماعية و نمط حياة.

وقد تطور هذا النمط بصورة غير مسبوقة على خلفية تزايد الإقبال على هذه الصناعة، وتزامنا مع التسابق الحاصل بين كبريات الشركات على تطوير ألعابها، وابتكارها على أجهزة " إكس بوكس " لمايكروسوفت Microsoft Xbox، و " سوني بلاي ستيشن " Sony Playstation، و " نينتندو جيم كيوب " Nintendo Game Cube و " جيم بوي ادفانس " Game Boy Advance المحمولة، أو على أجهزة الكمبيوتر المنزلية... الخ.

وقد حطمت إحدى ألعاب شركة مايكروسوفت Halo 2 التي تعمل على جهاز Xbox الرقم القياسي في العائدات المالية التي حققتها أشهر منتجات صناعات التسلية في يوم واحد؛ فقد بلغت العائدات المالية في اليوم الأول من إطلاق اللعبة سنة 2004، 125 مليون دولار. وتأمل الشركة أن تساعد هذه اللعبة على دعم مكانة منصة الألعاب Xbox في خضم المنافسة الشديدة التي تلاقيها من منصة الألعاب Play Station2 التابعة لشركة Sony.

(1) - أبحاث المؤتمر الدولي، المرجع السابق، ص 480.

وأدت وضعية المنافسة الشديدة هذه إلى تصاعد نسق ظاهرة " الألعاب الخاصة " التي تحاول فيها الشركات المصنعة لمنصات الألعاب أن تجعل إطلاق الألعاب الشهيرة حكرا على جهازها فقط ولفترة طويلة مثل Halo 2 على جهاز Xbox وسلسلة Final Fantasy على جهاز Play Station 2 وسلسلة Mario و Zelda على جهاز Game Cube من شركة Nintendo؛ ما أدى بهواة هذه الألعاب إلى شراء المنصات خصيصا ليتمكنوا من ممارسة ألعابهم المفضلة.

وقد سعت شركة مايكروسوفت - من جهتها- إلى إتباع طريقة في التسويق تقوم على أساس خوض حرب منصات الألعاب Consoles War في محاولة منها لحصر استخدامات جميع الألعاب الشهيرة والمنظرة على منصة الألعاب Xbox لزيادة مبيعاتها، أو على الأقل دفع شركات الألعاب إلى تطوير نسخة تعمل على جهازها.

ولتؤكد صناعة الألعاب مشروعيتها، ونزاهة أهدافها- بعد أن اتهمت بالسلبية و"اللجنة التي أصابت الترفيه التفاعلي"- سعى رواد هذه الصناعة إلى كسب شرعية أكاديمية من خلال تشجيعهم للقائمين على البحث في هذا المجال؛ ففي معهد ديفي بن للتكنولوجيا DigiPen Institute of Technology الذي يقع في منطقة ريدموند بالقرب من مقر شركة نينتندو أوف أميركا Nintendo Of America وفي الشارع نفسه الذي يقع فيه المقر العالمي لشركة مايكروسوفت - يعد تصميم ألعاب الفيديو أسلوب حياة-، ويقدم المعهد الذي تأسس عام 1988؛ شهادات البكالوريوس، والماجستير في محاكاة ألعاب الفيديو، وكذلك شهادة البكالوريوس في تصميم الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد.

وكما يتعلم الطلاب الأمريكيون كيفية تصميم الألعاب، فإنهم يتعلمون كيفية نقدها وتقييمها. ففي هذا السياق سعت جامعات أمثال: أم آي تي MIT وكارنيغي ميلون Carnegie Millon إلى تلقين الطلاب كيفية التعامل مع عالم ألعاب الترفيه والتسلية من خلال تبني مسابقات تعالج أعمالا تتطلب ذكاء اصطناعيا، إلى جانب اعتماد مسابقات تهتم بدراسة أعمال شكسبير، وأخرى تسعى إلى تطوير المناهج الدراسية التي تشمل أبعادا مختلفة من قيام الطالب بدراسة أساسيات تصميم الألعاب إلى النوع الاجتماعي، إلى سياسات التمثيل السياسي في النظم الديمقراطية... الخ.

ويفهم من هذه المقاربة وجود توجه علمي يعتبر الألعاب وسيطا حقيقيا يحظى بالشرعية الأكاديمية؛ وكلما تم استيعاب هذا الأمر زادت الحاجة إلى دعم مناهج دراسية تهتم بمجال الألعاب.

حتى أننا نلاحظ أن العديد من الأفلام السينمائية الشهيرة والأعمال الأدبية والرسوم المتحركة تم تحويلها إلى ألعاب إلكترونية ضمن مجموع التصنيغات اللاحقة لهذه الأعمال الشهيرة بعد أن تم تصنيع العديد من السلع وفقها.

2- الوسائط الإعلامية الجديدة

لقد أصاب الباحث الشهير **الفين توفلر** في توصيفه للعالم الجديد وتطوراته حين كناه بمجتمع "الموجة الثالثة"، مجتمع المعلومات وتقنيات وتكنولوجيات الاتصال الجديدة التي طرحت مجموعة كبيرة من التساؤلات في مختلف المجالات المتعلقة بالمجتمع.

حيث عصفت مجموعة تطورات في أهم أعصاب الحياة المجتمعية، بتقاليد وعادات العيش من جذورها، فلم يستطع العالم الصمود أمام تيارات ثورة المعلومات، وثورة التقنيات

الجديدة وثورة الاتصالات، فقد انتقلنا من عيش قرى في عالم واحد إلى عيش عالم في قرية واحدة، إنه مجتمع المعلومات وثورة الاتصالات.

" التحولات التاريخية الكبيرة كان لها دورا انعطافيا في التطور البشري والتقدم الحضاري، ولكن تحولات القرن العشرين هي شيء آخر في منعطفاته. والتقدم التقني والمعلوماتي في الاتصال والارتباط كانت معجزة هذا العصر الذي طرحها مبتكروها كمرحلة انتقال حاسمة في حياة البشرية."¹

" فالمعلوماتية والكمبيوتر والوسائط المتعددة والإنترنت والتكنولوجيات الرقمية تشكل كلها أبعاد هذا العالم الجديد الذي يذهل الكثير من معاصرنا الذين تتتابههم حالة من الدهشة أمام تكاثر التكنولوجيات الجديدة وتعقدها وتسارعها بالرغم من سهولة استعمالها وسرعة انتشارها في المجتمع."²

فالعالم الجديد ارتبط ببيئة اتصالية إعلامية اختصت به لوحده ابتدأت بوادها الفعلية ربما وفق ما عرف بطريق المعلومات الفائقة السرعة الذي أتى كطرح نظري لرؤية إعلامية اتصالية ومعلوماتية جديدة تم السعي إلى تجسيدها على أرض الواقع العالمي ككل؛ لزيادة تعميق جذور القرية الكونية.

" فالطريق السريع للمعلومات Information Super Highway يمثل أعلى مراحل الدمج لوسائل الاتصال التقليدية والجديدة معا، والمقصود به وضع جميع التكنولوجيات المتوفرة على صعيد الاتصالات والمعلومات (من الهاتف، والكمبيوتر الشخصي والأقمار الصناعية، والأطباق اللاقطة، والكابلات والموجات الميكرويفيية)

(1) - صلاح سالم، تكنولوجيا المعلومات والاتصالات والأمن القومي للمجتمع، ط 1، عين للدراسات والبحوث الإنسانية والاجتماعية، مصر،

2003، ص 80.

(2) - الصادق الحمادي، الواقع الافتراضي المفهوم ودلالاته، ص 64.

في نظام متكامل واحد ووضعتها تحت تصرف لأفراد المجتمع للاستفادة منها في كل نواحي الحياة العملية والاجتماعية.¹

وطريق المعلومات فائق السرعة ذلك، لم يجد موقعه في الواقع الفعلي للمجتمع الدولي، إلا من خلال التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال والمعلومات؛ التي أتت بركائز هذا الطريق وبنيت صرحه وطبعت العالم بالمعلومات المتدفقة من خلال ما عرف بثورة المعلومات والانفجار المعرفي الذي أدى بدوره إلى التطور التقني في المجال العلمي والاتصالي، فقد أصبح طابع التقنية هو طابع الحياة اليومية لنا، فقد دخلت التقنية جميع مجالات الحياة وقلبتها إلى صبغات جديدة لم يصادفها التاريخ، لأننا لا نزال نرى ما لا نتوقع من تطورات حاصلة، كيف لا والمعرفة الإنسانية (حسب آخر الإحصاءات) تتغير كل 3 دقائق.

وتكنولوجيا الإعلام والاتصال الحديثة لم تأت من فراغ؛ بل كانت نتاج ثلاث ثورات كبرى هي:

◀ ثورة المعلومات والانفجار المعرفي (الذي حمل العلم إلى التخصص أكثر في مختلف المجالات وحتى في المجال الواحد نفسه).

◀ ثورة الحواسيب وبرامجها.

◀ ثورة الاتصالات السلكية واللاسلكية.

وتعرف تكنولوجيا الإعلام والاتصال على أنها:

(1) - صلاح سالم، المرجع السابق، ص 66.

" مجموع التقنيات أو الأدوات أو الوسائل أو النظم المختلفة التي يتم توظيفها لمعالجة المضمون أو المحتوى الذي يراد توصيله من خلال عملية الاتصال الجماهيري والتي يتم من خلالها جمع المعلومات والبيانات المسموعة أو المكتوبة أو المصورة أو الرسومية المسموعة المرئية أو المطبوعة الرقمية، وتخزينها واسترجاعها ونشرها ونقلها من مكان إلى مكان آخر وتبادلها."¹

ورغم التعريف المذكور أعلاه فإن ذكر كلمة التكنولوجيا عادة ؛ يرسخ في الأذهان الجانب المادي فقط وإهمال الجانب المعنوي المعرفي، أي أن معظم الأذهان تتصور أن التكنولوجيا لها صبغة وطابع مادي ملموس فقط، غير أن ذلك غير صحيح طبعا؛ فتكنولوجيا الإعلام والاتصال لها شقان مادي ومعنوي معرفي يتكاملان فيما بينهما ليؤسسا مكانة وكيان هذا المفهوم.

ويمكن توصيف هذين الشقين بالتالي:²

◀ الأول: فكري ومعرفي، يتمثل في علم الاتصال، وما يتصل به من دراسة وسائل الاتصال ومجالاتها ومستوياتها ودراسة عملية الاتصال والأنشطة الاتصالية كالإعلام والدعاية والعلاقات العامة... وكذا وسائل الاتصال المختلفة.

◀ الثاني: مادي أو تقني، يتمثل أساسا في التطبيق العملي للاكتشافات والاختراعات والتجارب في مجال المعلومات ونقلها، كالتصوير الفوتوغرافي والطباعة وأساليب معالجة النصوص والصور.

(1) - محمود علم الدين ومحمد تيمور عبد الحسيب، الحاسبات الالكترونية وتكنولوجيا الاتصال، دار الشروق، القاهرة، 1997، ص 20.

(2) - حسنين شفيق، الإعلام التفاعلي ثورة تكنولوجية جديدة في نظم الحاسبات والاتصالات، دار فكر وفن للطباعة، القاهرة، 2008، ص

ولعل الشق أكثر ما طرحه الشق الثاني من تكنولوجيا الإعلام والاتصال الحديثة هو ما استحدثت في الممارسة الإعلامية ككل من ظهور مهن جديدة واختفاء أخرى، واستحداثات قوالب وأساليب صياغة جديدة لمحتويات وسائل الإعلام وحتى المجيء بمستحدثات إعلامية لم تعرف من قبل.

أما فيما يخص الشق الأول، فهو يربطنا بمفهوم جديد للممارسة الإعلامية لا يمكن فصله عن تكنولوجيا الإعلام والاتصال إلا وهو مفهوم "الإعلام الجديد"، وتسميته دليل على معناه، فقد نتج بطريقة تطويرية تراكمية مشت جنبا إلى جنب مع تطورات تكنولوجيا الإعلام والاتصال، وهذا التطور التاريخي المعرفي طرح بالتأكيد عدة مداخل لدراسة الإعلام الجديد وإعطاء تعاريف له ورصد أسسه وخصائصه.

" فالإعلام الجديد الذي تولد من التزاوج بين تكنولوجيا الاتصال والبت الجديدة والتقليدية مع الكمبيوتر وشبكاته، تعددت أسماؤه ولم تتبلور خصائصه النهائية بعد، ويأخذ هذا الاسم لأنه لا يشبه وسائط الاتصال التقليدية لا في الوسيلة ولا في التطبيقات، فقد نشأت داخله حالة تزامن في إرسال النصوص والصور المتحركة والثابتة والأصوات."¹

ونستعرض في الآتي مجموعة من التعاريف التي أعطيت للإعلام الجديد:²

بحسب ليستر Lester

" الإعلام الجديد باختصار هو مجموعة تكنولوجيا الاتصال التي تولدت من التزاوج بين الكمبيوتر والوسائل التقليدية للإعلام، الطباعة والتصوير الفوتوغرافي والصوت والفيديو".

(1) - عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات، ط 1، دار الشروق للنشر والتوزيع، الأردن، 2008، ص ص

30-29.

(2) - المرجع نفسه، ص ص 33-31.

ويعرفه قاموس الكمبيوتر Computing Dictionary عبر مدخلين هما:

← إن الإعلام الجديد يشير إلى جملة من تطبيقات الاتصال الرقمي وتطبيقات النشر الإلكتروني على الأقراص بأنواعها المختلفة والتلفزيون الرقمي والانترنت. وهو يدل بذلك على استخدام الكمبيوترات الشخصية والنقالة فضلا عن التطبيقات اللاسلكية للاتصالات والأجهزة المحمولة في هذا السياق.

ويخدم أي نوع من أنواع الكمبيوتر على نحو ما تطبيقات الإعلام الجديد في سياق التزاوج الرقمي Digital Convergence إذ يمكن تشغيل الصوت والفيديو بالتزامن مع معالجة النصوص وإجراء عمليات الاتصال الهاتفي وغيرها مباشرة من أي كمبيوتر.

← يشير المفهوم أيضا إلى الطرق الجديدة في الاتصال في البيئة الرقمية بما يسمح للمجموعات الأصغر من الناس بإمكانية الالتقاء والتجمع على الإنترنت وتبادل المنافع والمعلومات، وهي بيئة تسمح للأفراد والمجموعات بإسماع أصواتهم وأصوات مجتمعاتهم إلى العالم أجمع.

وتضع كلية شريدان التكنولوجية Sheridan تعريفا عمليا للإعلام الجديد أنه:

كل أنواع الإعلام الرقمي الذي يقدم في شكل رقمي وتفاعلي. وهناك حالتان تميزان الجديد من القديم حول الكيفية التي يتم بها بث مادة الإعلام الجديد، والكيفية التي من خلالها الوصول إلى خدماته، فهو يعتمد على اندماج النص والصورة والفيديو والصوت، فضلا عن استخدام الكمبيوتر كآلة رئيسية له في عملية الإنتاج والعرض، أما التفاعلية فهي تمثل الفارق الرئيس الذي يميزه وهي أهم سماته.

وبينما يقوم مبدأ الاتصال في وسائل الإعلام التقليدية على نموذج معروف مبني على الاتصال من واحد إلى واحد كالهاتف أو من واحد إلى مجموعة كالتلفزيون نجد أن مبدأ الاتصال في الإعلام الجديد مختلفا، لأنه أوجد كل احتمالات الاتصال وأنواعها من مختلف نقاط الاتصال واتجاهاته وأفضل مثال على ذلك الإنترنت طبعا خاصة اعتمادها على مبدأ التفاعلية، غير أن ذلك لا ينكر أن بعض الفواصل بين الإعلام التقليدي والجديد قد ذابت وذلك بفعل إعادة صياغة وتحسين الإعلام التقليدي لنفسه كي يلتقي مع الإعلام الجديد.

على ذلك يمكن تقسيم الإعلام الجديد إلى الأقسام الأربعة التالية:¹

◀ الإعلام الجديد القائم على شبكة الإنترنت Online وتطبيقاتها، وهو جديد كليا بصفات، ومميزات غير مسبوقة، وهو ينمو بسرعة وتتوالد عنه مجموعة من تطبيقات لا حصر لها.

◀ الإعلام الجديد القائم على الأجهزة المحمولة، بما في ذلك أجهزة قراءة الكتب والصحف. وهو أيضا ينمو بسرعة، وتتشأ منه أنواع جديدة من التطبيقات على الأدوات المحمولة المختلفة، ومنها أجهزة الهاتف والمساعدات الرقمية الشخصية وغيرها.

◀ نوع قائم على منصة الوسائل التقليدية مثل الراديو والتلفزيون التي أضيفت إليها ميزات جديدة مثل التفاعلية والرقمية والاستجابة للطلب.

◀ الإعلام الجديد القائم على منصة الكمبيوتر Offline، ويتم تداول هذا النوع بوسائل، إما شبكيا، أو بوسائل الحفظ المختلفة، مثل الأسطوانات الضوئية، وما يشبهها، ويشمل العروض البصرية وألعاب الفيديو والكتب الإلكترونية وغيرها.

(1) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 33.

وإذا ما عدنا إلى تعريف **ليستر** للإعلام الجديد سنجد فيه إشارة إلى أحد أهم سمات الإعلام الجديد ووسائطه الإعلامية ألا وهو " الوسائط المتعددة " التي جاءت كإفراز لعاملين أساسيين مهمين: الكمبيوتر وعلاقة الإنسان بالكمبيوتر واستخداماته، حيث أن الفرد أصبح متلقي تفاعلي لا يقبل السلبية في تلقيه لمضامين الإعلام في عصر مكنته فيه التكنولوجيا أن يكون صاحب المبادرة والإدارة فيه.

" عندما نفتح الكمبيوتر اليوم فإننا لا ندخل في علاقة مع جهاز أو آلة باردة، جامدة لنقوم بعمليات روتينية مبهمة ومعقدة، لقد أصبح الكمبيوتر جزءا من العالم الحي لأنه استبطن داخله أشياء من حيوية العالم. فبإمكاننا اليوم مشاهدة صور حية وسماع أصوات مختلفة ورسوم جذابة، تصلنا أصوات آدمية من الكمبيوتر ونتواصل مع الآخر عبر الصور والصوت والنص. فالوسائط المتعددة هي بالتحديد هذا المزج بين الصورة والنص والصوت."¹

ويقول **ديف مارشال**: الوسائط المتعددة تشير إلى أن معلومات الكمبيوتر يمكن عرضها بواسطة الصوت، الفيديو، التحريك، بالإضافة إلى الأشكال التقليدية للعرض (النص، الرسومات الإيضاحية، والصور الثابتة).

أما التعريف الجامع فيقول: إن الوسائط المتعددة هي مجال يتصل بطريقة استخدام الكمبيوتر في الدمج بين النص والجرافيك، الرسم، الصور الثابت والمتحركة (الفيديو) والتحريك، والصوت وأي نوع آخر من الأشكال الاتصالية، بما يمكن معه عرض، تخزين، وبت أي نوع من المعلومات رقميا.²

(1) - الصادق الحمادي، الوسائط المتعددة محاولة في تحديد المفهوم، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، ص 70.

(2) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 130.

" وقد كان تعبير وسائط متعددة يكتب هكذا في حينه Multi-Media، في 1965 يشير إلى أنواع من العروض الفنية يطلق عليها Exploding Plastic Inevitable وهي مجموعة عروض كانت تستخدم مزيجا من موسيقى الروك الحية والسينما وأشكال مستحدثة وتجريبية من الإضاءة والأداء المسرحي. وفي السبعينات كان التعبير يكتب بالطريقة نفسها Multi-Media يستخدم كثيرا لوصف عروض غير عادية مركبة من الأفلام السينمائية والشرائح الضوئية Film And Slide-show extravaganzas منتجة بطريقة اللصق Collage، وقد اختصر التعبير حاليا على الطريقة التي أصبح يكتب بها Multimedia. أما عربيا فأحيانا يكتب وسائط متعددة وهو السائد، وبعضهم يكتبها ملتي ميديا، وقليلون يكتبون تعبير الإعلاميات المتعددة.¹"

وتعتبر الإنترنت والحاسوب البيئة المثالية للتواجد الأكبر للوسائط المتعددة، وذلك إثر الاستخدامات العديدة لها من خلال المواقع الإلكترونية والإعلانات الإلكترونية وبرامج الحاسوب كبرنامج Power Point مثلا، دون أن ننسى أهم ما يحتوي الوسائط المتعددة وهو: الألعاب الإلكترونية وكذا برامج رسوم الكرتون بما تستخدمه من مؤثرات خاصة وتصميم؛ من أساسياته الوسائط المتعددة.

ولكن كون الإنترنت والحاسوب البيئة المثالية للوسائط المتعددة لا ينفي وجود هذه الأخيرة في بنيات أخرى ووسائط اتصالية إعلامية أخرى مثال ذلك الهواتف المحمولة في ذاتها وفي خدماتها؛ خاصة ما يعرف بجيل الهواتف الذكية. وتدخل الوسائط المتعددة في مختلف المجالات لأنها تساعد على تقليد البيئات المختلفة لاستخدامات لا حصر لها (البرامج التدريبية في مجال الطب والطيران والتعليم، الموسوعات العلمية الإلكترونية خاصة ، مواقع وسائل الإعلام المختلفة...).

(1) -عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 128.

إن فقد استفاد الإعلام ووسائطه كثيرا وبشكل جلي من ثورة المعلومات وتكنولوجيا الاتصال الحديثة في نقل مختلف المضامين إلى مختلف الاتجاهات والجمهور، في قالب طبعها الوسائط الجديدة بشكل جذاب ساهم في زيادة انغماسنا اليومي في الوسائط الإعلامية ومضامينها.

" فقد أصبحت التقنيات الاتصالية كالهاتف الجوال والتلفزيون الفضائي والصورة الفوتوغرافية الرقمية والموسيقى الرقمية متاحة للجميع ويعود هذا الحضور الاجتماعي المتعاظم إلى أسباب عدة منها انخفاض الأسعار والطابع المحمول لهذه التقنيات، كما ساهم الاندماج في تحول بعض التقنيات الاتصالية إلى وسائط إعلامية كالهاتف الذي كان مخصصا للتحدث فتحول إلى وسيلة إعلامية يمكن من خلالها استخدام شبكة الإنترنت واستهلاك المضامين الإعلامية بكل أشكالها كقراءة المقالات الصحفية ومشاهدة الفيديو والاستماع إلى الإذاعة."¹

" ويؤكد البعض أيضا على مسألة حقيقة الانتشار الاجتماعي لهذه الوسائل ويشيرون إلى خطر انقسام المجتمع إلى جزأين : الأول يمتلك هذه التقنيات ويستعملها كوسيلة للمعرفة والتسلية والآخر لا يقدر على الوصول إليها بحكم ظروفه الاجتماعية."²

" إن الوسيط في لغة الاتصالات هو شيء يسهل نقل شيء (الكلمات والصور والأصوات) من مصدر واحد (عادة ما يكون المرسل) إلى مصدر آخر (عادة ما يكون المتلقي)."³

(1) - الصادق الحمادي، الإعلام الجديد مقارنة تواصلية، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 04، 2006، تونس، ص ص 6-7.

(2) - الصادق الحمادي، الوسائط المتعددة محاولة في تحديد المفهوم، ص 72.

(3) - شبكة النبا، مصطلحات الوسائط الإعلامية، نشر في الأحد 7 تموز 2007، 2011/12/10 الساعة 08:00 (www.annabaa.org).

إذا فما ذكرناه سابقا يؤكد من ذلك زيادة تجذر استخداماتنا للوسائط الإعلامية خاصة الوسائط الإعلامية الجديدة (كالهاتف الخليوي، التلفزيون التفاعلي عالي الدقة، الإذاعة الرقمية، الصحيفة الالكترونية، الإنترنت...) وذلك لما تتمتع بها من دقة عالية في التصميم واستخدام الوسائط المتعددة.

فالوسائط الإعلامية الجديدة طرحت مجموعة من الممارسات تخصها هي كوسائط إعلام من جهة وتحت استخدامات الجمهور لها من جهة ثانية. فالوسائط الإعلامية الحديثة طرحت مجموعة من التغيرات على مستوى قوالب تقديم المضمون أو المنتج الإعلامي الذي لم يعد بشكله السابق كما ونوعا، فقد فرضت التحولات العالمية التكنولوجية الاتصالية وكذا الاقتصادية مجموعة ضغوط على الوسائط الإعلامية لتقديم الأفضل بسرعة هائلة واحتواء مجموع رغبات الجماهير لتلبيتها، وهنا تأتي الضفة الأخرى؛ وهي مجموع الممارسات المطروحة وفق علاقة الجماهير بوسائط الإعلام الحديثة، أين انتهى عصر التلقي السلبي، وصار كل تلق تفاعليا.

فقد أصبح كل أفراد المجتمع يملكون في نسبة عالية منهم الإنترنت في البيوت لأنها برغم مكانتها؛ طرحت مستجدات فيها كان أكثر ما خدمها ورفع من نسبة تفضيلها، احتواؤها لبقية الوسائط الإعلامية الأخرى، فمن خلالها نتابع الإذاعة الرقمية والفضائيات ونقوم بتنزيل الصحف الالكترونية الأصل وكذا النسخ الإلكترونية للصحف الورقية، حتى أننا نجري الاتصالات الهاتفية من خلالها أيضا، وأصبح التلفزيون كوسيلة إعلامية مهم؛ يستفيد من الناحية التقنية من ميزات التفاعلية والدقة العالية في التصميم وجودة الشاشة، وهذا ليحافظ على مكانته من تهديدات بقية الوسائط الأخرى بعد أن كان سيد وسائل الإعلام قبل مجيء الإنترنت، فالتلفزيون عالي الدقة التفاعلي ونظام HD والأبعاد الثلاثية أصبح مطلب كل بيت يريد أن يوصف بالحضاري والمتقدم.

الصحيفة كذلك لم تتعزل عن هذه التطورات، بل سعت إلى إيجاد مكانة تتناسبها في عصر تكنولوجيا الاتصال والمعلومات، فاستحدثت وأساليب الإعلان فيها وأساليب الطباعة والنسخ الإلكترونية وحتى الصحف الإلكترونية، وطرحت فيها مهن جديدة فرضتها مجموعة هذه التطورات في ظل التكنولوجيا خاصة، لمواجهة ما يعرف بالإعلام الجديد وصحافة المواطن.

دون أن ننسى الهواتف الخلوية التي صنعت لنفسها اسم " الهواتف الذكية " لاندماجها مع بقية الوسائط الإعلامية الجديدة، فأصبحت نافذتها وشاشتها التي لا تتعدى بضعة سنتيمترات تفتح أبواب العالم أمامنا على مصراعيه وتقلنا للتجول فيه وكأنه بين أصابع اليدين.

ومن ذلك يصعب علينا فصل الوسائط الإعلامية الجديدة عن بعضها لأن أساس وجودها و كينونتها هو مبدأ و فعل " الاندماج " بين خصائصها فيما بينها.

◀ 3- الطفل الجزائري

التعرض للطفل بالدراسات العلمية العربية والغربية يقودنا وبشكل آلي إلى الحديث عنه بمجموع الخصائص التي تميزه من الناحية الاجتماعية والنفسية والتي رصدتها البحوث والكتب بحيث اتفقت على خصائص تعبر عن أي طفل من أطفال العالم كمراحل الطفولة والنمو الجسمي والحسي والانفعالي... والتنشئة الاجتماعية بكل أساسياتها وتداعياتها.

غير أننا يجب أن لا نهمل نقطة مهمة وهي أن أطفال العالم يشتركون في خصائص عدة غير أنهم يختلفون وفقا لمجتمعاتهم وتتشتتهم الاجتماعية والنفسية فكل بلد يحيط أطفاله بخصائص تميزه عن أطفال باقي البلدان.

ومثالنا في ذلك " الطفل الجزائري " - محل دراستنا - الذي يتفق مع باقي أطفال العالم في الخصائص النمائية لطفولته غير أنه يحتفظ بخصائصه المميزة النابعة من المجتمع الجزائري بمقوماته وأصول مقومات الأسرة الجزائرية وأساليبها في التنشئة الاجتماعية، التي وبالتأكيد تبرر لنا على المدى البعيد والقريب خلفيته الثقافية وجذور سلوكياته.

والحديث عن الطفل الجزائري يعرج بنا إلى الحديث أولا عن المجتمع الجزائري وبنيته الاجتماعية والتغيرات التي جرت عليه في هيكله العام كمجتمع له نظمه وهيكله الخاص المتمثل في لبنته الأساسية وهي الأسرة التي تخرج للمجتمع؛ الأفراد الذين بينونه ويمثلونه. وسنحاول فيما سيأتي التعرف على المجتمع والأسرة الجزائرية، من خلال المادة البسيطة التي تمكنا من الحصول عليها نظرا لقلّة المادة العلمية التي تمدنا بما نحتاجه من دراستنا هذه.

◀ المجتمع الجزائري

إن الوصول إلى التركيبة الحالية للمجتمع الجزائري مرده المرور بالعديد من التطورات عبر قرون من التاريخ، لعل أهمها ما مر به المجتمع الجزائري من مجيء الأتراك وحكمهم إلى الاستعمار الفرنسي وصولا إلى الاستقلال سنة 1962 وما تمخض عنه، وأخيرا العشرية السوداء وتبعاتها.

فالبنية الاجتماعية الجزائرية الحالية لها خصائصها المترسبة عن الأحداث التي مرت بها الجزائر، بحيث رصدت الدراسات الاجتماعية والأنثروبولوجية تغيرات عدة مست هذه البنية.

" فثمة عملية إعادة صياغة مستمرة للمراكز والأوزان النسبية للقوى الاجتماعية والعلاقات الطبقية، لذا فإنه من الصعوبة الحديث عن خريطة طبقية مستقرة دائما وعلى الدوام، وبلا شك فإن عملية اللااستقرار والانتقال هذه مرتبطة ببناء مؤسسات الدولة الحديثة والاتصال بالاقتصاد العالمي وسياسات الإصلاح الزراعي واكتشاف النفط وهجرة الأيدي العاملة وتوسع سبل المواصلات والإقبال الشديد على التعليم في مراحلها المختلفة وانتشار الوعي السياسي والطبقي وقيام النقابات والأحزاب السياسية واسترداد التكنولوجيا الحديثة."¹

ونجد أن أكثر ما تطرقت إليه البحوث والدراسات الجزائرية والعربية الغربية حول البنية الاجتماعية للمجتمع الجزائري وجنورها كانت من مرحلة الحكم العثماني في الجزائر إلى يومنا هذا، حيث أغلب الدراسات تقسم البنية الاجتماعية الجزائرية إلى فترتين أساسيتين: ما قبل 1962 (الحكم العثماني والاستعمار الفرنسي) وما بعد 1962 (من 1962 إلى 1988 ومن 1988 إلى يومنا هذا).

وما يهمننا في دراستنا الإعلامية هذه الفترة ما بعد الاستقلال سنة 1962 والتي تعتبر مهد نشأة الجيل الحالي للأطفال الجزائريين محل دراستنا، لذلك نجد أن البنية الاجتماعية للمجتمع الجزائري بعد 1962 فيها تداخل بين القديم الذي كان سائدا قبل الاستقلال والجديد الذي جاء مع الاستقلال ويتعلق هذا التداخل بعملية إعادة التشكيل الواسعة للبنى الاجتماعية والاقتصادية منذ الاستقلال إلى وقتنا الراهن.

(1) - حليم بركات، المجتمع العربي المعاصر: بحث اجتماعي استطلاعي، ط 1، دار الطليعة للنشر والتوزيع، الأردن، 1998، ص 133.

← الفترة الممتدة من 1962 و1988:

دخلت الجزائر مرحلة التسيير الذاتي والاشتراكي، وإعادة الهيكلة خاصة من خلال الثورة الزراعية التي جاء بها الرئيس الراحل هواري بومدين.

" فالبنية الاجتماعية خلال هذه الفترة امتازت بتضارب المصالح من خلال تواجد فئة بيروقراطية برجوازية تتحكم في تسيير نشاطات ووظائف التنظيمات وتساعد البيروقراطية في الأوساط الصناعية، وخلال هذه الفترة غزت معايير المجتمع الصناعي فأصبح المهندس أو الطبيب أو المقاول صدارة السلم الاجتماعي. إن أهم شيء عرفته مرحلة إعادة الهيكلة فيما يتعلق بالجانب الاجتماعي هو إعادة بناء السلم الاجتماعي والذي أحدث بدوره تقلبات في البنية الاجتماعية. إن إعادة الهيكلة لم تأخذ بعين الاعتبار البناء العام بما يحويه من فعاليات سواء ما تعلق منها بسلوك الجماعات، أهدافها ونمط تفكيرها ومستواها، ومن الأمور التي لا يجب تغافلها هو غياب الأطارات الحقيقية في مناصب اتخاذ القرار وهذا ما خلق الفوضى في التسيير وضعف البناء التنظيمي وينعكس ذلك من خلال مجموع الانحرافات التي عرفتها المرحلة فيما يخص استعمال السلطة وتحولها إلى قيادة إدارية متسلطة على شريحة العمال."¹

← الفترة ما بعد 1988:

بعد تعثر وفشل سياسة إعادة الهيكلة اتجهت الجزائر إلى سياسة أخرى للحد من التدخل الخارجي وتحرير الاقتصاد من خلال تطبيق سياسة الخصخصة التي مست طبقة عريضة من المجتمع الجزائري، حيث تم تكسير الطبقة المتوسطة لتبقى الطبقتان: البرجوازية وطبقة الكادحين.

(1) - ليندة شنافي، تأثير سياسة الإصلاحات الاقتصادية في البناء الاجتماعي للمجتمع الجزائري، رسالة ماجستير (غير منشورة)، قسم علم

الاجتماع والديموغرافيا، جامعة باتنة، الجزائر، 2010، ص ص 213 - 216.

" وما يمكن تأكيده هو أن بنية المجتمع الجزائري في هذه الفترة قد شرع في ضربها ومحاولة تغييرها لتخدم سياسات الإصلاح التي بدأت تظهر منذ بداية الثمانينات. فبعد الثمانينات برزت في المجتمع الجزائري طلائع ثنائية: طبقة الأغنياء وطبقة الفقراء. وبالنزول إلى الجانب الاجتماعي نجد صراع في الأدوار وتغيير في الوضعيات إثر سياسة التسريح الواسعة المعتمدة والتي تمت بأساليب لا تخضع للمقاييس المعمول بها.¹"

إضافة إلى ما تم ذكره حول السياسات الاقتصادية التي تبنتها الجزائر منذ الاستقلال والتي أثرت وبشكل قطعي وعميق في البنى الاجتماعية الجزائرية، فإن هناك عوامل أخرى ساهمت في التغيير، من ذلك ارتفاع المستوى والوعي التعليمي خاصة لدى المرأة التي ارتفعت نسبة التعليم لديها مما شجعها على اقتحام مختلف ميادين العمل بشكل لم تعرفه الطبيعة الاجتماعية الجزائرية، فلم يعد عمل المرأة مقتصرًا على مجال التعليم والصحة بل اقتحمت مجال الأمن والأعمال الحرة أيضا وهذا ما أحدث تغييرا في أدوارها الاجتماعية وأدوار الرجل، وأدى ذلك إلى مجموع مفرزات مهمة كان أغلبها على تركيب ودور الأسرة والزواج وغيره.

دون أن ننسى العشرية السوداء التي مرت بها الجزائر خلال عقد التسعينات حيث أثرت ظاهرت الإرهاب في الحياة الاجتماعية للشعب الجزائري وحرمته من الاستقرار الأمني الذي يدفعه للإنتاج والتنمية والتأسيس لحياة اجتماعية أفضل فظاهرة الإرهاب هدمت وخربت العديد من البنى الاقتصادية واستنزفت ميزانيات التنمية في إعادة البناء بدل التحسين، وأحدثت خللا في الوظائف الاقتصادية والاجتماعية من خلال عمليات القتل التي استهدفت إطارات متعلمة وكذا صورة الجزائر في المحافل الدولية تأثرت بشكل سلبي أثر بدوره على الجزائر داخليا.

(1) - ليندة شنافي، المرجع السابق، ص ص 219 - 221.

ومع مجئ مشروع المصالحة الوطنية بدأت الأمور في السير نحو الإصلاح والتنمية وفتح الاستثمارات وتقديم الإصلاحات الاجتماعية التي تحتاج إلى جهود كبيرة لاحتواء مفرزات العشرية السوداء وبناء بنية اجتماعية جزائرية مستقرة، واضحة وبناءة.

◀ الأسرة الجزائرية

بعد حديثنا عن المجتمع الجزائري وبنيته الاجتماعية، سننتقل للحديث عن أهم بنية فيه والتي تنشئ وتخرج له أفرادها، إنها الأسرة ونعني في دراستنا الأسرة الجزائرية محتضنة الطفل الجزائري.

" إن الأسرة تتكون داخل المجتمع تحت ظروف اجتماعية - اقتصادية معينة وتتبدل بتبدل الأوضاع السائدة في المجتمع لذلك فأوضاع الأسرة الجزائرية مرتبطة بأوضاع اجتماعية اقتصادية وسياسية معينة وتتبدل بتبدل هذه الأوضاع كما أنه من الصعب تغيير الكل دون تغيير الجزء، إن عملية تغيير الحياة الأسرية أو تغيير بعض جوانبها (كشكل الأسرة، دور الأفراد بها ، وضعية المرأة) تبدأ بتغيير البنية الاجتماعية الاقتصادية وهذا هو التحدي الأساسي الذي يواجهه المجتمع الجزائري في هذه المرحلة بالذات."¹

والأسرة الجزائرية تبعا لارتباطها الكلي بالمجتمع الجزائري تعرضت هي الأخرى لمجموعة تغييرات ومرت بمجموعة مراحل لتصل إلى الأسرة الجزائرية الحالية، فهي قبل الاستعمار الفرنسي تختلف عنه خلال فترة الاستعمار وتختلف عن الأسرة الجزائرية بعد الاستقلال.

" لقد كان المجتمع الجزائري قبل الاستعمار يتكون من مجموعة من القبائل والعشائر، وعلى رأس كل قبيلة أو عشيرة شيخا له مرتبة خاصة في هذه القبيلة، كما أن

(1)-ليندة شناقي، المرجع السابق، ص 223.

التجمع المنزلي لم يكن مبنيا على العائلة، بل كانت عبارة عن جماعة اجتماعية قائمة على القرابة الأبوية كرابطة طبيعية، وكانت الأسرة الجزائرية التقليدية ممتدة في شكل عائلة، تشمل ثلاثة أجيال أو أكثر هي جيل الوالدين الكبارين (الجد والجددة) وجيل أبنائهما المتزوجين ولهم أطفال يكبرون ويتزوجون في كنف الأسرة الممتدة بدورهم وينجبون الأطفال، وأيضا تتكون من الأعمام والأخوال والعمات والخالات وأسر نووية متعددة ويعيشون تحت سقف واحد.¹

وتتميز الأسرة التقليدية الجزائرية بالتضامن الاجتماعي والاقتصادي والسياسي والسمة البارزة للأسرة التقليدية هي العصبية القبلية، وتقوم العلاقات الأسرية على التعاون والتضحية والالتزام ويكون تقسيم العمل، وتوزيع الأدوار على أساس الجنس والسن، وربما مثالنا الكبير في أيامنا هذه عن الأسرة التقليدية الجزائرية، هم بنو ميزاب الذين لازلوا يحافظون على هذا النوع من الأسرة.

" لقد هز الاستعمار الفرنسي كيان العائلة الجزائرية من كل الجوانب، وسلبت كل حقوقها طيلة الحقبة الاستعمارية (1830-1962) كون الطابع الاقتصادي له تأثير على البنية العائلية بين الفترة الاستعمارية وفترة الاستقلال (نزع الملكية، إعادة تمليك، وأحدث ذلك تغيرا شاملا بين الفترتين من جهل، أمية، فقر...)."²

غير أنه وبعد الاستقلال سنة 1962 بدأت تتلاشى الأسرة التقليدية حيث حلت الأسرة النووية الحديثة مكانها في أغلب العائلات الجزائرية وذلك من حيث:³

(1) - صليحة غنام، عمالة الأطفال وعلاقتها بظروف الأسرة، رسالة ماجستير (غير منشورة)، قسم علم الاجتماع والديموغرافيا، جامعة باتنة، الجزائر، 2010/2009، ص 39.

(2) - صليحة مفاوسي، دور الأسرة الحديثة في تربية الأبناء بالمجتمع الجزائري، رسالة ماجستير (غير منشورة)، قسم علم اجتماع، جامعة باتنة، الجزائر، 2002/2001، ص 48.

(3) - المرجع نفسه، ص 53.

← البعد الوظيفي:

تقلص عدد وظائف الأسرة القديمة، اقتصادية، تربية، اجتماعية ونتج عن تغير الأسرة مبدأ التخصص وتقسيم العمل الذي سيطر على المجتمع الحديث.

← البعد البنائي:

نتيجة لتطور التكنولوجيا، وصعوبة الوظائف رغم تقلصها، أدى كل ذلك إلى تحول الكثير من الكماليات إلى ضروريات للمعيشة في الحياة المعاصرة بل أصبح من الصعب على الأسرة الحديثة تحقيق هذه الإشباعات المتعددة الأبعاد الأمر الذي أدى إلى تقلص بنائي من حيث عدد أفرادها ونوعهم.

← البعد القرابي:

الرابطة الدموية وهي محور العلاقة القائمة بين أفراد الأسرة، والمتمثلة في نظام الانتساب المزدوج بمعنى احتفاظ الأب والأم بحق النسب من نقل الاسم والإرث المادي والمعنوي لأبنائهم مع الاحتفاظ بسلطة تسيير شؤون الجماعة الأسرية، ولذلك اتخذت العلاقات الأسرية نحا مغايرا عما كانت عليه، مما أدى إلى البحث عن بناء اجتماعي جديد، وهو البناء الاجتماعي النووي الحديث - الأسرة الحديثة-.

" وأيضاً أوضحت دراسة أخرى بالجزائر أن الأسرة النووية أصبحت تمثل 71% من مجموع الأسرة الجزائرية مقابل 13.90% فقط تمثل نمط الأسرة الممتدة التقليدية.

كما أكدت دراسة اجتماعية حديثة أن قرابة نصف الجزائريين يتمتعون بسكنات فردية وتعود الأسباب التي حولت تركيبة الأسرة الجزائرية، إلى تغير العامل الاقتصادي وارتفاع

الأسعار وضعف القدرة الشرائية للمواطن، إضافة إلى أن الأسرة تواجه متطلبات جديدة أفرزتها العصرية، التي تساهم في إعداد الأطفال على الطريقة العصرية.¹

ولدخول الإعلام حياة الأسرة الجزائرية الحالية أثر كبير في زيادة عدد الأسر النووية وتغيير أدوارها وشكلها والتأثير في تماسك العلاقات الاجتماعية وتنشئة الطفل الجزائري.

" وأخذت الأسرة النووية تسيير في طريق التحرر فسعى أفرادها إلى التمتع بالحريات الفردية، وتغيير مراكزهم الاجتماعية والتمسك بالاتجاهات الديمقراطية، والعناية بمظاهر الحضارة والكماليات والاهتمام بالناحية التربوية والمعنوية.²

لقد عرجنا على كل من المجتمع الجزائري والأسرة الجزائرية بأهم الحثيات التاريخية الاجتماعية المكونة لها لكي نتمكن من التعرف على المناخ الذي تتم فيه التنشئة الاجتماعية للطفل الجزائري حتى نتمكن من فهم وتفسير سلوكياته وقيمه الثقافية والاجتماعية التي تبناها وغرست فيه.

فالطفل الجزائري له خصوصيته التربوية والقيمية والثقافية والتي تتوفر له من التنشئة الاجتماعية داخل الأسرة وامتداد إلى المجتمع، سواء من خلال مرحلة الطفولة أو المراحل العمرية الأخرى باعتباره فردا داخل مجتمعه له أدوار وواجبات.

" إذن فعملية التنشئة الاجتماعية هي عملية التربية التي تستمر مع الطفل، وكما يعرفها سعد جلال بأنها: تشكيل الفرد عن طريق ثقافته حتى يتمكن من الحياة في هذه الثقافة.³

(1) - مينة ماركوم، الأسرة الجزائرية تتخلى عن قرون من الامتداد وتتحول إلى النووية، جريدة النهار، العدد 203، الجزائر، 26 جوان

2008، ص 24.

(2) - صليحة غنام، المرجع السابق، ص 47.

(3) - محمد حسن الشناوي وآخرون، التنشئة الاجتماعية للطفل، ط 1، دار صفاء للنشر والتوزيع، الأردن، 2001، ص 15.

ومن ذلك فالطفل ابن بيئته الأسرية والأسرة ابنة البيئة المجتمعية لذلك فالطفل الجزائري يتأثر ببيئة أسرته ومجتمعه.

والأسرة الجزائرية كأى أسرة في العالم تحاول تنشئة أطفالها وفق القيم الجزائرية مع اختلاف الأساليب والتصورات من أسرة إلى أخرى.

حيث يرجع هذا الاختلاف في الأسلوب إلى رؤية الوالدين خاصة ضمن نطاق الأسرة النووية الحديثة إلى مفهوم التنشئة الاجتماعية وفق متطلبات التقاليد الجزائرية من جهة ومتطلبات الحياة العصرية المنتمية إلى التكنولوجيا ومجتمع المعلومات.

" والأسرة الجزائرية المعاصرة تسعى إلى أن تتماشى مع التغيير الاجتماعي ونقل حقيقة هذا التغيير للطفل، لأن مسايرة التغيرات والظروف المجتمعية المستجدة الساعية نحو التحضر تمثل التزاما أسريا لتوجيه الأطفال نحو مستقبل أفضل.¹

ونتيجة هذا السعي نحو التحضر والعصرنة من قبل الأسرة الجزائرية الحديثة، كان الاصطدام بمجموعة معوقات تواجه التنشئة الاجتماعية الجزائرية لطفل يلج القرن الواحد والعشرين، أهمها:²

← ضعف الإمكانيات المادية المتاحة للأسرة الجزائرية في تنشئة أبناءها تنشئة إيجابية وفاعلة نتيجة لانخفاض المستوى الاقتصادي وتدني قدرتها الشرائية.

← انخفاض المستويات الاقتصادية للعديد من الأسر الجزائرية وتدهور الخدمات الاجتماعية المتاحة لها، وهذا أثر سلبا في الصيغ التنشئية التي تتبعها الأسرة في تربية أبناءها.

(1) - صليحة غنام، المرجع السابق، ص 55.

(2) - نصر الدين بهتون، الوضع الاقتصادي للأسرة وأثره في التنشئة الاجتماعية للطفل المتخلف ذهنيا، رسالة ماجستير (غير منشورة)، قسم

علم الاجتماع، جامعة باتنة، الجزائر، 2008/2007، ص ص 77 - 78.

← المشكلات الاقتصادية والاجتماعية النفسية المتفاقمة، التي تعرضت لها الأسرة الجزائرية بسبب سنوات الإرهاب والأزمة الاقتصادية، الأمر الذي دفع بالكثير من الأسر إلى إهمال تنشئة أبنائها.

ووفقا لما ذكر أعلاه، تواجه الأسرة الجزائرية تحديا صعبا في تنشئة طفل جزائري يتمتع بصحة جسمية ونفسية وثقافية قيمة سليمة يؤدي بها دوره الاجتماعي على أكمل وجه عند نضوجه.

ونحن في مقام دراستنا الإعلامية هذه، لن ننسى دور المناخ الإعلامي المعولم الذي يحيط بالطفل الجزائري ويصعب تنشئته السليمة، فلم يعد بإمكان الأسرة الجزائرية منع أطفالها وحمايتهم من القنوات الفضائية والألعاب الإلكترونية والوسائل الإعلامية لأنها أصبحت جزءا من التكوين الثقافي والاجتماعي والقيمي للمجتمع الجزائري.

والطفل الجزائري تبعا لما يعايشه من خلال واقعه وجماعة أصدقائه وكذا ما تقدمه الوسائل الإعلامية من رسائل قيمية تؤثر فيه، يلاحظ في السنوات الأخيرة بروز جيل من الأطفال الجزائريين المتطلبين ماديا، وهو ما جعل الأسر الجزائرية محدودة الدخل تعاني للتوفيق بين إمكانياتها ومتطلبات أطفالها.

" إن الفقر يدفع أفراد الأسرة الواحدة خاصة الزوج والزوجة إلى تقبل أي نوع من الأعمال حتى وإن تطلب جهدا كبيرا لأدائه لأن الهدف من ذلك هو الحصول على دخل وإشباع الحاجات الاقتصادية الضرورية مما يؤدي إلى الانكماش في حياة الأسرة وانعزالية تنعكس آثارها في حياة الأطفال، فالطفل الذي يعيش في أسرة ذات دخل منخفض ينظر إلى نفسه على أنه أدنى بالمقارنة بغيره من أطفال الأسر الأخرى، وبهذا تتكون مفاهيم الطفل عن ذاته واتجاهاته نحو الآخرين بما فيهم أسرته.

وينبغي أن ننوه بما يلاحظ من عدم احترام أبناء الفقراء لذويهم وعبارات الامتحان التي يوجهها الأطفال لآبائهم والاتجاهات السلبية التي يحملها الأطفال الذين يعيشون في المستويات الدنيا نحو آبائهم وذويهم.¹

وهنا تجدر بنا الإشارة إلى تناقص جو التواصل داخل الأسرة الجزائرية خاصة مع صعوبة الظروف المعيشية وعمل الوالدين بحيث يتناقص الوقت المخصص للرعاية المستمرة والمباشرة للطفل، وكذا لجوء العديد من الآباء والأمهات إلى صرف الطفل نحو الوسائل الإعلامية خاصة فضائيات الأطفال والألعاب الإلكترونية للحصول على الهدوء بعد يوم شاق، دون إدراك للعواقب الوخيمة التي سيفرزها مثل هذا التصرف، بحيث يتم تسليم زمام الأمور في التنشئة إلى الرسائل الإعلامية بقيم غريبة عن مجتمعنا الجزائري، وذلك أبرز أسباب صراع الأجيال القيمي الذي يعيشه المجتمع الجزائري و أسرته، وكذا التخبط القيمي الذي يعانيه الطفل الجزائري في كثير من الأحيان.

" ولما كان المجتمع الجزائري ليس بمعزل عن هذا العالم، فإنه كان عرضة لهذه الهيمنة الثقافية الدخيلة على حساب منظومته القيمية الأصلية، ويتجلى ذلك من خلال بروز أنماط وسلوكات توحى بالاغتراب القيمي على المستوى الفردي والاجتماعي، الشيء الذي ولد صراعا قيميا بات يهدد الموروث الثقافي والحضاري للأفراد ومنه للكيان المجتمعي على الإطلاق، وتزداد تجليات ودلالات كل هذا يوما بعد يوم."²

(1) - زعينة نوال، دور الظروف الاجتماعية للأسرة على التحصيل الدراسي للأبناء، رسالة دكتوراه (غير منشورة)، قسم علم الاجتماع

والديموغرافيا، جامعة باتنة، الجزائر، 2007/2008، ص 85.

(2) - العمري عيسات، التنشئة الاجتماعية للأبناء في الأسرة الجزائرية قراءة سوسيو ثقافية لمظاهر ودلالات التغير القيمي، العدد 08،

جانفي 2008 (مقال منشور على شبكة الانترنت).

فالطفل الجزائري في جيل الموجة الثالثة يواجه صعوبة اجتماعية نفسية قيمة أثناء

تنشئته.

" إن المتفحص لواقع التنشئة الاجتماعية في الأسرة الجزائرية يكاد يجزم أن المشكلات التي أضحت تواجه الأسر في تربية أبنائهم يزداد ثقل أعبائها يوما بعد يوم، وهذا نتاج عدة أسباب تعود بالدرجة الأولى إلى التطور السريع والمتسارع في أنماط الحياة (ثقافية، اجتماعية، اقتصادية...)، فأضحى هناك صراع جيلي حامي الوطيس بدأت إفرازاته تطفوا على السطح بين الأبناء والأولياء، وأصبحت الانحرافات والجرائم والعنف بشتى أشكاله تكاد تكون فصول قارة في يوميات أسرنا."¹

(1)-العمرى عيسات، المرجع السابق.

الصفحة الأولى

الفصل

الصفحة الأولى

الثاني

الصفحة الأولى

الصفحة الأولى

الصفحة الأولى الصفحة الأولى الصفحة الأولى الصفحة الأولى

الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.

الصفحة الأولى

الصفحة الأولى

أولاً:

الألعاب الالكترونية عبر التلفزيون.

ثانياً:

الألعاب الالكترونية عبر الحواسيب والانترنت.

ثالثاً:

الألعاب الالكترونية عبر الهاتف الخليوي.

الصفحة الأولى الصفحة الأولى الصفحة الأولى

يعتبر الإنسان المحور الأساسي الذي تدور حوله اهتمامات المجتمع؛ خاصة من الناحية الاتصالية؛ وتفرعا إلى بقية الاهتمامات والمجالات الأخرى. لذلك ارتبط تقدم المجتمع بعلاقة تفاعلية مع تطور الفرد وحياته وتنشئته، إذ يسعى الفرد دائما إلى تطوير أسلوبه المعيشي بما يحقق له الرفاهية التي يصبوا إليها على الدوام.

وقد سجل التاريخ للمجتمعات منجزات وقفزات تطويرية علمية عديدة، غير أن ما شهده الإنسان في مجتمع المعلومات وتكنولوجيا الاتصال والإعلام لسنوات معدودة فاق كل ما حققته البشرية خلال قرون وعصور مضت.

ولأننا نعيش عصر التكنولوجيا التي تغلغت في جذور حياتنا، لم نعد نقوى على مقاومة كل ما يطرأ من جديد بل إننا أصبحنا لا نملك الوقت الكافي لتجربة كل ما ينتج، ولا وقت لنا للوقوف عنده.

ولأن أساس كل مجتمع هو الفرد، وأساس تكوين الفرد هو كونه طفلا، فقد أصبحت حياة الأطفال متشعبة معقدة استدعت الكثير من الإجراءات ضمن بيئة التنشئة الاجتماعية الاتصالية الحديثة لمجتمع التكنولوجيا الحديث.

حيث " نشأ الجيل الجديد من الأطفال ضمن بيئة سمعية بصرية؛ تتميز على وجه الخصوص، بالتنوع الشديد وترعرع في ظل التحولات الكبيرة التي عرفها الفضاء السمعي البصري مع بروز القنوات الإذاعية، التي تبث على الأمواج الترددية FM وتنوع المعروض من القنوات التلفزيونية المتخصصة، وتنامي سوق الألعاب الإلكترونية ومنصات اللعب من الجيل الثالث. ويعيش أطفال اليوم التحولات السريعة في مجال

الهواتف النقالة والحاسب المحمولة والانترنت ذات السرعة الفائقة.¹

وإذا نظرنا إلى العلاقة التي تأسست بين الطفل اليوم وبين الوسائط الإعلامية الجديدة عبر مدخلي: وظائف الإعلام وعبر وسائله، واستخدامات الطفل لهذه الوسائل لإشباع احتياجاته، سيظهر للعيان طغيان وظيفة التسلية والترقية على بقية الوظائف الأخرى في استخدامات الطفل للوسائط الإعلامية خاصة منها الجديدة، والتي سنحصرها خلال دراستنا في التلفزيون، والحاسوب، والانترنت، وأخيرا الهواتف النقالة، وهي الوسائط الإعلامية الجديدة التي جسدت وبحق تعلق الطفل بوظيفة الإعلام الترفيهية، فيما يعرف بالألعاب الإلكترونية، التي رغم وجود العديد منها ضمن تصنيف الألعاب التعليمية، إلا أن الاستخدام الفعلي لطفل اليوم لها عبر علاقته بالوسائط الإعلامية الجديدة هو من باب التسلية بالدرجة الأولى، وسنتعرض لهذه الإشكالية عبر المباحث التالية.

(¹) - عبد الوهاب بوخروفة، الأطفال والثورة المعلوماتية: التمثل والاستخدامات، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2007، تونس،

أولاً: الألعاب الإلكترونية عبر التلفزيون

1- مدخل إلى التلفزيون

يعتبر التلفزيون اختراع القرن العشرين، بما تميز به من مميزات جعلته في مقدمة وسائل الاتصال التقليدية والوسائط الإعلامية الحديثة، وهو ذلك المخترع الاتصالي والإعلامي الذي كان من أهم ثمار ومجالات البحث والتطوير والاستخدام خلال التنافس الذي قام بين المعسكرين الأمريكي والسوفيتي في سباقهما نحو غزو الفضاء.

وإن احتاجت الصور الفوتوغرافية إلى مئة واثني عشرة سنة كي تتطور، والهاتف إلى ست وخمسين سنة، والمذياع إلى خمس وثلاثين سنة، فقد احتاج التلفزيون إلى اثني عشرة سنة فقط كي يدخل إلى صلب حياتنا اليومية والمجتمعية والعائلية، ويتربع في زاوية خاصة له في كل بيت دون أن يشاركه تلك الزاوية أحد.

ويعرف التلفاز من ناحية فنية بأنه " جهاز كهربائي ينقل صوراً متحركة أو ساكنة مصحوبة بالصوت عبر الفراغ الجوي نظام الدائرة المفتوحة أو أسلاك خاصة نظام الدائرة المغلقة." ¹

ويعتبر التلفزيون أكثر وسيلة استحوذت على اهتمام كل الشرائح المجتمعية في العالم أجمع، وذلك بما تمتع به منذ ظهوره من خصائص مكنته من تبوؤ هذه المكانة الذهبية.

"وجاء اختراع التلفزيون نتيجة جهود كل من هرتز، هاليفكس، لودج وبيرد في أواخر العشرينات وأوائل الثلاثينات من القرن العشرين، بعد اختراع التلغراف والتلفون في أواخر القرن التاسع عشر." ²

(1) - نجوى فوزي صالح ويوسف خليل سطر، وسائل إعلام الطفل بين النظرية والتطبيق، ط 2، 2010/2011، ص 83.

(2) - صالح ذياب هندي، أثر وسائل الإعلام على الطفل، ط 4، دار الفر ناشرون وموزعون، الأردن، 2008، ص 34.

ولقد مر التلفزيون بعدة مراحل تتمثل في:¹

◀ المرحلة الأولى (1884-1925)

تلك التي شهدت البحوث الأساسية في نظريات الالكترومغناطيسية وما تلاها من تجارب عملية على موجات الراديو ثم بعد ذلك إشارات التلفزيون.

◀ المرحلة الثانية (1925-1948)

وشهدت تجارب الإرسال التلفزيوني وقد بدأ التلفزيون عمله في عام 1940 لكن الحرب العالمية الثانية أخرت نموه.

◀ المرحلة الثالثة (1948-1952)

تطورت فيها صناعة التلفزيون.

وكانت الأعوام 1952-1960 المرحلة الذهبية للتلفزيون ليصبح وسيلة جماهيرية خاصة مع ظهور التلفزيون الملون، ومع بداية الستينات بدأ التلفزيون تنبؤاً مكانته في المجتمع ليقوم بدوره الكبير الذي استمر مع بداية الثمانينات بشكل مكثف ساعده في ذلك التطورات التكنولوجية واستعمال الأقمار الصناعية والكابل.

فالتلفزيون قفز قفزات نوعية احتسبت له كوسيلة إعلام جماهيرية، زادت من قوة تجذرها في الحياة المجتمعية للأفراد وكذا اليومية، وهي القفزات التي سمحت له بأن يكون فرداً من كل أسرة حول العالم، فلا يكاد يخلو بيت منه بل فلنقل، لا تكاد تخلو غرفة منه،

(1) - جمال مجاهد وآخرون، مدخل إلى الاتصال الجماهيري، دار المعرفة الجامعية، ص 161.

مع ما أتاحة من تكوين اتجاهات فردية، استدعت وجود عدد منه في كل بيت لتلبية رغبات واحتياجات كل فرد من مضامينه على حده.

فمجيء استخدام الكابلات أتى معه " التلفزيون الكابلي"، الذي أتاح حل مشكلة المناطق الجبلية والوعرة خاصة والنائية التي لم يتمكن الإرسال عبر نذبذبات الهواء من الوصول إليها، وبدأت هذه الفكرة في الولايات المتحدة الأمريكية منذ أواخر الأربعينيات.

وبينما يكون الإرسال التلفزيوني عبر موجات الهواء محدودا باستخدام الترددات UHF, VHF إلا أن الكابل يتيح عددا من القنوات لا يقل عن اثنتا عشرة قناة تلفزيونية. وخلال عقد السبعينات ظهرت خدمات تلفزيونية عديدة تستخدم الاتصال الكابلي، وتعد شبكة هوم بوكس أوفيس HBO من أبرز شبكات الكابل. وقد بدأت نشاطها في عام 1972 ، وقدمت خدماتها إلى شركات الكابل الأخرى والأفراد، نظير اشتراكات شهرية. وظهرت شبكة Qube التي تستخدم الاتصال الكابلي في اتجاهين منذ عام 1977، وهي تستخدم كابل ثنائي الاتجاه لتحقيق التفاعل بين محطة التلفزيون والمستخدمين. وفي يونيو 1980 ظهرت شبكة أخبار الكابل CNN كأول شبكة كابل تعتمد على تقديم الخدمة الإخبارية المستمرة دون انقطاع، وفي عام 1982 بدأت خدمات شبكة CNN2، كذلك يوجد في الولايات المتحدة العديد من محطات التلفزيون التي تستخدم الاتصال الكابلي، وتبث إرسالها لجماهير نوعية مثل شبكة ESPN المتخصصة في تقديم البرامج الرياضية، وشبكة Nickleodon الموجهة للأطفال، وشبكة Rainbow الموجهة لكبار السن وشبكة MTV التي تقدم الموسيقى.

وخلال عقد الثمانينات أتاحت تكنولوجيا الكابل ذا الاتجاهين خدمات الإنذار المبكر الأمنية ضد حوادث السرقة والحريق، والخدمات الطبية العاجلة نظير اشتراكات شهرية. وهناك بعض الخدمات التلفزيونية التي توجه إرسالها إلى المشتركين من الأفراد من خلال

الترددات الهوائية التي تتخذ شكل مزيج متزاحم من الإشارات، ويكون لدى المشترك أداة خاصة لفك هذه الإشارات، واختيار البرامج المطلوبة من بينها، ويطلق على هذا النوع من الاتصال الخدمة التلفزيونية بالاشتراك Subscription Television STV.¹

إن، من الجلي للعيان أن التلفزيون وسيلة إعلامية مميزة، تسارعت فيها التطورات، ويرجع ذلك لمجموع المميزات التي يتميز بها التلفزيون، أولاها خاصية الاستحواذ على اهتمام المتلقي، لأنه يستحوذ على حاستي السمع والبصر، فيجعله بذلك يستولي على تركيز المشاهد نحو تلك العلبة، أو الصندوق السحري، وينعزل شعوره عما حوله، وهو سحري فعلا تبعا لخاصية ثانية ميزت التلفزيون عن ما سبقه من وسائل الإعلام، وهي الصورة ومؤثراتها الفنية الجاذبة، وألوانها التي تأسر البصر والاهتمام، فقد أثبتت العديد من الدراسات العلمية أن استيعاب الفرد يزيد بنسبة 35% عند استخدام الصورة والصوت في آن واحد، لذلك وجد الباحثون أن ثمانية أعشار معلومات الفرد تكون من خلال خاصة البصر، وهذا يفسر إلى حد بعيد تعلق الأفراد بالتلفزيون.

وزاد استحواذ التلفزيون على اهتمام الفرد من خلال خاصيتين أخريين تكاملتا فيما بينهما وهما الفورية في نقل الأحداث لحظة وقوعها لتحقيق سبق، والثانية التكرار وهي خاصية تساعد الفرد على الحفاظ أو استعادة معلوماته بشكل دوري. دون أن ننسى أن التلفزيون سعى إلى تحقيق مجموع من الوظائف التي تفوق فيها على بقية الوسائل الإعلامية (قبل مجيء الثورة المعلوماتية والانترنت ومبدأ التفاعلية)، حيث غطى اهتمامات الجماهير العلمية الإخبارية والواقعية، وكذا غطى احتياجاتهم للتسلية والترفيه بنسبة الخيال التي يطرحها سواء خيال علمي أو كرتون أو أفلام سينمائية...

(1) - حسن عماد مكاوي، تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، ط 3، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2003، ص ص 159-

وقد " ظهر في أوائل الثمانينات خدمات تلفزيونية جديدة تستخدم ترددات هوائية منخفضة، يطلق عليها محطات التلفزيون منخفض القوة Low-Power Television.

وتهدف خدمات التلفزيون محدودة القوة LPTV إلى مخاطبة المجتمعات الصغيرة، حيث لا تتجاوز قوة إرسال هذه المحطات دائرة لا يزيد قطرها عن 12 ميلا تقريبا. وتتيح هذه المحطات خدمات تجارية على مستوى المدن الصغيرة والقرى، أو بعض الأحياء في المدن الكبرى، وغالبا ما تخدم جماعات عرقية، أو جماهير صغيرة متجانسة.¹

وبغض النظر عن علاقة التلفزيون بالجماهير، نجد أن التلفزيون في ذاته عاش ثورة انتقالية هائلة بمجيء التكنولوجيا الرقمية والبث الرقمي الذي قلب المفاهيم الكلاسيكية عن شكل ووظيفة وأثر ومميزات التلفزيون بشكل مذهل فعلا، فهو لم يستطع أن ينأى عن المفهوم الذي طبع وسائل الإعلام في عصر الرقمنة وهو مفهوم الاندماج أو (المواءمة التقنية Convergence)، التي طرحت مميزات جديدة وعلاقات اتصالية جديدة وعروض إعلامية تقنية جديدة.

" ولعل التطبيق الأكثر جلاء للنقطة المذكورة تكمن في العلاقة التي أصبحت متشابكة، بل متداخلة بين التلفزيون والاتصالات وشبكة الانترنت.²

وقد قدمت التكنولوجيا الرقمية الحديثة تغييرا جذريا في مسار وسعي وتقسيمات الوسائل الإعلامية التي كانت سائدة، وأصبح شبه مستحيل أن نفصل السمع عن البصري والمكتوب عن المرئي، والصور عن النصوص والصوت، وأصبحت كل وسيلة تعبر عن مجموع كل الوسائل الأخرى.

(1) - حسن عماد مكاوي، المرجع السابق، ص 177.

(2) - نصر الدين العياضي، التلفزيون: ما يخفيه التطور التكنولوجي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، ص 27.

كما " يمثل التلفزيون الرقمي Digital TV الجيل الثالث في مراحل تطور التلفزيون بعد التلفزيون الأسود والأبيض والتلفزيون الملون. التلفزيون الرقمي إذا هو نظام اتصال للبث واستقبال الفيديو والصوت بواسطة الإشارات الرقمية، ويقصد بتزقيم البرامج التلفزيونية بشكل عام استخدام التكنولوجيا الرقمية خلال عمليات التصوير والتحرير والإخراج والبث للبرامج التلفزيونية بشكل شامل. أما المزايا التي يقدمها التلفزيون الرقمي مقارنة بالتلفزيون التماثلي التقليدي بالإضافة إلى نقاء الصورة والصوت، فهي عديدة لعل أهمها:¹

← استخدام القنوات صغيرة النطاق الترددي وهو ما يساعد على تحرير مساحة البث لعدد أكبر من القنوات.

← يمتاز البث الرقمي بآلاف الخدمات الجديدة التي يمكن تقديمها للمشاهدين والمستمعين، فبدلاً من تحويل الصورة والصوت إلى موجات فإن التكنولوجيا الجديدة تحولها إلى سلسلة من الأرقام، التي يمكن نقلها عبر الهواء، ثم استقبالها بواسطة الهوائي الخاص بالتلفزيون أو الراديو.

← يمكن من خلاله تقديم خدمات غير تلفزيونية مثل خدمات الوسائط المتعددة وألعاب الفيديو والتلفزيون التفاعلي، التي تشمل خدمات دليل البرامج الإلكتروني والبث المتعدد (Multicasting)، أي بث أكثر من برنامج في قناة واحدة.

← بالمقارنة مع البث التماثلي الذي يستخدم حالياً على نطاق واسع، فإن البث الرقمي يتميز بصوره الواضحة، وجودة أصواته، وسعة البث الكبيرة، وقدرته على تجنب

(1) - عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات، ط 1، دار الشروق للنشر والتوزيع، الأردن، 2008، ص ص

التشويشات، فبدلاً من الحصول على 7 أو 8 قنوات أرضية من دون لاقط، يمكن الحصول على 30 محطة أو ربما أكثر.

← البرامج الرقمية تغير نمط مشاهدة الناس للبرامج التلفزيونية، حيث يستطيع المشاهدون اختيار البرامج المفضلة لهم بناء على رغباتهم، والأكثر من ذلك أن التلفزيون الرقمي يقوم بدور الكمبيوتر في بعض الأحيان.

← يمكنه أن يحول جهاز التلفزيون إلى كمبيوتر، والذي يمكنه بدوره الاتصال بشبكة الانترنت، ومن ثم استقبال البرامج التفاعلية وحمل المزيد من القنوات.

وكما ذكرنا سابقاً فإن التكنولوجيا ليست الجانب التقني فقط، بل المضامين المفردة من تطور تلك التقنية واستخداماتها. لذلك كان لتطور التلفزيون شقين مرصودين؛ حيث أنه ومن ناحية التقنية، وصل تطور التلفزيون الرقمي والتفاعلي إلى ما يعرف الآن بالتلفزيون عالي الدقة، شاشة البلازما، شاشة الكريستال السائل وشاشة الأبعاد الثلاثية.

والتلفزيون عالي الدقة هو: نظام تلفزيوني حديث يعطي جودة أعلى للصورة في شاشات التلفزيون العريضة. ومقارنة بالتلفزيون القياسي يوفر التلفزيون عالي الدقة المميزات الإضافية التالية:¹

← يقدم صوراً بجودة أعلى، وذلك لأنها أكثر دقة من الصور العادية فهي تحتوي على عدد أكبر من خطوط المسح الأفقية، وكل خط يحتوي على عدد أكبر من نقاط ضوئية مكونة للصورة.

(1) - إيناس الجبالي قدورة، التلفزيون عالي الدقة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، ص 79.

← إن الصورة عالية الدقة أعرض من الصور ذات القياس العادي، فضلا عن احتوائها على تفاصيل أوفر، مما يجعلها أقرب إلى شاشات السينما وأكثر تناسبا مع خاصية العين.

← يعتبر نظام الصوت المحيطي ميزة إضافية من مميزات التلفزيون عالي الدقة حيث يمكن إرسال عدة قنوات مستقلة من الصوت الرقمي بجودة عالية.

← كما تمكن أجهزة استقبال التلفزيون عالي الدقة من عرض أصوات مستقلة على ست سماعات منتشرة حول المشاهد.

وكان انبثاق التلفزيون عالي الدقة من مختبرات شبكة التلفزيون الياباني العام سنة 1968، وفي سنة 1984 انطلق أول بث عبر الأقمار للتلفزيون عالي الدقة بالبث التناظري؛ ولم يتم البث الرقمي، إلا سنة 2000. أما الولايات المتحدة الأمريكية فلم يبدأ اهتمامها بالتلفزيون عالي الدقة؛ إلا أوائل الثمانينات، وعلى عكس اليابان منذ البداية اعتمد الباحثون الأمريكيون البث الرقمي وليس التناظري.

" وكان أول بث رقمي للتلفزيون عالي الدقة لقناة تابعة إلى شبكة CBS في منتصف 1966."¹

وفيما كانت استراليا واليابان وأمريكا وكوريا البلدان السباقة نحو خدمات التلفزيون عالي الدقة، تأخرت أوروبا عن هذا الركب؛ " وبادرت الجمعية العامة لاتحاد إذاعات الدول العربية في نهاية عام 2007 إلى إنشاء المجموعة العربية للتلفزيون عالي الدقة."²

(¹) - إيناس الجبالي قدورة، المرجع السابق، ص 81.

(²) - المرجع نفسه، ص ص 81 - 82.

وتعتبر تكنولوجيا تلفزيون البلازما PLASMA TV وشاشة الكريستال السائل LCDTV Liquid crystal Display تطبيقاً حديثاً جداً.

" والفرق الأساسي بين البلازما والكريستال السائل هو أن البلازما تتكون من بلورات أو خلايا مصدرة للضوء بطبيعتها Light Emitting في حين أن الكريستال السائل تتكون من بلورات تتلقى إضاءتها من مصدر خارجي Back Light. بجانب هذين النوعين من الشاشات يتم تطوير أنواع مختلفة لأغراض متعددة، منها نوع لعرض صورة ثلاثية الأبعاد أو ما يطلق عليها أحيانا الشاشات المجسمة.¹"

ومواصلة في حديثنا عن تكنولوجيا التلفزيون، سنتحدث عن ما أدت به متطلبات الاستخدامات لتغطية الاحتياجات من تسارع في النقلات التطورية للتلفزيون شكلاً ومضموناً.

" انطلقت أولى تجارب التلفزيون التفاعلي في بداية 1990 بالولايات المتحدة الأمريكية، ومنها شقت طريقها إلى العديد من الدول، وهذا بفضل عملية الضغط على حجم البيانات. فرغم أن التفاعلية في صيغتها التطبيقية قد لازمت بعض وسائل الإعلام، إلا أن التكنولوجيا الرقمية جعلت مفهوم التفاعلية زئبقياً، ليس لصعوبة القبض عليها، وتعدد أشكالها وأنواعها فحسب، بل لانتساع أبعادها التطبيقية، التي أصبحت تتوقف على البرامج والخدمات المعروضة، فأضحت تشمل كل أشكال تدخل الجمهور.²"

فالجمهور تمكن الآن من التصويت على المشتركين، المشاركة في المسابقات، القيام بالتسوق، اختيار القنوات التي يريدها، معرفة حالة الطقس، كما وساعدت التفاعلية الجمهور حتى في التدخل والمشاركة في اختيار البرامج والإعداد لها.

(1) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 280.

(2) - نصر الدين العياضي، المرجع السابق، ص 28.

ومجيء الانترنت - الوطن الأم للتفاعلية- فتح أبواب جديدة أمام التلفزيون والتفاعلية فيه، فظهر إلى الوجود ما يعرف بتلفزيون الانترنت، حيث مكنت الانترنت من مشاهدة القنوات التلفزيونية والإذاعية، أي أن بث هذه القنوات التلفزيونية لا يكون عبر الكوابل والأقمار الصناعية، بل في إطار شبكة الإنترنت.

" هذا التلفزيون يبث مباشرة عبر الانترنت إلى الكمبيوتر تطبيقا لما أطلق عليه قبل مدة (التلفزيون الذكي Smart TV)، الذي يكون في أشكال مختلفة، وقد خلق معه نمط جديدا من المشاهدة، تحول فيها المشاهد إلى مشارك شأن كل التطبيقات الإعلامية الجديدة."¹

وتلفزيون الانترنت طرح نوعا جديدا في يد الجمهور المتفاعل وهو يعرف بالتلفزيون الاستدراكي، حيث: " فتحت الإنترنت آفاق واسعة للجمهور للتلقي غير الخطي للمادة التلفزيونية، وهذا بفضل تلفزيون الاستدراك Catch up Télévision أو Reply بمعنى أنه يسجل مقابلة رياضية في هذه القناة التلفزيونية، ويعود إلى الأرشيف لمشاهدة الحلقة الماضية من المسلسل الذي دأب على متابعته في قناة تلفزيونية أخرى، ومتابعة البرنامج الساخر الجديد الذي تبثه قناة تلفزيونية ثالثة"²، وبذلك يستطيع المشاهد أن يستدرك أكثر من برنامج من خلال التمكن من متابعته لاحقا.

(1) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 254.

(2) - نصر الدين العياضي، المرجع السابق، ص ص، 28-29.

2- لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية من خلال جهاز التلفزيون

كانت التساؤلات كثيرة عن الصندوق السحري والعجيب " التلفزيون " منذ ظهوره، ولم تكن التساؤلات فقط عن تطوره ومكانه بين الأفراد كفرد آخر، بل كانت أغلب التساؤلات عن سحره، الذي مارسه منذ ظهوره وللآن، سحره الذي لم تستطع أي فئة في المجتمع مقاومته واندمجت فيه وأدمنته. فلم يسلم من ذلك السحر لا الراشد ولا الطفل فالراشد مع وعيه وقع ضحية المصيدة، فما قولها إذن عن الطفل في علاقته الثلاثية مع التلفزيون واللعب؟ لا نستطيع إبعاد اللعب عن الذهن حين نذكر الطفل، ولا نستطيع تصور الطفل دون اللعب، إنهما متلازمان مع تغير صفات كل منهما عبر تطور المجتمعات تاريخياً، حضارياً وتكنولوجياً.

وبرغم بقاء اللعب والطفل ملازمين لبعضهما، إلا أن هذه الثنائية تغيرت بشكل ملحوظ في أسسها ومظهرها مع مجيء التلفزيون، فأصبحت المشاهدة تأخذ الكثير من وقت اللعب لدى الطفل، ثم تدريجياً أصبح نشاط اللعب لدى الطفل مندمجاً مع التلفزيون في عالم الألعاب الإلكترونية، كيف؟ سنفصل في ذلك.

لطالما سؤل الأولياء خاصة الأمهات من خلال العديد من الدراسات: لو لم يكن التلفزيون موجوداً كيف سيتصرف ولدك بوقته حسب رأيك؟ وكانت أغلب الإجابات إن لم نقل كلها بأن الطفل سيلعب ويستمتع بوقته بأي شكل آخر من اللعب.

" فحين يبني طفل السنوات الثلاث قلعة من المكعبات مع طفل آخر، نعتبر هذا النشاط عموماً نوعاً من اللعب، وحين يبعثر الطفل جميع الكتب من خزانة الكتب، أو يتبع

أحد الكبار متظاهرا بكنس أرضية الحجرة، أو يلتقط التليفون ويجري مكالمة وهمية، أو يخريش طولاً وعرضاً أو يختفي من الدب الدمية تحت الفراش، فهو لا يزال يلعب.¹

إن؛ أصل العلاقة الثلاثية: (الطفل - التلفزيون - اللعب) كان علاقيتين ثنائيتين منفصلتين (الطفل - اللعب) و (الطفل - التلفزيون). حيث أن الثنائية الأولى كانت لصيقة الظل منذ الأزل كما ذكرنا سابقاً.

حيث كان الطفل يلعب داخل المنزل وخارجه، ولا تكفيه الألعاب التي يفتتها الوالدان له خاصة قبل عقود حين لم تكن الألعاب في متناول يد كل أسرة وطفل كالدمى والسيارات، لذلك كان خيال الطفل آنذاك خصباً وأكثر إبداعاً، إذ لم نكن نستغرب أن يلعب مع رفاقه أدوار الأسرة، فيرسم شاربين فوق شفاهه، ويقلد تصرفات الأب ويغير نبرة صوته، وتكون طفلة أخرى منشغلة بالطبخ على طريقة والدتها بمجموع علب وكمية أغذية، ويقوم طفل آخر بجمع علب وأقلام وصنع طائرة لا تشبه للعيان شكل طائرة، لكن في خياله هي أحسن طائرة بالعالم قد تمثل حلمه في أن يصبح طياراً، هي حالات على سبيل التمثيل فقط لا الحصر عن ملكة التخيل التي عرف بها الطفل وملكة الإبداع في طرق اللعب واستكشاف الحقائق في الحياة من خلال كثرة السؤال خاصة بين سن الرابعة والسابعة، حيث كان التعبير عن ثنائية (الطفل - اللعب) قبل مجيء التلفزيون بأشكال أكثر بساطة مما هي عليه الآن.

" ومن بين هذه الأشكال نشاطات الأطفال التي تؤدي إلى توسيع مجموعة من المهارات (عمل نماذج طائرات مثلاً)، أو تنمية الاهتمامات التي يمكن أن يحملها الطفل إلى سن الرشد (جمع الطوابع مثلاً)، أو أشكال اللعب التي لا تتضمن الحاجة

(¹) - ماري وين وعبد الفتاح الصبحي، الأطفال والإيمان التلفزيوني، سلسلة عالم المعرفة، عدد 247، 1999، الكويت، ص 126.

إلى التركيز البصري المجهد الذي يكرس للحديث والنقاش واكتساب المهارات الاجتماعية (لعب الورق، أو ألعاب اللوحات على سبيل المثال).¹

وتبعا للمعطيات المذكورة أعلاه، كان نشاط لعب الطفل ذا أسس معروفة داخل المنزل وخارجه، خاصة في دور الحضانة والمدرسة وجماعة الأصدقاء. غير أن مجيء الثنائية الثانية والجديدة (الطفل - التلفزيون) مع مجيء التلفزيون ونيله مكانة فرد من أفراد العائلة؛ غير من تلك الأسس إلى حد بعيد.

و" لقد شغلت التأثيرات المحتملة للتلفزيون على الأطفال والكبار كثيرا من جهود الباحثين خلال ما يقرب خمسين عاما، حيث صدر حوالي أربعون ألفا من الكتب والمقالات والتقارير العلمية والبحوث حول هذا الموضوع منذ عام 1940 وحتى 1990."²

"إنه عصر الثقافة البصرية والتي أصبحت وسيطها التلفزيون بجدارة. كونه الحاوي لمزايا عديد النصوص والوسائل الاتصالية المتنوعة (فقد أخذ من الصحافة فاعلية المكتوب، وقدرة اللغة في الاتصال، واستمدت من الإذاعة حيوية الصوت ودراميته، واستعار من السينما الصورة والحركة، كما استفاد من المسرح قوة الحضور، وحيوية الحوار، ليمزج بين كل تلك المميزات ويصوغ منها خطابة التعبيري الخاص)."³

وثنائية (الطفل - التلفزيون) نشأت وفق مدخلين: الأول مميزات التلفزيون كجهاز، والثاني ما يقوم من خلال التلفزيون من برامج للطفل تشده. فمكانة التلفزيون كجهاز إعلامي اتصالي تأنت من خاصية "السمعية" التي يتمتع بها.

(1) - ماري وين وعبد الفتاح الصبحي، المرجع السابق، ص 130.

(2) - محمد معوض إبراهيم وآخرون، الاتجاهات الحديثة في إعلام الطفل وذوي الاحتياجات الخاصة، ط 1، دار الكتاب الحديث، القاهرة، 2007، ص 189.

(3) - حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 2، 2007، تونس، ص 128.

" حيث أصبحت الصورة المتلفزة لغة من نوع جديد وخطاباً حديثاً، له صفة المفاجأة والمباغته والتلقائية مع السرعة الشديدة وقوة المؤثرات المصاحبة، وحدية الإرسال، وقربه الشديد، حتى لكأنك في الحدث المصور دون حواجز. إن هذه السمات منحت الصورة إمكانات تعبيرية وتوصيفات تقنية واستخدامات لأنواع الجذع والإثارة والألوان التي ترفع الأطفال إلى مزيد من المتابعة والتفكير والانفعال وبذلك يصبح من السهل اختراق حواسهم والتأثير في نفوسهم، لاسيما وأنهم مازالوا في طور التنشئة ومرحلة بناء جهازهم الاستقبالي.¹"

وساهم مدخل: مميزات التلفزيون كجهاز، في تعزيز المدخل الثاني، وهو البرامج الموجهة نحو الطفل، بحيث استحوذت في البدء على جل وقته واهتمامه في البيت، ثم انتقلت معه إلى خارج البيت في أحاديثه مع أصدقائه، ليشدد وجودها من خلال تمثله للأحداث والأبطال فيها في سلوكاته من باب اعتقاده أنها تسلية، وذلك ما خلف آثاراً سلبية جمة مثل تمثله لشخصية سوبرمان التي أدت بحياة الكثير من الأطفال في العالم.

إن أتت ثنائية (الطفل - التلفزيون) وأخذت من خصوصية (الطفل - اللعب)، غير أننا وجدنا أن الطفل لن يتخل عن المتغيرين (اللعب - التلفزيون)، فنشأت بذلك العلاقة الثلاثية (الطفل - اللعب - التلفزيون)، حيث تجاذبت هذه المتغيرات فيما بينها، فالتلفزيون قلص في البدء من وقت لعب الطفل داخل المنزل، ثم أثر على طرق لعبه خارج المنزل، وكذا عدد من سلوكياته، ولأن الطفل لا يمكن أن يستغني عن اللعب، لم تكفه مشاهدة التلفزيون التي أدمنها هي الأخرى، فأصبحت برامج التلفزيون عالماً بالنسبة له وأهمته في نشاط اللعب، الذي يزاوله دوماً حين لا يكون أمام شاشة التلفزيون.

(1) -حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 129.

نمو الثلاثية (الطفل- اللعب- التلفزيون) في بيئة اتصالية تكنولوجية عالمية؛ أثر متغيرا وليدا زاد من عمق العلاقة الثلاثية تلك، وهو " الألعاب الإلكترونية " التي غيرت الكثير في مجرى حياة طفل الموجة الثالثة، بحيث لم يعد الطفل في نزاع بين قضاء وقت أكثر في اللعب أو وقت أكثر أمام شاشة التلفزيون، حيث مثلت الألعاب الإلكترونية بالنسبة له وسيلة الجمع بين الاثنين، فيجلس الساعات الطوال أما التلفزيون يلعب.

هذه الساعات الطوال طرحت قلقا كبيرا لدى الأولياء حول عواقبها، فرغم أن جلوسه لساعات يهدف للعب عبر التلفزيون، وليس المشاهدة في المقام الأول، إلا أن ذلك مدعاة إلى القلق حول تحول قلق واحد من المشاهدة التلفزيون إلى قلقين إدمان المشاهدة وإدمان الألعاب الإلكترونية.

وقد كانت بداية الألعاب الإلكترونية المعروفة حاليا، بما عرف بألعاب الفيديو، لأنها كانت تشغل بواسطة أجهزة الفيديو، والتي توصل بجهاز التلفزيون، حيث انطلقت ألعاب الفيديو هذه من الشخصيات الكرتونية وشخصيات برامج الأطفال التي اعتاد مشاهدتها، مما لم يشكل لديه استغرابا منها، فقد استغل منتجو الألعاب الإلكترونية وإدمان وهوس الأطفال بالشخصيات الكرتونية، ووظفوا ذلك في تلك الألعاب، بحيث لم يتنكر الأطفال لتلك الشخصيات، بل زادوا تعلقا بها من خلال تلك الألعاب، فقد أصبحت أكثر حيوية من ذي قبل، إضافة إلى وجود جهاز التحكم الذي يمنحهم هامشا من التحكم في تلك الشخصيات والأحداث، بدل الاكتفاء بالمشاهدة فقط، كما يحدث في برامج الأطفال أو من خلال الدمى البلاستيكية الخالية من الحياة والحيوية.

وإيصال الألعاب الإلكترونية بالتلفزيون جعله تفاعليا يواكب عصر التفاعلية الذي وجد الطفل نفسه فيه.

" وألعاب الفيديو حديثة العهد، إلا أن حداتها تتاقص التأثير القوي الذي أحدثته بالفعل في المجتمع، والاقتصاد، ومصائر الشركات الكبرى، فما هي تأخذ مكانتها كعنصر ثابت ينتشر في كل بيت. وما يعرف الآن تحت اسم الواقع الافتراضي Virtual Reality، هو عبارة عن فرع جديد وقوي من تكنولوجيا ألعاب الفيديو.¹"

وفي " بداية السبعينات، شرع الناس في تداول لعبة جديدة غير مألوفة على تليفزيوناتهم، وكانت تسمى بونج Pong، ثم أدركوا فيما بعد أنها كانت لعبة سانجة في منتهى البساطة، وما جذب اهتمام الجماهير هو كونها شيئاً غير مألوف Novelty في التفاعل مع التلفزيون والقدرة على موازنة المهارة مع لاعب آخر. وكانت لعبة البونج قد اخترعها نولان بوشنل Nolan Bushnell والذي أسس شركة أتاري في آخر الأمر. وفي العالم 1985 دخلت نينتندو سوق الولايات المتحدة الأمريكية كنظام ترفيهي Nintendo Entertainment System (NES)، وكانت رخيصة الثمن، سهلة التركيب والاستخدام، وفي إمكان أي طفل بتوصيل النظام NES إلى أي جهاز تليفزيون، وكان مجرد وضع خرطوشة اللعب يفتح الأبواب نحو فردوس اللعب.²"

وسر انتشار لعبة النينتندو أكثر من غيرها هو اختصاصها بصنع حامل للألعاب فقط، بحيث يسهل توصيله بالتلفزيون، " كانت ضمن أولى المؤسسات التي استبدلت معين إمكانات تكنولوجيا الأنفوميديا، لقد بعثت الحياة في التلفزيون، وأتاحت للناس تحكما في وسيط كانوا لا يملكون من قبل سوى مشاهدته فقط، ول: نينتندو قيمة كبرى في مجال الترفيه، فهي تسلب لب الأولاد، وتثبتهم في أماكنهم أمام الشاشات بالساعات، فنينتندو لا

(1) - فرانك كليش، ترجمة حسام الدين زكريا: ثورة الأنفوميديا، سلسلة عالم المعرفة، عدد 253، 2000، الكويت، ص 147.

(2) - المرجع نفسه، ص ص 147-148.

تتبع سوى مشغلات الألعاب، وتخصصها في الألعاب يجعل منها إضافة بسيطة لا تشكل أدنى ضرر للمنزل.¹

ومميزات النينتندو دفعت بعجلة التنافس لتحتدم مع شركات الألعاب الأخرى وحتى بقية الصناعات في مجال أخرى، حيث سجلت أرقام مذهلة لشحن وريح هذه اللعبة عبر العالم. لكن في منتصف التسعينات تعرضت منتوجات الألعاب الإلكترونية إلى الكساد خاصة في أواخر 1994 وذلك لانتقال شريحة الأطفال إلى المراهقين وولعهم بكل جديد وهو الأمر الذي فاق سرعة الإنتاج.

وطبيعة العيش في مجتمع المعلومات وتسارع التكنولوجيات وطريق المعلومات فائق السرعة، فرض على صناعة الألعاب تحديات جديدة. حيث نرى أن أجهزة التلفزيون قد اندمجت في صناعتها مجموعة من الألعاب مخزنة داخلها لا تستدعي من الطفل إلا جهاز التحكم واختيار اللعبة والبدء فيها.

غير أن الألعاب المخزنة والمدمجة في صناعة جهاز التلفزيون لا تتجدد وليست بالمتطورة كثيرا. وهنا يأتي دور "الواقع الافتراضي" الذي فتح أبوابا أخرى أمام صناعة الألعاب خاصة فيما يعرف بالحدائق الخاصة، حيث اشتهرت حديقة ديزني للألعاب في أمريكا انبثاقا من شخصيات ديزني، ومع مجيء الواقع الافتراضي أصبح تصميم عوالم حدائق مختلفة ممكنا.

" ومن الممكن محاكاة نفس الإثارة والمتعة الموجودة في ألعاب ديزني الميكانيكية باستخدام ألعاب الواقع الافتراضي. وفي الواقع، فإن ألعاب الواقع الافتراضي تلك ستكون أقوى إثارة بكثير، فهي تصطبح الصغار من مختلف الأعمار إلى عالم مختلف تماما.

(1) -فرانك كليش، المرجع السابق، ص 150.

وعلاوة على الواقع الافتراضي، تخطط (سيجا) أيضا للدخول في الطريق فائق السرعة، فباستخدام خرطوش لعبة خاص، يستطيع مشغل مسمى بالجينييسيز Genesis أن يرتبط بمقبس حائط لكابل تلفزيون قياسي، وعندما يتوطد توصيل الكابل الخاص بسيجا سيكون نظام الألعاب Game System جاهزا للتوصيل On-ramp بطريق المعلومات فائق السرعة، وربما يكون مركز تحكم للتلفزيون التفاعلي ITV لخدمات تتعدى نطاق اللعب.¹

ومع تطور أجهزة التلفزيون، بين البلازما وشاشة الكريستال السائل وبالخصوص شاشة الأبعاد الثلاثية، فتحت أبواب تطويرية جديدة أمام الألعاب الإلكترونية، والتي جعلتها تتخلص من عيوب الألعاب ثنائية الأبعاد، وتدخل مجالا تبدو فيه الألعاب أكثر حقيقية وواقعية.

و" إن طفرة تقنية مفاجئة كالانتقال إلى الجيل التالي من الألعاب ثلاثية الأبعاد لنفتح الأبواب أمام المنافسين بمنتجات جديدة، لأن الهدف الرئيسي من كل لعبة هو أن يدخل في روع المشاهد نوع من المصدقية ولو إلى حين Suspension Disbelief بأن ما يراه حقيقة، وهو ما لا تستطيعه المنتجات الحالية من الألعاب ثنائية الأبعاد."²

(¹) - فرانك كليش، المرجع السابق، ص 155 - 158.

(²) - المرجع نفسه، ص 161.

ثانياً: الألعاب الإلكترونية عبر الحواسيب والانترنت

1- مدخل إلى الحواسيب والانترنت

الحواسيب

على مدار عقود من الزمن خلال القرن العشرين، كانت حياة البشر مدهولة بصندوق سحري واحد جاء بمجيء سنوات العشرينات، ألا وهو " التلفزيون " لكن يبدو أن القرن العشرين كان يأبى الرحيل دون إضافة صندوق عجيب آخر إلى البشرية وهو " الكمبيوتر " أو الحاسوب، الذي نافس وربما تفوق وفق تطورات عالية وصل إليها على التلفزيون في عصر أصبحت الأمية فيه " أمية حواسيب " لا حروفاً ولغة.

إنه الصندوق الذي تطور من تجهيزات بيت كامل لتشغيله في كبريات المؤسسات العالمية في أربعينيات القرن الماضي إلى رقاقات وكمبيوترات مصغرة جداً أصبحت من الذرات المكونة لكل التكنولوجيات المستخدمة في حياة البشر الحالية.

" الحاسوب Computer آلة تقوم بثلاث مهمات: تتلقى مدخلات ذات بنية معرفة، وتعالجها وفق قواعد معرفة سلفاً، وتولد النتائج على شكل مخرجات، أما النظام الحاسوبي فهو التشكيلة التي تتضمن جميع المكونات الوظيفية للحاسوب والعتاد المرتبط به."¹

وقبل أن يصل الحاسوب إلى شكله الذي عرف به واصطُح على تسميته بالحاسوب أو الكمبيوتر، فإن هنالك مجموعة من التطورات العلمية في مختلف المجالات هي من فتحت الأبواب لميلاد الحواسيب ورافقتها في تطورها عبر أجيال الحواسيب المختلفة وصولاً إلى ما يتوفر منها الآن.

(1)- فيصل العباس، الحاسوب، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد السابع، سورية، ص 894 .

ومن هذه المساهمات العلمية نذكر:¹

◀ المرحلة الفيزيوميكانيكية

بدأت هذه المرحلة مع اختراع **توماس ألفا أديسون** آلة الحاكي البدائي الذي تم عرضه عام 1877. ومن معالم هذه المرحلة ذات العلاقة بتطور الحاسوب، اختراع **شارلز بياج الآلة الحاسبة** التي قام بتطوير اختراعها بين الأعوام (1822-1871).

◀ المرحلة الكهروميكانيكية

تعود هذه المرحلة إلى عام 1876 حيث تم اختراع الهاتف من قبل **الكسندر جراهام بيل** كما كان اختراع الجداول الكهربائية من قبل العالم **هيرمان هوليرث**.

◀ المرحلة الكهربائية الحركية

بدأت مرحلة الكهربائية الحركية (الإلكترونيك) عام 1859 باختراع **ماركوني** جهاز الإرسال المسموع (الراديو) حيث كان أول مرسل إشارات سلكية. ومن مظاهر المرحلة الكهربائية الحركية اختراع **أنالوج** وهو أول حاسوب تماثلي عرفته البشرية، وبهذا الاختراع انتهت هذه المرحلة.

◀ المرحلة الإلكترونية الضوئية

وتسمى هذه المرحلة بالمرحلة المرئية التي تتمثل بتطور أنظمة مفاتيح رقمية هاتفية تحول الإشارات الكهربائية إلى إشارات ضوئية مرئية.

(¹)- باسم علي حوامدة وآخرون، وسائل الإعلام والطفولة، ط 1، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن، 2006، ص ص 174 - 175.

◀ المرحلة التحويلية من الإشارات الضوئية إلى الصور المرئية

بدأت هذه المرحلة بتسريع حركة النقل الضوئي حيث بدأت هذه المرحلة بسرعة الذبذبات الضوئية بسرعة كادريليون واحد في الثانية لم استطاع تشغيل خلية ضوئية تتردد بواقع مائة تريليون مرة في الثانية الواحدة.

◀ مرحلة الخلايا الإلكترونية الحيوية

وتسمى هذه المرحلة بمرحلة البيوالكترونيك حيث بدأ العلماء بإجراء بعض التجارب الأولية لاختراع الحواسيب التي تعمل بالموصلات أو الروابط الحيوية، وبذلك تطوير الأجهزة العاملة في المرحلة السابقة، مرحلة تحويل الإشارات الضوئية على صور مرئية.

أما الحواسيب في حد ذاتها فقد مرت بالمرحل التطورية التالية:¹

◀ ظهر الجيل الأول من الحاسبات عام 1946 من خلال العلماء **جون موشلي** و**إيكارت وجولد شياني** وهو الحاسوب Eniac، ثم تكونت أول شركة لإنتاج الحاسبات على مستوى التجاري باسم Univac.

◀ ظهر الجيل الثاني من الحاسبات الإلكترونية في أوائل الستينات بعد استخدام عناصر الترانزستور في بناء دوائر الأجهزة الحاسبة كبديل لاستخدام الصمامات المفرغة .Vaccum Tube

◀ أدى استخدام الدوائر الإلكترونية Integrated Circuits إلى ظهور الجيل الثالث من الحاسبات الإلكترونية في عام 1969.

(1) - حسن عماد مكاي، تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، ط 3، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2003، ص 60.

← ظهر الجيل الرابع من الحاسبات خلال عقد السبعينات بعد أن تطورت الدوائر الإلكترونية المتكاملة بسرعة كبيرة، وبعد تطويع المواد فوق الموصلية، وأشباه الموصلات الحرارية Semiconductor.

← ظهر الجيل الخامس في بداية الثمانينات ويطلق عليه الحاسب الشخصي Personal Computer وهو يتمتع بصغر الحجم، وسهولة التشغيل، والربط من خلال وسائل الاتصال العادية مثل التلفون والتلفزيون.

والآن بنهاية الألفية الثانية ودخولنا العقد الثاني الألفية الثالثة والقرن الواحد والعشرين تولى الكثيرون عن الحاسب الشخصي العادي وأصبح تداول الحاسب الشخصي المحمول منتشرا بسرعة متزايدة ومذهلة.

وعمل الحاسوب لا يكون على أساس تجهيزه المادي فقط بل ينقسم إلى شق مادي (العتاد) ومعنوي (البرامج).

◀ الوحدات الوظيفية المكونة للحاسوب¹

يقسم الحاسوب وظيفيا إلى وحدة دخل، ووحدة خرج، ووحدة الذاكرة، ووحدة حساب ومنطق ووحدة تحكم. وتتألف كل منها ووظيفتها على النحو الآتي:

← وحدة الدخل: تستقبل هذه الوحدة المعلومات المرزمة (معطيات أو تعليمات) من الأجهزة الخارجية للإدخال (مثل لوحة المفاتيح أو غيرها) وترسلها إلى الذاكرة لحفظها ومعالجتها أو ترسلها فوراً إلى وحدة الحساب والمنطق لمعالجتها.

(1) - فيصل العباس، المرجع السابق، ص 894.

← وحدة الخرج: ومهمتها إرسال نتائج المعالجة أو الرسائل إلى الوسط الخارجي عبر أجهزة الإخراج مثل الطابعات ووحدات الإظهار (الشاشة وغيرها) ومع تطور تقانات الدارات المتكاملة أصبح ممكن تصنيع دارات تقوم بوظائف الإدخال والإخراج معا مبرمجة لهذا الغرض.

← وحدة الذاكرة: تحفظ هذه الوحدة النتائج الوسيطة لكل من المعطيات والتعليمات، وتحفظ البرامج عند تحريرها لتنفيذ لاحقا. وتتضمن هذه الوحدة ذاكرة رئيسية Main Memory ووسائط تخزين ملحقة مثل الأشرطة الممغنطة والأقراص الممغنطة المرنة والصلبة والأقراص الضوئية.

← وحدة الحساب المنطق: وهي مسؤولة عن القيام بجميع العمليات الحسابية والمنطقية التي ستنتج عليها تعليمات الحاسوب.

← وحدة التحكم: تقوم هذه الوحدة بالإشراف على جلب التعليمات من وحدة الذاكرة وتفسيرها وتنسيق عمل مختلف وحدات الحاسوب لتنفيذ العملية التي تنص عليها التعليمية، ويمكن أن يتحقق ذلك بطريقتين مختلفتين عتادية أو برمجية.

◀ البرمجيات¹

تقسيم برمجيات كل حاسوب إلى برمجيات النظام System Software والبرمجيات التطبيقية Application Software. برمجيات النظام هي مجموعة البرمجيات التي تقدمها الشركات الصانعة للحاسوب أو من في عدادها، وتعمل على تنسيق جميع فعاليات النظام المحوسب. وتقوم بفعاليات كثيرة منها: تفسير أوامر المستثمر وإدخال البرامج التطبيقية وتحريرها، إدارة فقط الملفات واسترجاعها من وسائط التخزين، التحكم بـوحدات

(1) - فيصل العباس، المرجع السابق، ص 894.

الدخل والخرج، ترجمة البرامج التطبيقية التي يكتبها المستثمر بلغات عالية المستوى ووصلها مع البرامج القياسية الموجودة على النظام. تشمل هذه البرمجيات نظام التشغيل Operating System، والمترجمات Compilers، والمحركات Editors، ونظم الملفات File Systems.

البرامج التطبيقية هي برامج يكتبها المستثمر عادة بلغات عالية المستوى High Level Languages مثل: فورتران وباسكال ولغة c, c^{++} وغيرها لحل بعض المعضلات العلمية. تكتب هذه البرامج بلغة تعبر عن العمليات الحسابية أو أي عمليات معالجة بصيغة مستقلة عن نوع الحاسوب الذي سيستخدم لتنفيذ هذا البرنامج.

وانطلاقاً من أسس عمل الحاسوب والمراحل والأجيال التي مر بها، تنقسم الحواسيب

إلى:¹

← أجهزة الإطار الرئيسي Mainframes: تمثل نموذجاً لما كانت عليه الأجهزة الأولى لأداء الحسابات العلمية المتخصصة، ومن أجل متطلبات إجراء المعالجة الخاصة بالشركات الكبيرة، وهي ذات ساعات تخزينية ضخمة وكفاءة عالية في المعالجة، وتستخدم في المنشآت الكبيرة كالدوائر الحكومية والجماعات والشركات الكبرى، حيث يتم ربط الجهاز الرئيسي بمجموعة من الأجهزة الفرعية كنهايات طرفية لها.

← الكمبيوتر الشخصي: يستخدم مصطلح كمبيوتر بشكل عام في الإشارة إلى الأجهزة الشخصية Personal Computers أو يطلق عليها باختصار PC للاستخدام في المكتب أو المنزل لأغراض لا حصر لها.

(1) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص ص 53-54.

← الكمبيوتر المحمول: هو المعادل المتنقل للأجهزة الشخصية ويسمى الكمبيوتر المحمول ومن أنواعه اللابتوب Laptop Computer والنوتبوك Notebook وهي تمثل أدوات متكاملة لمعالجة المعلومات والاتصالات.

← الأجهزة الكفية: الأجهزة الكفية Hand Held هي مجموعة من الأجهزة والتطبيقات الصغيرة في شكل مساعدات شخصية لا يتجاوز حجمها كف اليد، وهي تستخدم في إجراء بعض المهام البسيطة كحفظ البيانات الضرورية والمواعيد، وقد توسع استخدامها مؤخرا حتى أصبحت تضاهي باستخداماتها الأجهزة الأخرى، حيث يستخدم بعضها في الدخول إلى الانترنت أو لاستدلال في الطرق من خلال أنظمة الإبحار.

← الأجهزة المدمجة: أكثر أشكال الأجهزة شيوعا واستخداما هذه الأيام هي الأنظمة المدمجة في العديد من الأجهزة الإلكترونية والكهربائية، إذ أن الكثير جدا من المعدات والآليات أصبحت تحتوي على كمبيوتر أو شريحة كمبيوتر، في الهواتف والسيارات وأجهزة الفيديو والطائرات والألعاب الإلكترونية والمشغلات الرقمية للوسائط الإعلامية المتعددة.

وتستخدم الحواسيب في مجالات عدة، فهو يستخدم لتخزين المعلومات إما لمعالجتها أو استرجاعها وقت الحاجة، مثالنا في ذلك قواعد البيانات المكتبات الرقمية مثلا، يستخدم كذلك في عرض مجموع المعلومات بمختلف الصفات المقروءة المسموعة والمرئية وهذا إضافة إلى التخزين يدخلان ضمن مجالات مدخلات ومخرجات الحاسوب (تبعاً لما تم طرحه من مكونات الحاسوب وطريقة عمله)، وذلك يقودنا آلياً إلى استخدام الحواسيب في عمليات المعالجات المختلفة تبعاً للمجال المعني، وهنا بما أننا في إطار دراسة إعلامية اتصالية، نجد أن الحاسوب يستخدم بشكل واسع وجلي كأداة إعلامية واتصالية فهو أداة رئيسية في جمع نظم الاتصال والإعلام خاصة ضمن نطاق تكنولوجيا الإعلام والاتصال الحديثة حيث لا يخلو بث أو مونتاج أو معالجة صور أو فيديو... من وجود الحاسوب.

← الانترنت

إذا كان التلفزيون اختراع القرن العشرين فإن الانترنت هي بوابة القرن الواحد والعشرين، والتي جاءت لتحل صدارة التواجد في حياة البشرية ليس هي مجال الإعلام والاتصال فقط، بل في كل مجالات الحياة، فهي ذلك الواقع الافتراضي الذي اختصر الواقع الواقعي بل ووصل الحد إلى القول أن فرد اليوم " يفترض واقعه في عالم الافتراض ويعيشه وينعزل عن واقعه ويفترض عدم وجوده "!

الانترنت، ذلك النظام والجهاز الذي ربط العالم ككل مع بعضه مجتازا اللغات والديانات والثقافات، ومانحا إياها فضاء أكبر لتلقي، فهي بحق - الانترنت - الممثل الأصلح والأول لتكنولوجيا الإعلام والاتصال الحديثة بثوراتها الثلاث: ثورة المعلومات، ثورة الحواسيب، ثورة الاتصال، فهي فتحت كل الأبواب لتدفق المعلومات في كل الاتجاهات عبر مجموع الهائل من الحواسيب عبر العالم والمرتبطة بقنوات الاتصالات.

والانترنت حالها حال كل مصطلح ومفهوم قدمت فيه العديد من التعريفات التي مثلت مختلف زوايا النظر لمختلف العلماء والباحثين والمنظرين نحو الانترنت، وأهم هذه التعريفات:¹

مشقة من شبكة المعلومات الدولية اختصار للاسم الانجليزي International net work ويطلق عليها مسميات عدة مثل: الشبكة The net أو الشبكة World net أو شبكة العنكبوت The web، أو الطريق السريع للمعلومات Super Information High Way.

(1) - ماجد سالم تريان، الانترنت والصحافة الإلكترونية "رؤية مستقبلية"، ط 1، الدار المصرية اللبنانية، 2008، ص ص 27 - 29.

وقد عرفت الانترنت بأنها الشبكة التي تصل بين الآلاف من شبكات الكمبيوتر المنتشرة في جميع أنحاء العالم، ولا تمتلك شبكة الانترنت أجهزة الكمبيوتر التي تتألف منها الشبكة، ولكن الشبكة عبارة عن شبكة تتكون من أجهزة كمبيوتر يملكها أفراد ومؤسسات ومدارس ووكالات حكومية، ومعاهد بحثية منتشرة في كل مكان في العالم.

وعرفها **ريتش ألبرنسون** بأنها: شبكة شبكات الكمبيوتر، وهي الشبكة العنكبوتية مترامية الأطراف، والتي تقدم لمستخدميها قدرا هائلا من المعلومات في كل أنحاء العالم.

وقال **هوفمان وليفن Hoffman and Levien**: أنه ليس هناك مسؤول عن تلك الشبكة بالرغم من أنها تتكون من آلاف الشبكات المتصلة ببعضها البعض الأمر الذي يميزها عن غيرها.

وأوضح **جاجنون Eric Gagnon** أنها: الطريق السريع الذي يربط بين الدول بعضها ببعض ويمد الأفراد بالمعلومات.

ورأى **محمد الهادي** أن الانترنت هي: وسيلة من وسائل الاتصالات ونقل المعلومات التي بزغت حديثا وانتشر استخدامها بصورة مذهلة في السنوات الأخيرة بسبب طبيعتها الديناميكية التفاعلية، وتقدم هذه الشبكة بجانب الاتصالات المباشرة الأخرى التي تجعل مضمون الاتصالات متاحا وشبكات الاتصالات الأخرى، أساليب متقدمة يمكن بواسطتها للأفراد والمؤسسات الاتصال ببعضهم البعض لتبادل المعلومات والوصول إليها في كل أو معظم الأنشطة التعليمية والعلمية والتجارية والترويجية المتاحة حاليا.

وهناك تعريف آخر يمكن أن يكون أشمل وأفضل بالنسبة لتعريف الانترنت يشير إلى أنها: عبارة عن دائرة معارف عملاقة يمكن للمشاركين فيها الحصول على معلومات حول أي موضوع معين في شكل نص مكتوب أو مرسوم أو خرائط أو التراسل عن طريق

البريد الإلكتروني، لأنها تضم ملايين من أجهزة الكمبيوتر تتبادل المعلومات فيما بينها، وتستخدم الكمبيوترات المرتبطة بالشبكة بما يعرف تقنيا بالبروتوكول Protocol للنقل والسيطرة ولغرض تأمين الاتصالات الشبكية.

وقد جاءت فكرة الانترنت على إثر التنافس الذي كان محتما بين المعسكرين الشيوعي السوفياتي والأمريكي، وذلك بعد أن أطلق المعسكر السوفيتي أول قمر صناعي Sputnik عام 1957، فأحس المعسكر الأمريكي بتفوق السوفيت فقامت وزارة الدفاع الأمريكية بتأسيس وكالة الأبحاث المتقدمة ARPA Advanced Research Projects Agency التي كانت مهمتها الدراسات العلمية المعمقة في مجال الحاسوب والشبكات والاتصالات. وهنا نذكر أن أوائل استخدامات الانترنت كانت في المجال العسكري ثم تفرعت وانتشرت لتشمل بقية المجالات الأخرى بدء بالتعليم والأبحاث وانتهاء وبالترفيه.

" تغير اسم ARPA لاحقا إلى داربا Defense Advanced Research Projects Agency وهذه خلقت داخلها مكتب معالجة المعلومات التكنولوجية الأي بي تي أو IPTO Information Processing Technology Office الذي كان يعمل أصلا في البحوث المتصلة في برنامج يطلق عليه Semi Automatic Ground Environment الذي أوصل كامل الولايات المتحدة بشبكة متكاملة للرادار لأول مرة، وبعد الكثير من العمل تمت تجربة الشبكة في جماعة كاليفورنيا بلوس أنجلس UCLA في 29 أكتوبر من عام 1969 في برنامج يطلق عليه شبكة أريانت ARPANET التي تمثل بدايات شبكة الانترنت الحالية.

وفي الفترة ما بين 1971-1972م أصبح بإمكان مستخدمي أريانت تطوير التطبيقات المختلفة للاستخدامات المختلفة للشبكة. وفي أكتوبر 1972 نظم بوب كان عرض جماهيريا لأريانت بأربعة أجهزة كمبيوتر بفندق هيلتون بمدينة واشنطن دي سي.

وهي أول مرة تقدم فيها الشبكة للجمهور، وفي العام نفسه قدم راي توملينسون Ray Tomlinson أول برنامج للبريد الإلكتروني، وتم اختيار علامة @ للإشارة إلى (في AT). بعدها بعام تم أول تشبيك دولي لأريانت مع الكلية الجامعية بلندن ومؤسسة الرادار الملكية بالنرويج في عام 1983، ثم مهدت التجارب المختلفة إلى الحديثة علنا عن شبكة الانترنت بدلا عن أريانت، في نفس العام 1983 أطلقت نايت رايدر Knight Ridder خدمة باسم فيوترون Viewtron وكانت هنالك خدمات أخرى مثل خدمات كمبيوتر.

في الأول من يناير عام 1983 تم تشغيل أول شبكة واسعة بروتوكول الانترنت TCP/IP عندما أنشأت المؤسسة العلمية الأمريكية NSF National Science Foundation شبكة جامعية مثلت عظمة الظهور لشبكة NSFnet.

وفي 1984 تأسست شركة برودغي باسم ترنتكس Trintex وهي مشروع مشترك بين سي بي آس وشركة إي بي أم وشركة التجزئة المعروفة سيرز Sears. بعد ذلك أخذت الشبكة وجهها الجماهيري في مطلع التسعينات بظهور شبكة الوب، وبالتحديد في أغسطس من عام 1991، وقد ظهر أول مستعرض للوب باسم فيولا دبليو دبليو Viola www على منصة نظام الهايبركارد.¹

بالنظر لنشأة الانترنت سيعتقد الكثيرون أنها ملك للولايات المتحدة الأمريكية غير أن ذلك ليس صحيحا، والحقيقة هي أن الانترنت ليست ملكا لأحد، فهي تشغل عبر الشبكة العالمية Web عبر مختلف أنحاء العالم من مجموعة من البروتوكولات تنظم عملها لذلك فهي لا يمكن أن تكون ملكا لجهة أو شخص أو دولة معينة.

(1) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 60 - 62.

والاتفاق على وضع بروتوكولات للاتصال بالانترنت جاء في أكتوبر 1972، حيث " أقيم مؤتمر دولي عن اتصالات الحاسبات الآلية بمدينة واشنطن وناقش المؤتمر الذي حضره ممثلون من مختلف أنحاء العالم اتفاقية حول بروتوكول الاتصال بين شبكات الحاسوب المختلفة، وتم اختيار رئيس للمجموعة التنفيذية للشبكة الدولية، وتم تكليفها بوضع بروتوكول يمكن أن تستخدمه أية شبكة للاتصال بأية شبكة أخرى في العالم، وهذه البروتوكولات طورت نظم الاتصالات الخاصة بالانترنت؛ وشكلت أولى توسعاتها العالمية خارج نطاق الولايات المتحدة الأمريكية؛ بانضمام جامعة لندن بإنجلترا والمؤسسة الملكية للرادار بالنرويج في أوائل السبعينات وطورت المواصفات الأولية لبروتوكولات إنترنت ما بين عامي 1972 و1974 وخاصة بروتوكولات Telnet, FTP, Top/IP وحدد شكل الرسالة الإلكترونية عام 1977 وأما الـ ARPA فقد أنشأت عام 1979 مجلسا للتشكيل والتحكم بالانترنت ICCB Internet Configuration Control وهدفه مراقبة تطور الشبكة.¹

وبالحديث عن الانترنت تتبادر إلى الأذهان مجموعة من المصطلحات المختلفة المعاني غير أنها تستخدم للدلالة على الانترنت وأهمها:

← بين الانترنت وشبكة الويب: شبكة الويب هي مجموعة من الوثائق التي يتم إنتاجها باستعمال شيفرة حاسوبية واحدة، تتضمن كل وثيقة وصلات فائقة تسمح للمستخدمين بالانتقال من وثيقة إلى أخرى، وهكذا تكون كل وثيقة متصلة - احتمالا- بكل الوثائق الأخرى، وتسمى كل واحدة من هذه الوثائق موقعا Site أو صفحة بدء Home Page.

أما الانترنت فهي شبكة دولية من الكابلات والأسلاك ووصلات المستخدمين، التي يتم عبرها بث صفحات البدء لتسهيل الوصول إليها وتدخل ضمن كل صفحة بدء

(1) - ماجد سالم تريان، المرجع السابق، ص 37.

Home Page وصلات فائقة Hyper Links، تشمل الكلمات والرموز والعبارات المعيارية التي تعتبر نقاط مرجعية لأجزاء أخرى من الوثيقة ذاتها، أو من وثائق أخرى ضمن شبكة الويب، وهنا يمكن للمستخدم أن يشير إلى اهتمامه بمشاهدة أحد هذه الأجزاء الأخرى باستعمال لوحة المفاتيح أو الماوس على حاسوبه لإبراز الوصلة الفائقة التي تمكنه من القفز مباشرة إلى المادة الجديدة. وكذلك لكل صفحة بدء في الويب عنوان قياسي يبدأ بالرموز التالية: http://www؛ فالرمز http:// يعني بروتوكول نقل النص الفائق، والرمز www يعني شبكة الويب العالمية ويشير هذان الرمزان إلى الشفرة التي يشملها الحاسوب لإرسال واستخدام وثائق الويب بواسطة استعمال نظام الانترنيت.¹

الانترانت² ككلمة أصلها لاتيني تعني شبكة داخلية تستخدم تقنيات انترنت لتساعد مستخدمي أي شركة على التواصل فيما بينهم وممارسة أنشطة المؤسسة بشكل الكتروني. فالانترانت هي شبكات معلومات للشركات والمؤسسات تستطيع هذه الشركات من خلالها استخدام تقنيات شبكات الانترنت، فهي نسخة خاصة من انترنت متاحة فقط لأطقم الشركة، أو المؤسسة لتشارك في نظامها ومعلوماتها، ويتمثل الفرق بين شبكة انترانت وانترنت في أن شبكة انترنت نفسها لا يتم تشغيلها أو إدارتها من قبل أي منظمة مركزية، فلا يوجد شخص بعينه هو المسؤول، ومن ثم فكل شخص عليه إدارة أجهزة الكمبيوتر الخاصة به، وهو ما يطلق عليه وحدات الخدمة Servers دون وجود قواعد أو قوانين للإرشاد وهو ما يفسر أن الإنترنت تسمى بشبكة الشبكات.

← الإكسترانت Extranet³: هي الشبكة التي تستخدم تقنيات الإنترنت وترتبط الشركة

(1) - ماجد سالم تريان، المرجع السابق، ص 45.

(2) - المرجع نفسه، ص 45 - 46.

(3) - المرجع نفسه، ص 46.

أو المؤسسة بعملائها ومورديها والشركات الأخرى ذات العلاقة، ومن الممكن تصور الإكسترنات كالجذء المشترك من الإنترنت، والمسموح للشركات الأخرى بالدخول إليه؛ ومن الممكن تصورها أيضا كشبكة تجمع بين العديد من شبكات الانترنت الخاصة بالشركات المتعاونة فهذه الشبكة العديد من الفوائد، إلا أنها تحتاج إلى مستوى عال من الحماية لتقادي عمليات الاختراق والتجسس من الشركات المنافسة.

للدخول في شبكة الانترنت لابد من توافر ثلاثة أشياء أساسية هي:¹

← حاسب آلي ولا يشترط فيه نوع معين ولا جنسية معينة المهم حاسب آلي... أي حاسب آلي.

← مودم Modem وهي كلمة منحوتة من كلمتين Modulation & Demodulation التي تجري داخلها عملية التغيير من تقانة تماثلية إلى تقانة رقمية وبالعكس Digital to analogue and vice-versa.

← خط يربط بين الحاسب الآلي والجهة الموفرة للخدمة أو الحاسب المركزي Service Provider، وقد يكون الخط بينهما خط تلفون أو كابل ألياف ضوئية أو مايكروويف إلخ...

والاتصال بالانترنت يتم من خلال أربع وسائل هي:²

← الاتصال الدائم المباشر Permanent Direct Connection: تتيح هذه الوسيلة الاتصال بشكل دائم ومباشر بشبكة بروتوكول التحكم في النقل، الخاصة بالانترنت Tep/ IP، وبذلك يمكن الاتصال بجميع فروع الانترنت وأجهزة الخدمة التابعة لها، وهذا

(¹) - علي محمد شمو، الاتصال الدولي والتكنولوجيا الحديثة، ط 1، مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية، الإسكندرية، 2002، ص 239.

(²) - ماجد سالم تريان، المرجع السابق، ص 51.

النوع من الاتصال بالشبكة إنما يقتصر على الجامعات والشركات الكبرى أو يتاح من خلال مقدمي خدمة الانترنت Service Providers.

← الاتصال المباشر عند الطلب On Demand direct Connection: يطلق عليها بروتوكول التحكم في النقل TCP/IP من خلال الخطوط التليفونية أو بروتوكول الربط بين نقطتين PPP وباستخدام هذا البروتوكول وجهاز مودم متصل بالكمبيوتر مقدم خدمة انترنت يمكن الاتصال مباشرة بالانترنت في لوقت الذي يريده المشترك.

← الاتصال الطرفي التليفوني Dial-Up Terminal Connection: باستخدام هذا الأسلوب في الاتصال يتم الربط بأحد مقدمي خدمة الانترنت كما لو كان جهازا طرفيا متصلا بجهاز كمبيوتر مقدم الخدمة، وباستخدام هذا النوع من الخدمة يستطيع المشترك استخدام كافة خدمات الانترنت وجمع أدواتها وبرامجها.

← الاتصال البريدي فقط Mail-Only Connection: نستطيع من خلال هذه الوسيلة إرسال واستقبال البريد الإلكتروني فقط، وهي أرخص أنواع الاتصال بالانترنت من حيث قيمة الاشتراك وتكاليف الاتصال، ويمكن الحصول على هذه الخدمة من خلال أسلوب الاتصال الطرفي التليفوني وكذلك من خلال استخدام بروتوكول النسخ بين منظومات يونيكس UUCP.

" يتم النفاذ إلى الشبكة Internet Access عبر عدة طرق تطورت كثيرا في السنوات الأخيرة، وهي تشمل الدخول بالهاتف Dial-UP أو بنظم الحزم العريضة Broadband بالكوابل أو الأسلاك أو بالألياف الضوئية بجانب ما يطلق عليه الاتصال بالواي فاي Wi-Fi Wireless Fidelity وبالأقمار الصناعية والهاتف الخليوي وبالواي ماكس WIMAX.

والواي ماكس هو اختصار لمصطلح World Wide Interoperability For Microwave Access وهو تكنولوجيا لاسلكية توفر ربط الموجات العريضة عالية السرعة للمنازل والشركات وأيضا لشبكات المحمول اللاسلكية. وتقدم الواي فاي إمكانية اتصال الحاسوب الشخصي لاسلكيا بالانترنت أو بشبكات الحاسبات المشتركة، وذلك ضمن مساحة 300 قدم من خلال النقاط الساخنة، وهناك منافس كما هو البلوتوث Bluetooth، ومع أنها منافس ضعيف في تكنولوجيا اللاسلكي، لكنها منتشرة. أما خدمة خط المشترك الرقمي Digital Subscriber line التي تعرف اختصار بـ DSL فهي تمثل واحدة من أهم طرق النفاذ السريع للانترنت، وهي تعمل عبر أسلاك الهاتف، وتقدمها عادة شركات الهاتف وميزتها هي إمكانية الاعتماد على خطوط الهاتف المتوفرة حاليا دون الحاجة لتكاليف عالية، تترتب على أجهزة تحديث للكابلات. والأهم من ذلك أنها لا تتداخل مع عمل خطوط الهاتف الرئيسي. أما خط المشترك الرقمي غير المتناسق ADSL فهو نوع آخر من خطوط DSL ولكن بسرعة أكبر في الاتصال بالانترنت. ويسمى غير متناسق لأنه يعتمد أكثر من سعة موجة سواء صعود إلى الانترنت Upstream أم نزولا من الانترنت Downstream. ولعل أهم ميزة تقدمها إمكانية فصل الصوت عن البيانات بهذا الشكل لشركات الهاتف؛ هي أن تلك الشركات تستطيع من خلالها العمل في شبكات المنفصلة.¹

وتقدم الانترنت مجموعة كبيرة جدا من الخدمات من خلال شبكة الويب للمستخدم وهي كالتالي:²

← البريد الإلكتروني E-Mail.

(¹) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 84 - 85.

(²) - ماجد سالم تريان، المرجع السابق، ص 59 - 74.

- ← القوائم البريدية Mailing Lists.
- ← المجموعة الإخبارية Usenet Internet News Group.
- ← نقل الملفات FTP File Transfer Protocol.
- ← خدمة الجوفر Gopher.
- ← استرجاع الملفات باستخدام فيرونিকা Veronica.
- ← تحديد الوثائق باستخدام Wide Area Information Server WAIS.
- ← الاتصالات المتفاعلة عبر الإنترنت:
- ✓ مواقع الدردشة (المحادثة عبر الإنترنت باستخدام خدمة IRC Internet Realy Chat، المحادثة TALK، الدردشة الجماعية Realychat).
- ✓ عقد المؤتمر عن طريق الفيديو.
- ✓ المؤتمر الإلكتروني Electronic Conference.
- ✓ نقل الصوت عبر الإنترنت Live Voice.
- ← الاتصال بموارد الأجهزة المضيفة.
- ← خدمة التقصي Finger.
- ← نوادي الشبكات Forums.
- ← البحث عن المصادر.
- ← الأخبار من أوثق المصادر العالمية.
- ← المجالات الإلكترونية.
- ← لوحة النشر الإلكتروني.
- ← فهرس الصفحات البيضاء.

- ← التسالي والألعاب Games.
- ← الحقيقة الافتراضية Virtwel Reality.
- ← خدمة الإعلان والترويج.
- ← استخدام الانترنت في التجار " التجارة الإلكترونية " .
- ← التعليم عبر الانترنت.
- ← خدمات العلاقات العامة بالانترنت.
- ← خدمة تعاليم الدين الإسلامي والقرآن الكريم بالانترنت.
- ← خدمات طبية على الانترنت.

وما ذكر أعلاه ليس كل شيء لكنه أبرز الخدمات، ومحور هذه الخدمات يتم عبر ما يعرف: المواقع الإلكترونية وصفحات الويب. صفحات الويب هي موئل المعلومات الذي يناسب تكنولوجيات النشر في شبكة الانترنت بخصائصها المبنية على الإتش تي إم أل HTML أو صيغة الإكس إتش تي إم أل XHTML وهي قد تكون مخزنة على كمبيوتر محلي، أو على ملقم ويب بعيد Remote Webserver. وتنقسم صفحات الويب إلى نوعين أساسيين هما: صفحات البدء وصفحات المحتوى.¹

لا يمكن حصر أنواع مواقع الويب، ولكننا يمكن حتى الآن حصر مجموعة من الأنواع من محتواها، أو نوع الخدمات التي تقدمها، أو طريقة تصميمها أو حجمها.

ويوجد بشكل عام نوعان المواقع هي:²

(¹) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 96 - 97.

(²) - المرجع نفسه، ص 97 - 98.

← المواقع الساكنة: التي تحتوي على محتوى لا يتغير كثيرا لا يدويا ولا آليا ويظل كما هو وقتا طويلا وربما للأبد (برامج تحرير النصوص - برامج الواجهة الجرافيكية).

← المواقع المتحركة: هي تلك المواقع التي تغير مادتها ومحتواها على الدوام، وهي القدرة والمهياة للتفاعل مع الزائر بأساليب مختلفة.

هنالك تقسيم آخر لمواقع الويب كما يلي:¹

- ← المواقع الفرعية Affiliate.
- ← الموقع الأرشيفي Archive.
- ← مواقع المدونات Weblogs.
- ← مواقع الأعمال Buxiness.
- ← مواقع التجارة Commerce.
- ← مواقع التشبيك الاجتماعي Community Site.
- ← مواقع قواعد البيانات Database.
- ← مواقع تطوير البرمجيات Development.
- ← مواقع أدلة الوب Web Directory.
- ← مواقع نقل الملفات Download.
- ← مواقع التوظيف Fmployment.

(¹) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص ص 99 - 104.

- ← مواقع الألعاب Games.
- ← مواقع المرح Humor.
- ← مواقع المعلومات Information.
- ← مواقع الجافا ابلت Java Applet.
- ← مواقع المرآة Mirror Computing.
- ← مواقع الأخبار News.
- ← المواقع السياسية Political.
- ← مواقع التقييم Rating.
- ← مواقع المراجعات Review.
- ← مواقع محركات البحث Search Engine.
- ← مواقع النقد الشخصي Sucks-com.
- ← المواقع الشخصية Vanity أو Personal Site.
- ← المواقع التعليمية Educational.
- ← مواقع السيرة الذاتية CV Webpage.
- ← مواقع الخرائط Maps.
- ← مواقع الأسواق المالية.

- ← مواقع العمليات الرياضية.
- ← مواقع القواميس.
- ← مواقع الترجمة.
- ← مواقع الصور.
- ← مواقع الإذاعة والتلفزيون.
- ← مواقع الصفحات البيضاء والصفراء.
- ← مواقع البوابات Web Portal.
- ← مواقع الخدمات العامة Sites Public Serirces.
- ← المواقع العلمية Scientific Sites.
- ← المواقع ترويج الأفكار Advocacy Sites.

◀ 2- لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية عبر الحواسيب والانترنت

احتار الناس بدءا في الصندوق السحري الأول " التلفزيون " وهو داخل المنزل، لن حيرتهم الكبرى أصبحت لا توصف بمجيء الصندوق السحري الثاني الحاسوب وبساطه السحري إن صح التعبير " الانترنت "، إنها تقنية الحواسيب والانترنت التي خلقت من نظام (0 و1) عالما آخر يعيش فيه الأفراد. فما إن تضغط زر تشغيل الوحدة المركزية وتوصل الكهرباء إلى جهاز المودم فإنك تقفل باب حياتك الواقعية الحالية وتدخل إلى عوالم أخرى تختارها وأنت على الكرسي بنقرة فأرة أو مفتاح من لوحة المفاتيح.

قد نجد فردا راشدا لم تعتد يده إلا على كل ما هو ورقي ملموس للقراءة والتعلم والمتعة، وقد نجد بيتا في زاوية صالونه تلفزيون ولكن في الزاوية المقابلة لا يوجد حاسوب، وقد نجد خيوط وأسلاك الكهرباء والهاتف تتسلق حيطان البيوت لكن لا نجد نظام (0 و1) للشبكة العالمية يتسلق معها جدران ذلك البيت، لكن أهم مفارقة أننا سنجد في كل العالم الأطفال، لكننا لن نجد من لا يعرف الحاسوب والانترنت، تكنولوجيا مميزات المجتمع الحالي الذي يولد فيه أطفالنا اليوم ومكون بيئة اجتماعية تنشئه لا يمكننا فصلها عنه وطفلنا اليوم لا يحصل معلوماته البحثية من الكتب ولا يكتب واجباته بخط يده بل بخط يد الحاسوب، ولم يعد يتجه إلى الوالدين لطرح استفساراته بل نحو عمه الأول صاحب مقهى الانترنت، وإلى عمه الثاني "غوغل".

لقد أصبحت من الثقافة الاجتماعية العامة للمجتمع الجزائري، انتشار مقاهي الانترنت، وصلات الألعاب، فهذه الأخيرة اتجهت إلى نشاطها تلبية للإقبال المتزايد للأطفال على الألعاب الإلكترونية التي بدأت بالبلاي ستيشن والأتاري بالتلفزيون ثم اكتسح الحاسوب وصلات اللعب تلك، فزاد الإقبال أكثر على الألعاب الإلكترونية من أجل اللعب بالدرجة الأولى، ثم انتقل الإقبال إلى مقاهي الانترنت التي أصبحت تعج بأصوات صياح

الأطفال في الألعاب الجماعية، مع اتجاه الكثير من الأطفال إلى الاستزادة بكل جديد بالتحميل والتنزيل من شبكة الوب العالمية، ولا أسهل من انتشار كل جديد بينهم.

ورغم تصنيفات هذه الألعاب عبر الحاسوب والانترنت بين التعليمية والتنقيفية والتسلية، إلا أنها ستظل بجذورها نحو اللعب الذي هو نافذة رؤية الطفل للعالم، فهو يلعب " من سيربح المليون "، ويضع مخططات المدن، ويضيف الكتب والصور لكن في مخيلته لا يهدف لأن يتعلم بل لأن يلعب.

" لقد أصبحت عملية التعلم اليوم عملية أكثر تعقيدا من ذي قبل بسبب تدخل عدة مصادر في إنتاج هذه العملية، إننا نفر اليوم بأن أطفال اليوم أكثر نبها (وأقل انصياعا وطاعة للكبار) وأكثر ذكاء. عملية تعلم أطفال اليوم صيرورة معقدة تساهم في إحداثها الكثير من العناصر المتشابهة.¹"

حيث " يشكل جهاز الكمبيوتر مفتاح تعامل الأطفال مع الثورة المعلوماتية. فمن خلال هذا الجهاز يمكن قراءة الأقراص المضغوطة والأقراص الضوئية المتحركة ومختلف المنتجات المتعددة الوسائط التي تتضمنها، فمن خلال الكمبيوتر أيضا، يتم الإبحار في الانترنت والشبكات ودخول المواقع والصفحات والمكتبات الافتراضية والمواقع الإعلامية والتلفزيون ودخول غرف الدردشة وإرسال الرسائل الإلكترونية وغيرها من الأنشطة التي يقوم بها الأطفال.²"

لذلك فلا استغراب من عديد استخدامات الطفل اليوم للكمبيوتر في مختلف أنشطته، حتى أنه يربط استخداماته للتكنولوجيات الأخرى بالحاسوب؛ ويتعلم بسهولة كيف يستخدم لوحة المفاتيح والفأرة، في تحميل الألعاب على (الفلاش ديسك، Mp4, Mp5, Mp6)

(1) - عبد الوهاب بوخروفة، الوسائط الإعلامية والإلكترونية والأطفال: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة، ص 99.

(2) - المرجع نفسه، ص 73.

واستخدام مختلف الأقراص المدمجة الليزرية (قواميس الكترونية- دروس - موضوعات- ألعاب).

" وقد بينت دراسات عديدة أن الاستخدام الأول للكمبيوتر عند الأطفال هو اللعب سواء على الجهاز أو على منضدة لعب play station (إن هذه الأخيرة ما هي إلا جهاز كمبيوتر متخصص في هذا المجال أي اللعب)."¹

وفي حين تتماثل تقريبا مجموع استخدامات الأطفال للكمبيوتر، تختلف رؤاهم للانترنت باختلاف المراحل العمرية. فالمراحل الأولى يغلب عليها اللعب ثم التعلم، ومع التقدم في مراحل الطفولة تختلف الاستخدامات إلى التوجه نحو مجالات الكبار وتحميل الموسيقى ومشاهدة الأفلام مثلا، لكن الأکید في هذا الصدد (علاقة الطفل بالانترنت) أنه يجهل إلى حد بعيد أساسيات عملها ومخاطرها كالقرصنة والمواقع الإباحية والفيروسات...

" يتخيل الأطفال الانترنت كشبكة ضخمة وغير متناهية وكمكتبة افتراضية غير محدودة. والواقع أن دراسات استخدام الانترنت من قبل الأطفال تشير في الغالب إلى أربع سمات أساسية للاستخدام. رباط اجتماعي يتم إقامته عبر الاتصال عن طريق انترنت، وممارسات ثقافية لهوية (الموسيقى وألعاب الفيديو)، وعلاقات اجتماعية (المبادلات الشخصية المكثفة، أهمية الشبكات الاجتماعية) وأخيرا، علاقة جديدة بالمعرفة عبر الشاشة."²

ونلاحظ مؤخرا أن الأطفال بدعوا يتجهون إلى الشبكات الاجتماعية؛ وعلى رأسها الفيسبوك على إثر سماح بعض الأولياء لأولادهم بالتسجيل في هذه الشبكة الاجتماعية الكبيرة والتي يتوه فيها الراشدون فكيف بالأطفال؟ الذين يرون أنها مجرد موقع للتداول

(¹) - عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية: التمثل والاستخدامات، ص 74.

(²) - المرجع نفسه، ص 75.

يمكنهم من الاتصال والتجمع مع الأصدقاء خاصة مع ارتفاع موجة توفر الانترنت في البيوت - هذا ما يجعلهم محاصرين بالانترنت والكمبيوتر في البيت وخارجه (مقاهي النت- صالات اللعب).

" ويفضل الأطفال بوجه عام القيام بالألعاب الإلكترونية على الشبكة منها على منضدة اللعب لأن هذه الأخيرة لا تسمح سوى باللعب الفردي، أما اللعب على الشبكة فيسمح لهذه الإمكانية بالإضافة إلى اللعب الجماعي، وهذا ما عبر عنه أحد الأطفال بقوله: أفضل اللعب عبر الشبكة لأن ذلك أفضل... لأن اللعب عبر الشبكة يتيح لك الفرصة لكي يكون لك حلفاء... حتى لو كانا لا ترى بعضنا البعض... فإننا كثيرون... وتعرف أن لك أصحابا وهذا هو الشيء الجميل."¹

وتصريح هذا الطفل هو تعبير عن ما يجول بخاطر جميع الأطفال، حيث كانوا قبل ظهور شبكة الانترنت يتفخرون حين يمتلكون حاسوبا بالبيت، حيث يتجمع من لا يملكه عند من يملكه للتعرف على عوالمه والتمتع بالألعاب المخترنة فيه أو التي تكون في أقراص، حيث تتداول هذه الأقراص بينهم ليتم تثبيتها في جميع حواسيبهم. وأصبحت شغلهم الشاغل ومحور أحاديثهم خاصة الذكور في المقام الأول وندرة ذلك لدى الإناث بشكل نسبي. وما زاد تداول الألعاب الحاسوبية تجارة صالات اللعب التي انتشرت منذ أكثر من عقد، وسمحت للأطفال بالتجمع خارج المنازل داخل صالة واحدة يمضون فيها وقتهم، ثم زاد شغفهم بهذه الألعاب مع مجيء شبكة الانترنت ومقاهيها التي اتخذ العديد منها سياسة تجارية مع قطاع الأطفال، بحيث خصصوا في مقاهيهم عددا معيناً من الحواسيب المتصلة بالشبكة فقط للأطفال واللعب بلوحات مفاتيح خاصة بهم (لأن كثرة اللعب تسرع من تلفها).

(1) - عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية: التمثل والاستخدامات، ص 74.

وتقنيات الحواسيب وبرامجها المتطورة هي أساس قيام ألعاب 3D أو الأبعاد الثلاثية والتي انتشرت بسرعة خاصة حيث تكون شخصياتها مشهورة في عالم الكرتون أو السينما أمثال ميكي ماوس وبوكيمون وهاري بوتر وولت ديزني وخاصة ألعاب المحاربين، ومع انتشار نوع من المواقع الإلكترونية للألعاب عبر شبكة الانترنت أصبح التكهن بالساعات التي يقضيها الأطفال في لعب تلك الألعاب مستحيلا، وحتى التكهن بأنواعها وأعدادها صعبا، حيث تتخذ هذه المواقع تصميمات مبهرة مع سهولة الاستخدام مما يسمح لطفل لا يتجاوز 5 أو 6 سنوات ربما بإتقان استخدامها والولوج إليها وتحميلها في حوامل خارجية ينقلها لأصدقائه أو يحفظ اسم اللعبة ليخبر أصدقائه بها.

" وكانت لعبة البونج قد اخترعها **نولان بوشنل Nolan Bushnell** والذي أسس شركة أتاري في آخر الأمر، وهي من أولى الشركات التي غامرت بدخول سوق الحوسبة المنزلي الوليد. وبنجاح بونج كانت المنافسة على تصنيع ألعاب أرفع في مستواها تفرع أبواب ذلك السوق المزدهر بسرعة قد بدأت بالفعل. ولما كان الصغار يعرفون تماما كيف يتوجهون نحو الألعاب الممتازة Cool-oriented فهم يدخرون مخصصاتهم سلفا في انتظار أحداث الألعاب المتقنة.¹

إذن اشتدت واحتدمت المنافسة بين عمالقة صناعة الألعاب الإلكترونية، لكسب أكبر شريحة من الأطفال مع المتغيرين الجديدين: الأول: التكنولوجيا والوسائط الإعلامية الاتصالية الحديثة التي فتحت أبوابا واسعة يصعب تغطيتها في المنافسة بكل جديد في المنتج والإعلان، والثاني: صعوبة شديدة لإرضاء شريحة الأطفال التي أصبحت في ظل التسارع في المنافسة والتكنولوجيات تمل بسرعة وتطلب الجديد بأكبر سرعة ممكنة، فما تراها تتصرف هذه التكتلات المصنعة للألعاب الإلكترونية عبر العالم؟

(1) - فرانك كليش، المرجع السابق، ص ص 148 - 153.

ثالثاً: الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الخليوي

◀ 1- مدخل إلى الهاتف الخليوي (النقال) Cell phone

كانت مهمة نقل الأخبار والرسائل والمعلومات شاقة فيما مضى تستهلك عامل الوقت، ويمكننا اعتبار الحمام الزاجل أول هاتف أو لنقل جهاز إرسال واستقبال في متناول اليد، ربما هي تسمية مكانها الخيال، لكن الواقع أنتج ما تخيله الإنسان عبر العصور، ليسهل مجموع الاتصالات بين الأفراد، فجاء العقل البشري بالاتصال السلكي واللاسلكي والكوابل، وأبرز نظام الرقمنة التحول من الاتصال التماثلي إلى الرقمي وتعددت مخترعات الاتصال خاصة بمجيء الأقمار الصناعية والبت الفضائي الذي تتبأ به الروائي البريطاني **كلارك** في مؤلفاته الخيالية، غير أنه من كان يظن أننا في يوم وبجهاز بحجم نصف كف اليد و بكبسة زر واحدة نجد من نبحت عنه في أي نقطة من العالم وننقل له ما كان يقوم به الحمام الزاجل في جزء من الثانية؟

إنه الهاتف الخليوي؛ الخلف التكنولوجي لكلمة " ألو" التي أتى بها **ألكسندر غراهام بل**، الجهاز الذي بدأ رحلته من الهاتف السلكي ليصل في سنة 2012 إلى الهاتف الذكي المخصص للمليونيرات من رجال الأعمال في العالم.

والهاتف الخليوي هو جهاز اتصالي لاسلكي محمول، ينتقل مع الفرد أينما تحرك ويمكن الاتصال من خلاله من أي نقطة في العالم إلى نقطة أخرى (شرط توفر تغطية دولية) في إطار ما يعرف بالشبكة الخلوية.

" والشبكة الخلوية Cellular Network هي شبكة اتصالات مصممة خصيصاً لتخديم أجهزة الهاتف المحمولة، تتسم كل شبكة خلوية إلى مجموعة من الخلايا (ومن هنا جاءت التسمية) ويقوم مرسل - مستقبل أو أكثر بتخديم كل خلية. وقد توسع دور

الشبكات الخلوية من توفير الاتصال الهاتفي، ليشمل نقل المعطيات والصور والربط بالإنترنت وإلى غير ذلك من الخدمات الحديثة.¹

" وحقيقة التلفون الخليوي عبارة عن أجهزة إرسال تستخدم موجات الراديو، وتسمح بوصول الإشارة إلى المتلقي في منطقة جغرافية تسمى الخلية Cell، وحين يتم استقبال الإشارة يتم تحويلها مباشرة إلى شبكة التليفونات المركزية، و بالتالي يمكن استخدام التليفون الخليوي المطور في الاتصال الهاتفي مع أي مكان في العالم."²

" وبحسب هارت لورانس Harte Lawrence ظهر الهاتف المتحرك تجاريا في عام 1946 ثم بدأ أولى الكتابات عن الاتصال المتحرك الخليوي في 1947، ولكن حتى وقت قريب لم يكن التطبيق على الأرض جديا من جميع النواحي، وقد أخذ التطوير وقتا طويلا بسبب السعي التكنولوجي وبيروقراطية الجهات المنظمة لقطاع الاتصالات للاتفاق على أنظمة الاتصال. وقبل ظهور الهاتف المتحرك من النوع الخليوي، كان القليل من الناس الذين يحتاجون هاتفا متحركا يستخدمون هواتف راديو في سياراتهم، أو في أماكن يحتاجون فيها لهذا النوع من الهواتف. وقد كان هذا النظام يعتمد على نصب برج مركزي في كل مدينة ليؤمن قرابة 25 قناة راديو، مما كان يتطلب قدرة إرسال كبيرة قادرة على الوصول إلى مسافة تصل إلى 70 كلم."³

" صمم الراديو الخليوي بداية بهدف تقديم خدمة الصوت إلى المركبات المتنقلة في الشوارع والطرق السريعة، وظهرت في الخمسينات والستينات من القرن العشرين شبكات راديوية نقالة خاصة ومتنوعة مثل الراديو النقال الذي يستخدم الحزمة الأهلية CB، والمنظومة الهاتفية النقالة المحسنة IMTS. إلا أن قلة الترددات التي كانت متوفرة آنذاك

(1) - محمد خالد شاهين، شبكات الهاتف الخليوي، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الحادي عشر، سورية، ص 573.

(2) - حسن عماد مكاوي، المرجع السابق، ص 222.

(3) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 287.

وضعف التقنيات حد كثيرا من عدد المستخدمين. وفي السبعينات من القرن العشرين طرحت شركة إريكسون Ericsson منظومة الهاتف الناقل الشمالية NMT، وطرحت مختبرات أي تي وتي بل AT & T Bell المنظومة الهاتفية النقالة المتقدمة AMRS وظهرت في اليابان منظومة MCS-L1 وتتالي ظهور منظومات وطنية في كل من ألمانيا وإيطاليا وفرنسا وغيرها.¹

◀ بداية التجارب التجارية للهاتف المتحرك²

في يناير من عام 1969 قدمت شركة بل أول نظام تجاري للهاتف المتحرك من النوع الخلوي استخدمته في قطارات ميترولاينر Metroliner الذي يعمل بين نيويورك وواشنطن. وقد وجدت أنه من الممكن أن يعمل النظام بشكل جيد والقطار متحرك بسرعة 160 كيلومترا.

وفي نفس العام ظهر أول هاتف خلوي يعمل بالترانزيستور باسم مارك 12 Mark 12 منهيًا بذلك نظام الهاتف الأنبوبي.

وفي 1971 قدمت إنتل Intel أول معالج دقيق Microprocessor ما أحدث تحولا كبيرا في استخدام المعالجات الدقيقة في الأجهزة الإلكترونية، ومن ضمنها الهاتف الخلوي. في سنوات الستينات وبداية السبعينات كثف اليابانيون والاسكندنافيون أبحاثهم وتجاربهم في الهاتف التماثلي الخلوي، ثم قامت نيبون اليابانية Nippon Telephone للهاتف والتلغراف بتجاربها في طوكيو في 1975 وقدمت أول خلوي في اليابان. كما قادت Nordic Mobile Telephone الاسكندنافية تجاربها في ستوكهولم في أواخر عام 1977 وبداية 1978.

(1) - محمد خالد شاهين، المرجع السابق، ص 573.

(2) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 289.

وفي مايو 1978 انتقل التطبيق خارج هذه الدول وطبقته بتلكو البحرينية Batelco، وفي 1979 ظهرت شركة إنمارسات Inmarsat المتخصصة في الهواتف الفضائية الخلوية كأول جهة تطبق هذا النوع تجارياً في وقت بدأ فيه تسابق عالمي متسارع لتأسيس شبكات الهواتف الخلوية في بداية الثمانينيات.

وقد بدأ نظام الهاتف المتحرك من النوع الخليوي فعلياً في طوكيو في ديسمبر 1979، بتكنولوجيا من ماتسوشيتا Matsushita وإن إي سي NEC.

أما أول نظام أمريكي شمالي تجاري فقد بدأ في أغسطس 1981 بالمكسيك. وفي المملكة العربية السعودية تم تدشين الهاتف الخليوي في الأول من أكتوبر 1981 وتدرج افتتاحه في مراحل حتى مارس. وفي 1982 بدأ تشغيل شبكة إن أم تي NMT الاسكندنافية في السويد، النرويج، الدنمارك وفنلندا.¹

وتطور الهاتف الخليوي وإعداداته مر عبر أجيال ثلاث رئيسية هي:²

← مر تطور الهاتف المتحرك من النوع الخليوي عبر أجيال ومراحل مختلفة، ويمثل الجيل الأول من شبكات الاتصال الخلوية G1 أولى الأنظمة الخلوية التي تعتمد الإشارة التماثلية، والتي ظهرت في بداية الثمانينيات كنوع من التطوير لأنظمة الهاتف الراديو.

← أما الجيل الثاني من شبكات الاتصال الخلوية G2 فهو أول الأنظمة الخلوية التي تعتمد الإشارة الرقمية والتي أطلقت في بداية التسعينيات. ثم ظهر نوع مطور من الجيل الثاني للشبكات يعرف بـ G2.5 ارتفعت معه سرعة نقل البيانات إلى 144 كيلوبايت في الثانية كحد أقصى.

(¹) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 289 - 290.

(²) - المرجع نفسه، ص 290 - 292.

← والجيل الثالث من شبكات الاتصال الخلوية G3، يمثل آخر صيحة في هذا المجال حيث تصل سرعة الاتصال فيه إلى حوالي 2.5 ميغابايت في الثانية.

" وقد طورت شركة Northern Telecom وشركة AT & T وصناع آخرون الجيل الثاني من الهواتف الذكية، وهي على غرار الكومبيوتر لها شاشات تليفزيونية ولوحة مفاتيح إلى جانب لوحات أزرار صغيرة باللمس Touch Pads.¹"

ويوفر الهاتف الخلوي مجموعة خدمات رئيسية يفترض توافرها في جميع الهواتف على اختلاف أنواعها وهي: تخزين المعلومات، إنشاء قوائم المهام، التذكير بالمواعيد، القيام بالعمليات الحسابية، ممارسة الألعاب، كما تأتي مشغلات الموسيقى وأجهزة الملاحة والإرشاد متكاملة مع بعض الأنواع... الخ.

ومع الهواتف المتطورة إمكانات إضافية بتكنولوجيا الإنترنت والوسائط المتعددة.

" فـالهاتف الجوال مثلا يمكن استخدامه كوسيط لمنظومات تواصلية مختلفة. إذ تستخدم المؤسسات الاقتصادية الهاتف الجوال لأغراض التسويق والعلاقات العامة والتجارة (الحصول على الكشوفات البنكية مثلا). ولهذا الاستخدام هدف دعائي أو تجاري ويستخدم الأفراد الهاتف الجوال لغايات أخرى كالتخاطب أو الدردشة أو الإبحار في الشبكة أو تبادل الإرساليات الصغيرة ووثائق الفيديو ولهذا الاستخدام بعد اجتماعي محض، أما المؤسسات الإعلامية فهي تستخدم الهاتف الجوال كوسيط جديد لتوزيع Distribution مضامين إعلامية وتهدف المؤسسات الإعلامية من خلال استخدام الهاتف الجوال تنويع مصادرها المالية وتعزيز علاقاتها مع جمهورها وتمديدتها.²"

(¹) - فرانك كليش، المرجع السابق، ص 140 - 141.

(²) - الصادق الحمامي، الإعلام الجديد مقارنة تواصلية، ص 04 - 05.

وأكثر ما يتم استخدامه بالهاتف الخليوي من إعدادات بعد القيام بالمكالمات والاتصالات؛ الرسائل القصيرة SMS، وهي فكرة إضافة النص المكتوب إلى الاتصال المسموع بالهاتف الخليوي Short Message Service.

وهي الخدمة التي بدأت بمعدل ضئيل جدا في منتصف التسعينات من القرن العشرين، ثم تنامت بشكل مذهل فيما بعد؛ وهي خدمة كانت أصلا جزء من نظام GSM.

" لقد صمم نظام الرسائل القصيرة من نوع SMS أصلا كجزء من الـ جي اس ام GSM، ولكنه أصبح متوافرا الآن في مجموع التطبيقات والشبكات الأخرى. ومع ذلك لا تستخدم كل الأنظمة نظام الاس ام اس، فهناك عدد من التطبيقات البديلة مثل نظام جي فون J-Phone واسمه سكاى ميل Sky Mail ونظام شورت ميل المستخدم لدى شركة أن تي تي دوكونو NTT Docomo. والاثنتان مستخدمتان في اليابان، وتستخدم دوكونو اليابانية أيضا نظام يطلق عليه أي مود I-Mode. وهناك نظام يستخدم في أجهزة البلاك بيري Blach Berry يطلق عليه رسائل ريم RIM.¹

ومع مجيء تكنولوجيا الوسائط المتعددة ظهرت الخدمة المعروفة بـ MMS Multimedia Messaging Service " وهي معيار لأنظمة إرسال هاتفي تسمح بإرسال الرسائل الصور، التسجيل الصوتي، الفيديو، والنص معا وقد طورت ضمن برنامج شراكة الجيل الثالث للهاتف الخليوي GPP3.²

ومع ارتباط الهاتف الخليوي بالانترنت؛ قدم ذلك مجموع خدمات إعلامية أهمها:

الخدمات الإخبارية، خدمات الأخبار المصورة، الخدمات التجارية، التوعية الصحية والاجتماعية، متابعة الخدمات المصرفية، الترويج والإعلان، الألعاب والتسلية، النكات

(¹) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 296.

(²) - المرجع نفسه، ص 301.

والطرائف، الترجمة الفورية، البحث عن المعلومات، خدمات تحديد المواقع...، إضافة إلى مجيء تقنية البلوتوث والتي جاءت مع أواخر تسعينات القرن العشرين، بمساهمة كبريات الشركات الاتصالية العالمية في تطويرها وتسريع تداولها مثل: نوكيا، اريكسون، سيمنز، موتورولا، توشيبا، إنتل، وجاءت بديلة لأسلاك التوصيل وبدل حدوث اتصال بين هاتفين خلويين فقط في اتجاه مستقيم، مكنت تقنية البلوتوث من الاتصال بين مجموعة من الهواتف في جميع اتجاهات الاتصال ضمن نطاق تغطية معين.

لتأتي آخر فكرة تلفزيون الهاتف الخليوي أو تلفزيون الهاتف المتحرك، " يطلق عليه تعبير البود كاستينغ Podcasting وهو يعبر عن النموذج الإعلامي الذي يتسم به هذا العنصر، وهو الإعلام المتحرك Mobil Media ويطلق عليه الشاشة الرابعة Fourth Screen باعتبار أن السينما الأولى والتلفزيون الثانية والكمبيوتر الثالثة، هذا المصطلح برز عام 2004 وتكرست التسمية عندما نقلت الشركات العملاقة للهاتف المتحرك المؤتمر العالمي للخليوي 3 جي اس ام السنوي في العام 2006 إلى مدينة كان الفرنسية مؤكدة أنها تعمدت هذا الاختيار لتكريس البعد الترفيهي في شاشة الخليوي.¹

ونجد أنه بعد سعي الشركات الاتصالية إلى نقل المضامين التلفزيونية عبر الهاتف الخليوي انتقل السعي إلى القنوات التلفزيونية لنقل مضامينها عبر خدمات الهاتف الخليوي مثالنا في القنوات العربية قناة أم بي سي MBC.

" أخيرا ستلغي الهواتف الذكية ومفاتيح التحويل المتقدمة الذهن أرقام الهواتف تماما، وبدلا من أن يعرف مفتاح التحويل رقما، سيعرف اسمنا وعنواننا، كما سيعرف أيضا كيف يمكن العثور علينا في الظروف المعتادة، وكلما تقاربت التكنولوجيات وتجانست؛ ستكتسب الهواتف الجديدة صفات تقترب أكثر من الكمبيوترات والتلفزيونات، وسيتم إنتاج

(1) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 310.

الهواتف في آلاف من الأشكال، وبعضها قد يكون بلا سماعة Hand Set أصلا لتظهر ميراثها الصوتي، وسيكون في مقدورنا أن نرى بعضنا البعض عند إجراء المكالمات تليفزيونيا، وفيما بين المكالمات، يمكننا مشاهدة عروض التليفزيون والاستماع إلى الموسيقى وطلب مستلزماتنا من البقالة، فيصبح الهاتف في الواقع أداة معقدة الأوجه في استخداماتها.¹

والهاتف الخليوي جاء من أجل المكالمات، إذن حين نتصل فما الذي يحدث؟²

← عندما تشغل الهاتف لأول مرة فإنه يحاول التعرف على شيفرة تعريف النظام في قناة التحكم وهي تردد خاص يستخدمه الهاتف ومحطة البث لنقل الحديث، وإن لم يتعرف الهاتف على قناة التحكم يكون الهاتف عندئذ خارج نطاق التغطية وتعرض شاشته عبارة "الإشارة ضعيفة أو معدومة".

← عندما يستقبل الهاتف شفرة تعريف النظام فإنه يعمل على مقارنتها مع الشفرة المبرمجة في الهاتف، وإن وجد تطابق فإن الهاتف يعرف أن الخلية التي يتصل بها جزء من النظام الأساسي.

← يرسل الهاتف طلب التسجيل، كما تعمل محطة تحويل الهاتف النقال على إبقاء الهاتف على تواصل مع قاعدة البيانات، وبهذا الشكل تتعرف محطة التحويل على الخلية المستعملة حاليا عندما يرن الهاتف.

← تستقبل محطة التحويل المكالمات وتحاول العثور عليك بالبحث في قاعدة البيانات عن الخلية التي تتواجد فيها.

(1) - فرانك كليش، المرجع السابق، ص ص 142 - 144.

(2) - كيف يعمل الهاتف النقال؟، مركز استكشاف العلوم SDC، مشروع بحث منشور على الانترنت
www.sep.alquds.edu/.../Cell_Phone_1-Arabic.pdf، 2011/12/25، 17:13.

- ← تلتقط محطة التحويل التردد الثنائي الذي يستخدمه هاتفك من أجل تلقي المكالمات.
- ← تتصل محطة التحويل بهاتفك عبر قناة التحكم لتدله على التردد المناسب، وما إن يلتقط هاتفك وبرج الإرسال الإشارة حتى يتم استقبال المكالمات.
- ← عندما توشك الإشارة على الاضمحلال تتلقى رسالة تنبهك بهذا الخصوص، وفي هذه الأثناء تعمل محطة التحويل التي تتحرك ضمن نطاقها على تحديد قوة إشارة هاتفك بهذه الحالة تكون محطتان في طور العمل عبر محطة التحويل، وفي بعض الأحيان يتلقى هاتفك إشعاراً على قناة التحكم بضرورة استبدال التردد.
- ← لنقل أنك تتحدث على خلية ما وتنتقل إلى واحدة أخرى، لكن هذه الأخيرة ضمن نطاق شبكة خلوية أخرى وليست الشبكة الأم، فما سيحدث أن المكالمات ستنقل إلى الشبكة الثانية بكل يسر وسهولة.
- ← إن لم تتطابق شفرة تعريف النظام على قناة التحكم مع الشيفرة المبرمجة على الهاتف فالهاتف عندئذ في حالة " التجوال "، وتظل محطة تحويل الخلية المتجولة على اتصال بمحطة التحويل التي تقوم بتدقيق المعطيات للتأكد على أن شفرة الهاتف الذي تستعمله لا تزال سارية المفعول، ثم يصادق النظام الأساسي على وجود هاتفك ضمن محطة التحويل المحلية التي تقوم بتتبع الهاتف في تحركه في نطاق الخلية، والأمر الذي يدعو للدهشة أن كل هذه العمليات تحدث في غضون ثوان!
- " في يناير من عام 2005 قدرت مؤسسة الدراسات والتحليل الإحصائية دوليت أند توتش Deloitte & Touche حجم مستخدمي الهاتف الخليوي في أنحاء العالم ببليوني

مستخدم في أنحاء العالم ومعظم دول العالم مغطاة بالشبكات بنسبة مائة بالمائة، ويملك الكثيرون جهازين وبطقتين، واحدة للعمل وأخرى للمنزل مثلا، أو لاستخدامات أخرى.¹

3- < الطفل وألعاب الهاتف الخليوي الإلكترونية

كان الطفل دائما يواكب الجديد في نشاط اللعب الذي يقوم به، حين كانت هناك ألعاب ملموسة أو حين أصبحت إلكترونية، فدمى ميكي ماوس و وولت ديزني و باري وسبايدر مان و سوبر مان... كانت ظواهر بالنسبة للطفل تخدم خيالة اللهوي الذي يجسد من خلاله مشاهداته لتلك الشخصيات بعد أن أصبحت بين يديه، ولم تتأ صناعة الألعاب عن الجديد لهذا ولدت الألعاب الإلكترونية في يد الطفل ث الآن عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.

الأطفال مولعون بتقليد الكبار خاصة الوالدين في كل ما يفعلونه، فنجد الطفل يقلد والده في تصرفاته كثيرا، يمسك قلما وكأنه يدخن سيجارة، يدعي أنه يحلق ذقنه كوالده، يتفاعل معه في مشاهدة مباراة كرة القدم، ويبكي مطولا ليحصل على هاتف لعبة بلاستيكي يجري به مكالمات مثل والده، بل حتى أنه ينهي المكالمات بالكلمة الختامية المعتادة لدى والده (أوك، سلام، باي...).

لكننا نلاحظ أن اهتمام الطفل بالهاتف الخليوي تعدى لعبة بلاستيكية تمكنه من تقليد والديه وتلبية رغبة اللعب لديه، إذ انتقل من الهاتف البلاستيكي إلى الحقيقي. فما إن يعود الوالدان من العمل - خاصة الوالد- أو الوالدة في البيت حتى تبدأ رحلة الطفل المطولة والغير مستسلمة في اقتناء هاتف خليوي خاص أو على الأقل استخدام هواتفهما الخليوية.

(1) - عباس مصطفى صادق، المرجع السابق ، ص 295.

حتى أنه أصبح يترصدها وما إن توضع على الطاولة إلا ويسارع لأخذها والانعزال في زاوية من البيت ودخول عالم ألعاب خاص لا يحس غيره ولا يحس به إلا هو.

والألعاب الإلكترونية التي اجتذبت ولا زالت الطفل الجزائري؛ أتت بمدخلين في علاقتها بالهاتف الخليوي، الأول (الألعاب الإلكترونية - الهاتف الخليوي) والثاني (الألعاب الإلكترونية-الطفل-الهاتف الخليوي).

فالمدخل الأول، يرينا كيف انتقلت وتسارعت التطبيقات المختلفة للهاتف الخليوي وانتقل من مجرد هاتف لتسهيل الاتصالات اللاسلكية ضمن نطاق تغطية محلي وطني ودولي، إلى تطبيقات أوسع لا نملك في العادة الوقت الكافي لاكتشافها والتعرف عليها، من أهمها عالم الألعاب الإلكترونية الموجودة فيه، حيث أصبحت الهواتف الخليوية في جيلها الثالث منصات ضخمة ومتطورة للألعاب الإلكترونية، فهذه الأخيرة أصبحت أكثر ذكاء مع الهواتف الذكية. فالألعاب الإلكترونية دخلت الآن ضمن حسابات أي مقبل على الاقتناء، وهذا من أهم الأسباب التي تقف وراء تحول الشركات الاتصالية الكبرى إلى التنافس أيضا على تقديم الأحدث والأكثر جودة عبر هواتفها الخليوية.

" إنه على صعيد الألعاب الأكثر جودة و تنوعا الآي فون 4، فقد تحول مخزن آبل إلى منتدى لجيل كامل من مصممي الألعاب الذين لا يملكون الموارد، أو العمق الكافي، أو الموهبة...، وهكذا فإن مخزن آبل يعج بالألعاب المسلية والعريضة التي تستعمل بكثرة من قبل الأشخاص الذين يستخدمون هواتفهم بالقطارات والمطاعم أو عندما ينتظرون في سياراتهم. وفي حين أن هاتف أندرويد نيكسوس إس متفوق وقوي على مستوى التقنية فإنه لا توجد الكثير من الألعاب المتوفرة في سوق أندرويد. والأمر المهم بالنسبة لألعاب أندرويد هو الطبيعة المفتوحة للنظام الذي يعني أن بمقدور الأفراد كتابة برامج لتشغيل عمليات محاكاة للألعاب الكلاسيكية التي تعود لعقود مضت.

أما بالنسبة لبلاك بيري فيها نظم الألعاب الأساسية الخاصة بالجهاز اللوحي الجديد بلاي بوك، لكن ثمة نسخ بسيطة وأخرى من الألعاب الإستراتيجية العميقة.¹

وصحيح أن الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الخلوية تتجه لكل شرائح المجتمع؛ إلا أن اللعب ميزة الطفل، لذلك جاء المدخل الثاني للألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الخليوي وهو العلاقة الثلاثية (الألعاب الإلكترونية- الطفل- الهاتف - الخليوي) والتي تأتت من علاقة الطفل بالهاتف الخليوي في نطاق البيئة التكنولوجية التي صبغت تنشئته، ومجموع تمثلاته واستخداماته لها ومساهمة ذلك في تكوين هويته. فالتحديات التي تواجهها أسرة الموجة الثالثة كثيرة وصعبة، أولها الفردانية في كل أسرة ، فكل فرد يريد تكريس هوية خاصة به.

" ويبدو أن الهاتف المحمول هو الأداة الاتصالية المناسبة لترويج هذا المطلب الخاص بالهوية لاسيما لدى الأطفال لأنه يسمح بالنفوذ إلى العلاقة الاجتماعية الشخصية دون المرور بالهاتف الثابت الأسري الذي يبقى جهازا جماعيا.²

وأصبح الأطفال وفق هذه المعطيات؛ سوقا استهلاكية جديدة وخصبة ، حيث أن آخر ما توصلت إليه الشركات المصنعة للهواتف الخلوية، هواتف مخصصة للأطفال حتى بدء من سن الرابعة، وهو ما جعل العديد من الدول ترفض مثل هذا المنتج في مقدمتها فرنسا التي عارضت بشدة ذلك وطالبت بحماية الأطفال من مثل هذه الاستخدامات الغير رشيدة والتي ستؤثر في أطفالها رغم ادعاء الشركات المصنعة اتخاذ إجراءاتها لحماية مصلحة الطفل كالقول بوجود أزرار 5 فقط اثنان منهما مخصصان للاتصال بالوالدين.

(1)- الهواتف الذكية منصات جواله للألعاب الإلكترونية، موقع مجلة الشرق الأوسط، عدد 11886، الثلاثاء 13 رجب 1432هـ يونيو 2011.

(2)- عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية التمثل والاستخدامات، ص77.

" ويبرز في هذا الاستخدام للهاتف المحمول من قبل الأطفال البعد اللهوي، الذي يسمح بالتلاعب بالقواعد الاجتماعية السائدة، حيث من الممكن للأطفال الاتصال خارج الزمن أو الوقت المسموح به اجتماعيا أو خلق لغة مشفرة أو استغلال الهاتف لأغراض اللهو مع الأصدقاء كتبادل النكت أو تدبير المقالب للزملاء."¹

حتى أننا نلاحظ اهتماما كبيرا من قبل الأطفال بالهواتف الخلوية خاصة إن كانت ملكهم فهم لا يريدون إضاعة اتصال من صديق أو قراءة رسالة فور وصولها...

" والملاحظ أن الأطفال يميلون باستمرار إلى إضفاء الطابع الشخصي على الجهاز نفسه من خلال شخصنة شكله الخارجي وشخصنة الرنات، غير أنه وحتى ولو كان الأطفال ينظرون إلى الهاتف المحمول على أنه شيء شخصي فإنه يمثل بالنسبة لهم أيضا أداة تبادل، إن جميع الأطفال يعرفون نوع جهاز أصدقائهم أو أقاربهم ويعرفون عدد الوحدات المتوفرة لديهم ويتبادلون في بعض الأحيان هذه الوحدات وحتى ولو كانت الرنات مشخصة، فإن الأطفال يميلون أيضا باستمرار إلى تبادلها مع أصحابهم."²

إن جماعة الأصدقاء تؤثر كثيرا في الطفل، وهذا أهم منطلق لتداول الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الخليوي بينهم لمعرفة طريقة عملها والاستمتاع بها، حتى حين يتواجدون مع بعضهم في مكان واحد ووقت واحد، ويتنافسون في تحقيق الفوز وأعلى نقاط ربح فيها، وكذا يميلون إلى الاقتناء الجماعي لنفس النوع من الهاتف الخليوي والإطلاع على جديد الألعاب من خلال جديد الأنواع.

وكل ذلك يدعم بشدة اتجاه الشركات المصنعة للألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الخلوية إلى تلبية مطالب الأطفال فهم قد أصبحوا شريحة استهلاك مهمة جدا بالنسبة لها.

(1) - عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية التمثل والاستخدامات، ص 77.

(2) - المرجع نفسه، ص 78.

الثالث

تأثير الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية.

أولاً:

تأثير الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية بين الشكل والمضمون.

ثانياً:

التأثيرات السلبية والايجابية للألعاب الالكترونية.

ثالثاً:

البيئة الاجتماعية لتأثير الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية.

يقوم الطفل ببناء مجموعة من العلاقات مع ما يحيط به في حياته اليومية، ويعد اللعب هو ذلك العالم الزهري اللون، الذي تصطبغ به نظرة الطفل لما يدخل معه في مجموع تلك العلاقات اليومية الحياتية، لذلك فإن تأثره بما يتلقاه أثناء قيامه بنشاطه المفضل " اللعب " جلي ومؤكد، لا يمكن لأحد نفيه.

وضمن البيئة الاتصالية الجديدة للعب في حياة الطفل بشكلها المعروف بالألعاب الإلكترونية رصد العديد من المختصين والباحثين الكثير من التأثيرات التي يتعرض لها الطفل الجزائري خلال لعبه بالألعاب الإلكترونية، وتأكيد هذا التأثير صَحْبُهُ رُؤى بزوايا متعددة لهذا التأثير، فطرحت دراسات حول التأثير بالمضمون، وأخرى دَرَسَتْ التأثير بالشكل والتصميم، وتناولت بعضها الدراسة للتأثيرات السلبية والبعض الآخر للإيجابيات.

أولاً: تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية بين الشكل والمضمون

إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص النمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه وفهم وإدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية وشيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها.

فكل هذه المظاهر النمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقته بالعالم من حوله تختلف. لذلك " يختلف التلقي عند الأطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقاً من استراتيجيات التلقي وآليات اشتغال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي، فالأمر مختلف بين متلق هاو، وآخر متمرس يملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين طفل وآخر، فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال في كل زمان ومكان، فهذا يختلف بحسب مستويات الأطفال المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم.¹

وهنا تطرح إشكالية التلقي عند الطفل الجزائري للألعاب الإلكترونية، وهو كأي طفل له خصوصية في التكوين الشعوري والمعرفي والعمرية، فهو بعيد إلى حد كبير عن

(1) - حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2007، تونس، ص 131.

التمحيص والتدقيق والاستيعاب الفعلي لمضمون هذه الألعاب وأشكالها، وأفكارها ورموزها ودلالاتها من جهة، وخصائص الوسيط الإعلامي الذي تبث من خلاله من جهة أخرى.

والألعاب الإلكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثير الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، بحيث لا يمكننا تناول أحد هذين الطرفين دون الآخر، لأنها تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب في الطفل الجزائري.

فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الإلكترونية يرسم للطفل واقعا افتراضيا لا يمت بصلة لواقعه الحقيقي، ما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الإلكترونية نقائص عالمه الحقيقي.

" إن خطاب المعلوماتية تقف وراءه وتنفذه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة، وما يجذب المزيد من المتلقين الأطفال، وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم، مستغلة مواضع الضعف والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقينهم، وذلك من خلال صناعة مشهدية تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتشويق والإغراء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغرابة والخيال اللامحدود."¹

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و 80% من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والطفل الجزائري لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة.

(1)-حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص ص 125 - 132.

حيث " أن ما يقدم على الشاشة من صورة ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع بروى متخيلة، بل إنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام.¹

وقولنا هنا بـ: " الشاشة " يضم شاشة الوسائط الإعلامية الجديدة من تلفزيون وحاسوب وهاتف محمول، فدخل " الوسائط المتعددة خاصة " عوالم هذه الشاشات كرس سطورة الجاذبية البصرية للألعاب الإلكترونية، فالطفل بطبعه ومرحلته العمرية ينزح دائما إلى التصاميم المبهجة، فأصبحت الألعاب الإلكترونية وفق ذلك عالما قائما بحد ذاته عبر الوسائط الإعلامية الجديدة التي حاصرت الحياة اليومية والواقعية للطفل الجزائري، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب.

وكما ذكرنا سابق، فإن المجال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لأغلب المعلومات يكون من خلال الصور والمواد غير المكتوبة بحيث ينشط - في مرحلة الطفولة - الجزء الأيمن للدماغ بشكل أكبر من الجزء الأيسر، وذلك نتيجة اختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينها تفسيراً لتفضيل الأطفال في هذه المرحلة للتعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها.

والتصميم الشكل للألعاب الإلكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيرية. لأن " للصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فأنحلال حدود الصورة يحيلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيحاءات وتعبيرات، لا تنتمي إلى مجرد البعد

(1) - حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 129.

الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسيط حوارى ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي.¹¹

حيث أن المضامين التي تبث من خلال الألعاب الإلكترونية إلى الطفل الجزائري هي مضامين ذات مرجعية غربية، تتطرق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي.

" إذ يتلقى الطفل مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة، بالإضافة إلى أن أجزاء من هذه المضامين وخاصة تلك التي تتعامل مع خيال الطفل تحمل مجموعة من الأفكار والرموز وآليات التفكير، التي قد تعرقل تعامل الطفل مع محيطه، إذا لم يتم تطهيرها كما يجب، كما أنها تحمل مجموعة من المضامين التي قد لا تنتمي بشكل واضح إلى مرجعيات متينة أو متماسكة كالمرجعية الدينية أو المرجعية العلمية."²²

وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الإلكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات، حيث تجهز الطفل بجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها، بحيث ساعد افتقاره للخبرة التحليلية وللأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبها، فالطفل الجزائري لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فبقدر امتلاكه لهامش حرية كبير في استخدام ولعب هذه الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة، بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كمتلق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل إيجابي مع هذه المضامين.

(1) - حسين الانصاري، المرجع السابق، ص 130.

(2) - رامي أكرم شريم، *الطفل العربي والتفكير السحري*، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد 02، 2005، ص 115.

" والألعاب الإلكترونية التي تطورت نماذجها بحيث أصبحت تتوازي مع أرقى أنواع الدراما الرقمية لتصل إلى مستوى التجريب والتفاعلية مع الدراما، ليدخل حياة رقمية تنقله للممارسة الفعلية، التي يجد نفسه محركا ومشاركا في تطور أحداثها ورسم نهايتها.¹¹

إن تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري لم يتوقف عند كونه خطيا يملي على الطفل مجموع الانبهارات وتبني المضامين، بل أصبح يدفع الطفل إلى حالة أخرى متناقضة يعيشها أثناء لعبه بالألعاب الإلكترونية، وهي حالة جاءت وفق مبدأ التفاعلية التي تمنحه حرية مشاركة في تصميم اللعبة والقيام بتعديل مجموعة من الأمور فيها وبذلك يتم استيلاؤه وجذبه أكثر إلى هذه الألعاب.

(1) - حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 133.

ثانيا: التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية

لقد أصبحت صالات الألعاب الإلكترونية جزءا مندمجا في ثقافة مجتمعنا الجزائري منذ سنوات، وتحولت العديد من مقاهي الانترنت إلى شبه صالات لعب هي الأخرى، حيث تم استقطاب الأطفال بشكل هائل نحو ميدان الألعاب الإلكترونية، فما أن يمر شخص بجانبها، إلا وتلتقط مسامعه الهتافات بالنصر المحقق في اللعبة أو صراخ عال نتيجة تفاعل مع اللعبة أو مع الأصدقاء، الذين جاؤوا مجتمعين إلى تلك الصالة أو المقهى خصيصا للعب الجماعي بمجموع الألعاب الإلكترونية المتوفرة هناك.

ولا نعجب حين نمشي ونسمع حديث الأطفال الذي ما عاد يحمل تحضيرات للدراسة بل تطلعات لمعرفة كل جديد عن الألعاب الإلكترونية ومواكبتها بأي طريقة وتمثلها بمختلف الطرق.

لقد صبغت التفاعلية - كأهم سمة لتكنولوجيا الاتصال الحديثة والوسائط الإعلامية الجديدة- علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية المختلفة، مما ترك داخله وفي تكوين شخصيته العديد من الآثار التي أضافت إلى مخابر أبحاث المختصين موضوعا خطيرا استوجب البحث فيه، فقد تحولت العديد من اهتمامات باحثينا ومختصينا إلى دراسة آثار الألعاب الإلكترونية في الطفل العربي والجزائري خاصة بين آثار إيجابية وأخرى سلبية، وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على المكانة الهامة التي أصبحت تتمتع بها الألعاب الإلكترونية في حياة الطفل الجزائري بحيث تدخلت في تنشئته الاجتماعية وتكوينه النفسي والمعرفي والذهني والأخلاقي.

" فالألعاب بالأساس تشكل وسيلة تربية مهمة، من أهم خصائصها المشاركة والتفاعل، كونها توفر للطفل خبرة غنية، ينغمس فيها بعقله وعواطفه ويستخدم لممارستها كل حواسه.¹"

فالطفل حين يلعب، لا يلعب للتسلية فقط، إنما يكون كل معارفه ويتعلم حين يقوم باللعب، وهذا هو المبدأ الذي اعتمدته الألعاب الإلكترونية، بحيث قدمت في شكل أنواع مختلفة، لنجد منها ما هو للإستراتيجية، وما هو للثقافة العامة، وما هو متخصص في المسائل الحسابية وكذا اللغة، وأخرى للقتال والرياضة... إلخ.

ومن أهم عناصر التعلم التي توفرها الألعاب الإلكترونية للطفل بشكل عام ما يلي:²

- ← التحدي الذي يشكل شرط للتعلم وزيادة الرغبة فيه.
- ← التسلية والانغماس في خوض الخبرة بكل الحواس.
- ← شد لانتباه لفترة طويلة تزيد كثيرا عن الفترة المتوقعة للأطفال، والتي ربما تمتد لساعات طوال من دون توقف.
- ← ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات ذهنية مثل المهارات الإبداعية، وحل المسائل والربط والتحليل، ووضع الإستراتيجيات
- ← ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات حسية حركية من قوة الملاحظة البصرية والتأزر بين العين واليد وسرعة الحركة.
- ← وكذلك ما تحمله من إمكانيات لاكتساب معارف وتحفيز على المعرفة.

(¹)- نجلاء نصير بشور، الألعاب الإلكترونية: إيجابيات وسلبيات، المجلة التربوية، العدد 31، تشرين الثاني، 2004، ص 50.

(²)- المرجع نفسه، ص 50.

ومن هنا تصبح الألعاب الإلكترونية وسيلة تربية تنافس الوسائل كافة، وتأثيرها على النمو الذهني والاجتماعي والحركي كبير، يؤثر على التحصيل الدراسي للأطفال، كما يؤثر في كيفية التفكير والشعور وتصرف البطل، الفاعل المتفاعل.

ومع الانتشار الواسع والمتزايد للألعاب الإلكترونية، زاد الجدل القائم بين الباحثين والمختصين حول نوع آثار هذه الألعاب في الطفل بين الإيجاب والسلب، حيث أوجد كل موقف مبرراته.

فالموقف الأول الذي يرى للألعاب الإلكترونية تأثيرا إيجابيا في الطفل، قد أسس موقفه ومعظم طروحاته على الجانب المعرفي التعليمي للطفل، بحيث يؤكد أن هذه الألعاب تساعد بشكل كبير في تعليم الطفل مهارات علمية وتلقينه معلومات معرفية، تساهم في زيادة ذكائه وتحصيله العلمي ومستواه الفكري والإبداعي بشكل عام.

" فلألعاب الإلكترونية دور كبير في تطوير قدرات الأطفال، حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها. كما أن لها دورا تربويا إيجابيا يتمثل في تعلم الأطفال مهارات مثل الكتابة والدقة والمتابعة والتركيز والحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة وتولد الفكر الإبداعي لديهم وتساعد في تمكين الأطفال من التعبير عن مشاعرهم وعلى التحكم في غضبهم ويمكن أن تساهم هذه الألعاب في تنمية مهارة القيادة لدى الأطفال لأن الطفل يتعود منذ الصغر على القدرة على اتخاذ القرار لأن معظم الألعاب تمنح الطفل عدة خيارات أثناء اللعب وتمنحه حرية التحكم في مسارها، ونظرا للسرعة الفائقة التي تمتاز بها هذه الألعاب، يتطلب التعامل معها السرعة في اتخاذ القرارات وذلك لمواكبتها وتحقيق التفاعل التام معها، وهذه إضافة إيجابية تضاف إلى رصيد الطفل القائد.¹"

(¹) <http://rs.ksu.edu.sa/67861.html>

لذلك نجد أن أحدث الأبحاث تؤكد أن أداة اللهو هذه لا يستهان بها، خاصة حين يتم اختيار نوع اللعبة بعناية.

فألعاب الألغاز والإستراتيجية وتشكيل الحروف والكلمات والجمل، وبناء البيوت والجسور وإنشاء القرى وتخطيط المدن... كلها تنمي الجانب المعرفي لدى الطفل، وكذا الجانب اللغوي وتنشط لديه الذاكرة والعمليات العقلية العليا كالذكاء والتفكير والتخيل، وتنمي كذلك الجانب الحدسي الحسي لديه، ويحقق التآزر العصبي والبصري لديه من خلال تنظيم المتابعة البصرية للعبة وممارستها الحركية العصبية.

" لأنه لإحراز تقدم في ألعاب المغامرة المعقدة على اللاعب استعمال أصابعه واللمس بكثرة، وهو لا يعد نظرية قبل أن ينتقل إلى الحركة (الأكتشن)، لكنه يحرز نجاحا في الاختبار الذي يوصله إلى النتيجة. ثمة جانب آخر إيجابي تمارسه ألعاب الإستراتيجية، فاللاعب الذي عليه أن يدير عدة مهام في آن واحد، إنما يشجع نفسه على التركيز، هذا ليس كل شيء إذ أنها قد تدفع إلى الفضول. لأن النشاط المتبادل في أثناء اللعب التعليمي أو ألعاب الفكر قد تحرض حتى على الاستدلال المنطقي أو البرهنة المنطقية."¹

ويرى العديد من المختصين كذلك أن إيجابيات الألعاب الإلكترونية على الطفل تعدت الجانب التعليمي المعرفي الفكري إلى الحياة الاجتماعية والنفسية، التي ينشأ ضمنها، من خلال تفاعله الإيجابي مع هذه الألعاب، وذلك بابتعاده عن العزلة والانطواء، بحيث يتفاعل مع الآخرين ويكون علاقاته الاجتماعية بصورة أحسن داخل الأسرة ومع الأصدقاء، ويكتسب قيما واتجاهات إيجابية وخبرات دينية واجتماعية.

(1) - محمد ياسر المنصوري، هل تجعل ألعاب الفيديو الطفل ذكيا؟، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2005، تونس، ص 109.

" فإذا جعل هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب، ولأن الخيال الواقعي يمكن أن يوفر للطفل التنقل عبر بيئات مختلفة قد يصعب على الأهل توفيرها له كالتنقل بين الصحاري والمحيطات والأجواء عبر استخدام الألعاب المختلفة ينعكس ذلك بشكل ايجابي على خيال الطفل وذلك إن استخدم بشكل مقنن".¹

ويمكننا أن نرصد أهم ايجابيات الألعاب الإلكترونية في الطفل بشكل عام فيما يلي:²

- ← تنمية القدرات العقلية للأفراد.
- ← إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.
- ← يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.
- يتمثل الأطفال الأخلاق والمبادئ المثالية المتضمنة في بعض ألعاب الحاسوب.
- ← الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.
- ← ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع، إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.
- ← تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة، وتنقلها في حقيبته المدرسية ما بين البيت والمدرسة.

(¹) - <http://rs.ksu.edu.sa/67861.html>.

(²) - باسم علي حوامدة، وسائل الإعلام والطفولة، ط 1، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن، 2006، ص ص 190 - 191.

- ← تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.
- ← إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.
- ← يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة
- ← يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى.
- ← يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.
- ← يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.
- ← تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل: التعاون والصدق في التفاعل، وحفظ الأمانة، وبناء صداقات حميمة.
- ← يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختبار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم، كما ويرى الدكتور **عبد الوهاب بوخروفة** أن الألعاب الإلكترونية تعلم وتلقن أطفالنا الكثير من القيم والأخلاق الجيدة، بمقدرة وفاعلية أكثر، مما يتم بواسطة الأولياء حيث يقول:

" قد يتعلمون الكثير من القيم والسلوكيات التي يصعب على الأولياء تشريبهم إياها، فقد يتعلم الأبناء قيمة الإصرار على تحقيق الفوز وعدم اليأس أو الاستسلام، وقد يتعلم الأبناء قيمة العمل الجماعي على حساب العمل الفردي من أجل تحقيق الهدف، وقد يتعلمون مرارة الشعور بالخيبة من الخسارة، واحترام الآخر واحترام قواعد اللعب، وإلى غير

ذلك من القيم التي يسعى الآباء إلى غرسها في نفوس الأطفال. إن الأطفال لا ينظرون إلى أوقات اللعب والأوقات التي يقضونها في الترفيه على أنها مجرد لحظات سلبية صرفة كما نراها نحن الكبار بل ممارسات تثري تحاريمهم وتساعدهم في إدراك العالم المحيط بهم.¹

لكن رغم الإيجابيات المذكورة أعلاه لتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، إلا أن الكفة لا زالت تميل إلى طغيان السلبيات على مجموع التأثيرات، حتى أن الموقف الذي يرى أن السلبيات هي الطاغية نفي في كثير من الدراسات العديد من الإيجابيات المذكورة سابقا مؤكدا أنها نادرة التواجد والحدوث، ولا يمكن القياس عليها.

ويعتبر منشأ هذه الألعاب الإلكترونية هو لب سلبية هذه التأثيرات، فكون الألعاب الإلكترونية غربية المنشأ والتصنيع في ذاته يورد لنا مجموعة من الإشكاليات التربوية والأخلاقية، إذ تختلف ثقافات وأخلاق ومستهلكو العالم الغربي عن العالم العربي والجزائري. إضافة إلى الإمكانيات التصميمية الهائلة التي يستخدمها الغرب في تصنيعهم.

" ولقد استغلت شركات الإنتاج الغربية ذلك كله لتمرر ما تريد من أفكار ورموز وشخصيات نمطية أصبحت بفعل تكرارها وجاذبيتها نماذج يقلدها ويتمثلها الطفل العربي أمثال شخصيات سوبرمان، باتمان... وهو ما يجعل حياة الطفل المتلقي تتداخل مع عالم الفن الافتراضي الذي سيطر على تفكيره ومشاعره وسلوكه كلما زادت ممارسته وتضاعف اهتمامه بالأدوار المرسومة له مسبقا، وهنا تكمن خطورة هذا الإدمان الذي سيكون من خلال ما يوحي به العالم الافتراضي، فالصورة تصنع حقيقة مضادة أحيانا من

(1) - عبد الوهاب بوخنوفة، الوسائط الإعلامية الإلكترونية والأطفال: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية،

تونس، ص ص 97-98.

خلال استمرار التعرض لها، لأن تكرارها على عين المتلقي ومكوئها في اللاوعي يسبغ عليها مشروعية واقعية.¹

وعالم الألعاب الإلكترونية العالي التقنية والمجهر أسر عقول وأفئدة الأطفال، فقد تحول الطفل في أغلب الأحيان إلى متلق سلبي مشدود إلى المحتوى، منقادا نحوه ومدمنا عليه، حيث أدمن أغلب الأطفال هذه الألعاب، خاصة بعد أن أصبحت متوفرة ليس على التلفاز والحاسوب فقط، بل على الانترنت والهواتف الخلوية أيضا.

حيث أن هذا الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية أتى بالكثير من الأضرار على الطفل خاصة من الناحية الاجتماعية والصحية. فاجتماعيا يسبب الإدمان انعزال الطفل عن محيطه الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعريف عن ذاته والخجل من الآخرين وكيفية التعامل معهم.

ومن الناحية الصحية، " كشفت دراسات طبية حديثة أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، يتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، وأن الاستخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال إصابة الأطفال بمرض ارتعاش الأذرع والأكف. كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي، نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب، وأن كثرة حركة الأصابع على لوحة ذراع اللعبة والمفاتيح تسبب أضرارا بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثبيها بصورة مستمرة."²

(1) - حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 131.

(2) - حمد بن عبد الله القمزي، الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا، النسخة الإلكترونية لصحيفة الرياض،

الخميس 14 صفر 1422هـ، 21 فبراير 2008، العدد 14486.

وتشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، كما أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين وجفافها وكذلك الزغلة.

وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب، وحذر فريق طبي ياباني من أن الجلوس لساعات طويلة في اليوم أمام شاشات الألعاب الإلكترونية قد يكون له علاقة بمرض خطير يصيب العين " الجلوكوما أو الماء الأزرق"، وهذا قد يؤدي إلى العمى التام.

" وتوصلت نتائج الأبحاث الطبية إلى أن الجلوس لساعات طويلة أمام هذه الألعاب يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر، وتتعاظم مشاكل الجهاز العظمي والعضلي عند الأطفال بشكل كبير لأنهم يمرون بفترات نمو تحتاج إلى تمارين رياضية و فترات راحة.¹ وما زاد كذلك من شعبية هذه الألعاب وتأثيرها تحولها في خطوات إنتاج أخرى إلى الشخصيات الكرتونية المعروفة، التي تعتبر المثل المقتدي به عند أطفالنا، بحيث تملكهم -أي الأطفال- التقليد والمحاكاة لهؤلاء الأبطال في تلك الألعاب، وأصبحت جل تمثلاتهم نحو هؤلاء الأبطال، ولم يعد هناك طفل - تقريبا- من يقتدي بوالده أو أمه أو أخيه أو معلمه، ومثلما نرى حياة المراهقين مصطبغة بمشاهير لفنانين تصطبغ حياة طفل اليوم بمشاهير الألعاب الإلكترونية بعد أفلام الكرتون.

ومثلما كان للموقف الداعم لاجابيات الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إثباتات على النواحي النفسية والمعرفية والأخلاقية والاجتماعية، كان للموقف المعارض لهم إثباتات أيضا من خلال مجموع دراساتهم.

(1)-حمد بن عبد الله القمزي، المرجع السابق.

هذا الكم الضخم من الألعاب والذي أقبل عليه الأطفال ومن مختلف المراحل العمرية له من المخاطر والأضرار على الأطفال الكثير، وفيما يلي عرض لبعض المخاطر والتي منها:¹

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

← الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشنت أذهان الأطفال عن متابعة تحصيلهم.

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

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

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

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

← يضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها.

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

(1) - باسم علي حوامد وآخرون، وسائل الإعلام والطفولة، ط 1، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن، 2006، ص ص 193-194.

← تنافس شركات الإنتاج على مبيعات ألعاب الحاسوب وترويج منتجاتها قد يجعل اهتمامها بالكم لا بالكيف والنوع، مما ينعكس سلبا على الأطفال.

ورغم ما تقدم من تعداد لمجموع السلبيات غير أن هناك ثلاث تأثيرات سلبية حظيت بأكبر قدر من الدراسات والتمحيص هي: ظاهرة التقليد والمحاكاة، العنف والموقف المتحيز من الشعوب.

" لأن الطفل ذات متلقية تتصل مع ما تراه معروضا على الشاشة من خلال حاسة البصر، التي تعد الأقوى من بين الحواس في التقاط الشفرات واكتساب المعلومات ويتفاعل المتلقي مع النص المعروض حينما يجد فيه ما يحاكي علقه ويحرك عواطفه ويلبي حاجاته المتنوعة."¹

فالمعروف أن الطفل خلال مرحلة الطفولة يقلد العديد من النماذج ويتوحد معها، وبعد أفلام الكرتون أصبحت شخصيات الألعاب الإلكترونية هي مصدر الإلهام للتقليد والمحاكاة، وبعد أن كان الوالدان هم مصدر التقليد الأول، حتى أننا نجد العديد من الأطفال يقلدون العديد من أبطال هذه الألعاب، خاصة حين يكون مصدرها أفلام الكرتون.

وانطلاقا من الانبهار بهذه الشخصيات وتقليدها إضافة إلى اعتبار منشأها الغربي الذي أتى بغير ما يوافق طبيعة ومكونات مجتمعا؛ تولد التأثير السلبي الثاني، وهو الأثقل وزنا في سلبيته، بحيث قاسمت الألعاب الإلكترونية الأفلام الكرتونية في مخابر دراسة العنف.

(1) - حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 134.

" فالطفل لا يشاهد بطله يقتل ويعذب وينتصر في الأفلام ويتمثل معه على هذا الأساس، وإنما يقوم بدور البطل الذي يقتل ويعذب، بل ويطور من أساليب العنف ليكون بطلا أكبر ويربح نقاطا أكثر، فنراه ينتقل من مستوى عنيف إلى مستوى أعلى في اللعبة وهو عمليا ينتقل من مستوى عنيف إلى مستوى أعلى من العنف، وخلال هذه العملية يختبر جميع التفاعلات التي يمر بها البطل وكأنها حقيقة واقعة."¹

لذلك نجد الأولياء دائما يتحدثون ويشتكون من حركية أطفالهم المملوءة بالعنف سواء داخل البيت أو المدرسة أو الشارع.

فحين نشاهد العنف في الشارع وفي المدرسة وفي الأسرة وفي المجتمع من طرف الأطفال الذين يعتنون عادة بالبراءة والنقاوة لابد وأن نتساءل كيف يحصل هذا؟

ولقد بينت الدراسات أن الأطفال ما دون سن الدراسة الذين لا يفرقون بسهولة بين ما هو خيالي وما هو واقعي؛ ما يفهمونه من المشاهد السلبية (غياب شرح الوالدين لأبعاد المشاهد والمغزى والعبر) أن العنف ضروري ومحبد.²

ورغم أن عديد هذه الدراسات تؤكد على حقيقة مهمة، ألا وهي اختلاف نسبة السلوك العنيف بين الأطفال استنادا إلى ظروفهم الأسرية والاجتماعية؛ بحيث يقل هذا السلوك لدى الأطفال الذين يتمتعون باستقرار أسري.

غير أن ذلك لا ينفي تأصل العنف بين الأطفال مع الوقت، خاصة مع تحول كل ما يشاهدونه من أبطال الألعاب الإلكترونية إلى مجسمات حقيقية يستطيع شراءها أو إلى أفلام يتم تمثيلها من قبل شخصيات إنسانية، تزيد من تأكيد واقعية هذه الألعاب خاصة

(1) - نجلاء نصير بشور، المرجع السابق، ص 51.

(2) - فتحي التوزري، المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والانحراف، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 01،

2002، تونس، ص ص 99-105.

في حالة الأبطال الكرتونيين - كما ذكرنا سابقا- الذين أسست لهم مدن تجسدهم بصفة واقعية يمكن لمسها كمدينة والت ديزني.

ومن أكثر الآثار سلبية في هذه الألعاب هو فكرة " الموقف المتحيز من الشعوب " وهي فكرة خطيرة على المستقبل النفسي والتربوي القيمي الأخلاقي لأطفالنا، إذ باعتبار أن هذه الألعاب الإلكترونية غربية المنشأ فهي تسوق لأفكار وقيم وسلوكات تشوه الثقافة القومية والأخلاقية الحقيقية التي ينتمي إليها الطفل العربي والجزائري خاصة، فهذه الألعاب تصور أصوله العربية والإسلامية بشكل مشوه، وتضعها موضع الضعف والعدو، وتصمم كل مكونات الأبطال في اللاعب الغربي وترفعه ليكون شخصا آخر دون وعي منه وهذه هي بدايات نحت الاغتراب في نفوس أطفالنا، والأدهى من ذلك أنها تدمج العنف مع التحيز.

" ويظهر هذا بشكل خاص في سلسلة ألعاب تجد راجا كبيرا تحمل تسمية " قد وأغلب Command and Coquer".¹

وهذه اللعبة واحدة من آلاف الألعاب الإلكترونية الشبيهة بها، والتي كرست لمبدأ اغتراب الطفل العربي عن حقيقته وحضارته وثقافته وأخلاقه، فهي ترغم الطفل من البداية على اختيار البطل غير العربي لقتل العربي لسبب واحد أنه البطل الفائز والآخر (العربي) هو خاسر دوما وقاس وظالم ... وغيرها من الصفات السيئة.

فالمهم لدى الطفل أن يفوز وهي النقطة التي استثمرتها الشركات المصنعة لهذه الألعاب لصالحها بشكل ممتاز، بحيث أخذت صورة الوقائع لكن شوهدت معانيها وأسستها في نظر الطفل بما يخدم نظرتها.

(1)- نجلاء نصير بشور، المرجع السابق، ص 52.

ثالثا: البيئة الاجتماعية لتأثير الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع الجزائري الحالي، ولا يمكن نفي هذه الحقيقة بأي شكل من الأشكال، فلا تخلو الحياة اليومية للطفل الجزائري من هذا المصطلح، باللفظ أو بالممارسة.

كيف لا يتم تثبيت هذه الألعاب في مكونات التنشئة الأسرية والاجتماعية الجزائرية، وقد غزت هذه الألعاب أجهزة التلفزيون، والحواسيب، والهواتف الخلوية، وزادت في وجودها أكثر من خلال الانترنت التي لوحظ مؤخرا ارتفاع نسبة توافرها في البيوت الجزائرية، ناهيك عن الحماس والصراخ المتعالي من صالات اللعب ومقاهي الانترنت.

هو جو عام ملفت للنظر ومدعاة لنقل رؤيتنا لتأثير الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية إلى رافد جديد نرى من خلاله موضوع دراستنا.

فمن تأثر الطفل بهذه الألعاب بين الشكل والمضمون، وبين السلب والإيجاب حري بنا أن نتساءل عن البيئة الاجتماعية التي احتضنت حقيقة التأثير هذه، وفتحت لها أبواب القوة وفق تيار جاء بعكس ما تأصل في الأسرة الجزائرية - ومنها المجتمع الجزائري - من مقومات كرسست لعادات وتقاليد تربية احتضنت نشأة الطفل الجزائري.

إن التنشئة الاجتماعية لطفل تتوفر وفق جهود مجموعة من الجهات التي تتحمل مسؤولية هذه التنشئة، أولها الأسرة، وثانيها باقي المؤسسات المجتمعية من مدرسة ومسجد، وهيئات اجتماعية ووزارية، ووصولاً إلى الهيئات والجمعيات الدولية التي تحاول تكريس حقوق الطفل وحمایته كمساهمة في تربيته وتنشئته.

كل هذه المؤسسات المجتمعية هي مسؤولة بطريقة أو بأخرى عن طبيعة وقوة علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية، وسنتحدث عن أهم هذه المؤسسات وما قدمته من دور في بناء هذه العلاقة.

سنبدأ الحديث عن دور الأسرة في بناء علاقة أطفالنا بالألعاب الإلكترونية، فهي تعتبر أول موطن يمنح للطفل جنسيته وتكوينه النفسي والاجتماعي والانتماء الذي يحمله من ميلاده إلى وفاته.

حيث تعتبر الأسرة المنشأ القيمي التربوي للطفل، فهي من تمنحه الحاجات والقيم والمقومات السوسيوبيولوجية، وهي الناقلة لثقافة المجتمع بلغته وقيمه ودينه. ومع تحول معظم الأسر الجزائرية مع دخولها القرن الواحد والعشرين إلى أسر نووية، فإن ذلك طرح أمام الطفل الجزائري تحديات في تنشئته، لأن أفراد الأسرة قد قل عددهم، وأصبح واضحا تخلي الوالدين عن الكثير من مسؤولياتهم التربوية إلى جهات أخرى.

وهنا يصبح تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية أسهل، حيث أن " مسؤولية شغل أوقات الفراغ لدى الأطفال تقع على عاتق الوالدين، وهذا يحمل الأسرة العبء الأكبر في اختيار الألعاب المفيدة والمسلية للأطفال بما يتناسب مع أعمارهم ويجب أن لا تكون مضرة بدينهم وأجسادهم، ويستحسن تقنين استخدامها بشكل مناسب وتحديد أوقات محددة لها وذلك لتلاقي أضرار هذه الألعاب، وأن لا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، وأن لا تشغلهم عن أوقات الطعام، ويجب أن يقضي الطفل جزءا من وقته في ممارسة الأنشطة اليومية في الهواء الطلق مع أصدقائه وإخوانه."¹¹

(¹) - <http://rs.ksu.edu.sa/67861.html>

وهنا يطرح التحدي أمام الأسرة الجزائرية حيث هناك فرق بين ما هو كائن وما يجب أن يكون، لأن الأسرة الجزائرية حاليا تواجه تحديات صعبة في أداء دورها على أكمل وجه، فإلى جانب الانغماس في العمل من قبل الوالدين وأخذ ذلك - خاصة بالنسبة للأم - للكثير من وقتها الذي يجب أن يخصص لأطفالها.

نجد أنه من الصعب عليهما أن ينفذ ما يجب أن يكون على أرض الواقع، حيث ينصح الباحثون الوالدين إلى جانب ما سبق من اختيار لأنواع الألعاب وتوقيتها، ينصحون الأولياء بممارستها مع أطفالهم لتسهيل عملية الرقابة على نوع اللعبة واستخدام الطفل لها وكذلك تسهيل عملية إرشاد وتوجيه الطفل من خلال مناقشة محتويات الألعاب من الناحية القيمة والدينية والسياسية والفكرية، فالطفل لا يدرك مخاطر ومحتويات هذه الألعاب الالكترونية بشكل واع، وحققي، ومسؤولية فهم واستيعاب المحتوى تقع على الوالدين والأسرة فهي تعتبر منطقة الدفاع الأولى لكل سلوك أو عادات وافدة.

أما من ناحية التعلم يمكن للأسرة احتواء الجو التعليمي الممل بالنسبة للطفل مقارنة بمتعة الألعاب الالكترونية، باقتناء الألعاب التعليمية التثقيفية بشكل أكبر للجمع بين المتعة والفائدة.

وتقع على الأسرة والوالدين مسؤولية تقنين الوقت المخصص للألعاب الالكترونية، بحيث أن الرقابة بالمنع والتقييد وحدها لا تكفي إذ يمكن للطفل إيجاد وقت أطول خارج البيت بعيدا عن رقابة الوالدين، يقضيه مع أصدقائه في متعة الألعاب الالكترونية في مقاهي الانترنت وصلات اللعب خاصة بالنسبة للذكور.

" ورب الأسرة يلك القرار في إسعاد أسرته من خلال تخصيص وقت لأفراد أسرته للقيام بزيارة الحدائق والمنتزهات، والسفر لبعض مدن بلادنا الجميلة وغير ذلك من الترفيه المفيد الذي يقلل من إحساس الطفل بالملل، كما أن من الواجب على رب الأسرة أن ينمي في أبنائه حب القراءة والإطلاع وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل كالرسم، والخط، وبعض الأشغال اليدوية، وكذلك ممارسة الرياضة المنظمة.¹"

ومع الظروف الاجتماعية والاقتصادية للعديد من الأسر الجزائرية المحدودة الدخل يصعب الانتقال والتنزه والسفر خارج ولاية الإقامة، غير أن ذلك لا يمنع الهوايات المنزلية والرياضة. وأصعب تحد يطرح في تنشئة الطفل الجزائري واقع العقلية الجزائرية والصورة السطحية لعمق وخطورة تأثير الوسائل الإعلامية على الطفل الجزائري وما تنقله من رسائل قيمة يمكن أن تهدم بناءه الثقافي بكل نواحيه، وتشكل الألعاب الإلكترونية هنا نافذة واسعة تتسرب من خلالها هذه الرسائل.

وحين ننقل رؤية تحليلنا من الأسرة - الوطن الصغير - إلى المجتمع - الوطن الأكبر - الجزائري، فإن تداعيات تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية تبدأ في التضخم، فبعد الأسر وتقصيرها الملاحظ في تأدية دورها التربوي، نجد أن المؤسسات التربوية في مقدمها المسجد والمدرس مقصرون أيضا.

فالمسجد لم يعد له دور كبير ومؤثر في زرع وتنمية الوازع الديني في الطفل الجزائري كما كان سابقا وهو ما يجعل الإطار الديني للطفل هشاً في مواجهة القيم المنقولة له من خلال الألعاب الإلكترونية، التي تسود في الكثير منها محتويات خطيرة تظل رؤية الطفل لدينه الإسلامي، فهي مليئة بمشاهد العنف وبمشاهد الجنسية المخلة بالحياء، ومحاربة المسلمين والعرب باعتبارهم إرهاب متوحشين وغير ذلك.

(¹) - <http://muslimunion.org/news.php?i=12582>.

أما المدرسة فقد تقلص دورها التربوي، فرغم انتمائها إلى وزارة التربية والتعليم إلا أننا نجد أنها تقوم بدور التعليم وتهتمش دور التربية، وحتى التعليم ضعيف القوة أمام تيار الألعاب الإلكترونية، فليفترض بالمدرسة الجزائرية احتواء تيار التكنولوجيا في هذه الألعاب، وتعلق الطفل بها من خلال اعتماد الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية ولو بقدر قليل يسمح بالتصدي لهذا التيار في حده الأدنى.

وفي مقابل تراجع دور المسجد والمدرسة، نجد أن هناك إطارا تربويا جديدا دخل حياة الطفل الجزائري - على غرار أطفال العالم - وهو صالات اللعب ومقاهي الانترنت التي لم يعد حي يخلو منها.

هذا الإطار التربوي الجديد طرح هو الآخر تحديا أسريا ومجتمعيا صعبا، إذ يصعب على الأسرة مراقبة ارتياد أطفالها لهذه الأماكن، والتي تعتبر المتنفس الأكثر متعة لأطفالنا بحيث تعطى للطفل الحرية في الاستمتاع بكل أنواع الألعاب ولفترات ساعية غير محدودة، وهو ما يحدث خلال في أبعاد دور الأسرة، إذ يتراجع مفعول دورها أمام هذا الإطار التربوي الجديد الذي يمنح انقلاتا للطفل من الرقابة والمنع، لكن تحسب لمقاهي الانترنت وصالات اللعب بادرة العديد منها في منع دخول الأطفال صغار السن ما دون 13 سنة وأحيانا ما دون 15 سنة، وذلك بغض النظر عن السبب الذي كان عند أغلب مالكي هذه الأماكن هو تفادي الخسائر المادية للأجهزة والمعدات بسبب الأطفال، وليس السبب الحرص التربوي الاجتماعي حيال حساسية هذه المرحلة العمرية.

ومن الأسباب التي زادت تعلق وتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية كذلك، تدني أسعار نسخ الأقراص الحاملة لعدد كبير من الألعاب، " نظرا لعض الرقابة على الأسواق المحلية في الوقت الذي تنتشر فيه النسخ غير الرخصة للبرامج الحاسوبية والألعاب الإلكترونية، مما يفاقم من الآثار السلبية على الناشئة فمن جهة لا توجد رقابة

صارمة على محتوى ومضمون الأقراص المنسوخة، ومن جهة أخرى فإن تدني ثمن الأقراص المنسوخة أدى إلى الإفراط في شرائها واستخدامها.¹

وسهولة النسخ وتدني ثمنه دعم أطفال الأسر المحدودة الدخل، إذ لم يصبح شراء الأقراص والألعاب الإلكترونية ضروريا، فقد اعتمد الأطفال الجزائريون على أسلوب النسخ والاستعارة، خاصة النسخ من طرف أصحاب مقاهي الانترنت، إذ يكفي الطفل أن يقوم بوضع قائمة بكل ما يستجد من ألعاب ثم يقوم صاحب المقهى بتحميلها حسب الطلب ونسخ أكثر من نسخة لطفل واحد وأصدقائه، وأحيانا يشتري طفل واحد نسخة أصلية وينسخ البقية عنه، لذلك نجد أن الأطفال يوزعون بينهم شراء الأقراص الأصلية كأسلوب من التتويج في الألعاب بحيث يملك كل طفل نسخة أصلية واحدة وينسخ البقية عن أصحابه.

وفي تطرقنا للأقراص الأصلية، طرح آخر لمشكل آخر هو الرقابة على ما يتم استيراده وإدخاله للأسواق الجزائرية التي هي أسواق مفتوحة على الاستيراد.

" لا تراقب كثيرا من المنتجات بما فيها المنتجات الخاصة بالأطفال كالألعاب الإلكترونية، وقد وجدت بعض الألعاب في السوق تشبه العرب وتشبه الدين الإسلامي، ومع ذلك تباع في الأسواق ولا تمر على رقيب، لأنها لا تتبع وزارة الإعلام كمصنفة كمنتجات إعلامية، ووزارة التجارة لا تهتم بهذا الجانب أصلا، لأنه ما يعنيه فقط أسعار السلعة وقضية الجمارك وما شابه ذلك، فطبيعة المنتج ومواصفاته لا تمر على أي جهة رقابية، وبالتالي يكون هذا عكس الغرب، فطبعا لديهم تصنيف للألعاب وحتى بعض القنوات التلفزيونية

(¹) - www.aldaawah.com/?p=6755.

الفضائية لديها كنوع من الترويج للألعاب، تذكر أعلى الشاشة السن الذي يجب أن يكون لممارسة هذه اللعبة.¹

وحتى من الناحية القانونية نجد تقصيرا على المستوى العام والخاص لهذه المشكلة، فعلى المستوى العام، لا توجد لوائح قانونية تقن استيراد هذه الألعاب الالكترونية، أو لوائح تنظم تداولها داخل محلات بيع الأقراص المدمجة، أو صالات اللعب أو مقاهي الانترنت، وعلى المستوى الخاص لا توجد لوائح قانونية لترشيد استهلاك هذه الألعاب الالكترونية بحسب عمر وجنس الطفل الجزائري وحاجاته التربوية والنفسية والاجتماعية.

إن ما تطرقا إليه حول كل جهة تساهم في خلق الجو البيئي الاجتماعي علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية وتأثره بها، يبين لنا أن هذه البيئة الاجتماعية الحاضنة لهذه العلاقة، متشعبة تنشط في إطار الوعي الاجتماعي العام للعلاقة التي تكونت بين الطفل الجزائري وهذه الألعاب كمكون ثقافي ثابت لديه، فمتى كان هذا الوعي قويا وواضحا وسليم الرؤية، أمكن وفقه احتواء طبيعة تأثر أطفالنا ضمن نسق إيجابي أكثر.

(¹) - www.aldaawah.com/?p=6755.

الدراسة

الفصل

الدراسة

الدراسة

الرابع

الدراسة

الدراسة

الإطار الميداني

لِلدِّرَاسَةِ.

الدراسة

الدراسة

أولاً:

منهج الدراسة وعينتها.

ثانياً:

جدولة البيانات وتحليلها.

ثالثاً:

نتائج الدراسة.

الدراسة

أولاً: منهج الدراسة ومخبرتها

◀ 1- منهج الدراسة

لقد تم اعتماد منهج المسح الوصفي في دراستنا هذه، ويعرف المنهج الوصفي بأنه:

" طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كميًا عن طريق جمع معلومات مقننة

عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة.¹

◀ 2- مجالات الدراسة

◀ المجال المكاني

أجريت الدراسة الميدانية في ثلاث مدارس ابتدائية هي:

◀ ابتدائية طريق حملة 03 بحي كشيدة.

◀ ابتدائية فاطمة بن عاشورة في حي بوعقال 03.

◀ ابتدائية الحدائق 01 في حي بارك أفوراج.

والجدول التالي يوضح أهم المعلومات عن هذه المدارس الابتدائية الثلاث محل

الدراسة:

(¹) - عمار بوحوش ومحمد محمود الذنبيات، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، ط 2، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر،

1999، ص 140.

جدول رقم (01): يبين معلومات أساسية عن المدارس الابتدائية محل الدراسة الميدانية.

اسم الابتدائية	الحي	سنة الإنشاء	عدد الحجرات	عدد الأفواج
طريق حملة 03	كشيدة	2001	09	18
فاطمة بن عاشورة	بوعقال 03	1974	21	25
الحدائق 01	بارك أفوراج	1982	18	26

◀ المجال البشري

يتمثل المجتمع الأساسي للدراسة في أطفال إبتدائيات مدنية باتنة ذكور وإناث،

والمتمدرسين في الأطوار:

◀ الأول

(السنة الأولى، السنة الثانية والسنة الثالثة) أي من سن 6 إلى 8 سنوات.

◀ الثاني

(السنة الرابعة، السنة الخامسة) أي من سن 9 إلى 11 سنة، بحيث تم اختيار عينة

عنقودية ممثلة لهذا المجتمع؛ أجريت عليها الدراسة الميدانية.

◀ المجال الزمني

أنجزت هذه الدراسة خلال العام الدراسي 2011/2012، وقد شرع الباحث في الجانب الميداني منها بداية شهر مارس 2012، وذلك من خلال تصميم استمارة المقابلة، وما تلاها من تجريب وتصحيح، وإجراء المقابلات مع مفردات العينة، وتفرغ البيانات في جداول، والقيام بالعمليات الإحصائية، ثم ما تبع ذلك من تعليق وتحليل وتفسير وصولاً إلى النتائج في شهر جوان 2012.

◀ 3- عينة الدراسة

العينة في البحث العلمي هي الجزء الذي يختاره الباحث، وفق طرق محددة يمثل مجتمع البحث تمثيلاً سليماً، وتستخدم العينة في البحث في حالات المجتمعات الكبيرة التي تعد مفرداتها بالآلاف والملايين، حيث يتعذر إجراء دراسة عن طريق الحصر الشامل.¹

وجاءت بيانات مجتمع البحث (أطفال ابتدائيات مدينة باتنة) للسنة الدراسية

2011/2012 كما يلي:

(1) - محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، عالم الكتب، القاهرة، 2000، ص 150.

جدول رقم (02): يبين بيانات المجتمع المبحوث حسب متغيري الجنس والسن.

المتغيرات	السن من 6-8 سنوات		السن من 9-11 سنة		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
ذكور	8181	46.09	8647	59.28	16828	52.04
إناث	9567	53.90	5939	40.71	15506	47.95
المجموع	17748	100	14586	100	32334	100

وحيث " تعتبر عملية اختيار العينة (المعاينة) عملية حاسمة وأساسية في البحث

العلمي فهي تحدد وتؤثر على جميع خطوات البحث.¹

وكانت العينة المختارة من هذا المجتمع هي عينة عنقودية، حيث " يتم اختيار وحدات العينة من المجموع الكلي لوحدات المجتمع إلى مراحل عديدة، على أن يقسم المجتمع الكلي أولاً إلى مجموعات من الوحدات وتعتبر وحدات ابتدائية تختار منها عينة، وهذه هي المرحلة الأولى؛ ثم يعاد تقسيم الوحدات الابتدائية في العينة التي اختيرت إلى وحدات ثانوية تختار من بينها عينة جديدة، وهذه هي المرحلة الثانية، وهكذا.²

وجاءت المراحل المتبعة في اختيار العينة المدروسة كما يلي:

(1) - محمد وليد البطش وفريد كامل أبو زينة، مناهج البحث العلمي، ط 1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2007، ص 95.

(2) - رشيد زرواتي، تدريبات على منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، ط 3، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2008، ص

← معرفة عدد المتدربين وعدد المدارس في مدينة باتنة، لذلك تم الاتصال بمديرية التربية لولاية باتنة لتزويدنا بالمعلومات المطلوبة وترخيص لإجراء الدراسة بالمدارس الابتدائية عينة الدراسة (أنظر ملحق ابتدائيات مدينة باتنة).

← معرفة عدد وأسماء أحياء مدينة باتنة، لذا تم الاتصال بمقر دائرة باتنة، حيث تم تزويدنا بآخر تنظيم وتقسيم لأحياء مدينة باتنة وفق 14 قطاعات، وكانت أحياء مدينة باتنة وفق ذلك 27 حيا هي:

- | | | | |
|----------------|--------------------|------------------------|----------------|
| *حي بوعقال 03. | *حي الزمالة. | *حي دورا الديس. | *حي تامشيط. |
| *حي EPLF. | حي 1200 مسكن. | *حي سوناتيا. | *حي 742 مسكن. |
| *حي الزهور. | *حي طريق تازولت. | *حي الشهداء. | *حي البستان. |
| *حي كموني. | *حي بارك أفوراج. | *حي النصر. | *حي بوزوران. |
| *حي المجزة. | *المنطقة الصناعية. | *حي كشيدة. | *الرياض. |
| *حي 500 مسكن. | *حي 300 مسكن. | *حي 800 مسكن. | *حي 1020 مسكن. |
| *حي المجاهدين. | *حي 1272 مسكن. | *حي الأمير عبد القادر. | |

← جاء تطبيق العينة العنقودية وفق نسبة 10% للحصول على العناقيد المطلوبة في الدراسة.

وبذلك طبقنا العينة العنقودية وفق الخطوات التالية:

← لدينا 82 مدرسة ابتدائية موزعة على 27 حي بمدينة باتنة.

← تم اختيار 10% من الأحياء بالمدينة لتمثيل بقية الأحياء أي بالتقريب 3 أحياء.

← جاءت الأحياء الثلاث الممثلة لبقية الأحياء استنادا إلى مبدأ الاكتظاظ بالمدارس والمتمدرسين بهذه الأحياء حيث أن:

✓ الاكتظاظ يقوم على أساس إتباع المدرسة نظام الدوامين لاحتواء اكتظاظ المتمدرسين.

✓ الاكتظاظ جاء أيضا بالعدد الكبير لمدارس الابتدائيات في الأحياء محل التمثيل.

← استناد إلى الملحق المتحصل عليه من قبل مديرية التربية للمدارس الابتدائية في مدينة باتنة، جاءت الأحياء المختارة للدراسة وفق عامل الاكتظاظ هي: حي بوعقال 03، حي كشيدة وحي بارك أفوراج.

والجدول التالي يبين عدد المدارس وأسماءها وعدد المتمدرسين فيها في كل حي من

الأحياء الثلاثة:

جدول رقم (03): يبين معطيات عن المدارس المتواجدة بالأحياء محل الدراسة.

اسم الحي	أسماء المدارس الموجودة في الحي	عدد المتدربين في كل مدرسة	عدد المدارس في كل حي	عدد المتدربين في كل حي	نسبة عدد مدارس كل حي إلى النسبة الإجمالية لمدارس مدينة باتنة
حي كشيده	بنيني بشير	511	13	5828	%15.85
	العربي زعلاني	555			
	صالح نزار	258			
	مختار بن نجاعي	298			
	الإخوة بن خميس	295			
	يوسف نوري	696			
	العربي نزار	359			
	المجمع الجديد أولاد بشينة	273			
	حملة 01	516			
	حملة 02	504			
	حملة 03	758			
	القطب العمراني طريق حملة 01	584			
	القطب العمراني طريق حملة 02	191			
حي بوعقال	بوعقال 03 بنا	561	12	4549	%14.63
	الإخوة بوليلة	457			
	الطاهر جبارة	297			
	سبح الجبل 2	161			
	سبح الجبل 3	337			
	أرض زناتي 02	285			
	الإخوة هدنة	308			
	دوار الديس الجديد 01	304			
	دوار الديس الجديد 02	309			
	دوار الديس الجديد 03	144			
	فاطمة بن عاشورة	829			
	أخضر قوارف	557			
حي بارك أفوراج	بوعريف 01	613	09	4854	%10.97
	بوعريف 02	670			
	أوشن الظاهر	377			
	طارق بن زياد	309			
	بوعقال 01	545			
	بارك أفوراج 01	372			
	بارك أفوراج 02	282			
	الحدائق 01	867			
	الحدائق 03	819			

واستكمالاً لتطبيق العينة العنقودية وفق نسبة 10% ومبدأ الاكتظاظ، كان نصيب كل

حي للدراسة بالشكل التالي:

← حي كشيده (13 مدرسة أي بالتقريب 01 مدرسة) هي: ابتدائية حملة 03.

← حي بوعقال 03 (12 مدرسة أي بالتقريب 01 مدرسة) هي: ابتدائية فاطمة بن عاشورة.

← حي براك أفراج (09 مدرسة أي بالتقريب 01 مدرسة) هي: ابتدائية الحدائق 01.

وإجمالي المتمدرسين في هذه الابتدائيات الثلاث هو 2454 تلميذ وتلميذة، والعينة المفترضة للدراسة وفق نسبة 10% هي 245 مفردة.

والجدول أدناه يوضح بيانات المتمدرسين في هذه المدارس الابتدائية وفق متغيري الجنس (ذكور - إناث) والطور الدراسي؛ الطور الأول (السنوات: 1، 2، 3) الطور الثاني (السنوات 4، 5) وهي أطوار موافقة لتقسيم أعمار الطفولة المتوسطة (الطور الأول) والطفولة المتأخرة (الطور الثاني)، حيث الطفولة المتوسطة (6-8 سنوات) والطفولة المتأخرة (9-11 سنة).

جدول رقم (04): يبين بيانات المتدرسين في المدارس الابتدائية الثلاثة محل الدراسة.

العدد الإجمالي للمتدرسين	عدد متدرسي الطور الثاني		عدد متدرسي الطور الأول		اسم الابتدائية
	إناث	ذكور	إناث	ذكور	
867	156	149	276	286	حملة 03
829	153	183	242	251	فاطمة بن عاشورة
758	129	160	224	245	الحدائق 01
2454	438	492	742	782	المجموع

واستمرت الدراسة الميدانية ما بين 8 و 12 أبريل 2012 في المدارس الابتدائية الثلاثة، غير أنه وبعد النزول إلى الميدان طرأ تغيير على ضبط العينة المدروسة حيث لم تتمكن الباحثة من إجراء الدراسة على العينة المفروضة 245 مفردة كاملة للأسباب التالية:

← عدم الحصول على الوقت الكافي من قبل المؤسسات الثلاث لإجراء الدراسة، بسبب التزاماتها الدراسية والإدارية.

← عدم تجاوب العديد من المبحوثين خاصة في الطور الأول نظرا لحساسية طبيعة العينة المبحوثة (أطفال).

ومنه جاءت بيانات العينة النهائية التي كانت محل الدراسة الميدانية الفعلية بالشكل

الموضح في الجدول أدناه:

جدول رقم (05): يبين بيانات شخصية عن العينة المدروسة.

المجموع		السن من 9-11 سنة		السن من 6-8 سنوات		المتغيرات
%	ك	%	ك	%	ك	
50	100	50	50	50	50	ذكور
50	100	50	50	50	50	إناث
100	200	100	100	100	100	المجموع

جدول رقم (06): يبين مهنة الأب لدى العينة.

المجموع		السن من 9-11 سنة				السن من 6-8 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
30	60	24	12	34	17	27	11	38	19	موظف
21	42	14	07	20	10	32	16	18	09	عامل
31.50	63	32	16	28	14	30	15	36	18	تاجر
17.50	35	30	15	18	09	14	07	08	04	دون عمل
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع

جدول رقم (07): يبين مهنة الأم لدى العينة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
37	74	32	16	28	14	32	16	56	28	موظفة
22.50	45	28	14	30	15	20	10	12	06	عاملة
40.50	81	40	20	42	21	48	24	32	16	دون عمل
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع

جدول رقم (08): يبين نوع السكن لدى العينة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
57.50	115	50	25	60	30	52	26	68	34	منزل أرضي
34	68	40	20	26	13	42	21	28	14	شقة
08.50	17	10	05	14	07	06	03	04	02	فيلا
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع

كما تراوح متوسط عدد الغرف في بيوت العينة بين ثلاث غرف 22.50% وأربع غرف

23.50%.

تراوح عدد الإخوة عند العينة بين ثلاث إخوة 16.50% وأربع إخوة 16%.

إن البيانات السوسيوديموغرافية للعينة؛ تساعدنا على معرفة الخصائص السوسيوولوجية للعينة حل الدراسة، حيث تفيد البيانات في الجداول السابقة، أن العائلة الباتنية - محل الدراسة الميدانية- هي أسر نووية في أغلبها، قليلة العدد نسبيا (عدد الإخوة بين 3 و4 إخوة)، وكذا أغلب الآباء تجار وذلك بنسبة 31.50% وموظفون بنسبة 30%، وهناك نسبة معتبرة للعمل سجلت لدى الأمهات وصلت 37% موظفة، و22.50% عاملة في مقابل 40.50% ماكنات بالبيوت.

وبخصوص السكن؛ جاءت نسبة 57.50% للمنزل الأرضي و34% للشقق، ووفق ذلك تراوح عدد الغرف في بيوت العينة بين ثلاث وأربع غرف بنسبة 16 إلى 16.50% ومنه نجد أن الأسر الباتنية محل الدراسة هي:

* أسر نووية.

* قليلة العدد.

* ميسورة الحال في أغلبها.

* فيها نسبة تفوق نصف العينة من الأمهات العاملات والموظفات.

4- أدوات جمع البيانات المستخدمة في الدراسة

للبحث العلمي أدواته التي تساعد الباحث في بحثه، وترتبط هذه الأدوات بموضوع البحث والمنهج المستخدم في الدراسة، ويتوقف نجاح الباحث إلى حد كبير؛ على استخدام

أدوات البحث، فعليه الإحاطة جيدا بالأدوات والطرق التي يستخدمها للوصول إلى نتائج مرضية بأقل وقت وجهد وتكاليف.¹

ولقد اعتمدنا في دراستنا هذه على أداة (المقابلة) والتي تعرف على أنها:

" تفاعل لفظي ومنظم بين الباحث والمبحوث أو المبحوثين لتحقيق هدف معين."²

وهناك عدة معايير أثرت في قرار اختيارنا لأداة المقابلة كأسلوب لجمع البيانات

وهي:

← أنها الأسلوب المفضل لجمع البيانات في هذه الحالات، كما تعكس أهداف الدراسة وطبيعة البيانات المراد جمعها وطبيعة المبحوثين وخصائصهم، فعينة الدراسة هي شريحة الأطفال التي لا يمكن أن نطبق معها الاستبيان بل الأداة الوحيدة الملائمة لدراساتهم هي المقابلة.

← أن ضرورات البحث تفرض الحاجة إلى تأمين صدق الإجابات وضمان عدم تأثر المبحوثين بآراء الغير في الإجابة عن الأسئلة.

ومرت استمارة المقابلة بالمراحل التالية:

(¹) - محمد شفيق، الإعلام الإلكتروني، ط 2، معهد الإعلام وفنون الاتصال بمدينة الثقافة والعلوم، 2006، ص 186.

(²) - محمد عبد الحميد، المرجع السابق، ص 165.

← تحديد إطار البيانات المطلوبة ونوعها.

← تحديد نوع الاستمارة ونوع الأسئلة المطلوبة.

← إعداد الاستمارة في صورتها الأولية.

← وضع الأسئلة في أشكالها المختارة.

← اختيار الاستمارة في صورتها الأولية.

← ثم المرحلة الأخيرة وهي إعداد الاستمارة في صورتها النهائية.

ولقد اشتملت الاستمارة المصممة لهذا الغرض على ما يلي:

← البيانات الشخصية

وهي الأسئلة التي تستهدف التعرف على الحقائق، وتشمل الأسئلة الخاصة بالحقائق

السوسيوديموغرافية للعينة (الجنس، السن...). يعد هذا المحور ضروريا في تصميم

استمارة أي بحث من أجل التعرف على الخلفية الثقافية والاجتماعية للمبحوثين، أي

التعرف على السمات الشخصية للمبحوثين.

← المحور الأول

يحتوي على مجموع أسئلة تهدف لمعرفة توفر واستخدام الوسائط الإعلامية الجديدة.

← المحور الثاني

يهدف من خلال مجموعة من الأسئلة؛ إلى التعرف على توفر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وأنماط استخدامها.

← المحور الثالث

جاءت أسئلته لإعطائنا حوصلة عن تأثير الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية.

ولكن أسئلة الاستمارة لم تأت بترتيب تحت هذه المحاور في شكلها لطبيعة العينة المبحوثة التي لا تحتل الغموض والتعقيد، وكذا باعتبارها استمارة مقابلة وليس استبياناً.

◀ تحكيم الاستمارة

بعد الانتهاء من تصميم استمارة المقابلة في صورتها النهائية، عرضت بعد ذلك على مجموعة من الخبراء والمختصين في علوم الإعلام والاتصال، وعلم النفس، وعلم الاجتماع وهم:

← الأستاذ المشرف أحمد عيساوي (كلية العلوم الإسلامية - جامعة باتنة).

← الدكتور صحراوي مقلاتي (كلية العلوم الإسلامية - جامعة باتنة).

← الأستاذة طاشووعة (قسم علم النفس بكلية العلوم الاجتماعية - جامعة باتنة).

← الأستاذة **بيبيمون كلثوم** (قسم علم الاجتماع بكلية العلوم الاجتماعية - جامعة باتنة).

وهذا لمعرفة مدى صلاحية هذه الاستمارة لإشكالية الدراسة المطروحة للبحث، وبعد وضع التصحيح الذي شمل بعض الإضافات والحذف والتصويت والتوجيه، وذلك حسب توجيهات الخبراء والمختصين، قمنا بعدها بإعادة تصميم استمارة جديدة في صورتها النهائية.

وبعد انتهاء الباحثة من التصميم النهائي لاستمارة المقابلة، قامت بعدها الباحثة بطباعة (245 استمارة مقابلة) لإجراء المقابلات مع عينة الأطفال المبحوثة.

ولكن بعد النزول إلى الميدان لم نتمكن إلا من إجراء (200 مقابلة) قابلة للدراسة والتحليل، كما تم ذكره سابق.

◀ 5- الأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل البيانات

◀ التكرار والنسب المئوية

وهي خاصة بكل الجداول وقد تم تصميم الجداول وحساب التكرار والنسب وفق متغيري الجنس والسن.

◀ المقياس التراتبي

تستخدم المقاييس الترتيبية بدرجة كبيرة في البحوث كبيرة في البحوث العلمية التي تقيس التفصيلات أو الاتجاهات بشأن خصائص معينة تتعلق بموضوع أو قضية بحثية معينة، ويتم ذلك من خلال تحديد ترتيب كل مجموعة من مجموعات المواصفات والخصائص من خلال ضرب التكرار التي حصلت عليها كل مجموعة في المرتبة التي حصل عليها من المفردات المستقصى عنها:

معامل الترجيح = التكرار × قيمة الرتبة.

◀ مقياس التوزيعات (كا²)

إن مقياس التوزيعات (كا²) يستخدم في اختبار درجة الفرق المعنوي بين المتغيرات المختلفة، أي بين البيانات الفعلية التي تحصل عليها الباحث في دراسته لظاهرة معينة، والبيانات النظرية من طرفه.

ولقد استخدمنا (كا²) في هذه الدراسة وذلك بهدف معرفة ما إذا كانت هناك علاقة ذات دلالة إحصائية وفق متغير الجنس (ذكور - إناث) ومتغير السن (من 6-8 ومن 9-11) سنة على تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية.

أما كيفية تطبيق (كا²) فنقوم أولاً بكشف قيمة (كا²) كالآتي:

$$\text{كا}^2 \text{ المحسوبة} = \frac{\text{مج (التكرار المشاهد - التكرار المتوقع)}^2}{\text{التكرار المتوقع}}$$

وبعد ذلك نقوم بمقارنة (كا²) الجدولية (من الجداول الإحصائية) بدرجة حرية (ن-1) وعند مستوى دلالة معين (غالبا ما يكون 0.05)، فإذا كانت (كا²) المحسوبة أكبر من (كا²) الجدولية فهذا يعني رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الظاهرتين، والعكس بالعكس.

ثانياً: جدولة البيانات وتحليلها

جدول رقم (09): يبين عدد أجهزة التلفزيون المتوفرة في بيوت العينة.

المجموع		السن من 9-11 سنة				السن من 6-8 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
21	42	14	07	12	6	34	17	24	12	واحد
30.50	61	32	16	28	14	26	13	36	18	اثنان
34.50	69	48	24	38	19	24	12	28	14	ثلاثة
14	28	06	03	22	11	16	08	12	06	أكثر
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
23.59 = ك ² الجدولية					18.11 = ك ² الحسابية					
0.05 = مستوى الدلالة					09 = درجة الحرية					

توضح بيانات الجدول أعلاه عدد أجهزة التلفزيون المتوفرة في بيوت العينة، وفق متغيري الجنس والسن، حيث أن أعلى نسبة إجمالية كانت 34.50% لامتلاك وتوفر ثلاثة أجهزة تلفزيون تلتها نسبة 30.50% لتوفر جهازي تلفزيون، ثم نسبة 21% لتوفر جهاز واحد فقط وأخيراً ما نسبته 14% من العينة يتوفر في بيوتهم أكثر من ثلاث أجهزة تلفزيون، وهذه النسبة الأخيرة هي نسبة مرتفعة مقارنة بالنمط الاجتماعي المعيشي العام للمجتمع الجزائري، الذي اتجه في أغلب أسرهِ إلى نمط الأسرة النووية قليلة العدد.

وهذا يعطي دلالات واضحة على الأهمية الكبيرة التي تتمتع بها هذه الوسيلة الإعلامية، وسعي العائلة إلى تلبية حاجات أفراد الأسرة المتباينة والتي استدعت امتلاك أكثر من جهاز تلفزيون واحد، خاصة مع موجة الكم الهائل من الفضائيات التي تعطي العديد من الاختيارات والبرامج والأذواق.

وتحليلنا لهذه البيانات على خلفية طبيعة العينة المدروسة، وواقع اعتبار التلفزيون ضروريا في العائلة بهذه النسبة يفسر لنا نقص الاتصال الشخصي مؤخرا لدى العائلات الجزائرية - الباتنية محل الدراسة- ونقص التماور الأسرى لانصراف أفراد الأسرة إلى التلفزيون وما يتمتع به من خصائص تسبب على المدى البعيد ما يعرف بـ "العزلة"، فكل فرد منعزل في غرفته مع جهازه، وهذا يفقد الطفل الجو الأسري ويجعله منعصا في عوالم البرامج التلفزيونية خصوصا مع العدد المعتبر من فضائيات الأطفال، فقد أصبح يتعايش معها كعائلة وواقع بديل عن العائلة الحقيقية.

وهذا الوضع يفتح الباب أمام انتقال قيم الوافد الأجنبي الغربي من خلال الفضائيات إلى الطفل، ما يتوافق مع ما جاءت به الدراسة التي أجرتها الباحثة فاطمة علوي السيد سعيد السيد محمد بعنوان " العولمة وتأثيرها في التنشئة الاجتماعية " حيث طرحت تحديا ثقافيا يواجه الأسرة العربية في تنشئة أطفالها وهو حلول ثقافة العولمة محل الثقافة الوطنية.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين

العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 18.11 وهي أقل من كا² الجدولية 23.59 تحت درجة

الحرية 09 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص

عدد أجهزة التلفزيون المتوفرة في بيوت العينة.

جدول رقم (10): يبين تخصيص أحد أجهزة التلفزيون للأطفال.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
51.26	81	53.48	23	54.54	24	48.48	16	47.36	18	نعم
48.73	77	46.51	20	45.45	20	51.51	17	52.63	20	لا
100	158	100	43	100	44	100	33	100	38	المجموع
12.84 = ك ² الجدولية					00.53 = ك ² الحسابية					
0.05 = مستوى الدلالة					03 = درجة الحرية					

يبين الجدول أعلاه معطيات عن تخصيص أحد أجهزة التلفزيون للأطفال في بيوت العينة محل الدراسة الميدانية. حيث يوضح الجدول أعلاه، أن ما نسبته 51.26% بتكرار 81، من إجمالي مفردات العينة التي تتوفر في بيوتها أكثر من جهاز تلفزيون واحد، أجابت بتخصيص أحد هذه الأجهزة للأطفال، في حين أجابت نسبة 48.73% من العينة بالنفي، وتشير هذه النسب إلى زيادة احتلال التلفزيون لوقت و اهتمام الأطفال بحيث خصص الأولياء جهاز تلفزيون للأطفال، خاصة مع تزايد فضائيات الأطفال.

وبقراءة تفصيلية لبيانات الجدول نجد فروقا طفيفة بين الجنسين في الإجابات، غير أن أعلى نسبة لتخصيص جهاز تلفزيون للأطفال كانت لدى الفئة العمرية الثانية (9-11 سنة) أي طفولة متأخرة، وهذا يفسر بتنامي الحاجات النفسية والعقلية لدى الطفل بالانتقال

من مرحلة الطفولة المتوسطة إلى الطفولة المتأخرة، إضافة كذلك إلى حقيقة مهمة أخرى، وهي زيادة تعلق الطفل بالتلفزيون مع تقدمه في العمر، وهذا يؤكد ما تحدثنا عنه سابقا من زيادة الانغماس في عوالم المشاهدة التلفزيونية، من خلال زيادة تغلغل هذه الوسيلة الإعلامية - في عصر المعلومات- في حياة الطفل الجزائري، واتجاهات الأولياء نحو هذه الوسيلة وفضائيات الأطفال كحل يصرف الطفل عن إزعاجهم خاصة بعد تعب العمل، وهذا ما يشكل خطرا على التنشئة الاجتماعية النفسية والقيمية للطفل الجزائري، فكثرة المشاهدة تهدد تكوين الطفل بشكل سوي في ظل تناقص جو الأسرة، واهتمام الوالدين، وسهولة تداول هذه الوسيلة خاصة في أشكالها الجديدة المبهرة التي تأسر الطفل وتبعده عن الواقع اليومي الحقيقي.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 00.53 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص تخصيص أحد أجهزة التلفزيون المتوفرة للأطفال.

جدول رقم (11): يبين توفر الألعاب الإلكترونية في جهاز التلفزيون لدى العينة.

المجموع		السن من 9-11 سنة				السن من 6-8 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
63.50	127	78	39	68	34	44	22	64	32	نعم
36.50	73	22	11	32	16	56	28	36	18	لا
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
12.84 = ك ² الجدولية					13.15 = ك ² الحسابية					
0.05 = مستوى الدلالة					03 = درجة الحرية					

يبين الجدول رقم (11) معطيات عن توفر الألعاب الإلكترونية في جهاز التلفزيون، وأعطت بيانات الجدول ما نسبته 63.50% بتكرار 127 من مجموع مفردات العينة الإجمالية لتوفر الألعاب الإلكترونية في جهاز التلفزيون، في مقابل 36.50% بتكرار 73 مفردة أجابت بعدم توفرها.

وقراءتنا التفصيلية للبيانات بالجدول توضح أن أعلى نسبة للإجابة بتوفر الألعاب الإلكترونية في جهاز التلفزيون؛ هي لدى الفئة العمرية من 9 إلى 11 سنة، ونفس ذلك بامتلاك هذه الفئة لوعي أكبر بمميزات جهاز التلفزيون وكذا اعتبار معظم الأهالي أن الطفل في هذه السن ناضج معرفيا ونفسيا لمعرفة وجود هذه الألعاب ولعبها بشكل عقلائي

أكثر من فئة (6-8 سنوات) حيث يتردد الأهالي في الإعلام عن وجود الألعاب خوفا من تخريب الجهاز وجهاز التحكم أكثر الأوقات.

وكتحليل عام لارتفاع نسبة تواجد الألعاب الإلكترونية في أجهزة التلفزيون لدى العينة، فإننا نفسر ذلك بسعي الأسرة لاقتناء أحدث الأجهزة التي ما عادت تخلوا من الكثير من المميزات المتطورة في مقدمتها توفر الألعاب الإلكترونية.

فمع دخول القرن الواحد والعشرين أصبحت الأجهزة التلفزيونية المقتناة كلها مرفقة بالألعاب الإلكترونية. دون أن ننسى كذلك أن نسبة كبيرة من العائلات تخصص جهاز تلفزيون للأطفال مما يزيد من فرص اللعب بالألعاب الإلكترونية.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 13.15 وهي أكبر من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص توفر الألعاب الإلكترونية في أجهزة التلفزيون المتوفرة في بيوت العينة.

جدول رقم (12): يبين لعب الألعاب الإلكترونية عبر التلفزيون من قبل العينة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
78.74	100	74.25	29	97.41	27	81.81	18	81.25	26	نعم
21.25	27	25.64	10	20.58	07	18.18	04	18.75	06	لا
100	127	100	39	100	34	100	22	100	32	المجموع
12.84 = ك ² الجدولية					00.69 = ك ² الحسابية					
0.05 = مستوى الدلالة					03 = درجة الحرية					

يعطي الجدول أعلاه بيانات حول لعب مفردات العينة بالألعاب الإلكترونية الموجودة في أجهزة التلفزيون من مجموع نسبة 63.50% من عينة الدراسة الكلية التي أجابت بتوفر هذه الألعاب في أجهزة التلفزيون في مقابل 21.25% لا تلعب هذه الألعاب، ونسبة 78.74% هي نسبة مرتفعة شملت كل المفردات 100 وفق متغيري الجنس والعمر خاصة لدى الفئة العمرية (6-8 سنوات) بنسبة 81.25% ذكور و81.81% إناث تلتها الفئة العمرية (9-11 سنة) بنسبة 79.41% ذكور و74.35% إناث.

ومن النسبة الإجمالية لعدم لعب هذه الألعاب المتوفرة في جهاز التلفزيون، نجد أن نسب العزوف عن لعبها كانت لدى الفئة (9-11 سنة) عكس النتيجة الأولى وذلك بنسبة 20.58% ذكور و25.64% إناث.

ويفسر ذلك بأن الفئة العمرية (9-11 سنة) تطرح أمامها وسائط إعلامية أخرى تجذبها للعب الألعاب الإلكترونية؛ بعد ملل نسبي من ألعاب التلفزيون واعتبارها بسيطة لا تتناسب أعمارهم.

إضافة إلى أن هذه الفئة باعتبارها في مرحلة الطفولة المتأخرة تزيد اهتمامها أكثر بالتركيز على الدراسة لصعوبة المناهج الدراسية في الطور الثاني مقارنة بالطور الأول، بعكس الفئة العمرية (6-8 سنوات) التي تهتم أكثر بلعب الألعاب الإلكترونية عبر جهاز التلفزيون باعتباره الأسهل في اللعب والوسيط الإعلامي الأول الذي يتعرف عليه ويتداوله الطفل في البيت والذي يتوفر في جميع البيوت.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 00.69 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص لعب الألعاب الإلكترونية عبر التلفزيون.

جدول رقم (13): يبين أدوات لعب الألعاب الإلكترونية لدى العينة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
22	22	24.13	07	18.51	05	22.22	04	23.07	06	جهاز التحكم عن بعد الخاص بـ TV
42	42	13.97	04	44.44	12	61.11	11	57.69	15	قواعد التحكم
36	36	62.06	18	37.03	10	16.66	03	19.23	05	الإثنين معا
100	100	100	29	100	27	100	18	100	26	المجموع
18.55 = ك ² الجدولية =					18.19 = ك ² الحسائية =					
0.05 = مستوى الدلالة =					06 = درجة الحرية =					

يبين الجدول أعلاه؛ أدوات اللعب التي تلعب بها مفردات العينة الألعاب الإلكترونية عبر جهاز التلفزيون. وكانت أعلى نسبة هي للعب بقواعد التحكم بنسبة 42% تلتها نسبة 36% بالتنوع بين جهاز التحكم وقاعدة التحكم ثم نسبة 22% لجهاز التحكم عن بعد لوحدة، حيث أوضحت القراءة التفصيلية فروقا بين مفردات العينة وفق متغيري الجنس والفئة العمرية حيث سجلنا في الفئة (6-8 سنوات) نسبة 57.69% ذكور ونسبة 61.11% كأعلى نسب للعب بقواعد التحكم.

أما في الفئة (9-11 سنة) فالذكور سجلوا أعلى نسبة للعب بقواعد التحكم وهي 44.44% أما الإناث فأعلى نسبة هي 62.06% للتنوع في اللعب بين جهاز التحكم عن بعد وقواعد اللعب.

ونفسر ميل إناث الفئة العمرية (9-11 سنة) للتنوع بين جهاز التحكم عن بعد وقواعد التحكم بنسبة 61.11% بأن هذه الفئة لا تحبذ أداة معينة للعب ما دامت الأدوات تمكناها من اللعب، عكس الذكور في كلتا الفئتين يميلون للعب الألعاب الإلكترونية بقواعد التحكم أكثر من أجهزة التحكم عن بعد وذلك يعود للمتعة والإمكانية الأكبر للتحكم التي توفرها هذه الأداة، وحتى إناث الفئة (6-8 سنوات) سجلوا النسبة الأكبر للعب بقواعد التحكم وهو ما يفسر تقارب التفضيل لدى أطفال هذه الفئة العمرية رغم اختلاف الجنس.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 18.19 وهي أقل من كا² الجدولية 18.55 تحت درجة الحرية 06 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص أدوات لعب الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (14): يبين مصدر أدوات لعب الألعاب الإلكترونية لدى العينة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
35.89	28	18.18	04	54.54	12	35.71	05	35	07	اشترت هذه القواعد
64.10	50	81.81	18	45.45	10	64.28	09	65	13	تستعير هذه القواعد
100	78	100	22	100	22	100	14	100	20	المجموع
12.84 = χ^2 الجدولية					06.32 = χ^2 الحسابية					
0.05 = مستوى الدلالة					03 = درجة الحرية					

يعطينا الجدول رقم (14) بيانات عن مصدر أدوات لعب الألعاب الإلكترونية لدى العينة، حيث تؤكد لنا بيانات الجدول غلبة طابع الاستعارة لقواعد التحكم على شراءها، وذلك بنسبة إجمالية قدرت بـ 64.10% مقابل 35.89% كنسبة لشراء هذه القواعد، وقد سجلنا وفق ذلك أعلى نسبة لدى الفئة (6-8 سنوات) ذكور وإناث بنسب 65% و 64.28% على التوالي ونسبة 81.81% لدى إناث الفئة العمرية (9-11 سنة) في حين اختلفت ذكور الفئة (9-11 سنة) عن بقية العينة فقد سجلوا أعلى نسبة لشراء هذه القواعد وهي 54.54%.

ونفسر هذا الاختلاف؛ بميل الذكور في هذه المرحلة العمرية إلى حب الاستقلالية والامتلاك والتباهي أكثر من بقية الفئات الأخرى، حيث نجد الذكور في هذا السن

يتنافسون في امتلاك الألعاب وأدواتها مثل تنافسهم في اللعب حيث يجدون في هذا الوضع إثباتا للذات والشخصية والقدرة المادية.

في حين يرجع تفسير تسجيل النسبة الإجمالية الأعلى للاستعارة وليس للشراء، إلى الوضعية المادية للعديد من الأسر الجزائرية الضعيفة الدخل في مقابل ارتفاع المعيشة، إذا لا تتمكن معظم الأسر دائما من توفير إمكانية اقتناء قواعد اللعب لأطفالها خصوصا وأن هذه القواعد غالية الثمن نسبيا بالمقارنة مع مدة استهلاكها فهي في معظم أسواقنا تقليد وليست أصلية لذا فإنها عرضة للتلف بسرعة، مما يجعل الأسرة تواجه طلبات إعادة الشراء بشكل متكرر خلال فترات زمنية قصيرة.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 06.32 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص مصدر أدوات لعب الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (15): يبين امتلاك العينة لجهاز الحاسوب في البيت.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
80.5	161	90	45	72	36	76	38	84	42	نعم
19.5	39	10	05	28	14	24	12	16	08	لا
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
12.84 = ك ² الجدولية					06.17 = ك ² الحسابية					
0.05 = مستوى الدلالة					03 = درجة الحرية					

وبالانتقال إلى وسيط إعلامي آخر، يعطي الجدول رقم (15) بيانات عن امتلاك مفردات العينة لأجهزة الحاسوب في المنزل، حيث كانت الإجابة بـ "نعم" من طرف أغلب مفردات العينة بنسبة 80.50% بتكرار 161 مفردة من أصل 200 مفردة محل الدراسة، وقد سجل توفر الحاسوب في المنزل بنسب مرتفعة لدى الجنسين وفي الفئتين العمريتين، حيث كانت النسبة لدى الفئة العمرية (6-8 سنوات) 84% ذكور و76% إناث، أما بالنسبة للفئة العمرية (9-11 سنة) ف سجلنا نسبة 72% ذكور و90% إناث.

وهذه النسبة المرتفعة لتوفر وتواجد الحواسيب في بيوت العينة المدروسة، يشير إلى زيادة تصاعد اقتناء الحواسيب من قبل الأسر الجزائرية (أسر ولاية باتنة) مع الوقت، لمواكبة العصر وضروراته المعلوماتية والتكنولوجية، خاصة مع توفر خدمة الشراء

بالتقسيط التي سهلت اقتناء العديد من الأجهزة، فسنة بعد سنة تزيد هذه النسبة وهو ما يطرح إمكانية أكبر أمام الأطفال، لزيادة معارفهم مبكرا بكيفية استخدام الحاسوب، واعتباره من مكونات الثقافة والتنشئة الاجتماعية والأسرية الحالية، فنلاحظ أن الأطفال والمراهقين في مرحلة التعليم المتوسط لم يتقنوا التعامل مع الحاسوب بقدر ما أتقنه أطفال التعليم الابتدائي في كثير من الأحيان.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 06.17 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص امتلاك العينة لجهاز الحاسوب في البيت.

جدول رقم (16): يبين أسباب عدم امتلاك بعض مفردات العينة لجهاز حاسوب.

المجموع		السن من 9-11 سنة				السن من 6-8 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
64.10	25	60	03	50	07	66.66	08	87.50	07	المستوى المعيشي
35.89	14	40	02	50	07	33.33	04	12.50	01	المستوى الثقافي
100	39	100	05	100	14	100	12	100	08	المجموع
12.84 = ك ² الجدولية =					03.17 = ك ² الحسابية =					
0.05 = مستوى الدلالة =					03 = درجة الحرية =					

يوضح الجدول رقم (16)، أسباب عدم امتلاك أجهزة الحاسوب لدى النسبة التي سجلت عدم توفره في المنزل والتي قدرت في الجدول السابق بـ 39 مفردة بنسبة 19.50% من إجمالي العينة المدروسة.

بحيث سجلنا نسبة 64.10% بسبب المستوى المعيشي للأسرة، و 35.89% بسبب المستوى الثقافي، حيث قصدنا بالمستوى الثقافي، رأي العائلة ثقافيا حول تواجد الحاسوب في المنزل ورفض العديد منهم اقتناؤه لأنه خطر على أطفالهم، إضافة إلى سبب ثقافي آخر هو جهل الأولياء بكيفية التعامل وتشغيل الحاسوب وبذلك لن يتمكنوا من تعليم أولادهم كيفية التعامل والعمل به؛ وذلك ما يدفعهم إلى العزوف عن اقتناؤه.

وبخصوص المستوى المعيشي؛ كسبب غالب وراء عدم توفر الحاسوب في البيت،
فذلك مرده - كما ذكرنا في الفصل النظري الثالث - المستوى المعيشي والمادي للعديد من
الأسر الجزائرية، فقد تراجعت نسبة الطبقة المتوسطة وزادت الطبقة الفقيرة نسبيا مما
يجعل أغلب الأسر عاجزة ماديا عن اقتناء حاسوب لأطفالها.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين
العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 03.17 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة
الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص
أسباب عدم امتلاك حاسوب في المنزل.

جدول رقم (17): يبين عدد أجهزة الحاسوب المتوفرة لدى العينة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
68.32	110	66.66	30	83.33	30	73.68	28	52.38	22	واحد
31.67	51	33.33	15	16.66	06	26.31	10	47.61	20	أكثر من 1
100	161	100	45	100	36	100	38	100	42	المجموع
كا ² الجدولية = 12.84					كا ² الحسابية = 09.20					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 03					

يوضح الجدول؛ عدد أجهزة الحاسوب المتوفرة لدى مفردات العينة المدروسة، حيث أن نسبة 68.32% من مجمل العينة التي أجابت بتوفر جهاز حاسوب في البيت بتكرار 110 مفردات؛ كانت لامتلاك حاسوب واحد فقط في المنزل، في حين سجلنا تكرار 51 مفردة بنسبة 31.67% يتوفر في بيوتها أكثر من حاسوب واحد، حيث كانت النسب الأكبر لامتلاك حاسوب واحد فقط هو لدى الفئة العمرية (9-11 سنة) بنسبة 83.33% ذكور و 66.66% إناث مقارنة بالفئة العمرية (6-8 سنوات)، في حين سجلت النسب الأكبر لامتلاك أكثر من حاسوب واحد في المنزل للفئة العمرية (6-8 سنوات) مقارنة بالفئة (9-11 سنة) وذلك بنسب 47.61% ذكور و 26.31% إناث.

وبذلك فإن مجمل 161 مفردة في هذا الجدول تملك حاسوب ومن بين 161 مفردة؛

51 مفردة تملك أكثر من حاسوب، 31 منها تملك حاسوبين و 20 الباقية ثلاث حواسيب.

ويعود تسجيل هذه النسبة العالية من توفر الحاسوب في المنازل، إلى الدور والأهمية الكبرى التي يمثلها الحاسوب في الحياة العصرية للأسرة الجزائرية، فقد دخلت الجزائر عصر التكنولوجيا والمعلوماتية على غرار كل بلدان العالم، وأصبح من الضروري مواكبة ذلك؛ فالمعلوماتية تحيط بحياة كل أفراد الأسرة داخلها وخارجها في التعلم والتعليم والعمل، وهو ما يتطلب الدراية بمكونات هذا الجهاز وطريقة عمله، فقد أصبح الحاسوب الوسيلة الإعلامية الأكثر منافسة للتلفزيون وتقريبا لا يخلو بيت من الاثنين؛ فالحاسوب ضروري لإنجاز ما تبقى وما هو مهم من الأعمال للعاملين من أفراد الأسرة، والاستعانة به فيما يخص الدراسة والكتابة وغيرها من ضرورات التعليم.

وتعدد احتياجات أفراد الأسرة الواحدة لما يوفره من مساعدة في مختلف المجالات، يفسر لنا امتلاك نسبة معتبرة من الأسر محل الدراسة؛ لأكثر من حاسوب واحد، تكون في أغلبها حواسيب محمولة للاستعمال الخاص إما بغرض العمل للحفاظ على الملفات وأوراق العمل، والتنقل بقواعد البيانات متى استدعت الضرورة ذلك، وإما يكون لفرد يحتاجه بشكل كبير في الدراسة، حيث توفر الحواسيب المحمولة ميزتين هما إمكانية تنقل الحاسوب، وخصوصيته لمالكه.

هذه الخصوصية تزايدت في السنوات الأخيرة، وشجعها تراجع أسعار الحواسيب في وقت قصير، بحيث يتوفر الجديد كل مدة زمنية قصيرة، ففي ظرف شهرين أو ثلاث قد

ينزل سعر نوع معين من الحاسوب المحمول إلى نصف الثمن، ومع توفر خدمة التقسيط أصبح معظم الأفراد قادرين على اقتنائه، وهذا ما يفسر تزايد عدد الحواسيب في كل منزل، خاصة لدى الفئة (6-8 سنوات) مقارنة بالفئة (9-11 سنة)، حيث يوضح ذلك تسارع تغير نمط المعيشة داخل الأسرة الجزائرية، والإقبال على كل ما يمثل العصرية والتكنولوجيا ومظاهر التحضر بشكل كبير وسريع، خلال فترة زمنية قصيرة لا تتعدى السنتين.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 09.20 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص عدد الحواسيب المتوفرة في المنزل.

جدول رقم (18): يبين استخدام العينة لأجهزة الحاسوب.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
68.94	111	55.55	25	55.55	20	73.68	28	90.47	38	نعم
31.05	50	44.44	20	44.44	16	26.31	10	09.52	04	لا
100	161	100	45	100	36	100	38	100	42	المجموع
12.84 = χ^2 الجدولية					16.23 = χ^2 الحسابية					
0.05 = مستوى الدلالة					03 = درجة الحرية					

يبين الجدول رقم (18) استخدام العينة لأجهزة الحاسوب، حيث تعطينا قراءة بيانات هذا الجدول نسبة 68.94% من العينة التي تتوفر أجهزة الحواسيب في منازلها، أجابت باستعمال الحاسوب حيث جاءت هذه النسبة الإجمالية موزعة وفق متغيري الجنس والسن كالتالي من (8-6 سنوات) نسبة 90.47% ذكور و73.68% إناث، والفئة (9-11 سنة) نسبة 55.55% ذكور و55.55% إناث.

في حين سجلنا نسبة 31.05% لا تستخدم جهاز الحاسوب بنسب توزعت على الفئة (6-8 سنوات) 09.52% ذكور و26.31% إناث، الفئة (9-11 سنة) 44.44% ذكور و44.44% إناث.

وبتمحيص القراءة لهذه النسب نجد أن الفئة العمرية (6-8 سنوات)؛ سجلت نسبا في استخدام الحاسوب أعلى من الفئة العمرية (9-11 سنة)، وهذا يؤكد ما توصلنا إليه من خلال بيانات الجدول السابق، فالفئة (6-8 سنوات) سجلت كذلك نسبة أعلى من الفئة الأخرى في امتلاك أكثر من حاسوب واحد في البيت، وذلك ما يبرر الاستخدام الكبير للحواسيب لدى هذه الفئة العمرية رغم صغر سنها، وكذا توفر أكثر من حاسوب يطرح فرص أكبر لاستخدامه.

وهذا التفاوت في النسب الخاصة بعدد الحواسيب المتوفرة، ونسبة استخدامها التي كانت لصالح الفئة (6-8 سنوات)، هو مؤشر آخر على سرعة تغلغل الحاسوب كمكون ضروري، وفرد من أفراد الأسرة الجزائرية المعاصرة والعصرية.

وكذلك تؤكد هذه الحقائق عمق الارتباط بين الوسائط الإعلامية الجديدة والطفل الجزائري، حيث أصبحت من مكونات بيئته التي يولد ضمنها وهي متواجدة فيها، ما يفرض عليه التأقلم والتعايش معها ومعرفتها جيدا في سن مبكرة.

وهنا نشير إلى أنه كلما زاد عدد الحواسيب وفرص استخدامها، تسارعت وزادت معرفة الطفل بها ومهارته في التعامل معها، ولو في سن مبكرة؛ فالأطفال سريعو التعلم مع سرعة وتيرة تبني كل ما هو جديد وعصري.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين

العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 16.23 وهي أكبر من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة

الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص

استخدام العينة لأجهزة الحاسوب.

جدول رقم (19): يبين استخدامات العينة لجهاز الحاسوب.

المجموع		السن من 9-11 سنة				السن من 6-8 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
29.72	33	36	09	30	06	35.71	10	21.05	08	لِلدراسة
30.63	34	28	07	45	09	17.85	05	34.21	13	لِإعداد البحوث
39.63	44	36	09	25	05	46.42	13	44.73	17	لِلعب الألعاب الإلكترونية
100	111	100	25	100	20	100	28	100	38	المجموع
كا ² الجدولية = 18.55					كا ² الحسابية = 06.19					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 06					

تعطينا بيانات الجدول رقم (19) استخدامات مفردات العينة لجهاز الحاسوب، فالطفل شأنه شأن أي فرد راشد في الأسرة، لا يحصر استخدامه للحاسوب في مجال واحد بل يستخدمه لتلبية احتياجات مختلفة. حيث نجد أن لعب الألعاب الإلكترونية حاز على النسبة الأعلى وهي 39.63% بتكرار 44 مفردة، تلتها نسبة 30.63% لإعداد البحوث، وأخيرا نسبة 29.72% بتكرار 33 مفردة للدراسة.

حيث تتوفر على الحواسيب؛ ألعاب الكترونية مختلفة مثبتة وعلى أقراص كذلك، واللعب في حياة الطفل الجزائري كغيره من الأطفال هو أهم نشاط يقوم به، وعوالم ومميزات الحاسوب تجذب الطفل لممارسة هذه الألعاب أكثر من التلفزيون.

أما ما يخص إعداد البحوث؛ فقد أصبح من الملاحظ وبشكل كبير تبني تلاميذ الابتدائي ومعلميهم، أسلوب البحوث الذي لا زال الجدل حوله، إن كان مفيدا للتلميذ أم لا، وهذا أصبح من أهم الأساليب المنتهجة في التعليم الابتدائي سواء من ناحية الفكرة (إعداد بحث)؛ لطفل لا يزال في مرحلة التعليم الابتدائي ولم يتزود بقواعد البحث والنحو والصرف والإملاء بعد، أو من ناحية المضمون الذي تسلم زمامه لمالكي مقاهي الانترنت، أو أفراد راشدين من الأسرة، لإيجادها واختيارها، أو من ناحية الشكل الذي يطلب أن يكون كتابة بالحاسوب؛ وصورا ملونة وتغليفًا لائقًا، ما يدفع بالكثير من الأطفال الذين لا يملكون حواسيب في منازلهم، إلى صرف مبالغ معتبرة في مقاهي الانترنت لإنجاز تلك البحوث على مدار السنة، وهذا يطرح أعباء مالية على الأسرة تدفعها في آخر المطاف، إلى التفكير الفعلي والجدوي في اقتناء حاسوب باعتباره ضرورة ملحة. إضافة إلى أن هذا الوضع يجعل العديد من الأطفال؛ يشعرون بالنقص حيال عدم توفر حاسوب في بيوتهم مقارنة بزملائهم.

وآخر نسبة استخدام لدى العينة كانت للدراسة، وذلك إما من خلال أقراص CD وDVD التعليمية التي أصبحت تجارة ومجالًا قائمًا بذاته، يوفر المناهج التعليمية الرسمية وكذا الموسوعات، ومختلف المجلات والكتب التعليمية في الأدب والرياضيات واللغات الأجنبية وغيرها، بمختلف اللغات وبتصاميم تحاول اجتذاب الطفل نحوها

واقترانها، ذلك أيضا يفرض أعباء مالية إضافية للأسرة، ولكن من ناحية إيجابية؛ يوفر المعلومة وفي كل وقت، غير أن النسبة التي تحصل عليها هذا الاستخدام، لا تدل على وعي كبير لدى الأطفال وأهاليهم بالقيمة المعرفية لهذه الأوعية المعلوماتية التعليمية، وذلك يفسر في إطار عام؛ مصدره الاستخدام العام للفرد الجزائري للحاسوب والمعلوماتية والانترنت، الذي يكون في أعلى نسبة؛ للتسلية والترفيه.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 06.19 وهي أقل من كا² الجدولية 18.55 تحت درجة الحرية 06 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص استخدامات العينة لجهاز الحاسوب.

جدول رقم (20): يبين مصادر الألعاب الإلكترونية التي تلعبها العينة عبر الحاسوب.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
36.36	16	44.44	04	20	01	30.76	04	41.17	07	المثبتة في الحاسوب
22.72	10	33.33	03	40	02	23.07	03	11.79	02	المخزنة في DVD و CD
40.90	18	22.22	02	40	02	46.15	06	47.05	08	الاثنتين معا
100	44	100	09	100	05	100	13	100	17	المجموع
18.55 = ك ² الجدولية					02.18 = ك ² الحسائية					
0.05 = مستوى الدلالة					06 = درجة الحرية					

يبين الجدول أعلاه مصادر الألعاب الإلكترونية التي تلعبها العينة عبر الحاسوب، وتعطينا معطيات ونسبا عن الأوعية الحاملة للألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من قبل العينة. حيث جاء التنوع بين ما هو مثبت من ألعاب على الحاسوب، وما هو متوفر على أقراص CD و DVD في المقدمة بنسبة 40.90%، خاصة لدى الفئة العمرية (6-8 سنوات) بنسب 47.05% ذكور و 46.15% إناث، وذكور الفئة (9-11 سنة) بنسبة 40%، في حين سجلت إناث الفئة (9-11 سنة) أعلى نسبة للعب الألعاب المثبتة على الحاسوب.

ثم تلتها كنسبة إجمالية الألعاب المثبتة على الحواسيب بـ 36.36% بتكرار 16 مفردة وأخيرا 22.72% سجلت لتفضيل الألعاب المخزنة على أقراص CD و DVD.

وبقراءة تفصيلية لبيانات الجدول؛ أن ثاني تفضيل سجل لدى الفئة العمرية (6-8 سنوات) كان للألعاب المثبتة على الحاسوب بنسبة 41.17% للذكور و 30.76% للإناث، وهو تفضيل يتناسب مع خصائص النمو النفسي والانفعالي والمعرفي لهذه الفئة العمرية، ومع الجمع بين التفضيل الأول والثاني لهذه الفئة؛ تؤكد مرحلة الاستكشاف التي تمر بها هذه الفئة في إطار عيش الطفولة المتوسطة.

وسجلنا أيضا أعلى نسبة تفضيل للإناث الفئة العمرية (9-11 سنة)، للألعاب الإلكترونية المثبتة على الحاسوب فالإناث في هذه المرحلة يتجهون إلى النضوج أكثر من الذكور، لذا لا يستهويهم كثيرا التنوع ومتابعة الجديد في الألعاب الإلكترونية حيث يقل اهتمامهم بها بشكل عام.

أما ذكور مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11 سنة) فتأتي تفضيل لهم؛ كان الألعاب المخزنة على أقراص CD و DVD، فالذكور أكثر ميلا من الإناث إلى اقتناء ولعب الجديد، وأكثر مللا من الألعاب القديمة والمتكررة، وذلك بحكم الوقت الكبير الذي يقضونه في لعب الألعاب الإلكترونية، في إطار ميزة تتوفر لأغلب الأطفال الذكور؛ وهي صالات اللعب ومقاهي الانترنت.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين

العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 02.18 وهي أقل من كا² الجدولية 18.55 تحت درجة

الحرية 06 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص

مصادر الألعاب الإلكترونية التي تلعبها العينة عبر الحواسيب.

جدول رقم (21): يبين طريقة حصول العينة على أقراص الألعاب الإلكترونية.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
28.57	08	40%	2	25	01	22.22	02	30	03	تشتري هذه الأقراص
42.85	12	60%	03	50	02	33.33	03	40	04	تستعيرها
28.57	08	00%	00	25	01	44.44	04	30	03	تشتري البعض وتستعير البعض
100	28	100	05	100	04	100	09	100	10	المجموع
كا ² الجدولية = 18.55					كا ² الحسابية = 03.16					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 06					

يبين الجدول طرق حصول العينة على أقراص الألعاب الإلكترونية بين الشراء والاستعارة، فقد أكدت العينة بنسبة 42.85% بتكرار 12 مفردة من مجموع 28 مفردة تلعب الألعاب الإلكترونية المخزنة على أقراص CD و DVD أنها تستعير فقط هذه الأقراص، في حين جاءت نسب الإجابة متساوية بين الشراء فقط، وبين التنوع بين الاستعارة والشراء وذلك بنسبة 28.57% لكل اختيار.

ونفس هذه النسب بنفس العوامل التي تميز نمط استخدام وامتلاك قواعد التحكم للعب عبر أجهزة التلفزيون، وهي المستوى المعيشي لأغلب الأسر الجزائرية التي لا تستطيع توفير ثمن هذه الأقراص دائما، في ظل الطرح السريع لجديد الألعاب الإلكترونية

والإقبال الشديد للأطفال على لعب كل ما هو جديد، يدفعهم لأسلوب الاستعارة كأمثل حل في ظل الظروف المعيشية المتدنية للأسرة، خاصة حين تكون جماعة الأصدقاء كثيرة العدد، فإن ذلك يطرح فرصا أكثر، في اقتسام شراء الأقراص بين الأصدقاء والاستعارة فيما بينهم.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 03.16 وهي أقل من كا² الجدولية 18.55 تحت درجة الحرية 06 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص طريقة حصول العينة على أقراص الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (22): يبين توفر الإنترنت في بيوت العينة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
49.68	80	33.33	15	72.22	26	50	19	47.61	20	نعم
50.31	81	66.66	30	27.77	10	50	19	52.38	22	لا
100	161	100	45	100	36	100	38	100	42	المجموع
12.84 = ك ² الجدولية					12.19 = ك ² الحسابية					
0.05 = مستوى الدلالة					03 = درجة الحرية					

يبين الجدول معطيات عن توفر الانترنت في بيوت العينة المدروسة، حيث أن ما يقارب نصف العينة تتوفر في بيوتهم الانترنت بنسبة إجمالية قدرت بـ 49.68% بتكرار 80 مفردة في مقابل 81 مفردة تشكل نسبة 50.31% لا تتوفر في بيوتها الانترنت، حيث كانت هذه النسب مسجلة ضمن المفردات 181 الذين أجابوا بتوفر الحاسوب بالمنزل.

فقد توطدت العلاقة بين الطفل الجزائري والوسائط الإعلامية الجديدة كثيرا في السنوات الأخيرة ومع دخولنا العقد الثاني من القرن الواحد والعشرين أصبحت الإنترنت الوسيط الإعلامي الثالث الحائز على اهتمام الطفل الجزائري.

بحيث سجلنا نسبة عالية نسبيا، لتوفر الانترنت لدى أسر الفئة العمرية (6-8 سنوات) وهذا مؤشر آخر على تسارع تغلغل تكنولوجيا الإعلام والاتصال في بيئة التنشئة الاجتماعية للطفل الجزائري داخل الأسرة الجزائرية المعاصرة. كذا سجلنا ما نسبته 72.22% من ذكور الفئة العمرية (9-11 سنة) تتوفر في منازلهم الانترنت، وقد تفسر ذلك بأسبقية اهتمام الذكور على الإناث بالإنترنت خاصة مع ارتيادهم صالات اللعب ومقاهي الانترنت مما يجعلهم يلحون على الأولياء بتوفر الإنترنت في المنزل.

ويرجع أيضا من ناحية أخرى إلى انتمائهم إلى أسر مقتدرة ماديا على توفير هذا الوسيط وتبنيه من الناحية الثقافية، خاصة ضمن نطاق الأسرة التي يكون العديد من أفرادها من فئة التعليم العالي (ليسانس - ماجستير - دكتوراه) كمساعدة دراسية، أو من ناحية المركز الاجتماعي الراقى الذي يتطلب توفرها كنوع من مظاهر التحضر والعصرية.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين

العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 12.19 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة

الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص

توفر الانترنت في بيوت العينة.

جدول رقم (23): يبين سبب عدم توفر الإنترنت لدى بعض مفردات العينة.

المجموع	السن من 9-11 سنة				السن من 6-8 سنوات				المتغيرات	
	إناث		ذكور		إناث		ذكور			
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
64.19	52	60	18	70	07	52.63	10	77.27	17	
35.80	29	40	12	30	03	47.36	09	22.72	05	المستوى الثقافي
100	81	100	30	100	10	100	19	100	22	المجموع
كا ² الجدولية = 12.84					كا ² الحسائية = 03.08					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 03					

تأتي بيانات هذا الجدول لتوضيح وتفسير أسباب عدم امتلاك بعض مفردات العينة للإنترنت في البيت، والتي كانت 81 مفردة من أصل 161 مفردة تملك حواسيب في منازلها؛ من أصل 200 مفردة كلية للدراسة، حيث تم سؤال من تتوفر في منازلهم الحواسيب عن توفر الإنترنت لعدم توفر الحاسوب يعني بالضرورة عدم توفر الإنترنت.

وأجابت الـ 81 مفردة عن سبب عدم توفر الإنترنت بنسبة 64.19% بسبب المستوى المعيشي للأسرة بتكرار 52 مفردة، ونسبة 35.80% بتكرار 29 مفردة للمستوى الثقافي، حيث أن المستوى المعيشي للأسر 52 لا يسمح لها بتوفير الإنترنت واشتراكها الشهري، في حين لم توفر 29 أسرة الباقية الإنترنت في المنزل لأسباب تتعلق بنمط الثقافة والتفكير السائد في هذه الأسر، فهي ترى أنها ليست ضرورية جداً لأطفالها الذين

لم يتجاوزوا سن الحادية عشر، والمستوى التعليمي لأطفالهم لا يشكل ضغطا وضرورة ملحة لتوفير الانترنت في المنزل.

ولا ننسى السبب الأهم وراء عدم توفير الانترنت وهو الخوف على التكوين النفسي والأخلاقي لأطفالهم الذي يهدده دخول الإنترنت للبيت والعيش معهم في ظل غياب وعي الطفل بمخاطرها وغياب أحد الوالدين أو كليهما عن البيت بسبب العمل يفتح الأبواب لتسلل ذلك الخطر، وخاصة بالنسبة للإناث؛ فبيانات الجدول توضح ارتفاع نسبة عدم توفير الانترنت لسبب ثقافي عند إناث الفئتين العمريتين 47.36% (6-8 سنوات) و40% (9-11 سنة)، وذلك بالتأكد يعود لثقافة المجتمع والأسرة الجزائرية التي تولي اهتماما أكبر بالأنثى من ناحية أخلاقية وتربوية، باعتبارها رمزا من رموز الشرف والعرض بالنسبة للأسرة الجزائرية، لذلك تحاط باهتمام ورعاية ورقابة أخلاقية أكثر من الذكر.

ويتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 03.08 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص أسباب عدم توفر الانترنت لدى بعض مفردات العينة.

جدول رقم (24): يبين استخدام العينة للإنترنت.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
65	52	46.66	07	73.07	19	47.36	09	85	17	نعم
35	28	53.33	08	26.92	07	52.63	10	15	03	لا
100	80	100	15	100	26	100	19	100	20	المجموع
كا ² الجدولية = 12.84					كا ² الحسابية = 09.04					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 03					

يبين الجدول أعلاه استخدام مفردات العينة للإنترنت، فمن بين مفردات العينة التي تتوفر في بيوتها الإنترنت والتي قدرت في الجدول السابق بـ 80 مفردة بنسبة 49.68%، سجل الجدول نسبة 65% بتكرار 52 مفردة من أصل 80 مفردة يستخدمون الإنترنت مقابل 35% بتكرار 28 مفردة لا يستخدمونها.

وسجلنا النسب الأعلى لاستخدام الإنترنت لدى ذكور الفئتين بنسب 85% ذكور (8-6 سنوات) و73.07% (11-9 سنة)، ونلاحظ أن ذكور الطفولة المتوسطة أكثر استخداما من ذكور الطفولة المتأخرة وهو ما يؤكد تباين تبني واستخدام وتداول تكنولوجيا الاتصال والوسائط الإعلامية الجديدة، بين فئة عمرية سابقة (11-9 سنة) وفئة عمرية تليها (8-6 سنوات)، بتغير منطق التعامل والتعايش مع هذه الوسائط وازدياد أهميتها رغم

انتماء الفئتين لنفس الجيل، وكون النسبة مرتفعة لدى الذكور يبين طابع الرقابة الأسرية الأكثر تشدداً على الإناث مقارنة بالذكور بدافع الخوف الأخلاقي، هذا من جهة؛ ومن جهة ثانية كون الذكور - كما ذكرنا سابقاً - الأكثر حظاً في اكتشاف الانترنت من خلال مقاهي الانترنت خارج البيت، ما يسرع تعرفهم على كيفية الاستخدام وتزايد نتيجة بروز وتزايد حاجاتهم النفسية والمعرفية.

وما يزيد تأكيد قلة استخدام الإناث للانترنت مقارنة بالذكور؛ هو النسب المسجلة في الجدول والتي كانت 52.63% إناث مقابل 15% ذكور للفئة (6-8 سنوات)، و53.33% إناث مقابل 26.92% ذكور للفئة (9-11 سنة).

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 09.04 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص استخدام العينة للانترنت المتوفرة في البيت.

جدول رقم (25): يبين استخدامات العينة للإنترنت.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
30.76	16	28.57	02	36.84	07	44.44	04	17.64	03	لِلدراسة
30.76	16	28.57	02	42.10	08	11.11	01	29.41	05	لإعداد البحوث
38.64	20	42.85	03	21.05	04	44.44	04	52.94	09	للعاب الإلكترونية
100	52	100	07	100	19	100	09	100	17	المجموع
18.55 = ك ² الجدولية					06.03 = ك ² الحسائية					
0.05 = مستوى الدلالة					06 = درجة الحرية					

وجاء الجدول رقم (25) ليوضح أسباب استخدام العينة للإنترنت، فكانت النسبة الأعلى للعب الألعاب الإلكترونية مثلما تبين أيضا بالنسبة لاستخدام الحواسيب، حيث سجلنا نسبة 38.46% بتكرار 20 مفردة، توزعت هذه النسبة على المفردات حسب الجنس والسن، فكانت 52.94% ذكور (8-6 سنوات)، 44.44% إناث (8-6 سنوات)، 21.05% ذكور (11-9 سنة) و42.85% إناث (11-9 سنة). فيما كانت نسب الاستخدام من أجل الدراسة وإعداد البحوث متساوية وهي 30.76% بتكرار 16 مفردة لكل استخدام.

وبقراءة تفصيلية لبيانات الجدول، نجد أعلى نسب الاستخدام للفئات الأربع، كانت للعب الألعاب الإلكترونية لدى ذكور وإناث الفئة (8-6 سنوات) وإناث فئة (11-9 سنة)

عكس ذكور هذه الفئة الأخيرة، الذين شكل لعب الألعاب الإلكترونية لديهم؛ أدنى نسبة سبقه استخدام الإنترنت للدراسة بنسبة (36.84%) وإعداد البحوث بنسبة (42.10%). ونفسر ذلك بأن هذه الفئة - كما سبق أن ذكرنا - تتمتع بهامش الحرية أكبر في استخدام الإنترنت بالوجه المرغوب ولوقت أطول، من خلال صالات اللعب ومقاهي الإنترنت، خاصة مع نمط اللعب الجماعي والعدد الكبير للألعاب الإلكترونية، التي تحتاج لأكثر من لاعب يلعبها؛ يجعل الذكور يصرفون معظم وقت لعبهم بهذه الألعاب الإلكترونية خارج المنزل مع الأصدقاء، فإن كان يجذب الألعاب الجماعية فإنه لن يتمكن من لعبها لوحده في المنزل، لذلك يتجه معظم استخدامه للإنترنت المتوفرة في المنزل، إلى الدراسة وإعداد البحوث.

وتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 06.03 وهي أقل من كا² الجدولية 18.55 تحت درجة الحرية 06 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص استخدامات العينة للإنترنت.

جدول رقم (26): يبين لعب العينة الألعاب الإلكترونية المتوفرة عبر الإنترنت.

المجموع		السن من 9-11 سنة				السن من 6-8 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
40	08	66.66	02	50	02	25	01	33.33	03	اعتدت لعبها من الأقراص والحاسوب
25	05	00	00	25	01	50	02	22.22	02	تصدر حديثا
35	07	33.33	1	25	01	25	01	44.44	04	الاثنين معا
100	20	100	03	100	04	100	04	100	09	المجموع
كا ² الجدولية = 18.55					كا ² الحسابية = 03.15					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 06					

يوضح الجدول رقم (26) لعب العينة بالألعاب الإلكترونية المتواجدة عبر الانترنت،

بحيث توفر الانترنت ألعاب الكترونية عديدة في أوعية ونسخ عديدة، حيث تبين لنا

بيانات الجدول، أن نسبة 40% من العينة بتكرار 08 مفردات أجابوا بلعب الألعاب التي

اعتادوا لعبها على الحاسوب وأقراص CD وDVD.

وجاء تفضيل العينة للتنوع بين ما يصدر حديثا من ألعاب تتوفر للتحميل، وبين لعب

وتحميل الألعاب التي اعتادوا لعبها على الأقراص والحاسوب بنسبة 35% في حين

أجابت العينة على لعب ما يصدر حديثا بنسبة 25% والنسب الثلاث المسجلة هي

مقارنة، وهي نسب منطقية بالنظر إلى عصر السرعة والتكنولوجيا وتقنية التصميم

والصورة الذي نعيشه.

فتسجيل النسبة الأكبر للتنوع بين القديم والجديد، هو مؤشر على قوة تأثير وجذب هذه الألعاب للطفل الجزائري ومفردات العينة، خاصة من ناحية التصميم، فهذا التنوع مرده أن الطفل متعلق بالألعاب التي يعرفها وشديد الحرص عليها وكذا الحرص على اقتناء ومتابعة كل ما يصدر حديثا في عالم الألعاب الإلكترونية، فالطفل في عصر السرعة سريع الملل، ما يستدعي الإنتاج والإصدار الجديد بتقنيات تأسره خلال فترات زمنية قصيرة، والانترنت تتوفر على الجديد والقديم من الألعاب.

وهذا ما يحتسب نقطة قوة للشركات المنتجة التي تضمن بهذه الخاصية تصريف منتوجاتها ونسخها، وضمان عدد معتبر من الأطفال المستهلكين لهذه الألعاب الإلكترونية، لذلك نجد أن العديد من الألعاب الإلكترونية تباع وتطرح في شكل نسخ لأجزاء متتابعة، حيث يتعود الطفل على نفس اللعبة لكن بتسلسل في الأجزاء يجعله متوقفا للنسخة الجديدة القادمة.

كما أن بيانات الجدول سجلت أعلى نسب اقتناء الإصدار الجديد والتنوع بين القديم والحديث لدى الفئة العمرية (6-8 سنوات)، وهذا ما يؤكد كذلك ما طرحناه سابقا في كون الطفل الجزائري يوما بعد يوم يصبح متطلبا أكثر لكل جديد وأكثر مللا لكل ما هو قديم. ومن جهة أخرى هذه المعطيات ترينا نقطتين مهمتين في علاقة العينة بالألعاب

عبر الانترنت؛ حيث النقطة الأولى هي من جانب الانترنت هي سهولة لعب هذه الألعاب التي مكنت معظم مفردات العينة من لعبها، والنقطة الثانية هي من جانب العينة وهي امتلاكهم للعديد من المهارات والتقنيات اللازمة لاستخدام الانترنت واللعب من خلالها.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 03.15 وهي أقل من كا² الجدولية 18.55 تحت درجة الحرية 06 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص لعب العينة الألعاب الإلكترونية المتوفرة عبر الانترنت.

جدول رقم (27): يبين امتلاك العينة للهاتف الخليوي.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
66	132	86	43	70	35	24	12	84	42	نعم
34	68	14	07	30	15	76	38	16	08	لا
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
12.84 = ك ² الجدولية					55.77 = ك ² الحسابية					
0.05 = مستوى الدلالة					03 = درجة الحرية					

تبين معطيات الجدول النسب الموزعة لامتلاك الهاتف الخليوي لدى مفردات العينة حسب متغيري السن والجنس، فمن الوسائط الإعلامية الجديدة التي أصبحت متداولة في الأوساط الجزائرية، الهاتف الخليوي الذي أصبح يصاحب كل فرد راشد، ثم انتقل تداوله إلى فئة المراهقين وصولاً إلى الأطفال في السنتين الأخيرتين.

فبيانات الجدول أعطت نسبة 66% من مفردات العينة بتكرار 132 مفردة تمتلك هاتفاً خليوياً في مقابل 68 مفردة بنسبة 34% لا تملكه.

حيث تملك الفئة (9-11 سنة) الهاتف الخليوي بنسبة 70% ذكور و 86% إناث إضافة إلى نسبة 84% ذكور فئة (6-8 سنوات)، عكس الإناث الذين سجلوا نسبة منخفضة هي 24%، وهذه النسب مرتفعة وغير متوقعة في الأسر الجزائرية محل الدراسة

والتي تنتمي أغلبها إلى طبقة اجتماعية متوسطة أو فقيرة، ما يطرح التساؤل عن مصدر امتلاك مفردات العينة للهواتف الخلوية بهذه النسبة العالية بغض النظر عن نوعها.

وانخفاض نسبة امتلاك هذا الوسيط لدى إناث الفئة (6-8 سنوات) مرده الطابع المحافظ للبنات في الأسرة الجزائرية والخوف عليها من خطر الهاتف الخليوي واعتبار امتلاكه مبكرا نظرا لصغر سنها.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 55.77 وهي أكبر من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص امتلاك العينة للهاتف الخليوي.

جدول رقم (28): يبين مصادر حصول العينة على هاتف خلوي.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
47.72	63	53.48	23	42.85	15	25	03	52.38	22	اشتراه لك والدك
16.66	22	13.95	06	22.85	08	33.33	04	09.52	04	اشترته أنت
35.60	47	32.55	14	34.28	12	41.66	05	38.09	16	قدم لك كهدية
100	132	100	43	100	35	100	12	100	42	المجموع
18.55 = χ^2 الجدولية =					06.28 = χ^2 الحسابية =					
0.05 = مستوى الدلالة =					06 = درجة الحرية =					

تبين معطيات الجدول أعلاه، المصادر التي حصلت منها مفردات العينة على الهاتف الخلوي، بين الحصول عليه كهدية أو اقتناؤه بشكل شخصي أو اقتناء والديه لهاتف الخلوي.

حيث جاءت أكبر نسبة للوالدين كمصدر لهذا الهاتف، وقدرت النسبة بـ 47.72% بتكرار 63 مفردة توزعت بـ 22 مفردة ذكور الفئة العمرية (6-8 سنوات) بنسبة 52.38%، 03 مفردات إناث (6-8 سنوات) بنسبة 25%.

في حين كانت الفئة (9-11 سنة) ذكور بنسبة 42.85% بتكرار 15 مفردة والإناث من فئة (9-11 سنة) بنسبة 53.48% أي بتكرار 23 مفردة.

وجاء الحصول على الهاتف الخليوي لدى الـ 132 مفردة، في المرتبة الثانية كهدية بنسبة إجمالية قدرت بـ 35.60%، في حين كانت نسبة اقتناؤه بشكل شخصي بنسبة 16.66% بتكرار 22 مفردة.

ويفسر ارتفاع نسبة اقتناء الأولياء للهواتف الخلوية لأطفالهم رغم صغر سنهم إلى طبيعة تكوين ومعيشة الأسرة في المرتبة الأولى، حيث أن أغلبية الأسر يغيب فيها الوالدان بسبب عمل كليهما، واختلاف الأطفال أحيانا في توقيت الدراسة؛ خاصة في وجود دوامين للدراسة، مما يسبب ارتباكاً للوالدين في رعاية أطفالهم وهو ما دفع الكثير، لشراء هاتف خلوي يسمح لهما بالاتصال المتواصل بالأطفال للاطمئنان عليهم، خاصة وأن أغلب الأسر هي أسر نووية تعيش بعيدا عن الأسرة التقليدية بحيث لا يتوفر لمعظمها أقارب يرعون الأطفال في فترة دوام الوالدين.

وفيما يخص نسبة حصول العينة على الهاتف الخليوي كهدية، فذلك أصبح منتشرا مؤخرا على نطاق العديد من العائلات، كهدية تقدم بمناسبة الدخول لأول مرة إلى المدرسة، أو نيل المرتبة الأولى، أو الانتقال إلى سنة دراسية أخرى، وأحيانا تقديمها كتشجيع لطفل مريض بمرض مزمن يتواجد في المستشفى.

غير أن كل تلك الحالات؛ لا تبرر غفلة الأولياء عن تأثير هذا الوسيط على أطفالهم، فالوقت لازال مبكرا على الحصول على هاتف نقال، وهذا تغيير معتبر وخطير في نمط اختيار الأفراد والأسر لهدايا الأطفال لما يحيد عن الفائدة الحقيقية لهم.

وما يؤكد عدم وعي العديد من الأولياء والأسر ونقص متابعتهم لأطفالهم، نسبة 16.66% من العينة التي أجابت بالحصول على الهاتف الخليوي عن طريق الاقتناء الشخصي، وهي نسبة مرتفعة مقارنة بأعمار العينة، فالحصول على ثمن هاتف خلوي بسعره الأدنى؛ يفوق القدرة المالية للعينة وهذا له مبرر أساسي هو أن الاقتناء يتم بعلم العائلة، ومبرر ثانوي يمس الأسر البعيدة الدخل، وهو تجميع المصروف اليومي والذي يكون معتبرا؛ يمكن الطفل على مدى فترة زمنية قصيرة من تجميع ثمن الهاتف الخليوي.

وتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 06.28 وهي أقل من كا² الجدولية 18.55 تحت درجة الحرية 06 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص مصادر حصول العينة على هاتف خلوي.

جدول رقم(29): يبين أسباب عدم امتلاك العينة للهواتف الخليوي.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
54.41	37	42.85	03	66.66	10	47.36	18	75	06	المستوى المعيشي
45.58	31	57.14	04	33.33	05	52.63	20	25	02	المستوى الثقافي
100	68	100	07	100	15	100	38	100	08	المجموع
12.84 = ك ² الجدولية =					06.21 = ك ² الحسابية =					
0.05 = مستوى الدلالة =					03 = درجة الحرية =					

يبين الجدول معطيات عن أسباب عدم امتلاك نسبة من العينة للهواتف الخليوية بين

المستوى المعيشي والمستوى الثقافي كأسباب مرجحة، وذلك وفق متغيري الجنس والسن.

ففيما يخص مفردات العينة التي أجابت بعدم امتلاكها لهاتف خلوي خاص بها

والمقدرة بجدول سابق بنسبة 34% بتكرار 68 مفردة، يبين الجدول معطيات عن أسباب

عدم امتلاكه والتي كانت بين المستوى المعيشي بنسبة 54.41% وبين المستوى الثقافي

45.58%.

حيث سجلنا أكبر نسب الإجابة بسبب المستوى المعيشي، لدى ذكور الفئتين

بنسبة 75% (6-8 سنوات)، و66.66% ذكور (9-11 سنة)، في مقابل إناث الفئتين

العمريتين اللواتي سجلن نسبة أعلى، بالإجابة بسبب المستوى الثقافي بنسبة 52.63% إناث (6-8 سنوات) و 57.14% إناث (9-11 سنة).

وبنظرة عامة، فإن كون النسبة الأكبر في عدم امتلاك العينة لهاتف خلوي خاص، بسبب المستوى المعيشي في مقابل المستوى الثقافي لا تتبئ بخير، فذلك يعني أن هذه الأسر تعجز عن توفير ثمن الهاتف، رغم موافقتها على اقتنائه لأطفالها واعتبار هذا الأمر عاديا، وهو ما لا يتناسب مع التكوين النمائي وفترة الطفولة التي يعيشها، فالهاتف الخلوي يسرع في انتهاء الطفولة ودخول عالم الكبار مبكرا، وتسجيلنا لنسب أعلى لعدم امتلاك الهواتف الخلوية لدى إناث العينة في الفئتين العمريتين، تأكيد آخر على استمرار حرص الأسرة الجزائرية على الأنثى تربويا وأخلاقيا أكثر من الذكر، إذ تعتبر استخدامات الهاتف في الكثير منها خطر يهدد تربيتها.

وينطبق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 06.21 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص أسباب عدم امتلاك بعض مفردات العينة لهاتف خلوي.

جدول رقم (30): يبين استخدام العينة للهواتف الخلوية الخاصة بأفراد العائلة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
59.50	119	46	23	82	41	70	35	40	20	نعم
40.50	81	54	27	18	09	30	15	60	30	لا
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
كا ² الجدولية = 12.84					كا ² الحسابية = 24.44					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 03					

يعطي الجدول بيانات مدى استخدام العينة للهواتف الخلوية الخاصة بأفراد العائلة،

فقد جاءت نسبة 59.50% بتكرار 119 مفردة بالإجابة باستخدامها في مقابل نسبة

40.50% بتكرار 81 مفردة لا تستخدم الهواتف النقالة لأفراد العائلة.

وعدد المفردات المستخدمة لهواتف باقي أفراد الأسرة البالغ 119 أكبر من عدد

المفردات من العينة الإجمالية التي لا تملك هواتف خلوية خاصة، والذي قدر في جدول

سابق بـ 68 مفردة، وهذا دليل على أن امتلاك هاتف خلوي خاص، لا يمنع من استخدام

هواتف بقية أفراد الأسرة.

ويفسر ذلك بأن الكثير من الهواتف الخلوية التي يملكها أطفال العينة بسيطة مقارنة

بما يملكه الأفراد الأكبر سناً في الأسرة والتي تكون مزودة بالوسائط المتعددة وتقنيات

الصورة والتصوير وربط بالانترنت خاصة إن كان من الهواتف الذكية التي تعمل باللمس، فكل هذه المميزات تبهر الطفل على غرار الراشد وتجذبه إلى السعي لاستخدامها.

أما يخص مفردات العينة التي أجابت بعدم استخدام الهواتف الخلوية الخاصة بأفراد العائلة، تحتوي في عددها أغلب الأطفال الذين لا يملكون هاتفا خلويا خاصا بهم، بحيث يكون ذلك في نظر الوالدين مبكرا وخطرا على أجهزتهم، من لهو الأطفال وخطرا على أطفالهم مما تتيحه هذه الأجهزة.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 24.44 وهي أكبر من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص استخدام العينة للهواتف الخلوية الخاصة بأفراد العائلة.

جدول رقم (31): يبين استخدامات العينة للهواتف الخلوية الخاصة بأفراد العائلة.

المجموع		السن من 9-11 سنة				السن من 6-8 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
47.89	57	56.52	13	51.21	21	22.85	08	75	15	للعب وتسلية
28.57	34	34.78	08	29.26	12	34.28	12	10	02	للاتصال
15.96	19	00	00	09.75	04	37.14	13	10	02	الإثنين معا
07.56	09	08.69	02	09.75	04	05.71	02	05	01	تصوير وسماع الموسيقى
100	119	100	23	100	41	100	35	100	20	المجموع
كا ² الجدولية = 23.59					كا ² الحسائية = 28.56					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 09					

يبين الجدول أعلاه إجابات العينة حول استخداماتها للهواتف الخلوية الخاصة بأفراد

العائلة، بين عديد الاستخدامات التي توفرها الهواتف النقالة بشكل عام.

حيث سجلنا نسبة 47.89% من العينة تلجأ لاستخدام الهواتف النقالة لأفراد العائلة من

أجل اللعب والتسلية، بينما جاءت نسبة 28.57% من أجل القيام بالاتصالات، في حين

جاء التصوير وسماع الموسيقى في آخر الاستخدامات بنسبة 07.56%.

إذن سعى مفردات العينة لاستخدام الهواتف الخاصة بأفراد العائلة، كان في أغلبه

لثلاث استخدامات أساسية، في مقدمتها لعب الألعاب الإلكترونية، وثانيها للاتصال

وثالثها للتصوير وسماع الموسيقى.

ففي هذه الاستخدامات الثلاث تقليد بشكل كبير لاستخدام باقي أفراد الأسرة خاصة سماع الموسيقى وكثرة التصوير، وهذا مؤشر آخر يجسد ثنائية (الطفل - اللعب) التي لم يتخلى عنها الأطفال محل الدراسة، لكن كذلك كيفوها وفق متطلبات العصر الاتصالي والتكنولوجيا؛ الذي نشئوا فيه بحيث توفر لهم الوسائط الإعلامية الجديدة متنفسات لعب حديثة ومتجددة على الدوام.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 28.56 وهي أكبر من كا² الجدولية 23.59 تحت درجة الحرية 09 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص استخدامات العينة للهواتف الخلوية الخاصة بأفراد العائلة.

جدول رقم (32): يبين نوع الهاتف الخليوي الذي يمتلكه مفردات العينة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
37.12	49	41.86	18	28.57	10	33.33	04	40.47	17	بسيط
21.96	29	04.65	02	31.42	11	25	03	30.95	13	مزود بالوسائط المتعددة
40.90	54	53.48	23	40	14	41.66	05	28.57	12	مزود بالوسائط المتعددة وربط بالانترنت
100	132	100	43	100	35	100	12	100	42	المجموع
18.55 = ك ² الجدولية =					13.64 = ك ² الحسابية =					
0.05 = مستوى الدلالة =					06 = درجة الحرية =					

يوضح لنا الجدول رقم (32) أنواع الهواتف الخلوية التي تملكها مفردات العينة بين

البسيط و المتعدد الوسائط و الذكي، وفق متغيري الجنس و السن.

فقد أجاب 54 طفل من مجموع 132 وبنسبة 40.90% بامتلاك الهواتف المتعددة

الوسائط والمزودة بربط بالانترنت، وكانت بنسبة أكبر لدى إناث الفئة (9-11 سنة)

وبنسبة 53.48%، تلتها نسبة إجمالية وصلت 37.12% لامتلاك الهواتف الخلوية

البسيطة، وأخيرا ما نسبته 21.96% بتكرار 29 مفردة أجابت بامتلاك هواتف خلوية

بوسائط متعددة دون ربط بالانترنت.

ونسبة امتلاك الهواتف المزودة بالوسائط المتعددة وربط بالانترنت هي مرتفعة جدا بالمقارنة مع خلفية المستوى المعيشي المتوسط لأغلب أسر العينة محل الدراسة وكذا عدم توافق هذه النسبة مع الخصائص الثقافية للأسرة والتنشئة الجزائرية، وكذا عدم توافقها مع خصائص مرحلة الطفولة، حيث ينصرف وينغمس الطفل أكثر في عوالم هذه الوسائط وحتى وإن لم يتم بتفعيل ربط الانترنت لديه.

أما بالنسبة للنسبة الأعلى التي سجلت لدى إناث فئة (9-11 سنة) وبالتوافق مع ما سجلناه سابقا من أغلبية الحصول على هذه الهواتف كهدية فإن الإناث في الأسر الجزائرية أكثر التزاما وتفانيا في الدراسة، خاصة خلال أعوام الشهادات الابتدائية والمتوسطة والبالوريا، لذا نفسر ارتفاع هذه النسبة لدى إناث فئة (9-11 سنة) كنوع من المكافأة على النتائج الدراسية في أغلبها.

ويتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 13.64 وهي أقل من كا² الجدولية 18.55 تحت درجة الحرية 06 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص نوع الهاتف الخليوي الذي يمتلكه مفردات العينة.

جدول رقم (33): يبين لعب العينة للألعاب الإلكترونية المتوفرة عبر الهاتف الخليوي.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
65.90	87	53.48	23	71.42	25	66.66	08	73.80	31	نعم
34.09	45	46.51	20	28.57	10	33.33	04	26.19	11	لا
100	132	100	43	100	35	100	12	100	42	المجموع
12.84 = ك ² الجدولية =					04.57 = ك ² الحسابية =					
0.05 = مستوى الدلالة =					03 = درجة الحرية =					

تبين بيانات الجدول أعلاه لعب العينة بالألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الخليوية حيث تؤكد نتائج الجدول أعلاه؛ نسبة 65.90% بتكرار 87 مفردة يلعبون الألعاب الإلكترونية التي توفرها الهواتف الخليوية خاصة الذكية منها، وهي نسبة إجمالية توزعت بنسبة 73.80% ذكور (8-6 سنوات) و66.66% إناث (8-6 سنوات)، 71.42% ذكور (11-9 سنة) و53.48% إناث (11-9 سنة).

بينما أجابت العينة بعدم لعب هذه الألعاب بنسبة 34.09% بتكرار 45 مفردة من مجموع 132 مفردة المعبرة عن المفردات التي تملك الهواتف الخليوية بما فيهم التي تستخدم هواتف بقية أفراد العائلة.

وسجلنا أقل نسبة لعب لدى إناث الفئة العمرية (9-11 سنة)، ونفسر ذلك بأن هذه الفئة؛ أقل الفئات اهتماما بالألعاب الإلكترونية بشكل عام، رغم أنها أكثر الفئات المالكة لهواتف خلوية مزودة بالوسائط المتعددة وربط بالانترنت، وذلك لوجود اهتمامات أخرى أكثر تفضيلا بالنسبة لها من الألعاب الإلكترونية.

في حين كانت أعلى نسبة مسجلة لذكور الفئة (6-8 سنوات)، وذلك تأكيد آخر لما توصلنا إليه سابقا؛ من اهتمام هذه الفئة باكتشاف كل ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية من ناحية الوسيط والنوع والجديد، ففضول الطفل وبنيته المعرفية المتنامية تدفعه دوما إلى الاكتشاف والتجريب، لذلك لا يتوانى عن ترصد هواتف بقية أفراد الأسرة للاستمتاع بالألعاب المتوفرة من خلالها.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 04.57 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص لعب العينة للألعاب الإلكترونية المتوفرة عبر الهواتف الخلوية.

جدول رقم (34): يبين مصدر الألعاب الإلكترونية التي تلعبها العينة عبر الهاتف الخليوي.

المجموع		السن من 9-11 سنة				السن من 6-8 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
47.12	41	56.52	13	60	15	25	02	35.48	11	مثبتة في الهاتف الخليوي
33.33	29	30.43	07	24	06	50	04	38.70	12	تقوم بتحميلها من الانترنت
19.54	17	13.04	03	16	04	25	02	25.80	08	الاثنتين معا
100	87	100	23	100	25	100	08	100	31	المجموع
كا ² الجدولية = 18.55					كا ² الحسائية = 06.03					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 06					

يعطينا الجدول رقم (34) بيانات عن مصدر الألعاب الإلكترونية التي تلعبها العينة عبر الهواتف الخليوية، وتتنوع مصادر الألعاب الإلكترونية التي يتم لعبها على الهاتف الخليوي بين المثبتة والمحملة من الانترنت، فقد أجابت العينة بنسبة 47.12% للعب الألعاب المثبتة على الهواتف الخليوية، وبنسبة 33.33% للعب الألعاب المحملة من الانترنت وأخيرا بنسبة 19.54% بتكرار 17 مفردة بالتنوع بين المثبت والمحمل.

وقد سجلنا أعلى النسب بالنسبة للعب ما هو مثبت؛ لدى الفئة العمرية (9-11 سنة) بنسبة 60% ذكور و56.52% إناث في مقابل الفئة العمرية (6-8 سنوات) التي سجلت أعلى النسب للعب ما يتم تحميله من مواقع الانترنت.

وتفسير هذه النسب بميل الفئة العمرية (6-8 سنوات) أكثر من الفئة (9-11 سنة) إلى البحث عن كل ما هو جديد وأكثر جاذبية من الألعاب الإلكترونية، وهو ما يتوفر من خلال عالم الانترنت، كذلك الفئة (6-8 سنوات) أكثر فضولا وحبا للاستكشاف من الفئة الأخرى، وهو ما يجعلها تمل بسرعة الألعاب المثبتة على الهواتف الخلوية.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 06.03 وهي أقل من كا² الجدولية 18.55 تحت درجة الحرية 06 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص مصدر الألعاب الإلكترونية التي تلعبها العينة عبر الهواتف الخلوية.

جدول رقم (35): يبين الوقت الذي تقضيه العينة في لعب الألعاب الإلكترونية.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
64.36	56	78.26	18	68	17	62.50	05	51.61	16	ساعة
20.68	18	08.69	02	12	03	37.50	03	32.25	10	ساعتين
14.94	13	13.04	03	20	05	00	00	16.12	05	3 ساعات
100	87	100	23	100	25	100	08	100	31	المجموع
كا ² الجدولية = 18.55					كا ² الحسابية = 08.82					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 06					

تعطي بيانات الجدول رقم (35) الحجم الساعي الذي تقضيه العينة في لعب الألعاب الإلكترونية، ويشكل يومي تقريبا؛ بين الساعة والثلاث ساعات حسب متغير الجنس والسن.

فبالنسبة للحجم الساعي الذي تقضيه العينة في لعب الألعاب الإلكترونية بشكل عام بواسطة مختلف الوسائط الإعلامية السابقة، فقد كان قضاء ساعة كاملة في اللعب هو الأغلب لدى العينة بنسبة 64.36% وذلك لدى جميع الفئات؛ فقد كانت النسبة 51.61% لدى ذكور (6-8 سنوات) و62.50% إناث (6-8 سنوات)، 68% ذكور (9-11 سنة) و78.26% إناث (9-11 سنة). في حين كانت نسبة اللعب لساعتين كاملتين مقدرة بـ 20.68%، واللعب لثلاث ساعات بنسبة 14.94%.

وكنسب تفصيلية سجلنا أعلى نسبة للعب لمدة ساعة لدى إناث الفئة (9-11 سنة) وهو تأكيد لما سبق وتوصلنا إليه وهو كون هذه الفئة أقل الفئات الأربع اهتماما بلعب الألعاب الإلكترونية.

في حين سجلت أعلى النسب للعب لمدة ثلاث ساعات، هو لدى ذكور الفئتين بنسبة 16.12% ذكور (6-8 سنوات) و20% ذكور (9-11 سنة).

وذلك دليل آخر على اهتمام الذكور أكثر من الإناث بلعب الألعاب الإلكترونية، خاصة- كما قلنا سابقا- في ظل توفر مكان ووقت أكبر لهم خارج المنزل للعب في صالات اللعب ومقاهي الانترنت.

وهذه النسب مؤشر خطير على تصاعد ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى العينة، بحيث تعتبر ساعتان وثلاث ساعات وقتا طويلا جدا بالنسبة للطفل، خاصة إذا كان ذلك بشكل يومي، سيؤثر عليه في تحصيله العلمي؛ وعلاقاته الاجتماعية داخل الأسرة وخارجها، وقد يؤدي في كثير من الأحيان إلى انعزال الطفل في عالم هذه الألعاب.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 08.82 وهي أقل من كا² الجدولية 18.55 تحت درجة

الحرية 06 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص

الوقت الذي تقضيه العينة في لعب الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (36): يبين ترتيب الوسائط الإعلامية الأكثر تفضيلا للعب عبرها لدى العينة.

الترتيب	المجموع	التكرار × المعامل	المعامل	التكرار	الرتبة	المتغيرات الاحتمالات
03	478	160	4	40	1	التلفزيون
		87	03	29	2	
		200	02	100	3	
		31	01	31	4	
04	441	228	04	57	1	الحاسوب
		63	03	21	2	
		56	02	28	3	
		94	01	94	4	
02	512	160	4	40	1	الانترنت
		270	03	90	2	
		24	02	12	3	
		58	01	58	4	
01	569	252	04	63	1	الهاتف الخلوي
		180	03	60	2	
		120	02	60	3	
		17	01	17	4	

تعطي بيانات الجدول أعلاه ترتيب الوسائط الإعلامية الجديدة الأكثر تفضيلا للعب

الألعاب الإلكترونية لدى العينة، بترتيبها من 1 إلى 4 (حيث الوسائط هي: التلفزيون -

الحاسوب - الانترنت - الهاتف الخلوي).

حيث جاء الهاتف الخلوي في مقدمة الترتيب، تلتها الانترنت في المرتبة الثانية ثم

التلفزيون بالمرتبة الثالثة وأخيرا الحاسوب.

ويفسر احتلال الهاتف الخليوي للمرتبة الأولى لسهولة تداوله واللعب من خلاله، خاصة مع النسبة العالية للأطفال الذين يمتلكون هواتف خاصة بهم، مما يجعلها في متناولهم كل الوقت دون مشاركة الأفراد آخرين فإنها عكس بقية الوسائط الإعلامية الثلاث الأخرى.

أما احتلال الانترنت للمرتبة التفضيلية الثانية، فمرده السعي نحو التجديد في الألعاب الإلكترونية، وكذا طابع الانترنت الذي يضفي جاذبية أكبر في التصميم لهذه الألعاب، وذلك يمثل فرصة أكبر في تفضيل اللعب عبر الانترنت أكثر من الحاسوب لوحده والذي احتل آخر مرتبة، خاصة مع توفر الانترنت لدى نصف العينة المدروسة تقريبا، وكذا نسبة معتبرة من امتلاك الهواتف الخلوية الخاصة، يعطي حرية وأفضلية أكبر لتفضيل هذين الوسيطين الإعلاميين خاصة الهواتف الذكية؛ التي أصبحت تجمع أغلب خصائص الوسائط الإعلامية ككل.

وجاء التلفزيون في المرتبة الثالثة، حيث مع التطورات العالية التي يتمتع بها التلفزيون خاصة من نوع HD والبلازما، فهو لازال يحتل مكانة مهمة لدى الأطفال خاصة مع توفيره لميزة ينفرد بها على الأغلب وهي إمكانية اللعب بواسطة جهاز التحكم عن بعد وقواعد اللعب، وهو ما لا يتوفر لدى الوسائط الأخرى.

ليأتي الحاسوب في آخر الترتيب، فإضافة الانترنت إليه قلل ذلك من أهميته ومكانته كوسيط للعب، ومع ذلك لازال الوسيط يمكن الطفل من لعب الألعاب الإلكترونية المخزنة على أقراص CD و DVD، وكذا بعض الألعاب المثبتة فيه والتي لم تتراجع شعبيتها لأن رغم الكم الهائل من الألعاب والإصدارات الجديدة مثل لعبة " ورق اللعب" التي استهوت الأطفال والكبار أيضا.

جدول رقم (37): يبين ارتياد العينة لصالات اللعب ومقاهي الانترنت.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
29.50	59	46	23	38	19	08	04	26	13	دائما
52.50	105	24	12	56	28	76	38	54	27	أحيانا
18	36	30	15	06	03	16	08	20	10	أبدا
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
18.55 = ك ² الجدولية					35.19 = ك ² الحسابية					
0.05 = مستوى الدلالة					06 = درجة الحرية					

يعطي الجدول أعلاه؛ بيانات عن ارتياد العينة لصالات اللعب ومقاهي الإنترنت، بين الارتياح الدائم، وعدم الارتياح أو الارتياح بين الحين والآخر، فقد أجابت العينة بنسبة 52.50% بتكرار 105 مفردات بالارتياح " أحيانا"، وجاء الارتياح الدائم لهذه الأماكن بنسبة إجمالية قدرت بـ 29.50% بتكرار 59 مفردة، وعدم الارتياح بنسبة 18% بتكرار 36 مفردة من مجموع 20 مفردة المدروسة. حيث كان أغلب الارتياح من قبل مفردات العينة إلى مقاهي الانترنت وفق متغيري الجنس والسن، حيث لا يسمح بالإناث بدخول صالات اللعب بشكل خاص، ولا يسمح لصغار السن ما دون 13 سنة و15 سنة بدخول أغلب صالات اللعب، لذلك كانت إجابة العينة بارتياح مقاهي الانترنت.

وقد سجلنا أعلى نسبة عزوف عن ارتياد هذه الأماكن، لدى إناث الفئة (9-11 سنة) لعدم توافق ذلك مع تكوين الإناث التربوي والأخلاقي، وكذلك رفض المناخ الاجتماعي العام لذلك؛ خاصة مع اقتراب هذه الفئة من دخول مرحلة المراهقة، وما تطرحه هذه الأماكن من تهديد وخطر على هذه الفئة، فيتم منعها في كثير من الأسر من ارتياد هذه الأماكن، وإن كانت لضرورة دراسية وهو ما يعوض لدى العديد من الأهالي، بتوفر الحواسيب والهواتف الذكية والانترنت لهذه الفئة خاصة. وكانت أعلى نسب الارتياح لدى ذكور الفئتين العمريتين، حيث أن ذلك لا يتعارض مع عادات وتقاليد الأسر الجزائرية والمجتمع الجزائري (خاصة مدينة باتنة مكان الدراسة)، خاصة ميل الذكور وفق توفر العديد من الألعاب الإلكترونية الجماعية، وتوفير هذه الأماكن لإمكانية اللعب الجماعي، إلى ارتياد صالات اللعب ومقاهي الانترنت رفقة الأصدقاء.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 35.19 وهي أكبر من كا² الجدولية 18.55 تحت درجة الحرية 06 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص ارتياد العينة لصالات اللعب ومقاهي الانترنت.

جدول رقم (38): يبين أسباب ارتياد العينة لصالات اللعب ومقاهي الانترنت.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
22.56	37	22.85	08	27.65	13	9.52	04	30	12	لا تمتلك قواعد التحكم
23.78	39	14.28	05	29.78	14	28.57	12	20	08	لا تملك حاسوبا في البيت
31.70	52	37.14	13	17.02	08	38.09	16	37.50	15	لا يسمح لك والدك بلعب ...
21.95	36	25.71	09	25.53	12	23.80	10	12.50	05	تفضل اللعب مع أصدقائك
100	164	100	35	100	47	100	42	100	40	المجموع
كا ² الجدولية = 23.59					كا ² الحسائية = 13.97					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 09					

يبين الجدول؛ أسباب ارتياد العينة لصالات اللعب ومقاهي الانترنت، فمن مجموع

164 مفردة تتراد صالات اللعب ومقاهي الانترنت، أجابت 52 مفردة بنسبة 51.70%

بارتياد هذه الأمكنة للعب الألعاب الإلكترونية، بسبب منع الأولياء لهم للعب أو إطالة

وقت اللعب عبر الوسائط الإعلامية المتوفرة في المنزل، وتوزعت هذه النسبة بشكل

مقارب بين الفئات الأربع.

وجتتاء عدم امتلاك حاسوب كسبب ثان لارتياد هذه الأماكن، بنسبة 23.78%

بتكرار 39 مفردة، تليها نسبة 22.56% بسبب عدم امتلاك قواعد التحكم، وأخيرا نسبة

21.95% بسبب تفضيل اللعب مع الأصدقاء.

إذن كان التخلص من رقابة ومنع الأهل للعب الألعاب الإلكترونية، أكثر الأسباب التي تقف وراء ارتياد صالات اللعب ومقاهي الانترنت، حتى بالنسبة للإناث، وثاني سبب كان عدم امتلاك الحواسيب (وحتى الانترنت) لدى مفردات العينة، وهو ما يتم تعويضه في تلك الأماكن.

وهذان السببان على وجه الخصوص يقللان ويهددان متابعة ورقابة الأهالي على أطفالهم للتمكن من تصويب سلوكياتهم، حيث يصعب على الأولياء رصد كل ارتيادات أطفالهم، فذلك صعب جدا إن لم نقل مستحيل، وذلك رغم توفير ما يقرب نصف الأسر محل الدراسة؛ للحواسيب والانترنت في المنزل، لكن توفرها تحت الرقابة أزعج الأطفال، ما دفعهم إلى ارتياد مقاهي الانترنت خاصة لتعويض ذلك الحرمان، فتكنولوجيا الاتصال والمعلومات والألعاب الإلكترونية تحاصر الطفل، باعتبارها من المكونات العصرية الحالية لبيئة تنشئته الاجتماعية، فهو لن يكون بمعزل عنها، ما يبرر هوسه بتلك الألعاب عبر مختلف الوسائط، ورغبته في ممارستها لوقت يفوق الساعة والساعتين.

وحصول تفضيل اللعب مع الأصدقاء كسبب لارتياح صالات اللعب ومقاهي الانترنت لأقل نسبة مسجلة؛ رغم تقاربها مع نسب باقي الأسباب، إلا أنها كانت بأكبر نسبة لدى الفئة (9-11 سنة) مقارنة بالفئة (6-8 سنوات)، ويعود ذلك إلى كون هذه

الفئة أقدر على تكوين الصداقات المتينة من الفئة الأخرى، إضافة إلى أن رقابة وتوجيه الأسرة والوالدين يكون أكثر فاعلية على الفئة (6-8 سنوات) من الفئة الأخرى.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 13.97 وهي أقل من كا² الجدولية 23.59 تحت درجة الحرية 09 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص أسباب ارتياد العينة لصالات اللعب ومقاهي الانترنت.

جدول رقم (39): أسماء الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلا لدى العينة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
27.50	55	24	12	34	17	22	11	30	15	اللودة
14.50	29	06	03	24	12	18	09	10	05	السيارات
13	26	28	14	00	00	24	12	00	00	تلبيسة بنات
11	22	08	04	06	03	04	02	26	13	لعبة الكنز
16	32	26	13	18	09	06	03	14	07	الترتيب
8.50	17	08	04	00	00	26	13	00	00	باربي
09.50	19	00	00	16	09	00	00	20	10	الصيد
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
$37.16 = \text{كا}^2 \text{ الجدولية}$					$100.09 = \text{كا}^2 \text{ الحسابية}$					
$0.05 = \text{مستوى الدلالة}$					$18 = \text{درجة الحرية}$					

جاءت بيانات الجدول حول أسماء الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلا لديها، بحيث انحصرت الإجابات في الألعاب التالية: 27.50% لعبة اللودة، 16% لعبة الترتيب (ترتيب الصور)، 14.50% لعبة السيارات، 13% لعبة تلبيسة البنات، 11% لعبة الكنز، 9.50% لعبة الصيد، و8.50% لعبة باربي.

حيث سجلنا نسبا وتكرارات صفرية لبعض الألعاب وفق متغير الجنس، ففي لعبة تلبيسة البنات وباربي كانت هناك نسب صفرية في فئة الذكور في كلا الفئتين العمريتين،

لأنها ألعاب تخص البنات فقط، وكذا سجلنا نسب صفرية لدى الإناث في كلتا الفئتين العمريتين في لعبة الصياد لأنها ذكورية.

ورغم أن السؤال كان مفتوحا، إلا أن العينة اتفقت على هذه الألعاب السبع، وذلك يوضح أن هذه الألعاب منتشرة على صعيد جماعي لدى العينة المدروسة، فلعبة الدودة مثلا؛ معروفة لدى جميع أفراد المجتمع، وهي لعبة بسيطة جدا تتوفر أكثر على الهواتف الخلوية وأجهزة التلفزيون، ورغم أنها بسيطة جدا؛ إلا أنها محببة جدا لدى الأطفال والمراهقين والكبار أيضا.

وسجلت كل فئة من الفئات الأربع بعد الدودة الأكبر تفضيلا، نسبة عالية في لعبة معينة، فذكور الفئة (6-8 سنوات) سجلوا نسبة 26% للعبة الكنز، ومبرر ذلك تميز هذه الفئة بحب الاكتشاف والمغامرة، أما إناث الفئة (6-8 سنوات) فسجلوا نسبة 26% للعبة باربي، حيث تتبهر هذه الفئة بلعبة باربي وألبستها وتكون مثلا لها في الجمال والأناقة واللباس.

أما الفئة (9-11 سنة) فسجلنا لدى الذكور نسبة 24% للعبة السيارات، حيث تميل هذه الفئة إلى الألعاب الأكثر حركة ومنافسة وسعيا نحو الفوز بالمرتبة الأولى، أما الإناث فسجلنا نسبة 28% للعبة تلبيس البنات، فمكس فئة إناث (6-8 سنوات)؛ الإناث في المرحلة العمرية (9-11 سنة) يميلون إلى الاستقلالية وحب الإبداع، إذ بدل الاكتفاء بما

تطرحه اللعبة، يميلون إلى أخذ الحرية في اختيار اللباس والمظهر بحيث تكون لهم صورة

شخصية عن نمط لباسي معين يقومون بتجسيده من خلال هذه اللعبة.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين

العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 100.09 وهي أكبر من كا² الجدولية 37.16 تحت درجة

الحرية 18 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص

أسماء الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلا لدى العينة.

جدول رقم (40): يبين ترتيب أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى العينة.

الترتيب	المجموع	التكرار × المعامل	المعامل	التكرار	الرتبة	المتغيرات الاحتمالات
01	888	504	7	72	1	المغامرات
		192	6	32	2	
		40	5	08	3	
		32	4	08	4	
		24	3	08	5	
		48	2	24	6	
		48	1	48	7	
03	840	224	7	32	1	الإستراتيجية والحروب
		240	6	40	2	
		120	5	24	3	
		64	4	16	4	
		96	3	32	5	
		80	2	40	6	
		16	1	16	7	
02	856	56	7	08	1	الفنون القتالية
		240	6	40	2	
		280	5	56	3	
		96	4	24	4	
		144	3	48	5	
		32	2	16	6	
		08	1	08	7	
05	776	112	7	16	1	التعليمية
		48	6	08	2	
		80	5	16	3	
		384	4	96	4	
		96	3	32	5	
		48	2	24	6	
		08	1	08	7	
04	816	56	7	08	1	الرياضية
		240	6	40	2	
		200	5	40	3	
		128	4	32	4	
		144	3	48	5	
		32	2	16	6	
		16	1	16	7	
07	688	56	7	08	1	السباقات
		192	6	32	2	
		200	5	40	3	
		64	4	16	4	
		24	3	08	5	
		128	2	64	6	
		24	1	24	7	
06	728	392	7	56	1	الألغاز والمسابقات
		48	6	08	2	
		80	5	16	3	
		32	4	08	4	
		72	3	24	5	
		32	2	16	6	
		72	1	72	7	

في هذا الجدول نجد بيانات عن ترتيب العينة محل الدراسة لأنواع الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها من 1 إلى 7، حيث كانت هذه النوع هي: المغامرات، الإستراتيجية والحروب، الفنون القتالية، التعليمية، الرياضية، السباقات، الألغاز والمسابقات.

وهنا لم نحسب قيمة (كا²) وذلك لأنها تهدف من هذا السؤال إلى معرفة ترتيب أنواع الألعاب لدى مفردات العينة المدروسة.

وقد احتلت ألعاب المغامرات المرتبة الأولى لدى أطفال العينة، تلتها باقي الألعاب بالشكل التالي: ألعاب الفنون القتالية في المرتبة الثانية، الإستراتيجية والحروب في المرتبة الثالثة، الألعاب الرياضية في المرتبة الرابعة، الألعاب التعليمية في المرتبة الخامسة، ألعاب الألغاز والمسابقات في المرتبة السادسة، وألعاب السباقات في المرتبة الأخيرة.

إذا ما عمقنا نظرتنا التحليلية لهذا الترتيب نجد أن الأطفال من فئة (9-11 سنة) يميلون أكثر إلى ألعاب الحركة، وهو ما جعل ألعاب المغامرات والإستراتيجية والحروب والألعاب القتالية تترتب في المراتب الأولى، إضافة إلى أن أطفال الفئة (6-8 سنوات) يتميزون بخاصة حب الاكتشاف والمغامرة والتجريب، مع دعم ترتيب الألعاب الثلاث السابقة، ففي حين احتلت الألعاب ذات الطابع العلمي والتعليمي أي الألعاب التعليمية

وألعاب الألغاز والمسابقات مراتب متأخرة قليلا (5، 6) وذلك لأنها أقل الألعاب احتواء لعامل التسلية.

وبخصوص هذا الترتيب؛ فإننا سجلنا فروقا طفيفة بين مفردات العينة وفق متغير الجنس؛ خاصة فيما يخص المراتب الثلاث الأولى، حيث سجلنا خلال الدراسة العديد من إناث العينة الذين يميلون إلى ألعاب القتال والمصارعة، وهم على علم واسع بأبطالها الذين جسدتهم البرامج التلفزيونية قبل الألعاب أمثال المصارع المعروف "جون سينا" الذي يعتبر البطل المفضل عند العديد من إناث العينة على غرار الذكور.

وكنظرة عامة لهذا الترتيب؛ نلاحظ أن الألعاب الأكثر عنفا وحركية، احتلت المراتب الثلاث الأولى في حين احتلت بقية الألعاب الأقل حركية ولنقل المسالمة؛ كألعاب الألغاز والمسابقات المراتب الأخيرة، وهذا مؤشر مهم على العديد من سلوكيات الأطفال، في مقدمتها ظاهرة العنف المتصاعدة وسط أطفالنا.

جدول رقم (41): يبين أسباب انجذاب العينة إلى الألعاب الإلكترونية.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
24	48	14	07	32	16	10	05	40	20	الألوان
23.50	47	42	21	28	14	22	11	02	01	التصميم
29.50	59	04	02	24	12	40	20	50	25	الأبطال
23	46	40	20	16	08	28	14	08	04	نوع اللعبة
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
كا ² الجدولية = 23.59					كا ² الحسابية = 63.68					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 09					

يبين الجدول إجابات العينة على سبب انجذابها إلى الألعاب الإلكترونية بنسبة 29.50% بسبب الأبطال بتكرار 59 مفردة، ونسبة 24% للألوان بتكرار 48 مفردة، ونسبة 23.50% بتكرار 47 مفردة للتصميم الخاص باللعبة، وأخيرا بنسبة 23% بتكرار 46 مفردة لنوع اللعبة.

وقد سجلت معطيات الجدول النسبة الأكبر لكون البطل سبب الانجذاب عند الفئة العمرية (6-8 سنوات) بنسبة 50% عند ذكور و 40% عند الإناث، مقارنة بالفئة العمرية (9-11 سنة) التي كان التصميم والألوان أهم الأسباب لديها.

وبرؤية تفصيلية أكثر؛ نجد أن إناث الفئتين العمريتين سجلتا ثاني سبب للانجذاب نحو الألعاب الإلكترونية هو نوع اللعبة، وذلك بنسب عالية قدرت بـ 28% إناث (6-8 سنوات) و40% إناث (9-11 سنة) .

ونفسر ذلك بنقص عدد الألعاب المخصصة للإناث فقط، مقارنة بالذكور الذين لديهم كم هائل من الألعاب التي يمكن لعبها أن تلعب من قبل الإناث، في حين لا تتلاءم الأخرى مع خصائصهم كإناث، وهذا ما يفسر النسبة المعتبرة التي سجلناها في جدول سابق لتفضيل لعبة باربي ولعبة تلبس البنات.

كما وسجلنا نسبة عالية لدى ذكور الفئتين، بلغت 40% ذكور (6-8 سنوات) و32% ذكور (9-11 سنة) للألوان كسبب يجذب نحو الألعاب الإلكترونية.

ونفسر ذلك بالعدد الكبير من الألعاب الإلكترونية المختلفة الأنواع والتصاميم، المطروحة للاختيار أمام الذكور، لذلك فالنوع ليس مهما لديهم ضمن توفر عدد معتبر من نفس النوع، لذا فالتصميم واللون هما معيار الفصل والتفضيل لدى ذكور الفئتين لا اختيار اللعبة.

وعن كون البطل هو أول سبب لانجذاب نحو اللعبة لدى العينة، فذلك مرده تميز العينة (مرحلة الطفولة) بالولع بالتقليد ومحاكاة البطل واعتباره القدوة، خاصة في ظل تحول العديد من أبطال الأفلام الكرتونية والأفلام والمسلسلات التلفزيونية والسينمائية إلى

شخصيات في الألعاب الإلكترونية، مما جعل هذه الشخصيات تحاصرهم وتستهيلهم عبر كل الوسائط والمضامين الإعلامية.

وتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهريّة بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 63.68 وهي أكبر من كا² الجدولية 23.59 تحت درجة الحرية 09 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي توجد فروقات جوهريّة بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص أسباب انجذاب العينة إلى الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (42): يبين معرفة وجود منافس خصم في الألعاب الإلكترونية التي تلعبها العينة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
65	130	46	23	84	42	62	31	68	34	نعم
35	70	54	27	16	08	38	19	32	16	لا
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
كا ² الجدولية = 12.84					كا ² الحسابية = 16.20					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 03					

يوضح الجدول رقم (42) معرفة العينة لوجود منافس خصم في الألعاب الإلكترونية التي تلعبها، فمن ضمن الشخصيات التي تتواجد في الألعاب الإلكترونية، أجابت العينة بنسبة 65% بتكرار 130 مفردة بوجود منافسة خصم في هذه الألعاب، في مقابل 70 مفردة شكلت نسبة 35% أجابت بعدم وجود منافس خصم.

حيث توزعت الإجابة بوجود منافس خصم في الألعاب الإلكترونية بنسبة 68% ذكور (8-6 سنوات) و62% إناث (8-6 سنوات)، وهي نسبة متقاربة لنفس الفئة رغم اختلاف الجنس. وذلك ما نفسره - وفسرناه سابقا - بتقارب تفضيلات أطفال هذه المرحلة (الطفولة المتوسطة) رغم اختلاف الجنس.

في حين سجلنا اختلافا في النسب بين إناث وذكور الفئة العمرية (9-11 سنة) فالذكور سجلوا نسبة 84% لوجود المنافس الخصم أما الإناث فسجلوا أعلى نسبة هي 54% لعدم وجوده. وتفسير ذلك يعود إلى كون ذكور هذه المرحلة يميلون إلى لعب الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء، وهو في ذاته يطرح المنافسة بينهم بشدة، وكذا حب الألعاب القتالية والحركية والحروب وهي كلها ألعاب لا تخلو من جود طرفين أو أكثر متنافسين.

أما الإناث - إضافة إلى قلة لعبهم للألعاب الإلكترونية مقارنة بالذكور- فهن ينحزن إلى لعب ألعاب الفتيات، فلعبة تلبيس البنات أو باربي ليست فيها منافسة، لذلك كانت النسبة الأكبر 54% لعدم وجود منافس خصم في اللعبة، في مقابل 46% بتكرار 23 مفردة أجابت بوجودها وذلك من خلال الألعاب الأخرى التي يتم لعبها.

وينطبق كما² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كما² المحسوبة تساوي 16.20 وهي أكبر من كما² الجدولية 12.84 تحت درجة الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص معرفة وجود منافس خصم في الألعاب الإلكترونية التي تلعبها العينة.

جدول رقم (43): يبين صفات الخصم في الألعاب الإلكترونية حسب آراء العينة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
18.46	24	30.43	07	19.04	08	06.45	02	20.58	07	ذكي
23.84	31	13.04	03	28.57	12	25.80	08	23.52	08	قوي عضليا
30.76	40	26.08	06	33.33	14	22.58	07	38.23	13	مجرم
11.53	15	17.39	04	14.28	06	09.67	03	05.88	02	انتهازي
15.38	20	13.04	03	04.76	02	35.48	11	11.76	04	ظالم وقاسي
100	130	100	23	100	42	100	31	100	34	المجموع
كا ² الجدولية = 28.30					كا ² الحسابية = 20.93					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 12					

توضح لنا بيانات الجدول توزع إجابات العينة على مواصفات المنافس الخصم، حيث سجلت المفردات الـ 130 التي أجابت في الجدول السابق بوجود منافس خصم، نسبة 30.76% لصفة كون المنافس الخصم مجرما، تلتها نسبة 23.84% لصفة القوة العضلية و 18.46% لصفة الذكاء، 15.38% للظلم والقسوة، وأخيرا نسبة 11.53% لصفة الانتهازية.

وبذلك أول ما رصدته إجابات العينة بأكبر نسبة؛ هو الطبيعة الشريرة للخصم المنافس خاصة لدى ذكور الفئتين العمريتين، بنسبة 38.23% ذكور (6-8 سنوات) و 33.33% ذكور (9-11 سنة).

في حين كانت أعلى نسبة لدى إناث الفئة (6-8 سنوات) هي الظلم والقسوة بنسبة 35.48% وعند إناث (9-11 سنة) هي للذكاء 30.43%.

ونجد من خلال بيانات الجدول، أن مفردات العينة ترى في الخصم المنافس طابع الإجرام والقسوة والشر والظلم، أيًا كانت حقيقته وهذا ما طرح على المدى البعيد من خلال ما قدمته الدراسات؛ إشكالية الاغتراب لدى الطفل الجزائري والعربي عن ثقافته، أو ما يعرف بمبدأ "الخير نحو الشعوب"، إذ أن هذه الألعاب الإلكترونية غربية الثقافة والمنشأ، والعديد منها خاصة ألعاب المغامرات والحروب والقتال يصور الغرب بصورة الأبطال الأخيار وبقية الشعوب منافسة شريرة.

وهكذا يتبنى الطفل الجزائري موقفا معاديا لأصوله الإسلامية والعربية، وتتغرس فيه قيم الشعوب الغربية وذلك لأنها فقط في موقف البطل، وهذا ما طرحته دراسة "الألعاب الإلكترونية: إيجابيات وسلبيات"* التي قامت بها الدكتورة نجلاء نصير بشور.

حيث ذكرت أن هذه الألعاب تؤثر بشكل يتجنب وفقه اللاعبون أن يلعبوا دور العربي؛ لأنه يظهر كإرهابي، وفي الوقت نفسه يبتهجون كلما دمروا مبنى أو قتلوا شخصا عربيا ولو بأيدي قوات أمريكية وصينية، فهم بذلك ينتصرون، فهذه الألعاب الغربية المنشأ

*- أنظر الفصل الأول: الدراسات السابقة.

والثقافة تنمي في نفوس أطفالنا اتجاهات سلوكية؛ تتنافى مع هدف إيجاد مواطن يعتز بوطنه وثقافته وانتمائه.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 20.93 وهي أقل من كا² الجدولية 28.30 تحت درجة الحرية 12 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص صفات الخصم في الألعاب الإلكترونية حسب آراء العينة.

جدول رقم (44): يبين صفات البطل في الألعاب الإلكترونية حسب العينة.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
18	36	22	11	18	09	16	08	16	08	متدين (متخلق)
31	62	26	13	34	17	44	22	20	10	ذكي
13	26	10	05	08	04	10	05	24	12	قوي عضليا
00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	مجرم
38	76	42	21	40	20	30	15	4	20	شجاع
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
كا ² الجدولية = 28.30					كا ² الحسابية = 13.31					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 12					

يعطنا الجدول أعلاه، بيانات العينة عن صفات البطل في الألعاب الإلكترونية التي تلعبها، حيث جاءت الصفات كالتالي: التدين والأخلاق، الذكاء، القوة العضلية، الإجرام، الشجاعة. جاءت نسب الإجابات على هذه الصفات مرتبة بالشكل التالي: 38% شجاع بتكرار 76 مفردة، 31% ذكي بتكرار 62 مفردة، 18% للتدين والأخلاق بتكرار 36 مفردة، وأخيرا 13% للقوة العضلية بتكرار 26 مفردة، ولم نسجل أي نسبة للإجرام كصفة للبطل في اللعبة.

وبتفصيل البيانات نجد أن نسب الصفات اختلفت لدى الفئة العمرية (6-8 سنوات) بين الذكور والإناث، إذ فضل الذكور الشجاعة في المرتبة الأولى بنسبة 40% والقوة

العضلية في المرتبة الثانية بنسبة 24%. في حين سجلت الإناث أعلى نسبة للذكاء وثاني نسبة للشجاعة، وهذا الاختلاف وجد رغم تقارب مفردات هذه الفئة العمرية ككل في تفضيل أنواع وأسماء الألعاب الإلكترونية المفضلة لديها.

ويفسر ذلك بأن التقارب في التفضيل لا يعني بالضرورة التقارب في الاحتياجات النفسية والمعرفية والانفعالية والشعورية للإناث والذكور، فكل فئة منهما احتياجات نفسية تحاول إشباعها أثناء لعب هذه الألعاب، والإناث وفق التركيبة النفسية خلال هذه المرحلة العمرية (وحتى بقية المراحل)؛ أكثر ميلا للصفات المعنوية والعقلية في مقابل الذكور الذين يميلون للصفات الحركية كالقوة العضلية.

في حين سجلنا تقاربا في أعلى نسب الصفات لدى الفئة العمرية (9-11 سنة) بين الذكور والإناث، حيث كانت أعلى نسبة عند الجنسين هي للشجاعة بنسبة 40% ذكور، 42% إناث، وثاني نسبة كانت للذكاء قدرت بـ 34% عند الذكور و26% عند الإناث، ثم لصفة الأخلاق والتدين وآخر نسبة كانت للقوة العضلية.

وهذه النسب تعود إلى الخصائص النمائية للعينة في هذه المرحلة؛ أي مرحلة الطفولة المتأخرة، إذ يتميز الطفل في هذه المرحلة بوعي أكبر واستقرار أكثر في معرفة الواقع والصفات العقلية والأخلاقية، أكثر من الفئة (6-8 سنوات) التي تميل إلى الخيال أكثر، والصفات الجسمية الملموسة كالقوة العضلية.

وهنا أيضا تطرح إشكالية منشأة الألعاب الغربي، وتبني صفات البطل الذي قد يكون أمريكيا يقتل عربيا باعتباره إرهابيا، وهذه ليست النظرة الحقيقية للأمور من ناحية أطفالنا، ولذلك فتقليد وتفضيل البطل يكون لأنه بطل، بغض النظر عن خلفيته الثقافية والدينية، وذلك يشكل خطرا كبيرا على هوية الطفل العربي والجزائري؛ خاصة من ناحية الدين الإسلامي.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 13.31 وهي أقل من كا² الجدولية 28.30 تحت درجة الحرية 12 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص صفات البطل في الألعاب الإلكترونية حسب العينة.

جدول رقم (45): يبين أسباب انجذاب العينة لبطل اللعبة في الألعاب الإلكترونية.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
24	48	12	06	24	12	20	10	40	20	شكله
43	86	20	10	50	25	60	30	42	21	أخلاقه
18	36	24	12	26	13	12	06	10	05	قدراته
15	30	44	22	00	00	08	04	08	04	جنسه
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
كا ² الجدولية = 23.59					كا ² الحسابية = 63.07					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 09					

يوضح لنا الجدول أعلاه أسباب انجذاب العينة لبطل أي لعبة من الألعاب الإلكترونية، وللتعمق أكثر في أسباب انجذاب مفردات العينة للبطل، تبين بيانات الجدول أن أخلاق البطل وسلوكاته كانت أكثر صفة تجذب العينة للبطل بنسبة 43% ويتكرر 86 مفردة، تلتها نسبة 24%، للشكل 18% للقدرات الخاصة (منها الجسمية والخرافة) وأخيرا 15% لجنس البطل (ذكر أو أنثى).

وتفصيل بيانات الجدول وفق متغيري الجنس والسن، يوضح لنا استمرار اختلاف فئة الإناث من الفئة (9-11 سنة) عن الفئات الأخرى (التي سجلت أعلى النسب للانجذاب نحو البطل لأخلاقه) بحيث سجلت أعلى نسبة لجنس البطل، وهذا يتبع ما تم رصده

سابقا من تفضيل هذه الفئة للألعاب الخاصة بالبنات؛ فنوع اللعبة مهم جدا لدى هذه الفئة.

في حين تقارب إناث وذكور الفئة (9-11 سنة)؛ في نسب ثاني سبب للانجذاب نحو البطل وهو قدراته العقلية والجسدية، بنسب 26% ذكور و24% إناث وخاصة الذكاء باعتباره أولى هذه القدرات، وهذا ما يتناسب مع الخصائص النمائية لهذه الفئة.

وسجلنا أيضا ثاني سبب ينجذب من خلاله أطفال الفئة (6-8 سنوات) لبطل العينة وهو الشكل عند الذكور والإناث، حيث أن الطفل في هذه المرحلة متعلق كثيرا بالأشكال والصور، فهو يميل إلى كل ما هو ملموس وجميل لذلك ينجذب لشكل البطل.

وهناك نسبة صفرية سجلت لدى ذكور الفئة (9-11 سنة) فيما يخص جنس البطل كعامل للانجذاب نحوه، حيث أن هذه الفئة تصبح أكثر تحديدا لنوع اللعبة وأكثر حماسة للفوز، لذلك تركز على الفوز في ألعاب؛ معظمها قتالية وحربية بغض النظر عن جنس البطل فالمهم لديها هو الفوز.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 63.07 وهي أكبر من كا² الجدولية 23.59 تحت درجة

الحرية 09 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص

أسباب انجذاب العينة لبطل اللعبة في الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (46): يبين صفات بطل الألعاب الإلكترونية المفضل لدى العينة.

المجموع		السن من 9-11 سنة				السن من 6-8 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
29.50	59	24	12	26	13	44	22	24	12	شجاع
36	72	32	16	48	24	28	14	36	18	قوي
07.50	15	12	06	06	03	02	01	10	05	جميل
27	54	32	16	20	10	26	13	30	15	نكي
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
كا ² الجدولية = 23.59					كا ² الحسابية = 13.33					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 09					

يبين الجدول رقم (46) صفات البطل المفضل من أبطال الألعاب الإلكترونية لدى العينة، حيث لدى كل مفردة من عينة الدراسة بطل مفضل من بين أبطال الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها، له صفات معينة، حيث كانت نسبة 36% للقوة، 29.50% للشجاعة، 27% للذكاء و 07.50% لجمال الشكل.

وكانت كل فئة من الفئات الأربع ترى صفات معينة في بطلها المفضل من أبطال هذه الألعاب، ففي الفئة (9-11 سنة) ذكور وإناث كانت صفة الشجاعة بعد صفة القوة

بنسبة 26% ذكور و24% إناث. في حين سجلنا لدى العينة (6-8 سنوات) تفاوت في نسب الصفات بين الذكور والإناث، ولكن كانت في مجملها عن الشجاعة والقوة والذكاء.

ومجيء صفة القوة كأعلى نسبة لدى العينة، يدل على عدم تقبل مفردات العينة لمكانة الضعف والخاسر، والسعي دوما نحو الفوز وبلوغ القوة، وهذا ما يؤكد كذلك تفضيل صفة القوة على الشجاعة، أي تركيز العينة على مبدأ الفوز والخسارة بالمقام الأول، ثم الانجذاب نحو الأخلاق وتحديد جهة الخير والشر، وإن كان البطل عند كل الأطفال يمثل بالضرورة جانب الخير في أي لعبة.

ويتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 13.33 وهي أقل من كا² الجدولية 23.59 تحت درجة الحرية 09 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص صفات بطل الألعاب الإلكترونية المفضل لدى مفردات العينة.

جدول رقم (47): يبين تقليد مفردات العينة لبطل الألعاب الإلكترونية المفضل لديها.

المجموع		السن من 9-11 سنة				السن من 6-8 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
66.50	133	68	34	64	32	56	28	78	39	نعم
33.50	67	32	16	36	18	44	22	22	11	لا
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
كا ² الجدولية = 12.84					كا ² الحسابية = 05.52					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 03					

يعطينا الجدول أعلاه، بيانات عن مدى تقليد مفردات العينة لبطلها المفضل، حيث أجابت العينة بنسبة 66.50% بتكرار 133 مفردة أنها تقلد بطلها المفضل في كل الفئات الأربع في مقابل 33.50% بتكرار 67 مفردة لا تقلد أبطالها المفضلين.

وتعود هذه النسبة المرتفعة للتقليد لدى أطفال العينة المدروسة، إلى كون مرحلة الطفولة (المتوسطة والمتأخرة)؛ مرحلة حساسة يلجأ فيها الأطفال إلى اتخاذ نماذج وشخصيات كقدوة لهم، يقلدونهم ويحاكونها ويتقمصون أدوارها وسلوكاتها، في حياتهم الواقعية من الناحية الشكلية والعقلية والنفسية.

حيث يميل الأطفال في هذه المرحلة العمرية بغض النظر عن عامل الجنس، إلى الاقتداء بأبطال أفلام ومسلسلات الكرتون والألعاب الإلكترونية، وأصبح مبدأ التقليد

والمحاكاة لدى الطفل لهذه الشخصيات أقوى مع انتقال أبطال أفلام الكرتون إلى أبطال أيضا للألعاب الإلكترونية، مما يزيد من عمق تعلق الطفل بشخصية بطله المفضل أكثر فأكثر، خاصة مع غياب توجيهه فعال من قبل الأسرة، وكذلك غياب شخصية واقعية في حياة الطفل تكون قدوة له كالأب والأم والجد وغيرهم.

وما زاد التأثير؛ مواكبة وملائمة أبطال هذه الألعاب مع النسبة العالية للخيال التي يمتاز بها الطفل، وتجعله يعجب أكثر بالأبطال الخارقين أمثال: سوبرمان، باتمان وهاري بوتر... وكذا ألعاب المغامرات التي تجعله يعيش في أزمنة وأمكنة لا تتوفر له في الواقع، ولا يمكن له تجريب مثل تلك المغامرات إلا من خلال هذه الألعاب.

وهنا تطرح إشكالية كبيرة يعاني منها العديد من الأهالي، وهي إشكالية العنف لدى الأطفال، حيث ساهمت هذه الألعاب في الزيادة من نسبة العنف لدى الأطفال، خاصة مع ارتفاع عدد الألعاب ذات السمة القتالية والحربية والمغامرات أيضا.

وهذا ما وضحته الجداول السابقة من تفضيل للألعاب القتالية والحربية، وتفضيل القوة في البطل وتقليده في ذلك، وذلك وفق متغيري الجنس والسن، فقد سجلنا من الإناث من بطلها المفضل المصارع العالمي جون سينا.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين

العمريتين، وجدنا أن

كا² المحسوبة تساوي 05.52 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة

الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص

تقليد مفردات العينة لبطل الألعاب الإلكترونية المفضل لديها.

جدول رقم (48): يبين الصفات التي تقلدها العينة من بطل الألعاب الإلكترونية المفضل لديها.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
40.60	54	41.17	14	34.37	11	35.71	10	48.71	19	شجاعته
29.32	39	35.29	12	28.12	09	28.57	08	25.64	10	قوته
23.30	31	23.52	08	28.12	09	28.57	08	15.38	06	نكائه
06.76	09	00	00	09.37	03	07.14	02	10.25	04	كلامه
100	133	100	34	100	32	100	28	100	39	المجموع
23.59 = χ^2 الجدولية					06.75 = χ^2 الحسابية					
0.05 = مستوى الدلالة					09 = درجة الحرية					

الجدول (48) يعطينا إجابات مفردات العينة عن الصفات التي تقلدها في بطل

الألعاب الإلكترونية المفضل لديها، وجاءت نسبة تقليد العينة لبطلها المفضل من خلال

مجموع صفاته بالشكل التالي:

40.60% بتكرار 54 مفردة لتقليد الشجاعة، 29.32% بتكرار 39 مفردة لتقليد مظاهر

القوة، 23.30% بتكرار 31 مفردة لتقليد نكائه و 06.76% بتكرار 09 مفردات لتقليد

طريقة الكلام، مع تسجيل نسبة صفرية بخصوص تقليد طريقة الكلام لدى ذكور الفئة

(9-11 سنة)، واعتبار ذلك تافها وملغيا للشخصية.

وهذه البيانات هي نسب لصفات تؤكد أكثر؛ التقليد والتقمص في مختلف النواحي التي تخص أبطال الألعاب الإلكترونية من قبل أطفال العينة، فطريقة الكلام هي تعبير عن القوة في أغلب الأحيان، إضافة طبعا لتقليد مظاهر وسلوكيات تعبر عن القوة والشجاعة. ما يؤكد أن الطفل يرى في البطل مفهومي الشجاعة والقوة خاصة، ويحاول أن يري من حوله أنه هو الآخر بطل مثل أبطال هذه الألعاب، فيقلد طريقة اللباس والكلام، وينتقمص مواقف البطل التي يري بأنها مليئة بالشجاعة والقوة.

حتى أن العديد من الأطفال؛ يحاولون التصرف كأبطال الذين يملكون القوى الخارقة، نتيجة لعدم تفريقهم بين الممكن والمستحيل، ما سبب العديد من الحوادث التي حصلت وتوفي جراءها العديد من الأطفال مثل حوادث محاولة القفز لعديد من الأطفال كتقليد لشخصيات هذه الألعاب وأفلام الكرتون ك: سوبرمان وباتمان.

ورغم كون السؤال مفتوحا، إلا أن العينة لم تشر إلى تقليد من ناحية الأخلاق، كمساعدة الآخرين وحبهم ونشر الخير وغيرها من الأخلاق الحميدة، وتحليلنا لذلك أن هذه الألعاب لا تحمل الكثير من الأخلاق، بقدر ما تبث العنف والأنانية والاعتدال عن ثقافة ودين الوطن والسعي فقط نحو الفوز، فهي تركز لجيل مادي تغيب عنه هذه المبادئ والأخلاق، وهو وضع خطير يواجهه المجتمع الجزائري والأسرة الجزائرية ويهدد أطفالنا.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين

العمريتين، وجدنا أن

كا² المحسوبة تساوي 06.75 وهي أقل من كا² الجدولية 23.59 تحت درجة

الحرية 09 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص

الصفات التي تقلدها مفردات العينة من صفات بطل الألعاب الإلكترونية المفضل لديها.

جدول رقم (49): يبين تشارك العينة لنفس البطل المفضل في الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
62	124	48	24	64	32	60	30	76	38	نعم
38	76	52	26	36	18	40	20	24	12	لا
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
كا ² الجدولية = 12.84					كا ² الحسابية = 08.46					
مستوى الدلالة = 0.05					درجة الحرية = 03					

يبين الجدول أعلاه، مدى مشاركة العينة لبطلها المفضل في هذه الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء، فقد جاءت بيانات هذا الجدول لتعطينا إجابة وإحاطة بعلاقات الطفل الاجتماعية في ظل ازدياد لعبه بالألعاب الإلكترونية. حيث أجابت العينة بنسبة 62% بتكرار 124 مفردة؛ بتقاسم وتشارك البطل المفضل من أبطال هذه الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء، في مقابل 38% بتكرار 76 مفردة أجابوا بعدم التشارك، خاصة لدى فئة (9-11 سنة) إناث التي سجلت نسبة عالية قدرت بـ 52% وهي أعلى عندها من نسبة عدم التشارك عند الذكور.

وتفسير ذلك يعود إلى ما رصدناه خلال الجداول السابقة، من تميز هذه الفئة في تعاملها مع الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية المختلفة. فهي سجلت الميل نحو

ألعاب البنات؛ وأكدت على عامل الجنس في اختيار نوع اللعبة، وألعاب مثل: تلبيس البنات أو باري لا تدعوا بالضرورة إلى تفضيل بطل معين، فلا تحوي منافسات وكذا لا تقدم العديد من خيارات الأبطال. ومع قلة ممارسة هذه الفئة للألعاب الإلكترونية بشكل عام مقارنة ببقية الفئات، فإن نسبة تشارك البطل المفضل تقل وفق المعطيات المقدمة أعلاه. وكانت نسبة المشاركة واقتسام تفضيل نفس البطل مرتفعة لدى بقية الفئات الثلاث الأخرى خاصة الذكور، فكما ذكرنا سابقاً؛ فهم يحضون أكثر بفرص لعب الألعاب الجماعية، وهو ما يزيد من نسبة تقاسم بطل مفضل مشترك. وهذا دليل على حقيقة أن تأثير رأي جماعة الأصدقاء لازال مهما على كل طفل، صحيح أنه ليس بقوته قبل سنوات، لكن لازالت جماعة الأصدقاء من أهم الجماعات المرجعية في حياة الطفل وتنشئته.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين

العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 08.46 وهي أقل من كا² الجدولية 12.84 تحت درجة

الحرية 03 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص

تشارك مفردات العينة لبطل الألعاب الإلكترونية المفضل لديها مع الأصدقاء.

جدول رقم (50): يبين سلوك العينة حين تخسر في لعب اللعبة الإلكترونية.

المجموع		السن من 11-9 سنة				السن من 8-6 سنوات				المتغيرات
		إناث		ذكور		إناث		ذكور		
%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	الاحتمالات
40	80	48	24	24	12	42	21	46	23	
36	72	28	14	54	27	34	17	28	14	تكررها إلى غاية أن تفوز فيها
24	48	24	12	22	11	24	12	26	13	تغيرها إلى لعبة أخرى
100	200	100	50	100	50	100	50	100	50	المجموع
23.59		كا ² الجدولية =				10.97				كا ² الحسابية =
0.05		مستوى الدلالة =				09				درجة الحرية =

توضح بيانات الجدول، سلوك العينة حين تخسر اللعب في لعبة إلكترونية معينة، حيث تعطينا قراءة بيانات الجدول إجابة العينة بترك اللعبة وعدم المحاولة فيها مجددا بنسبة إجمالية وصلت 40% بتكرار 80 مفردة.

وينسب منفصلة سجلت لدى ثلاث فئات كأعلى نسبة تصرف، وهي 46% ذكور (6-8 سنوات) 42% إناث (6-8 سنوات)، 48% إناث (9-11 سنة).

في حين كانت أعلى نسبة مسجلة لدى ذكور الفئة (9-11 سنة) بإجابتهم تكرار المحاولة إلى غاية الفوز.

وكانت ثاني نسبة إجمالية؛ هي 36% بتكرار 72 مفردة لتكرار اللعب إلى غاية الوصول إلى الفوز، وأخيرا نسبة 24% بتكرار 48 مفردة؛ للإجابة بالتغيير إلى لعبة أخرى.

وتفسير النسبة العالية لترك اللعبة وعدم المحاولة فيها مجددا في حال الخسارة، هو أن الطفل الجزائري في عصر السرعة والمعلومات سريع الملل من تكرار اللعبة، ولا يحب الخسارة وكذلك أمامه كم هائل من الألعاب الإلكترونية بمختلف الأنواع لكي يجربها، وهو مولع بكل جديد، لذلك لا يحاول تكرار اللعبة ما إن يخسر، لأنه يشعر بالإحباط وتختفي لديه الحماسة.

أما بخصوص ذكور الفئة (9-11 سنة)، فروح المنافسة تكون متقدة دائما؛ خاصة خلال لعب الألعاب الجماعية في صالات اللعب ومقاهي الانترنت مع الأصدقاء، أو أحيانا مع خصومه في الحي، فهو بذلك يرفض مبدأ الخسارة والانهزام أمام صديق أو خصم، لذلك يكون عنيدا أو متحديا بشكل كبير لتلك اللعبة، ولا يتوقف إلا حين يحقق الفوز، وهذا تأكيد إضافي على السعي الدائم نحو الفوز في هذه الألعاب، والتباهي به أمام البقية.

وبتطبيق كا² لمعرفة مدى وجود فروق جوهرية بين الذكور والإناث وبين الفئتين

العمريتين، وجدنا أن:

كا² المحسوبة تساوي 10.97 وهي أقل من كا² الجدولية 23.59 تحت درجة

الحرية 09 وعند مستوى دلالة 0.05.

وبالتالي لا توجد فروقات جوهرية بين الذكور والإناث، والفئتين العمريتين فيما يخص

سلوك العينة حين تخسر في لعب لعبة إلكترونية.

وكان آخر سؤال للعينة سؤالاً مفتوحاً، يعبر فيه الأطفال محل الدراسة عن رأيهم

حول هذه الألعاب؛ عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة من تلفزيون وحاسوب وانترنت

وهاتف خلوي.

ولم تكن الإجابات مختلفة؛ بل كان الاتفاق على كون هذه الألعاب: ممتعة، مسلية

ورائعة، وهذا الاتفاق يبين أهمية هذه الألعاب بالنسبة للطفل الجزائري عامة؛ والعينة

المدرسة خاصة، حيث تشكل جزءاً مهماً من فلسفة اللعب عند الطفل ولكن بطرح جديد

يواكب مستجدات بيئة التنشئة الاجتماعية المحيطة به.

ثالثا: نتائج الدراسة

لقد تم إجراء الدراسة الميدانية عن طريق أداة المقابلة (استمارة مقابلة) التي احتوت ما مجموعه 43 سؤالا عالج ثلاثة محاور أساسية لدراستنا، حيث توصلنا إلى مجموعة من النتائج وفق هذه المحاور؛ والتي جاءت بالشكل التالي:

1- النتائج في ضوء تحليل الجداول

◀ الوسائط الإعلامية الجديدة واستخدام العينة لها

◀ يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الجزائرية، وذلك ما أكدته نسب توفر أكثر من جهاز تلفزيون واحد، وكان لتوفر ثلاث أجهزة النسبة الأعلى التي قدرت بـ 34.50%.

◀ يحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانة مهمة وأساسية في حياة الطفل الجزائري، وهذا ما أكدته العينة المدروسة التي سجلت ما نسبته 51.26%، لتخصيص أحد أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت للأطفال.

◀ أصبح الحاسوب منافسا للتلفزيون كوسيط إعلامي مهم لدى العينة، وذلك ما أكدته العينة، من خلال الإجابة بتوفره في بيوتها بنسبة 80.50% بتكرار 161 مفردة مدروسة.

← يعود سبب عدم امتلاك الـ 39 مفردة المتبقية للحاسوب، إلى المستوى المعيشي بالدرجة الأولى؛ والذي لم يمكن الأسرة من اقتناؤه، وذلك بنسبة 64.10% وهو ما يتفق مع وضع العديد من الأسر الجزائرية المحدودة الدخل.

← أصبح الحاسوب وسيطا إعلاميا ومعلوماتيا مهما جدا لدى الأسرة الجزائرية الحديثة، وذلك ما تؤكدُه النسب؛ بتوفر أكثر من حاسوب في الأسرة الواحدة بنسبة 37.61% من مجمل العينة، التي يتوفر لديها هذا الوسيط، وذلك نتيجة لضرورة هذا الجهاز في التطبيقات العملية والدراسية المتعددة لدى أفراد الأسرة.

← تتمتع مفردات العينة بمهارات عالية في التعامل مع الحاسوب مقارنة بصغر سنها، حيث سجلنا نسبة 68.94% من العينة تستخدمه، وذلك دليل على عمق ارتباط العينة بهذا الوسيط التكنولوجي، الحديث التواجد نسبيا في الأسر الجزائرية مقارنة بالتلفزيون أو الراديو مثلا.

← علاقة استخدام الحاسوب وزيادة المهارات التقنية للعينة، هي علاقة تبادلية وطيدة، بحيث تستخدم العينة الحاسوب في أكثر من مجال، وهو ما يرفع من مهارات التعامل لديها، حيث سجلنا أعلى نسبة استخدام؛ للعب الألعاب الإلكترونية وقدرت بـ 39.63%.

← انتشرت الانترنت في بيوت أسر مدينة باتنة بسرعة قياسية، وذلك ما أكدته العينة بنسبة 49.68% لتوفرها في البيت، وذلك مؤشر آخر على شدة ارتباط الأسرة الجزائرية بالوسائط الإعلامية الجديدة.

← يعود عدم توفر الانترنت عند بقية مفردات العينة، إلى المستوى المعيشي بالدرجة الأولى، وذلك بنسبة 64.19% من العدد الإجمالي من العينة التي لا تتوفر في منازلها الانترنت مقابل 35.80% سجلت بسبب المستوى الثقافي للأسرة.

← تتعلق مفردات العينة بسرعة بالوسائط الإعلامية الجديدة، وذلك ما يؤكد استخدام العينة للانترنت المتوفرة بالبيت، بنسبة 65% وهو مؤشر آخر على عمق علاقة العينة بالوسائط الإعلامية الجديدة.

← تأكيدا للنتيجة السابقة؛ لسرعة وقوة تعلق الطفل بجديد الوسائط الإعلامية، سجلنا نسبة كبيرة من مفردات العينة؛ تمتلك هاتفا خلويا خاصا بها، والتي قدرت بـ 66% من المجموع الكلي للعينة، وهي نسبة مرتفعة جدا، حيث انتشر هذا الوسيط بين الأطفال بسرعة قاربت انتشاره لدى الكبار.

← تساند نسبة كبيرة من أولياء العينة محل الدراسة؛ فكرة امتلاك أطفالها لهاتف خلوي خاص، وهو ما ثبت بنسبة 47.72% التي سجلت لحصول العينة على الهاتف الخلوي من قبل الأولياء.

← أكدت مفردات العينة التي لا تملك هاتفا خلويا خاصا بها، أن سبب ذلك هو المستوى المعيشي بنسبة 54.41% وليس رفضا لهذه الفكرة تريبا وثقافيا بالمقام الأول، وهو ما يؤكد أكثر النتيجة السابقة؛ بمساندة نسبة كبيرة من الأولياء لفكرة امتلاك أطفالهم لهاتف خلوي خاص.

← هناك تعلق كبير من قبل العينة بالهاتف الخلوي كوسيط إعلامي، وذلك ما يؤكد سلوك العينة المتمثل في استخدام الهواتف الخلوية الخاصة بأفراد الأسرة، بنسبة كبيرة وصلت 59.50% مست من يملكون ومن لا يملكون هاتفا خلويا من مفردات العينة.

← يميل الأطفال المدروسون إلى اقتناء الجديد من تكنولوجيا الهواتف الخلوية، وذلك وفق ما سجلناه بنسبة 40.90%، تملك هواتف خلوية متعددة الوسائط ومزودة بربط بالانترنت، وهو مؤشر مهم على شدة تأثر العينة بالتكنولوجيات الجديدة والرغبة في امتلاكها.

◀ الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة

← يمثل التلفزيون أحد أهم الوسائط الإعلامية التي توفر الألعاب الإلكترونية للطفل حيث أجابت 127 مفردة من العينة الإجمالية للدراسة الميدانية، توفر الألعاب الإلكترونية في جهاز التلفزيون لدى بيوت العينة أي ما نسبته 63.50% في مقابل 36.50% أجابت بعدم توفرها.

← تلعب معظم مفردات العينة الألعاب الإلكترونية الموجودة في التلفزيون وذلك ما أكدته نسبة 78.74% من العينة التي تتوفر لديها ألعاب الكترونية عبر التلفزيون.

← يوفر التلفزيون كوسيط إعلامي؛ أداتين للعب هما: جهاز التحكم عن بعد، وقواعد التحكم، مما يمنح للطفل هامش حرية الاختيار لأداة اللعب، بحيث سجل اللعب بقواعد التحكم أعلى نسبة وقدرت بـ 42%.

← تعتبر قواعد التحكم أداة لعب مهمة جدا لدى عينة خاصة لدى ذكور الفئة العمرية (9-11 سنة)، حيث سجل نسبة 54.54% لشراء قواعد التحكم في مقابل 45.46% للاستعارة.

← استنتجنا من خلال معطيات الدراسة الميدانية عمق ارتباط العينة بلعب الألعاب الإلكترونية عبر الحاسوب حيث يتم ذلك من خلال مصادر وأوعية معلوماتية متعددة طرحت أمام العينة هامش لعب واختيار أكبر لنوع وعدد الألعاب وذلك ما أكدته نسبة 40.90% للتنوع بين ما هو مثبت ومحمل ومخزن على أقراص CD و DVD.

← الاستعارة هي أكثر الأساليب المتبعة من قبل العينة للعب الألعاب الإلكترونية المخزنة على أقراص CD و DVD وذلك بنسبة 42.85% من العينة تستعير فقط و 28.57% تنوع بين الاستعارة والشراء.

← تستخدم العينة الانترنيت في مجالات عدة، كان أكثرها استخداماً؛ لعب الألعاب الإلكترونية التي توفرها وذلك بنسبة 38.46%، وهو مؤشر جديد على عمق العلاقة التي تقيمها العينة مع الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.

← ترى العينة أن الانترنيت عالم غني بكل إصدارات الألعاب الإلكترونية؛ الجديد منها والقديم وهو ما يزيد من متعة اللعب، وتعدد خياراته وتعويض شراء أقراص CD و DVD بالحصول على ما توفره هذه الأقراص، من خلال الانترنيت مباشرة في أي وقت وذلك ما أكدته نسبة 40% من العينة.

← أكثر استخدام للهاتف الخليوي من قبل العينة هو للعب الألعاب الإلكترونية بنسبة 65.90%، وهي نتيجة أخرى تؤكد عمق ارتباط الطفل بلعب هذه الألعاب عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.

← تطرح أما العينة مصادر عدة للألعاب الإلكترونية التي تلعبها عبر الهاتف الخليوي، كان أعلاها استخداماً؛ المثبتة في الهواتف الخليوية بنسبة 47.12% مع الإشارة إلى كون معظم العينة تملك هواتف متطورة وذكية.

← قضاء ساعة كاملة في لعب الألعاب الإلكترونية كان عند أغلب مفردات العينة في حين اختلفت العينة وفق متغير الجنس، فالإناث لا يتعدون الساعتين في اللعب كأقصى تقدير، في حين سجلنا بلوغ ثلاث ساعات كاملة من اللعب لدى الذكور.

← جاء ترتيب العينة للوسائط الإعلامية الجديدة تبعا لتفضيل اللعب من خلالها بالشكل التالي: الهاتف الخليوي، الانترنت، التلفزيون والحاسوب، وذلك نتيجة التفضيل وفق عامل الانجذاب وسهولة الاستخدام ونوع الألعاب الإلكترونية المتوفرة.

◀ تأثير الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية

← تأثرت العينة وتعلقت بشكل كبير بلعب الألعاب الإلكترونية خاصة الذكور، وذلك ما رفع نسبة ارتياد العينة لصالات اللعب ومقاهي الانترنت والتي قدرت بـ 52.50% ترتادها أحيانا ونسبة 29.50% ترتادها دائما.

← التخلص من رقابة الأهل على لعب العينة للألعاب الإلكترونية وعبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة المتوفرة في البيت ولوقت أطول هو أكثر الأسباب التي كانت وراء ارتياد العينة لصالات اللعب ومقاهي الانترنت وذلك بنسبة 51.70%

← أكثر الألعاب تداولاً وتفضيلاً في اللعب لدى العينة هي: الدودة، ترتيب الصور، سباق السيارات، تلبيس البنات، لعبة الكنز، الصياد، ولعبة باربي.

← هناك ألعاب مشتركة لدى العينة وفق متغيري الجنس والسن، في حين تختص بعضها بالإناث فقط، مثل لعبة باربي و لعبة تلبيس البنات.

← تفضل العينة الألعاب القتالية وألعاب الحروب والإستراتيجية بأكبر النسب، بحيث سجلنا المرتبة الأولى للألعاب القتالية كأفضل نوع، والمرتبة الثانية للإستراتيجية.

← تزداد ظاهرة العنف لدى الأطفال تبعا لأنواع الألعاب المفضلة، والتي كانت في مقدمتها الألعاب القتالية وألعاب الحروب.

← يعتبر أبطال الألعاب الإلكترونية أكثر العوامل التي تجذب الطفل نحو اللعبة، وذلك بنسبة 29.50%، وبعدها تصميم وألوان اللعبة التي تؤثر فيه وتجذبه من الناحية البصرية.

← تدرك نسبة 65% من العينة، وجود الخصم المنافس في الألعاب الإلكترونية التي تلعبها، والتي تكون في أغلبها حروبا وقتالا.

← ترى العينة في المنافس الخصم المتواجد في الألعاب، صفة الشر والعدوانية والظلم والإجرام، وذلك بنسبة 30.76%.

← ترى العينة أن أساس البطولة لأي بطل من أبطال الألعاب الإلكترونية، هو صفة الشجاعة 38%، الذكاء 31%، أكثر من الأخلاق التي حازت نسبة 18%.

← أكدت العينة أن أكثر ما يجذبها إلى بطل اللعبة الإلكترونية، هو الأخلاق الحميدة والطبيعة الخيرة للبطل، وذلك بنسبة 43%، بغض النظر عن جنسيته ودينه؛ وهو ما يزيد

من تهديد التكوين الثقافي والديني للعيينة التي لا تدرك أن هؤلاء الأبطال؛ ليسوا بالضرورة أختيارا دائما؛ لمنشئهم الغربي.

← أكثر صفة تميز البطل المفضل لدى أغلب مفردات العينة، هي القوة بنسبة 36% والشجاعة 27%، ولم تدرج العينة أي إشارة للأخلاق كأحسن صفة لبطلها المفضل، وهنا نستنتج غلبة القوة كميزان للفوز والخير، على الأخلاق لدى العينة.

← معظم مفردات العينة تقلد وتتقمص شخصيات أبطالها المفضلين في هذه الألعاب الإلكترونية، وذلك بنسبة 66.50%، وذلك مؤشر ودليل على عمق تأثير العينة بهذه الألعاب الإلكترونية وأبطالها، وما تحمله من قيم ورسائل.

← تقلد العينة البطل المفضل لها من أبطال الألعاب الإلكترونية التي تلعبها في سلوك القوة والشجاعة بنسبة 40.60%، حتى وإن كان في ذلك مظهر للعنف وخطر من شدته، وذلك يعبر كذلك عن مدى تعلق وتأثر العينة بأبطال الألعاب الإلكترونية، خاصة حين يكونون أنفسهم أبطال أفلام الكرتون.

← تبني مفردات العينة علاقات مشاركة مع الأصدقاء للبطل المفضل، من أبطال هذه الألعاب وذلك بنسبة 62%، وبذلك نصل إلى نتيجة مفادها قوة تأثير هذه الألعاب على العينة، وكذا قوة تأثير عامل وجماعة الأصدقاء في اختيار وتفضيل بطل لعبة معينة.

- ← معظم مفردات العينة تمل اللعبة بسرعة، في حالة الخسارة وتتركها، وتغير إلى لعبة أخرى، وذلك بنسبة 40%، وذلك مرده الكم الهائل من الألعاب وتنوعها، ومن جهة أخرى عصر السرعة الذي يعيشه الطفل حاليا بحيث يطلب الجديد ويميل بسرعة.
- ← اتفقت مفردات العينة على كون هذه الألعاب الإلكترونية؛ التي يلعبونها عبر مجموع الوسائط الإعلامية الجديدة، مسلية وممتعة جدا، وفي ذلك دليل على قوة تعلق العينة بهذه الألعاب بشكل كبير.

ومنه نستخلص النتائج العامة التالية:

- ← أصبحت الوسائط الإعلامية الجديدة من ضرورات أي أسرة، ومن المكونات الأساسية لبيئة التنشئة الاجتماعية للطفل الجزائري.
- ← تشكل الوسائط الإعلامية الجديدة البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية من خلال تعلقه بهذه الوسائط، وتبنيه لاستخدامها للعب هذه الألعاب.
- ← يزداد تبني الأسرة الجزائرية؛ بشكل مستمر ومع الوقت، لكل ما هو جديد في هذه الوسائط، حيث من النادر توفر جهاز تلفزيون واحد، أو عدم امتلاك حاسوب، كما تسارع إدخال الانترنت إلى المنازل بشكل مذهل، وما يفوق نصف العينة المدروسة يملكون هواتف خلوية، رغم صغر سنهم، ومع موافقة العديد من الأولياء.

← يمتلك الطفل الجزائري مهارة عالية - مقارنة بسنه- في التعامل مع الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الحاسوب والانترنت.

← رغم تعدد استخدامات كل وسيط إعلامي جديد، إلا أن في مقدمة استخدامات الطفل لها؛ لعب الألعاب الإلكترونية، وإهمال الجوانب العقلية التعليمية، والتركيز على التسلية والمتعة فقط.

← يطرح أمام الطفل الجزائري عدد هائل من الألعاب الإلكترونية كما ونوعا، وفق ثنائية تعدد الوسائط الإعلامية؛ وامتلاك مهارات التعامل معها واللعب من خلالها.

← يعود عدم امتلاك بعض الأسر للوسائط الإعلامية الجديدة من ناحية الكم أو النوع، إلى المستوى المعيشي بالمقام الأول وليس المستوى الثقافي، (كموقف رافض لوسيط معين كالانترنت لخطورتها أو جهل بكيفية التعامل معه واستخدامه).

← يلعب الطفل الجزائري الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة دون استثناء.

← تتداول الفئة العمرية (6-8 سنوات) اللعب من خلال التلفزيون أكثر من الفئة (9-11 سنة).

- ← يهتم الذكور أكثر من الإناث بلعب الألعاب الإلكترونية بشكل عام، وذلك وفق عامل الوقت المخصص للعب، وكذا التدقيق في اختيار نوع اللعبة وأداة اللعب.
- ← تعتبر الانترنت وأقراص CD و DVD أهم الأوعية المعلوماتية التي تمكن الطفل من الحصول على أكبر قدر ممكن من الألعاب بتنوعها.
- ← يتبع معظم الأطفال أسلوب استعارة أدوات وأقراص اللعب، للتغلب على عامل انخفاض المستوى المعيشي.
- ← جاء ترتيب العينة للوسائط الإعلامية الجديدة، تبعاً لتفضيل اللعب من خلالها بالشكل التالي: الهاتف الخليوي، الانترنت، التلفزيون، الحاسوب، وذلك وفقاً لعامل الانجذاب وسهولة الاستخدام، وكم ونوع الألعاب الإلكترونية المتوفرة من خلال كل وسيط.
- ← تأثر الأطفال وتعلقهم الشديد بالألعاب الإلكترونية، رفع من ارتيادهم لصالات اللعب ومقاهي الانترنت، خاصة الذكور.
- ← ارتياد صالات اللعب ومقاهي الانترنت؛ هو للتخلص من رقابة الأهل بالمقام الأول.
- ← هناك فروق وفق متغيري الجنس والسن، في اختيار نوع اللعبة.
- ← أكثر أنواع الألعاب تفضيلاً، ألعاب القتال، الحروب والمغامرات.

- ← ازدادت ظاهرة العنف لدى الأطفال؛ وفق أنواع الألعاب المفضلة، واعتبار القوة ومظاهر القتال والضرب أساس البطولة والغلبة.
- ← تصميم اللعبة وبطلها؛ هما أكثر العوامل جذبا للطفل إلى اللعبة الإلكترونية.
- ← يدرك الطفل وجود بطل وخصم منافس في كل لعبة، دون إدراكه للحقيقة الفعلية لكليهما، فهما بالنسبة له بحسب ما حددته اللعبة.
- ← تؤثر هذه الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل، بحيث تؤثر في أخلاقه وثقافته، من خلال مضامين العنف والقتال التي يفضلها، وتشويه عرويته وإسلامه، والإضرار به جسديا من خلال تقليد الحركات وطول وقت المكوث للعب.
- ← ينجذب الأطفال لبطل اللعبة كما تمثله اللعبة، وليس كحقيقة واقعية (البطل غالبا هو أمريكي الجنسية يتصف بالخير ويحارب العربي الإرهابي المتوحش)، وأكثر صفة تميز بها البطل المفضل؛ هي القوة والشجاعة، ولم تذكر الأخلاق بتاتا، وهو ما يدل على اعتبار الطفل للقوة ميزانا للخير والفوز.
- ← يقلد الأطفال أبطالهم المفضلين، ويتقمصونهم في سلوكياتهم، خاصة مظاهر القوة من عنف وضرب للآخرين، وذلك مؤشر مهم لعمق التعلق بهذه الألعاب وسهولة وشدة التأثير

بها؛ كشكل ومضمون، سلبا وإيجابا، خاصة حين يكون الأبطال هم أنفسهم أبطال أفلام الكرتون.

← تساهم جماعة الأصدقاء في زيادة التأثير باللعبة والبطل من خلال تشارك ألعاب مفضلة وأبطال مفضلين.

← تشكل الألعاب الإلكترونية مصدرا مهما للتسلية والمتعة بالنسبة للطفل الجزائري، ولا يمكن الاستغناء عنها، ومع توفر هذه الألعاب بأعداد وأنواع مذهلة، فإن الطفل دائم البحث عن الأكثر متعة والجديد فيها، وهو ما يجعله يمل اللعبة في حالة الخسارة فيها.

← تفضيل الطفل للفوز والقوة، يجعله سريع الملل من اللعبة، بحيث يغير إلى أخرى، في إطار توفر أنواع عدة وكم هائل من الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.

◀ 2- النتائج في ضوء فرضيات الدراسة

◀ الفرضية الأولى

اصطبغ تأثير الألعاب الإلكترونية بصبغة السلبي أكثر من الايجابي في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري وتنشئته العقلية والنفسية.

تأكدت هذه الفرضية وفق النتائج العامة التي توصلنا إليها من خلال هذه الدراسة، حيث كان الميل إلى الألعاب القتالية وألعاب الحروب والمغامرات، أكثر من بقية الألعاب الرياضية والتعليمية، وهو ما قلل ايجابية التأثير بهذه الألعاب، وتحسين العمليات الإدراكية والعقلية عند الطفل، وزاد في الجانب الآخر سلوك العنف والعدائية لدى الأطفال، وذلك ما يفسر إلى حد ما تزايد سلوك العنف في أوساط الأطفال الجزائريين.

إضافة إلى تقليل الاتصال بالعالم الاجتماعي الحقيقي، والتأثير على التحصيل الدراسي، حيث أن قضاء ما بين الساعة والثلاث ساعات ليس بالأمر الهين، فهو يأخذ من وقت الدراسة ومن التواصل الأسري، وممارسة النشاطات الاجتماعية، كقضاء وقت مع الأصدقاء في ممارسة رياضة معينة.

◀ الفرضية الثانية

استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته.

تحققَت هذه الفرضية، بحيث بينت النتائج تفضيل العينة لنوع معين من الألعاب (القتالية، الحروب، المغامرات) وهي ما تمثل للطفل مصدر القوة والفوز والغلبة والمكانة الاجتماعية بين الأصدقاء، وكذا التمكن من دخول معالم لم يزرها قبلا والتجوال فيها، لتعويض عدم التمكن من زيارتها، وتجريب مواقف دون تحمل العواقب عكس ما يحصل في الحياة الواقعية.

وشدة التأثير بهذه المضامين تظهر في سلوكيات الطفل، من تقليد ومحاكاة وتقمص للأبطال، وتصرفات عنيفة وعدوانية، وحتى حلول ايجابية لمواقف يقع فيها الطفل؛ تشبه ما مر فيه خلال لعب لعبة معينة، وهو ما يدفعه إلى البحث عن كل جديد في نوع ونسخ الألعاب على الدوام.

◀ الفرضية الثالثة

للتصميم الفني والشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها والاهتمام بها.

تحققت الفرضية، ولكن في حدها الأدنى، حيث أكدت العينة اهتماما بالتصميم والألوان؛ ولكن برتبة تلي مضمون وبطل اللعبة، وذلك ليس تقليلا لأهمية شكل وتصميم اللعبة؛ ولكن ذلك في إطار كون معظم الألعاب الإلكترونية ذات جودة عالية في التصميم والألوان، ما يلغي إلى حد ما مفارقة في التصميم؛ تدفع الطفل إلى الانتباه إليها كعامل تفضيل، لذلك كان نوع ومضمون وبطل اللعبة، الأسبق في ترتيب التفضيل كعامل أكثر تغيرا.

◀ الفرضية الرابعة

هناك فروق ذات دلالة إحصائية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية وفق متغيري الجنس والسن.

تحققت هذه الفرضية أيضا، حيث أثر متغير الجنس في اختيار نوع اللعبة وأبطالها، والوقت المخصص للعب، بين الذكور والإناث من العينة، إذ يميل الذكور إلى الألعاب القتالية والحربية، أكثر من الإناث اللواتي يفضلن ألعاب مخصصة للبنات فقط. كما يقضي الذكور وقتا أطول من الإناث في لعب الألعاب الإلكترونية، وذلك ما يفسر تأثر الذكور أكثر؛ بهذه الألعاب خاصة في الجوانب السلوكية، ومظاهر العنف والعدوانية، بحيث ترتفع عند الذكور أكثر من الإناث.

◀ الفرضية الخامسة

إن الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة منها والضارة.

تحققت الفرضية في ضوء نتائج الدراسة الميدانية، التي أكدت عمق ارتباط وتعلق الطفل الجزائري بكل أنواع الوسائط، وبناء علاقة تفاعلية معها من جهة، ومع لعب الألعاب الإلكترونية عبرها من جهة أخرى.

فرغم تعدد استخدامات كل وسيط ومميزاته، كانت على رأس قائمة استخدام الطفل الجزائري للوسائط الإعلامية الجديدة؛ لعب الألعاب الإلكترونية. وهو ما أكد أن هذه الوسائط شكلت بيئة مثالية، لتداول هذه الألعاب، بغض النظر عن كون تأثيراتها سلبية أم ايجابية.

◀ 3- النتائج في ضوء الدراسات السابقة

◀ اتفقت النتائج العامة التي توصلنا من خلالها؛ إلى أهمية الوسائط الإعلامية الجديدة وتغلغلها في حياتنا بشكل كلي وعميق، مع ما جاءت به دراسة **الحكيم فتحي التوزري** بعنوان: " تأهيل وتمكين الطفل والمراهق من الاستفادة من تكنولوجيا الإعلام والمعلومات المتطورة " ¹.

والتي أشارت إلى سهولة تداول هذه التكنولوجيات، وفتحها الباب على مصراعيه، كونها من أساسيات بيئة التنشئة الاجتماعية الحالية لأطفالنا.

◀ في إطار علاقة الطفل الجزائري بالوسائط الإعلامية الجديدة، توصلت النتائج إلى عمق ارتباطه بها، وهو ما اتفق مع ما توصلت إليه دراسة الباحث **عبد الوهاب بوخنوفة** الموسومة بـ: " الوسائط الإعلامية والإلكترونية: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة ".

(¹) - انظر الفصل الأول، الدراسات السابقة.

حيث أكد الباحث أن وسائل الإعلام والوسائط الإلكترونية، أتاحت للأطفال إمكانات أكبر لإدراك ما يحيط بعالمهم من تغيرات وتطورات، أي ما توصلنا إليه من نتائج تؤكد كون هذه الوسائط من لبنات البيئة الاجتماعية الحالية للطفل، التي تفتح له نوافذ للتعرف على محيطه، من خلال سهولة تداولها وشدة تواجدها في حياته.

← وفيما يخص علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، تؤكد النتائج المتوصل إليها؛ على وجود علاقة طردية بين التعلق بالوسائط الإعلامية الجديدة وتداولها، وبين لعب الألعاب الإلكترونية من خلالها، وهذا ما توافق مع دراسة **عبد الوهاب بوخنوفة** التي جاءت بعنوان: " الوسائط الإعلامية والإلكترونية: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة " .

حيث أكد الباحث على واقع علاقة الطفل الجزائري بوسائل الإعلام وتكنولوجياته، خاصة نشاط اللعب عند الطفل وفق مبدأ " دعه يلعب دعه يتعلم " بحيث أشار إلى اعتماد تكنولوجيا الوسائط الإعلامية من قبل الطفل للعب واللهو أكثر من التعلم، وهذا ما تأكد لنا من خلال دراستنا الميدانية في اعتلاء لعب الألعاب الإلكترونية لسلم استخدامات الوسائط الإعلامية الجديدة.

← بالنسبة لتفاعل الطفل الجزائري مع الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، فقد اتفقت نتائج دراستنا الميدانية مع دراسة **فتحي التوزري** بعنوان: " المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والإجرام".

فقد توصل الباحث إلى نتيجة مفادها أن تلك المضامين العنيفة لها علاقة بتأثيرات وقعت على مستوى دماغ الطفل، فنشأت مجموعة سلوكيات لديه في مقدمتها ظاهرة العنف، يليها المستوى المتدني في القراءة والدراسة، وغياب مراقبة الأولياء إلى حد كبير، وقلة الوعي بخطورة هذه المضامين وهو ما تأكد من خلال دراستنا؛ من موافقة أغلبية الأولياء على امتلاك أطفالهم لهاتف خلوي، وقضاء أكثر من ساعتين في اللعب.

فيما اختلفت نتائج دراستنا بخصوص هذه النتيجة، مع دراسة كل من **مارك برانسكاي** التي نفت وجود مضامين عنيفة في الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الأطفال، وكذا دراسة **مارك غريفيتش** حول " المزايا التعليمية لألعاب الفيديو " و**تشوانغ وتشين** حول " تأثير اعتماد ألعاب الفيديو " حيث سجلنا غيابا لتأثيرات ايجابية تمس التعلم والتعليم والتحصيل الدراسي والأخلاقي السليم.

← النتائج التي توصلت إليها دراستنا بغياب الوعي التام بأصل المضامين وأهدافها، وأصول الأبطال وفق المنشأ الغربي لهذه الألعاب، توافق مع ما توصلت إليه دراسة

فاطمة علوي السيد سعيد السيد محمد بعنوان: " العولمة وتأثيرها في التنشئة الاجتماعية "

حيث أكدت الباحثة على خطر العولمة الاجتماعية والثقافية على تنشئة الطفل العربي.

← كما وافقت نتائج الدراسة الميدانية حول زيادة ظاهرة العنف لدى الطفل الجزائري؛

بسبب مضامين هذه الألعاب مع دراسة نوبريكو إيهوري حول " تأثير ألعاب الفيديو على

السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي للأطفال".

حيث أكد الباحث اختلاف الذكور عن الإناث بسعي أكبر نحو ألعاب العنف وضرب

الخصم.

← كما اتفقت نتائج دراستنا مع نتائج دراسة أحمد فلاق بعنوان: " الطفل الجزائري وألعاب

الفيديو - دراسة في القيم والتأثيرات - "، فيما يخص كون انبهار الطفل بتصميم الألعاب،

يسهل انغماسه في المضامين والتأثر بها، والتي حوت مضامين وقيم تعبر عن ثقافة

منتجي هذه الألعاب، وفرضت تراتبية معينة للقيم، يتم فيها التركيز على القيم الحركية

والجسمانية (القوة والعنف)، ثم العقلية والنفسية (الشجاعة والذكاء) ثم الاجتماعية، وأخيرا

الأخلاقية، وهي ليست بالتراتبية الموجودة في مجتمعنا.

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

الختام

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

إن عديد الجوانب التي عالجتها هذه الدراسة فيما يخص علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، قد بينت عمق هذه العلاقة وتشعبها على مستوى الأسرة وخارج نطاقها، وعمق التأثيرات التي خلفتها هذه العلاقة على الطفل الجزائري من الناحية النفسية؛ العقلية والاجتماعية.

فأكبر خطأ قد يقع فيه الوالدان أو الهيئات والجماعات الاجتماعية المعنية بهذه العلاقة، هو اعتبارها مجرد علاقة تسلية ومنتعة، لأنها عكس ذلك تماما ويجب أن تؤخذ على محمل الجد أكثر.

وذلك ما حاولنا طرحه من خلال مجموع توصيات تحاول احتواء علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية بشكل ايجابي، فالغاء ارتباطه بها مستحيل، كاستحالة نفي ما بناه من تفاعلات مع مجموع الوسائل والوسائط الإعلامية خاصة الجديدة منها.

وتوجيه هذه العلاقة ليس مستحيلا بل ممكنا، لكنه يحتاج لتضافر الجهود الجادة والمكثفة للإسراع في معالجة هذا الوضع على صعيد الأسرة، والمجتمع المدني والهيئات الوزارية المعنية.

ومجموع التوصيات التي توصلنا إليها من خلال دراستنا هذه هي:

◀ على مستوى الأسرة

- ◀ انتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من ألعاب إلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية.
- ◀ تقنين الوقت المخصص للعب هذه الألعاب الإلكترونية.
- ◀ مشاركة الأولياء لأطفالهم لعب أكبر قدر ممكن من هذه الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفالهم، لخلق جو مشترك معهم، والقيام بمراقبة المضامين والتوجيه في نفس الوقت بسهولة أكبر.
- ◀ قيام الأولياء بخلق جو من التسلية والترفيه والدفء العائلي، بعيدا عن استغراق أطفالهم في لعب هذه الألعاب الإلكترونية، من خلال القيام بالأنشطة والألعاب الفكرية، ومشاركة أطفالهم الرياضات والهوايات التي يفضلونها.
- ◀ تعرف الأولياء إلى أصدقاء أطفالهم، لرصد الجو النفسي والأخلاقي والاجتماعي لهذه الصداقات، بما يسمح بتقييمها وتوجيهها.
- ◀ تعامل الأولياء مع أطفالهم بصفة الصديق، يفتح أبواب الصراحة والارتياح أمام الطفل؛ ومن ذلك تسهيل معرفة نشاطات الطفل طوال اليوم، كارتياح مقاهي الانترنت وصالات اللعب، أو التعرف على ما يستوعبه الطفل من مضامين تلك الألعاب، ما يسمح بتصحيح المفاهيم والأفكار لديه؛ وتوجيهه لما هو أنفع مثل الألعاب الإلكترونية التعليمية والرياضية.

على مستوى الجمعيات والهيئات المجتمعية المعنية بالطفل الجزائري

- ← القيام بنشاطات توعوية لأولياء بخصوص الألعاب الإلكترونية وما تخلفه من تأثيرات على الطفل الجزائري من النواحي النفسية والعقلية والاجتماعية والتربوية الدينية، من خلال الأيام الدراسية، والبرامج الإعلامية، والاتصال بجمعيات أولياء التلاميذ وغيرها.
- ← العمل مع الهيئات الوزارية المكلفة باستيراد هذه الألعاب والسماح بتداولها عبر مختلف المواقع، بما يتيح مراقبة مضامين هذه الألعاب من الناحية النفسية والاجتماعية والإعلامية والدينية.
- ← العمل مع مراكز البحث العلمي للتزود بآخر تطورات علاقة الطفل الجزائري بهذه الألعاب الإلكترونية في شكل تبادل معلوماتي ميداني وأكاديمي.
- ← التواصل مع أصحاب صالات اللعب ومقاهي الانترنت للتوعية بحساسية هذه العلاقة وهذه الألعاب وهذه الفئة العمرية.

على مستوى مراكز البحث العلمي النفسي والاجتماعي

- ← القيام بدراسات جدية حول الطفل الجزائري وخصوصية تكوينه الاجتماعي والنفسي.
- ← القيام بدراسات حول علاقة الطفل الجزائري بالوسائل الإعلامية بشكل عام من مختلف النواحي، وعلاقته بالألعاب الإلكترونية بشكل خاص.

◀ على مستوى الهيئات الوزارية المعنية

من أهم هذه الهيئات الوزارية: وزارة الإعلام، وزارة التربية والتعليم ووزارة التجارة.

◀ العمل المشترك بين مختلف الوزارات المعنية لتقنين ومراقبة وتحديد ما يتم استيراده

وتداوله من هذه الألعاب عبر الأقراص والوسائط الإعلامية ومواقع الانترنت.

◀ على وزارة الإعلام مراقبة مضامين وأنواع هذه الألعاب، بالتعاون مع وزارة التربية

والتعليم، لتحديد ما يفيد الطفل الجزائري.

◀ على وزارة التجارة الرجوع إلى ما توصلت إليه الهيئات المكلفة؛ في كل من وزارتي

الإعلام والتربية والتعليم، حول هذه الألعاب؛ قبل أن توافق على استيراد الألعاب

الإلكترونية.

◀ على وزارة التربية والتعليم الاتصال بوزارتي الإعلام والتجارة للتعرف على كل ما يتم

طرحه من جديد؛ لهذه الألعاب على مستوى الأسواق العالمية، خاصة ما يخدم الناحية

التربوية التعليمية للطفل الجزائري، واعتمادها قدر الإمكان في المناهج الدراسية، ما يمنح

تماشياً مع واقع متابعة أطفالنا لكل ما هو جديد، وكذا مراقبة المضامين واختيار ما هو

مفيد منها في ذات الوقت.

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

المراجع العربية والمعربة

◀ القواميس والمعاجم

- 01 - _____، المنجد،
ط2، دار المشرق، بيروت، 2001.
- 02 - إبراهيم مصطفى وآخرون، المعجم الوسيط.
03 - أمنية رزق، ألعاب الأطفال،
الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سورية.
- 04 - جبران مسعود، الرائد معجم الغنائي في اللغة والإعلام،
ط 1، دار العلم للملايين، بيروت، 2003.
- 05 - جميل صليبا، المعجم الفلسفي،
ط 1، الشبكة العالمية للكتاب، بيروت، 1994.
- 06 - فياض سكيكر، اللحج،
الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد السابع عشر، سورية.
- 07 - فيصل العباس، الطاسوج،
الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد السابع، سورية.
- 08 - مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط،
ط 4، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة، 2005.
- 10 - محمد خالد شاهين، شكاه الماتمخ الخوي،
الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الحادي عشر، سورية.

11 - محمد منير حجاب، المعجم الإعلامي،

ط1، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة، 2004.

12 - معاذ الحمصي، الألعاب الإلكترونية،

الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سورية.

◀ الكتب

13 - باسم علي حوامدة، وسائل الإعلام والطفولة،

ط1، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن، 2006.

14 - جمال مجاهد وآخرون، مدخل إلى الاتصال الجماهيري،

دار المعرفة الجامعية.

15 - حامد عبد العزيز الفقي، دراسات في سيكولوجية النمو،

دار القلم، الكويت.

16 - حسن عماد مكاي، تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات،

ط3، دار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2003.

17 - حسنين شفيق، الإعلام التفاعلي ثورة تكنولوجية جديدة في نظم الحاسب والاتصالات،

دار فكر وفن للطباعة، القاهرة، 2008.

18 - حليم بركات، المجتمع العربي المعاصر: بحث اجتماعي استطلاعي،

ط1، دار الطليعة للنشر والتوزيع، الأردن، 1998.

19 - رشيد زرواتي، تدريبات على منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية،

ط3، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2008.

- 20 - صالح ذياب هندي، أثر وسائل الإعلام على الطفل، ط4، دار الفر ناشرون وموزعون، الأردن، 2008.
- 21 - صلاح سالم، تكنولوجيا المعلومات والاتصالات والأمن القومي للمجتمع، ط1، عين للدراسات والبحوث الإنسانية والاجتماعية، مصر، 2003.
- 22 - عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات، ط1، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2008.
- 23 - علي محمد شمو، الاتصال الدولي والتكنولوجيا الحديثة، ط1، مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية، الإسكندرية، 2002.
- 24 - عمار بوحوش ومحمد محمود الذنبيات، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، ط2، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1999.
- 25 - ماجد سالم تريان، الانترنت والصحافة الالكترونية " رؤية مستقبلية "، ط1، الدار المصرية اللبنانية، 2008.
- 26 - محمد حسن الشناوي وآخرون، التبثئة الاجتماعية للطفل، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، الأردن، 2001.
- 27 - محمد شفيق، الإعلام الإلكتروني، ط2، معهد الإعلام وفنون الاتصال بمدينة الثقافة والعلوم، 2006.
- 28 - محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، عالم الكتب، القاهرة، 2000.
- 29 - محمد معوض إبراهيم وآخرون، الاتجاهات الحديثة في إعلام الطفل وذوي الاحتياجات الخاصة، ط1، دار الكتاب الحديث، القاهرة، 2007.

- 30 - محمد وليد البطش وفريد كامل أبو زينة، مناهج البحث العلمي، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2007.
- 31 - محمود علم الدين ومحمد تيمور عبد الحسيب، الحاسبات الالكترونية وتكنولوجيا الاتصال، دار الشروق، القاهرة، 1997.
- 32 - نجوى فوزي صالح ويوسف خليل سطر، مسائل إعلام الطفل بين النظرية والتطبيق، ط2، 2010/2011.

◀ الدوريات

- 33 - أبحاث المؤتمر الدولي، الإعلام الجديد: تكنولوجيا جديدة لعالم جديد، جامعة البحرين 7-9 ابريل 2009.
- 34 - إيناس الجبالي قدورة، التلفزيون محلي الدقة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس.
- 35 - حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد2، 2007.
- 36 - الحكيم فتحي التوزري، تأهيل وتمكين الطفل والمرافق من الاستفادة من تكنولوجيا الإعلام والمعلومات المتطورة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد01، 2006.
- 37 - رامي أكرم شريم، الطفل العربي والتفكير السحري، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد 02، 2005.

- 38 - الصادق الحمامي، الإعلام الجديد مقارنة تواصلية،
مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد 04، 2006.
- 39 - الصادق الحمامي، الواقع الافتراضي المفهوم ودلالاته،
مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس.
- 40 - الصادق الحمامي، الوسائط المتعددة محاولة في تحديد المفهوم.
- 41 - عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية: التمثل والاستخدامات،
مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد 02، 2007.
- 42 - عبد الوهاب بوخنوفة، الوسائط الإعلامية والألكترونية والأطفال: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة،
مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس.
- 43 - فتحي التوزري، المضامين التلفزيونية الموجة إلى الأطفال ومساءلة العنصر والانحراف،
مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد 01، 2001.
- 44 - فرانك كليش، ترجمة حسام الدين زكريا: ثورة الأنفوميديا،
سلسلة عالم المعرفة، الكويت، عدد 253، 2000.
- 45 - ليلي كرم الدين، برامج الأطفال وتحقيق الحاجات النفسية وتنميتها،
مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد 01، 2007.
- 46 - ماري وين وعبد الفتاح الصبحي، الأطفال والإدمان التلفزيوني،
سلسلة عالم المعرفة، الكويت، عدد 1999.
- 47 - محمد ياسر المنصوري، هل تجعل الألعاب الفيديو الطفل ذكيا؟،
مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد 02، 2005.

48- نجلاء نصير بشور، الألعاب الإلكترونية: إيجابيات وسلبيات،

المجلة التربوية، العدد 31، تشرين الثاني، 2004.

49 - نصر الدين العياضي، التلفزيون: ما يخفيه التطور التكنولوجي،

مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس.

◀ الرسائل الجامعية

50 - أحمد فلاق، الطفل الجزائري والألعاب الفيديو - دراسة في القيم والتأثيرات-،

أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، 2009/2008.

51 - زغينة نوال، دور الظروف الاجتماعية للأسرة على التحصيل الدراسي للأبناء،

رسالة دكتوراه (غير منشورة)، قسم علم الاجتماع والديموغرافيا،
جامعة باتنة، الجزائر، 2008/2007.

52 - صليحة غنام، عمالة الأطفال وملاقتهم بظروف الأسرة،

رسالة ماجستير (غير منشورة)، قسم علم الاجتماع والديموغرافيا،
جامعة باتنة، الجزائر، 2010/2009.

53 - صليحة مقاوسي، دور الأسرة الحديثة في تربية الأبناء بالمجتمع الجزائري،

رسالة ماجستير (غير منشورة)، قسم علم اجتماع، جامعة باتنة،
الجزائر، 2002/2001.

54 - فاطمة علوي السيد سعيد محمد، العولمة وتأثيرها على دور الأسرة في التنشئة

الاجتماعية،

جامعة البحرين، البحرين، 2009/2008.

55 - ليندة شنافي، تأثير سياسة الإصلاحات الاقتصادية في البناء الاجتماعي للمجتمع الجزائري،

رسالة ماجستير (غير منشورة)، قسم علم الاجتماع و الديموغرافيا،
جامعة باتنة، الجزائر، 2010.

56 - مينة مركوم، الأسرة الجزائرية تتخلى عن قرون من الامتداد وتتحول إلى النووية،

جريدة النهار، العدد 203، الجزائر، 26 جوان 2008.

57 - نصر الدين بهتون، الوضع الاقتصادي للأسرة وأثره في التنشئة الاجتماعية للطفل المتوطن

خاصيا،

رسالة ماجستير (غير منشورة)، قسم علم الاجتماع، جامعة باتنة،
الجزائر، 2008/2007.

المقالات

58 - حمد بن عبد الله القمزي، الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا،

النسخة الإلكترونية لصحيفة الرياض، الخميس 14 صفر 1422هـ، 21
فبراير 2008، العدد 14486.

59 - فضيلة عرفات، سيكولوجية اللعب عند الأطفال،

مقال منشور في 2011/01/04، 19:10، 2012/04/05.

60 - المواطن الذكي مناسب جولة الألعاب الإلكترونية،

موقع مجلة الشرق الأوسط، عدد 11886، الثلاثاء 13 رجب 1432هـ.
يونيو 2011.

المواقع الإلكترونية

61 - العمري عيسات، التنشئة الاجتماعية للأبناء في الأسرة الجزائرية قراءة سوسيو ثقافية لمظاهر

ودلالات التغيير القيمي،

العدد 08، جانفي 2008 (مقال منشور على شبكة الانترنت).

62 - شبكة النبا، مصطلحات الوسائط الإعلامية،

نشر في الأحد 7 تموز 2007، 2011/12/10 الساعة 08:00
(www.annabaa.org).

63 - كيف يعمل الهاتف النقال؟

مركز استكشاف العلوم SDC، مشروع بحث منشور على الانترنت
www.sep.alquds.edu/.../Cell_Phone_1-Arabic.pdf

www.aldaawah.com/?p=6755. - 64

<http://muslimaunion.org/news.php?i=12582>. - 65

<http://rs.ksu.edu.sa/67861.html>. - 67

المراجع الأجنبية

Chuang, T-y, and Chen .W.F, *Effect of Computer -Based Video Games on Children*: An Experimentot study
Educational Technology and society, 2009. - 68

Marc Griffiths, *The educational benefits of video games*, - 69
Vol 20, No 3, 2002.

Marc Prensky, *What kids learn that's POSITIVE from playing video games*, 2002. - 70

Nobriko Ihori, *Effects of video games on children's Agressiv behavior and pro-social behavior*, situated
play, proceeding of DIGRA 2007 Conference - 71

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ ଉତ୍କଳ

ملحق رقم (1): استمارة البحث.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الحاج لخضر - باتنة -
كلية الحقوق
قسم علوم الإعلام والاتصال

استمارة بحث بعنوان:

الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري.

(دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدئيات مدينة باتنة)

بين أيديكم استمارة مقابلة، وهذا في إطار إنجاز بحث لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال. راجين منكم التكرم بالإجابة عليها بكل اهتمام وصدق مع التأكيد على أن هذه المعلومات لا تستعمل إلا لغرض البحث العلمي.

تحت إشراف:

د/ أحمد عيساوي.

إعداد الطالبة:

فاطمة همال.

◀ ملاحظة:

ضع علامة (X) أمام العبارة المناسبة، مع العلم أنه لا توجد إجابة صحيحة أو خاطئة.

السنة الجامعية

(2012/2011)

البيانات الشخصية

◀ الجنس:

ذكر. أنثى.

◀ السن:

من 6-8 سنوات. من 9-11 سنة.

◀ مهنة الأب:

موظف. عامل. تاجر. دون عمل.

◀ مهنة الأم:

موظفة. عاملة. دون عمل.

◀ عدد الإخوة:

.....

◀ نوع السكن:

منزل أرضي شقة. فيلا. آخر.

أذكره:

.....

◀ عدد الغرف:

.....

1 - كم جهاز تلفزيون يتوفر في البيت؟

واحد.

اثنان.

ثلاثة.

أكثر.

2 - إذا كانت الإجابة: أكثر من واحد، فهل يخصص أحدها للأطفال؟

نعم.

لا.

3 - هل توجد ألعاب الكترونية بجهاز التلفزيون في البيت؟

نعم.

لا.

4 - إذا كانت الإجابة: نعم، هل تلعبها؟

نعم.

لا.

5 - إذا كانت الإجابة: نعم، فهل تلعب هذه الألعاب بـ:

جهاز التحكم عن بعد الخاص بالتلفزيون.

قواعد التحكم.

الاثنين معا.

6 - إذا كانت الإجابة: قواعد التحكم أو الاثنين معا، هل:

اشتريت هذه القواعد.

تستعير القواعد.

7 - هل لديك حاسوب في البيت؟

نعم.

لا.

8 - إذا كانت الإجابة: لا، فهل ذلك بسبب:

المستوى المعيشي.

المستوى الثقافي.

9 - إذا كانت الإجابة: نعم، فكم جهاز حاسوب يتوفر لديكم؟

واحد.

أكثر من واحد.

← حدد العدد:

.....

10- هل تستخدمه؟

نعم.

لا.

11- إذا كانت الإجابة: نعم، فهل تستخدمه:

للدراسة.

لإعداد البحوث.

للعب الألعاب الإلكترونية.

أخرى.

← حددها:

.....

.....

12- إذا كانت الإجابة: للعب الألعاب الإلكترونية، فهل تلعب الألعاب:

المثبتة في الحاسوب.

المخزنة في أقراص CD و DVD.

الاثنين معا.

13- إذا كانت الإجابة: المخزنة في أقراص CD و DVD أو الاثنين معا فهل:

تشتري هذه الأقراص.

تستعيرها.

تشتري البعض وتستعير البعض الآخر.

14- هل تتوفر الإنترنت في البيت؟

نعم.

لا.

15- إذا كانت الإجابة: لا، فهل ذلك بسبب:

المستوى المعيشي.

المستوى الثقافي.

16- إذا كانت الإجابة: نعم، هل تستخدمها؟

نعم.

لا.

17- إذا كانت الإجابة: نعم، فهل تستخدمها؟

- للدراسة.
- لإعداد البحوث.
- للعب الألعاب الإلكترونية.
- أخرى.

← حددها:

.....

.....

18- إذا كانت الإجابة: للعب الألعاب الإلكترونية، فهل تلعب الألعاب التي:

- اعتدت لعبها من الأقراص والحاسوب.
- تصدر حديثا.
- الاثنتين معا.

19- هل لديك هاتف خلوي؟

- نعم.
- لا.

20- إذا كانت الإجابة: نعم، فهل :

- اشتراه لك والداك.
 اشتريته أنت.
 قدم لك كهدية.
 أخرى.

← حددها:

.....

21- إذا كانت الإجابة: لا، فهل ذلك بسبب:

- المستوى المعيشي العام للعائلة.
 المستوى الثقافي العام للعائلة.

22- هل تستخدم الهواتف الخلوية الخاصة بأفراد العائلة؟

- نعم.
 لا.

23- إذا كانت الإجابة: نعم، فلماذا تستخدمه؟

.....

24- هل الهاتف الخليوي الذي تستخدمه:

- بسيط.
- مزود بالوسائط المتعددة.
- مزود بالوسائط المتعددة وربط بالإنترنت.

25- هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجودة على الهاتف الخليوي الذي تستخدمه؟

- نعم.
- لا.

26- إذا كانت الإجابة: نعم، هل هذه الألعاب :

- مثبتة في الهاتف الخليوي.
- تقوم بتحميلها من الانترنت.
- الاثنان معا.

27- كم من الوقت تقضي في لعب الألعاب الإلكترونية؟

- ساعة.
- ساعتين.
- ثلاث ساعات.
- أكثر.

← حددها:

.....

.....

28- أي الوسائط الإعلامية تفضل اللعب من خلالها؟ (رتب حسب الأهمية من 1 إلى 4)

- التلفزيون.
- الحاسوب.
- الإنترنت.
- الهاتف الخليوي.

29- هل تتردد صالات اللعب ومقاهي الانترنت؟

- دائما.
- أحيانا.
- أبدا.

30- إذا كانت الإجابة: دائما أو أحيانا، فلماذا تترتادها؟

- لأنك لا تملك منصات اللعب.
- لأنك لا تملك حاسوبا في البيت.
- لا يسمح لك والداك بلعب الألعاب الإلكترونية في الوسائط الإعلامية المتوفرة في البيت.
- لأنك تفضل أن تلعب مع أصدقاءك وليس لوحدهك.
- أخرى.

← حددها:

.....

.....

31- ما هي أسماء الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلا لديك؟

.....

.....

32- رتب الألعاب المفضلة لديك حسب نوعها (رتب حسب الأهمية من 1 إلى 7):

- المغامرات.
- الإستراتيجية والحروب.
- الفنون القتالية.
- التعليمية.
- الرياضية.
- السباقات.
- الألغاز والمسابقات.

33- ما الذي يجذبك إلى الألعاب الإلكترونية؟ (إمكانية اختيار أكثر من احتمال)

- الألوان.
- التصميم.
- الأبطال.
- نوع اللعبة.
- أخرى.

← أذكرها:

.....

.....

34- هل هناك منافس خصم في الألعاب التي تلعبها؟

نعم.

لا.

35- إذا كانت الإجابة: نعم، فما هي صفاته؟

ذكي.

قوي عضليا.

مجرم.

انتهازي.

ظالم وقاسي.

أخرى.

← حددها:

.....

.....

36- ما هي صفات البطل في الألعاب الإلكترونية التي تلعبها؟

متدين.

ذكي.

قوي عضليا.

مجرم.

شجاع.

أخرى.

← حددها:

.....

.....

37- ما الذي يجذبك لبطل اللعبة؟ (إمكانية اختيار أكثر من احتمال)

شكله.

أخلاقه وصفاته.

قدراته.

جنسه (شاب أو فتاة).

أخرى.

← حددها:

.....

38- ما هي صفات بطلك المفضل؟ (رتبها)

.....

39- هل تقلد بطلك المفضل؟

نعم.

لا.

40- إذا كانت الإجابة: نعم، ففيما تقلده؟

.....

41- هل تتشارك مع أصدقاءك نفس الأبطال المفضلين؟

نعم.

لا.

42- حين تخسر اللعبة، فما الذي تقوم به؟

- تتركها ولا تحاول فيها مجددا.
- تكررهما إلى غاية أن تفوز فيها.
- تغيروها إلى لعبة أخرى.

43- ما رأيك في الألعاب الإلكترونية التي تلعبها؟

.....

.....

ملحق رقم (2): مدارس التعليم الابتدائي لبلدية باتنة.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية													بلدية التربية لولاية باتنة	
وزارة التربية الوطنية													صلحة التنظيم التربوي	
													كتب التعليم الاساسي	
ملحق (مدارس التعليم الابتدائي لبلدية باتنة)														
المجموع		س5		س4		س3		س2		س1		البلدية	المدرسة الابتدائية	الرقم
ا	مج	ا	مج	ا	مج	ا	مج	ا	مج	ا	مج			
115	237	22	37	20	35	24	56	26	48	23	61	باتنة	سعيد رشيد	1
96	196	30	55	25	46	20	43	13	22	8	30	باتنة	الإخوة بن عثمان	2
85	197	27	58	13	32	16	33	16	38	13	36	باتنة	علي بن الطيب	3
201	470	41	99	34	88	46	106	43	94	37	83	باتنة	الأمير عبد القادر	4
152	297	30	54	25	58	25	57	36	71	36	57	باتنة	علي بوخالفة	5
157	358	34	74	29	64	33	73	27	76	34	71	باتنة	عبدالرحمن الأختري	6
237	474	50	103	52	112	51	96	37	80	47	83	باتنة	الجديدة بوزوران (العربي زيور)	7
43	107					10	22	13	35	20	50	باتنة	حي بوزوران	8
129	262	23	47	28	59	27	51	25	54	26	51	باتنة	بن باطه الطاهر	9
159	324	32	54	40	77	26	65	39	72	22	56	باتنة	محمد بلقاسمي	10
59	115	12	25	14	26	7	16	16	28	10	20	باتنة	طريق قسنطينة (لمباركية عمر المدعو عمار)	11
129	271	19	43	29	50	30	58	23	58	28	62	باتنة	أحمد المقرئ	12
156	320	25	57	21	49	41	74	40	77	29	63	باتنة	فاطمة فيدومي	13
182	364	32	57	33	71	43	77	33	74	41	85	باتنة	سكينة بنت الحسين	14
169	349	31	74	35	61	37	68	32	72	34	74	باتنة	مصطفى بوشوش	15
113	239	20	39	24	51	24	52	20	44	25	53	باتنة	سمية	16
144	297	34	61	24	55	34	65	26	50	26	66	باتنة	أحمد امرزوقن	17
122	252	22	42	19	38	23	53	30	61	28	58	باتنة	امحمد مني	18
150	293	27	44	25	54	33	67	32	60	33	68	باتنة	محمد بن بركات ناصرية	19
94	191	24	48	18	37	14	35	17	35	21	36	باتنة	الرياض (1)	20
140	295	23	46	30	61	32	65	26	62	29	61	باتنة	حي 500 مسكن	21
332	658	70	135	66	130	71	132	59	121	66	140	باتنة	تامشيط 3	22
58	144	8	23	15	26	15	30	10	32	10	33	باتنة	حي المجاهدين	23
339	671	67	134	64	114	69	131	71	151	68	141	باتنة	البيستان	24
292	621	55	102	52	114	66	130	58	137	61	138	باتنة	إيش علي	25
133	279	31	61	26	60	24	59	31	55	21	44	باتنة	حي 800 م (2)	26
218	457	45	95	52	91	28	73	58	106	35	92	باتنة	حي 1020 مسكن	27
64	143	9	20	10	26	17	32	16	33	12	32	باتنة	الرياض (2)	28
248	484	46	81	51	95	50	98	49	113	52	97	باتنة	حي 800 م (1)	29
131	280	13	41	28	66	33	63	25	55	32	55	باتنة	عبد الله رضوان	30
135	310	21	52	26	60	28	65	29	66	31	67	باتنة	فاطمة الزهراء	31

الرقم	المدرسة الإبتدائية	البلدية	س1		س2		س3		س4		س5		المجموع	
			!	مج	!	مج	!	مج	!	مج	!	مج	!	مج
32	بو عقال (3) بنات	باتنة	51	110	57	111	115	45	128	66	97	50	97	561
33	الإخوة بوييلة	باتنة	50	94	56	110	84	37	94	41	75	35	75	457
34	فتح الله مسعود	باتنة	33	76	88	45	80	33	88	40	53	31	53	385
35	خليفة حدة	باتنة	51	99	103	45	98	45	96	49	82	45	82	478
36	فاطمة براحيل	باتنة	34	68	60	24	64	26	58	30	46	21	46	296
37	عرعار محمد	باتنة	25	52	61	31	52	17	59	25	64	25	64	288
38	عيسى فلاح	باتنة	48	107	111	46	105	51	101	40	90	43	90	514
39	فضيلة جفروني	باتنة	51	104	97	38	96	36	91	47	76	41	76	464
40	بوعريف (2) الشهيد عبد الصمد الهاشمي	باتنة	55	132	65	134	137	59	134	67	133	63	133	670
41	بوعريف (1) مومن السعيد	باتنة	72	126	137	64	122	62	129	64	99	40	99	613
42	أوشن الطاهر	باتنة	36	72	68	26	82	42	96	50	59	30	59	377
43	طارق بن زياد	باتنة	34	65	66	32	64	37	50	24	64	25	64	309
44	بوعقال (1)	باتنة	52	113	118	53	108	56	103	46	103	51	103	545
45	بارك أفوراج الجديدة (1) مصطفى بوسجادة	باتنة	36	74	80	41	78	30	78	45	62	34	62	372
46	بارك أفوراج الجديدة (2) مطار السعيد	باتنة	28	60	76	36	49	26	56	29	41	23	41	282
47	الحدائق (3)	باتنة	79	165	173	79	178	78	144	70	159	78	159	819
48	الحدائق (1)	باتنة	91	171	209	95	182	90	159	79	146	77	146	867
49	ارض ملاخسو	باتنة	60	135	155	70	153	65	131	55	142	66	142	716
50	عبد الله ملاخسو	باتنة	36	73	69	34	71	37	61	27	75	37	75	349
51	طريق تازولت *ج*(بن حسة بلقاسم)	باتنة	29	63	74	31	81	49	62	29	64	32	64	344
52	الطاهر جبار	باتنة	29	62	74	42	54	24	57	24	50	26	50	297
53	سفع الجبل (2)	باتنة	11	30	37	16	34	23	33	19	27	12	27	161
54	الزهور	باتنة	27	53	50	26	54	23	61	32	46	27	46	264
55	ارض زناتي (2)	باتنة	27	57	64	28	59	28	61	32	44	16	44	285
56	سفع الجبل (3)	باتنة	38	74	69	33	74	35	49	26	71	30	71	337
57	الإخوة هدنة	باتنة	30	66	63	31	65	29	66	28	48	35	48	308
58	د.د. الجديدة (2)	باتنة	28	73	70	30	63	35	51	27	52	32	52	309
59	فاطمة بن عاشورة	باتنة	90	169	177	76	147	76	176	76	160	77	160	829
60	لغرض قوارف	باتنة	40	103	121	59	98	43	101	42	134	65	134	557
61	دوار الدير (1)	باتنة	34	66	68	36	63	24	64	26	43	20	43	304
62	تامشيط (5) عموري محمد	باتنة	38	80	87	38	85	49	70	34	73	40	73	395
63	تامشيط (6) الإخوة زاوية	باتنة	30	66	71	28	53	28	59	31	51	21	51	300
64	د.د. الجديدة (3)	باتنة	10	28	28	11	30	19	32	14	26	14	26	144
65	حي 1272 مسكن (دزيري عيسى المدعو صالح)	باتنة	27	59	63	31	70	32	53	24	68	37	68	313
66	تامشيط (4)	باتنة	45	91	106	55	95	40	108	48	86	54	86	486
67	حي 1200 مسكن	باتنة	62	131	133	58	142	74	117	66	128	57	128	651
68	مختاري إسماعيل	باتنة	69	140	140	60	159	82	124	67	120	47	120	683
69	سوناتيبا	باتنة	36	68	77	26	73	37	66	24	82	38	82	366
70	بنيني بشير	باتنة	53	105	104	48	108	47	115	54	79	46	79	511
71	العربي زعلاني	باتنة	61	113	114	59	108	61	125	62	95	43	95	555

الرقم	المدرسة الابتدائية	البلدية	س1		س2		س3		س4		س5		المجموع	
			!	مج	!	مج								
72	نزار صالح	باتنة	24	57	17	57	24	54	22	50	16	40	258	103
73	مختار بن نجاصي	باتنة	26	51	37	72	32	57	29	65	25	53	298	149
74	الإخوة بن خميس	باتنة	40	72	26	62	25	54	21	53	24	54	295	136
75	يوسف نوري	باتنة	59	140	164	75	133	67	140	72	119	61	696	334
76	أولاد بشينة ج (العربي نزار)	باتنة	32	60	64	31	87	42	78	33	70	37	359	175
77	المجمع الجديد اولاد بشينة	باتنة	35	55	54	27	56	25	61	31	47	21	273	139
78	جملة (1) احمد عبوش	باتنة	62	107	113	52	115	55	97	48	114	47	546	264
79	جملة (2) سلطاني صالح	باتنة	49	104	110	52	92	35	108	44	90	44	504	224
80	القطب العمراني طريق جملة	باتنة	62	122	137	58	125	54	122	66	78	40	584	280
81	القطب العمراني طريق جملة 2	باتنة	29	56	43	19	41	16	30	7	21	8	191	79
82	جملة (3)	باتنة	68	139	172	86	158	70	161	61	128	68	758	353
المجموع			6619	3180	6944	3215	6650	3172	6377	3041	5888	2898	32478	15506

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

فهرس الأشكال

الصفحة	عنوان الشكل	رقم الشكل
44	النواحي التي تنمها الألعاب لدى الطفل.	★ -
160	معلومات أساسية عن المدارس الابتدائية محل الدراسة الميدانية.	01 -
162	يبين بيانات المجتمع المبحوث حسب متغيري الجنس والسن.	02 -
165	معطيات عن المدارس المتواجدة بالأحياء محل الدراسة.	03 -
167	بيانات المتدريسين في المدارس الابتدائية الثلاثة محل الدراسة.	04 -
168	بيانات شخصية عن العينة المدروسة.	05 -
168	مهنة الأب لدى العينة.	06 -
169	مهنة الأم لدى العينة.	07 -
169	نوع السكن لدى العينة.	08 -
177	عدد أجهزة التلفزيون المتوفرة في بيوت العينة.	09 -
180	تخصيص أحد أجهزة التلفزيون للأطفال.	10 -
182	توفر الألعاب الإلكترونية في جهاز التلفزيون لدى العينة.	11 -
184	لعب الألعاب الإلكترونية عبر التلفزيون من قبل العينة.	12 -
186	أدوات لعب الألعاب الإلكترونية لدى العينة.	13 -
188	مصدر أدوات لعب الألعاب الإلكترونية لدى العينة.	14 -
190	امتلاك العينة لجهاز الحاسوب في البيت.	15 -

- 192 - 16 أسباب عدم امتلاك بعض مفردات العينة لجهاز حاسوب.
- 194 - 17 عدد أجهزة الحاسوب المتوفرة لدى العينة.
- 197 - 18 استخدام العينة لأجهزة الحاسوب.
- 200 - 19 استخدامات العينة لجهاز الحاسوب.
- 203 - 20 مصادر الألعاب الإلكترونية التي تلعبها العينة عبر الحاسوب.
- 206 - 21 طريقة حصول العينة على أقراص الألعاب الإلكترونية.
- 208 - 22 توفر الإنترنت في بيوت العينة.
- 210 - 23 سبب عدم توفر الإنترنت لدى بعض مفردات العينة.
- 212 - 24 استخدام العينة للإنترنت.
- 214 - 25 استخدامات العينة للإنترنت.
- 216 - 26 لعب العينة الألعاب الإلكترونية المتوفرة عبر الإنترنت.
- 219 - 27 امتلاك العينة للهاتف الخليوي.
- 221 - 28 مصادر حصول العينة على هاتف خلوي.
- 224 - 29 أسباب عدم امتلاك العينة للهاتف الخليوي.
- 226 - 30 استخدام العينة للهواتف الخليوية الخاصة بأفراد العائلة.
- 228 - 31 استخدامات العينة للهواتف الخليوية الخاصة بأفراد العائلة.
- 230 - 32 نوع الهاتف الخليوي الذي يمتلكه مفردات العينة.
- 232 - 33 لعب العينة للألعاب الإلكترونية المتوفرة عبر الهاتف الخليوي.
- 234 - 34 مصدر الألعاب الإلكترونية التي تلعبها العينة عبر الهاتف الخليوي.

- 236 - 35 - الوقت الذي تقضيه العينة في لعب الألعاب الإلكترونية.
- 239 - 36 - ترتيب الوسائط الإعلامية الأكثر تفضيلا للعب عبرها لدى العينة.
- 242 - 37 - ارتياد العينة لصالات اللعب ومقاهي الانترنت.
- 244 - 38 - أسباب ارتياد العينة لصالات اللعب ومقاهي الانترنت.
- 247 - 39 - أسماء الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلا لدى العينة.
- 250 - 40 - ترتيب أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى العينة.
- 253 - 41 - أسباب انجذاب العينة إلى الألعاب الإلكترونية.
- 256 - 42 - معرفة وجود منافس خصم في الألعاب الإلكترونية التي تلعبها العينة.
- 258 - 43 - صفات الخصم في الألعاب الإلكترونية حسب آراء العينة.
- 261 - 44 - صفات البطل في الألعاب الإلكترونية حسب العينة.
- 264 - 45 - أسباب انجذاب العينة لبطل اللعبة في الألعاب الإلكترونية.
- 267 - 46 - صفات بطل الألعاب الإلكترونية المفضل لدى العينة.
- 269 - 47 - تقليد مفردات العينة لبطل الألعاب الإلكترونية المفضل لديها.
- 272 - 48 - الصفات التي تقلدها العينة من بطل الألعاب الإلكترونية المفضل لديها.
- 275 - 49 - تشارك العينة لنفس البطل المفضل في الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء.
- 277 - 50 - سلوك العينة حين تخسر في لعب اللعبة الإلكترونية.

فهرس المواضيع

2	خطة الدراسة.
6	مقدمة.
	◀ الفصل الأول: <u>الإطار المنهجي والمفاهيمي للدراسة.</u>
12	أولاً: الإطار المنهجي للدراسة.
12	1- إشكالية الدراسة.
13	2- التساؤلات.
13	3- الفرضيات.
14	4- أهمية الدراسة.
15	5- أسباب اختيار الدراسة.
15	6- أهداف الدراسة.
16	7- تحديد المفاهيم.
19	8- الدراسات السابقة.
36	ثانياً: الإطار المفاهيمي للدراسة.
36	1- الألعاب الإلكترونية.
47	2- الوسائط الإعلامية الجديدة.
58	3- الطفل الجزائري.
343	

	◀ الفصل الثاني: <u>الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.</u>
74	أولاً: الألعاب الإلكترونية عبر التلفزيون.
74	1- مدخل إلى التلفزيون.
84	2- لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية من خلال جهاز التلفزيون.
92	ثانياً: الألعاب الإلكترونية عبر الحواسيب والانترنت.
92	1- مدخل إلى الحواسيب والانترنت.
92	الحواسيب.
99	الانترنت.
113	2- لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية عبر الحواسيب والانترنت.
118	ثالثاً: الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الخليوي.
118	1- مدخل إلى الهاتف الخليوي (النقال).
127	2- الطفل وألعاب الهاتف الخليوي الإلكترونية.
	◀ الفصل الثالث: <u>تأثير الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية.</u>
133	أولاً: تأثير الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية بين الشكل والمضمون.
138	ثانياً: التأثيرات الايجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.
151	ثالثاً: البيئة الاجتماعية لتأثير الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية.
344	

◀ الفصل الرابع: الإطار الميداني للدراسة.

159	أولاً: منهج الدراسة وعينتها.
159	1- منهج الدراسة.
159	2- مجالات الدراسة.
161	3- عينة الدراسة.
170	4- أدوات جمع البيانات المستخدمة في الدراسة.
174	5- الأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل البيانات.
177	ثانياً: جدولة البيانات وتحليلها.
280	ثالثاً: نتائج الدراسة.
280	1- النتائج في ضوء تحليل الجداول.
293	2- النتائج في ضوء فرضيات الدراسة.
297	3- النتائج في ضوء الدراسات السابقة.
301	خاتمة.
306	ملخص الدراسة.
313	المراجع.
322	الملاحق.
339	الفهرس.
345	

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

المخلص

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ ଉତ୍ତମ

تعتبر شريحة الأطفال من أهم الشرائح المجتمعية، والمؤسسة لمستقبل المجتمع ككل، وفي إطار تزايد ظهور العديد من الوسائط الإعلامية الجديدة، لم تتأى هذه الشريحة عن الاهتمام والتأثر بهذه الوسائط في مرحلة - أي الطفولة - أكثر ما تتميز به كثرة اللعب، فلم تعد الألعاب القديمة تجد صداها لديهم، وأصبحت الألعاب الإلكترونية من الظواهر الاجتماعية والنفسية والإعلامية؛ التي استدعت القيام بالعديد من الدراسات.

فبعد أن سمي التلفزيون ب: الأب الأول لطفل الموجة الثالثة، أصبحت الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، مجتمعا متكاملا يصنع حياته اليومية، وقلت العديد من نشاطاته الحقيقية وتفاعلاته الاجتماعية، وأصبحت حتى تجمعاته مع أصدقائه في أغلبها؛ حديث عن تلك الألعاب.

وتهدف الدراسة إلى:

البحث في أسس ونتائج العلاقة الوطيدة التي تكونت بين الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، كخطوة لفتح أفق واضح المعالم لتقديم علاجات وحلول، على أمل تبنيها وتحقيقها واقعا؛ وذلك من خلال دراسة بيئة هذه الألعاب، التي توفرت لها من قبل الوسائط الإعلامية الجديدة، في عصر الموجة الثالثة، وبحث جوانب التأثير لدى الطفل الجزائري بهذه الألعاب من ناحية الشكل والمضمون، السلب والإيجاب، ضمن نطاق خصوصية البيئة الاجتماعية للمجتمع الجزائري.

واستخدمت الدراسة منهج المسح الوصفي، باختيار عينة عنقودية ممثلة؛ تمت عليها الدراسة الميدانية، وذلك باستخدام أداة المقابلة (استمارة المقابلة)؛ أجريت مع مفردات العينة، حيث توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج العامة كان أهمها:

← أصبحت الوسائط الإعلامية الجديدة من ضرورات أي أسرة، ومن المكونات الأساسية لبيئة التنشئة الاجتماعية للطفل الجزائري.

- ← تشكل الوسائط الإعلامية الجديدة البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية من خلال تعلقه بهذه الوسائط، وتبنيه لاستخدامها للعب هذه الألعاب.
- ← يزداد تبني الأسرة الجزائرية؛ بشكل مستمر ومع الوقت، لكل ما هو جديد في هذه الوسائط، حيث من النادر توفر جهاز تلفزيون واحد، أو عدم امتلاك حاسوب، كما تسارع إدخال الانترنت إلى المنازل بشكل مدهل، وما يفوق نصف العينة المدروسة يملكون هواتف خلوية، رغم صغر سنهم، ومع موافقة العديد من الأولياء.
- ← يمتلك الطفل الجزائري مهارة عالية - مقارنة بسنه- في التعامل مع الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الحاسوب والانترنت.
- ← رغم تعدد استخدامات كل وسيط إعلامي جديد، إلا أن في مقدمة استخدامات الطفل لها؛ لعب الألعاب الإلكترونية، وإهمال الجوانب العقلية التعليمية، والتركيز على التسلية والمتعة فقط.
- ← يطرح أمام الطفل الجزائري عدد هائل من الألعاب الإلكترونية كما ونوعا، وفق ثنائية تعدد الوسائط الإعلامية؛ وامتلاك مهارات التعامل معها واللعب من خلالها.
- ← يعود عدم امتلاك بعض الأسر للوسائط الإعلامية الجديدة من ناحية الكم أو النوع، إلى المستوى المعيشي بالمقام الأول وليس المستوى الثقافي، (كموقف رافض لوسيط معين كالانترنت لخطورتها أو جهل بكيفية التعامل معه واستخدامه).
- ← يلعب الطفل الجزائري الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة دون استثناء.
- ← تتداول الفئة العمرية (6-8 سنوات) اللعب من خلال التلفزيون أكثر من الفئة (9-11 سنة).
- ← يهتم الذكور أكثر من الإناث بلعب الألعاب الإلكترونية بشكل عام، وذلك وفق عامل الوقت المخصص للعب، وكذا التدقيق في اختيار نوع اللعبة وأداة اللعب.

- ← تعتبر الانترنت وأقرص CD و DVD أهم الأوعية المعلوماتية التي تمكن الطفل من الحصول على أكبر قدر ممكن من الألعاب بتنوعها.
- ← يتبع معظم الأطفال أسلوب استعارة أدوات وأقرص اللعب، للتغلب على عامل انخفاض المستوى المعيشي.
- ← جاء ترتيب العينة للوسائط الإعلامية الجديدة، تبعا لتفضيل اللعب من خلالها بالشكل التالي: الهاتف الخليوي، الانترنت، التلفزيون، الحاسوب، وذلك وفقا لعامل الانجذاب وسهولة الاستخدام، وكم ونوع الألعاب الإلكترونية المتوفرة من خلال كل وسيط.
- ← تأثر الأطفال وتعلقهم الشديد بالألعاب الإلكترونية، رفع من ارتيادهم لصالات اللعب ومقاهي الانترنت، خاصة الذكور.
- ← ارتياد صالات اللعب ومقاهي الانترنت؛ هو للتخلص من رقابة الأهل بالمقام الأول.
- ← هناك فروق وفق متغيري الجنس والسن، في اختيار نوع اللعبة.
- ← أكثر أنواع الألعاب تفضيلا، ألعاب القتال، الحروب والمغامرات.
- ← ازدادت ظاهرة العنف لدى الأطفال؛ وفق أنواع الألعاب المفضلة، واعتبار القوة ومظاهر القتال والضرب أساس البطولة والغلبة.
- ← تصميم اللعبة وبطلها؛ هما أكثر العوامل جذبا للطفل إلى اللعبة الإلكترونية.
- ← يدرك الطفل وجود بطل وخصم منافس في كل لعبة، دون إدراكه للحقيقة الفعلية لكليهما، فهما بالنسبة له بحسب ما حددته اللعبة.
- ← تؤثر هذه الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل، بحيث تؤثر في أخلاقه وثقافته، من خلال مضامين العنف والقتال التي يفضلها، وتشويه عرويته وإسلامه، والإضرار به جسديا من خلال تقليد الحركات طول وقت المكوث للعب.

The segment of children of the most important sectors of society, and the Foundation for the future of society as a whole, as part of the growing emergence of many new media, did not dissociate this segment of interest and the impact of these media in a stage - any child - more than what is characterized by the large number of game play, no longer the old games you find resonate with, and electronic games have become phenomena of the social, psychological and media; called in to do that many of the studies.

After that I called the TV father of a child the third wave, the electronic games through new media, integrated community made his daily life, and I said many of the activities and actual social interactions, and became even rallies with his friends for the most part; talk about those games.

The study aims to:

look at the foundations and the results of the close relationship formed between the child Algerian and electronic games through new media, as a step to open the horizon of a clearly defined to provide treatments and solutions, in the hope of adoption, achievable and realistic; and that by studying the environment of these games, which are available to it by the media new media, in the era of the third wave, and discuss aspects of the vulnerability of the child in this Algerian games in terms of form and content, robbery and so, within the scope of the privacy of the social environment of Algerian society.

The study used the descriptive survey method, the selection of a sample representative of the cluster; it was the field study, using the tool the interview (interview form); conducted with the sample, where the study found a set of overall results was the most important:

- ➔ Became the new media of the necessities of any family, and the basic components to the environment of the socialization of children in Algeria.
- ➔ A new media environment essential to increase the child attached to the Algerian online gaming through the attachment to this media, and built to be used to play these games.
- ➔ Increase the adoption of the Algerian family; continuously with time, all that is new in these media, which rarely provide a TV and one, or do not have a computer, also accelerated the introduction of the Internet in the home dramatically, and more than half of the sample studied have cell phones, Despite his young age, and with the approval of many parents.

- ↪ Algerian child has a high skill - compared to - in dealing with new media especially computer and the Internet.
- ↪ Despite the many uses of each broker new media, but in the introduction to the child uses them; playing electronic games, and the neglect of the mental education, and focus on entertainment and fun only.
- ↪ Poses in front of the child Algerian huge number of electronic games and quantity, according to a bilateral multi-media; and possess the skills to deal with it and play through it.
- ↪ Because some families do not have the means of new media in terms of quantity or type, the standard of living is not the first place and the cultural level, (as a position of rejecting a specific mediator Calantrnett of gravity or the ignorance of how to deal with it and use it).
- ↪ Child playing electronic games Algerian Heb new media, without exception.
- ↪ Traded age group (6-8 years) playing through the TV more than a category (9-11 years).
- ↪ Interested in males than in females playing electronic games in general, according to an allotted time to play, as well as the scrutiny of the game and choose the type of instrument playing.
- ↪ The Internet and CD and DVD the most important information items that enable the child to obtain the greatest possible diversity of games.
- ↪ Most children follow the method of borrowing tools and CD-playing, to overcome the decline in worker living standards.
- ↪ The ranking of the sample to the mass of new information, depending on the preference of play during which the following form: cell phone, Internet, TV, computer, and in accordance with the attraction factor and ease of use, how much and the type of electronic games that are available through all broker.
- ↪ Affected children and their attachment to extreme online gaming, raising the Artiedhm to play halls and Internet cafes, especially males.
- ↪ Frequenting cafes and galleries play Internet; is to get rid of parental control of first place.

- ↪ There are differences according to sex and age variables, choose the kind of game.
- ↪ More favorable types of games, fighting games, wars and adventures.
- ↪ Increased violence in children; according to the types of favorite games, and considering the power and manifestations of fighting and beating the basis of competition and dominance.
- ↪ Design of the game and its hero; are the most attractive factors for the child to the game online.
- ↪ Aware of the child and a champion competitor and adversary in each game, without being aware of the fact that both the actual, they are for him as determined by the game.
- ↪ Impact of these games on the configuration of mental, psychological and physical for the child, so affect the morals and culture, through the implications of violence and fighting that favored, and distortion of Arabism and Islam, and the damage it physically through the tradition of movements and the length of time to stay to play.

