

# التنشئة الاجتماعية زمن التكنولوجيا

## Socialization in the Age of Technology

د. سامية بوعبيد

المعهد العالي للعلوم الانسانية

بمدنين

جامعة قابس- تونس

[bouabidsamia@yahoo.fr](mailto:bouabidsamia@yahoo.fr)



## التنشئة الاجتماعية زمن التكنولوجيا

د. سامية بوعبيد

### ملخص:

كان للتطور الكبير في مجال تكنولوجيا التواصل الأثر الواضح على شكل اللعب، حيث غزت الألعاب الالكترونية عالم التسلية لدى الطفل، وأصبحت تستقطب انتباهه بمؤثرات عديدة. لدرجة جعلت عددا كبيرا من الأطفال يدمن عليها، لذلك قمنا بدراسة ظاهرة الألعاب الالكترونية وتأثيرها على تنشئة الطفل. واعتمدنا في دراستنا أداة الملاحظة المباشرة التي تمارسها الأم على سلوكيات ابنها الذي يتسلى بهذه الوسائل بكل شغف. وسنجي نتائج هذه الملاحظة من خلال استمارة افتراضية تتضمن مجموعة من الأسئلة الموجهة للأمهات الأطفال كي يساعدنا على تجميع المعطيات حول أسباب الالتجاء إلى اللعب الإلكتروني وتأثيراته على تنشئة الطفل وسبل الوقاية من هذه الظاهرة.

كلمات مفاتيح: اللعب / التطور التكنولوجي / اللعب الإلكتروني / التنشئة الاجتماعية / الطفل.

### Abstract:

The current development in the field of information and communication technologies had a clear impact on the form of entertaining games as electronic games invaded the world of entertainment for the child due to the number of distracters it has.

Thus, many children are becoming addicted to it, which made us study this phenomenon of electronic games and its impact on the upbringing of the natural observation that the mother practices on her child's behavior and will recap the results of this observation through a hypothetical form that includes a set of questions directed to the mothers of children in order to help us collect data about the reasons for resorting to electronic games and its effects on the child's upbringing and ways to prevent this phenomenon.

**Keywords:** Play/Modern technology/Electronic play/Socialization/Child.

## 1- تقديم:

مؤسسات المجتمع -خاصة منها تلك التي تعنى بالطفولة المبكرة - إلى نحت شخصية اجتماعية منسجمة مع محيطها ومتشعبة بقيمه. فالانسجام ليس فطرياً بل تصنعه آليات في التنشئة الاجتماعية منذ الرعاية الأبوية وصولاً إلى المناهج التربوية التي يتلقاها الفرد في مؤسسات الدولة التي تركز أسلوباً في التنشئة الاجتماعية الموجهة بقواعد أخلاقية مستمدة من العقيدة والعرف، لأن "الدين على حد اعتبار دوركايم هو ابتكار مجتمعي فحيثما وجدت الجماعات والمجتمعات ظهر الدين ويتخذ شكل السلطة الأخلاقية التي تسهم في ضبط النظام الاجتماعي<sup>1</sup> وكذلك نجد قواعد في التنشئة الاجتماعية السياسية التي تعود الفرد على التعايش السلمي والتسامح وتقدم " مبادئ سيادة القانون، واحترام النظام، الأولوية المطلقة في الاستقرار، والأحقية المطلوبة في التوازن، والشراكة الملتزمة بالاستمرار"<sup>2</sup>. فمفهوم التنشئة الاجتماعية يخدم كلاً من المجتمع والدولة كما لم يخدمهما مفهوم من قبل وقدم لهما ما يحتاجانه من استقرار واستمرار أكثر مما يمكن أن يقدمه مفهوم آخر من بعد.

تعتبر تقنية اللعب من أهم الآليات التي تركز عليها التنشئة الاجتماعية خاصة في فترة الطفولة المبكرة. لذلك سنتناول موضوع التنشئة الاجتماعية من خلال مقارنة اللعب لأن ما يمرر للطفل من معاني ومعارف وعبر وقيم وهو يلعب لا تقدر عليها أقوى النظريات المجردة. ويوجد في اللعب حركية وحيوية وتفاعل، تسهل على الطفل استيعاب الدور الذي تمرر من خلاله طرق في العيش والتواصل مع الآخر وتورث عبره عديد المعتقدات والممارسات والطقوس، فيصبح اللعب هو الجسر الذي تمرر منه ثقافة شعب ما بطريقتين وهما "الشفوية" *l'oralité* كإطار تفسيري لتنفيذ التبادلات الخطابية والعملية *l'opérativité* كإطار تطبيقي وكل أنواع التواصل الشفهي والحركي والرمزي الذي يظهر خلال اللعب فإنه يحاكي ملحمة أو يسرد حكاية. فالألعاب الاحتفالية التي تحيي الملاحم البطولية أو مراسم الزواج، والاحتفالات الدينية كلها مناسبات ينشأ عليها الفرد منذ طفولته ويتحقق معها الاندماج الاجتماعي المنشود، تساعد في ذلك بعض الألعاب التي يتقمص فيها بعض الأدوار الاجتماعية كدور الأم أو الأب أو المعلم أو الطبيب. ونجد ألعاباً تسرد حكايات ومواقف اجتماعية كلعبة القط والفأر، والتعلب والديك، وعلى بابا والأربعين لصاً، إنها قصص تروي أدواراً يعيشها الطفل ليتعلم منها العبر وطرقاً في العيش والتصرف. لكن ما نلاحظه اليوم أن اللعب اليومي الذي يمارسه الطفل قد تغير شكله مع التطور التكنولوجي الذي شهده العالم، و بروز شبكات التواصل الافتراضي التي أثرت على شكل العلاقات الاجتماعية حيث غزا الافتراضي عديد الأنشطة اليومية، كالعمل والتعليم والتسوق والتعارف وكذلك اللعب، لما يزر به عالمنا الافتراضي من ترسانة ألعاب، ساعدتها أجهزة إلكترونية متطورة وذكية على الظهور والانتشار لتكون في متناول كل الفئات

1- عبد الحليم مهور باشا، "طه عبد الرحمان ونقد النموذج الاجتماعي للأخلاق عند دوركايم"، مجلة إضافات، العددان 38-39، ربيع صيف 2017. ص 150.

2- سالم ساري، "شراكة الدولة والمجتمع: إطار نظري نقدي لتجربة الشراكة السياسية والأردنية"، مجلة إضافات، العددان 38-39، ربيع - صيف 2017. ص 191.

الاجتماعية والعمرية وذلك لقدرتها الفائقة على الاستقطاب وطاقتها الكبيرة على تحميل الألعاب المتنوعة. ولم تكن الطفولة بمنأى عنها حيث شهدنا تعلقاً كبيراً لدى الطفل بهذه الألعاب إلى درجة الإدمان عليها لدى البعض. ما جعلنا نتناول ظاهرة التسلية الالكترونية لدى الطفل وتأثيراتها على التنشئة الاجتماعية في هذه الفترة العمرية الحساسة والهشة والتي تستوجب رعاية خاصة من المحيطين به لتتحقق له تنشئة سليمة ومتوازنة اجتماعياً من أجل مجتمع متماسك وسويّ وخالٍ من الانحرافات، وأفراده قادرين على البذل والعطاء. سنحاول من خلال البحث النظري في مدى تأثير هذه الألعاب على التنشئة الاجتماعية للطفل، وماهي انعكاساتها على علاقات الفرد بمن حوله: هل تم استثمار القدرة التواصلية لهذه الوسائل في التشبيك الاجتماعي من أجل تحقيق الاندماج مع الآخر وتوطيد علاقاته بمن حوله؟ أم أنها كرسّت التباعد والوحدة؟ وأنتجت العنف؟

## 2- المتن النظري للدراسة:

نعيش اليوم في مجتمع شبكي تفاعلي لم تعد فيه وسائل التنشئة التقليدية تلعب أدواراً مهمة في الرعاية وتهذيب السلوك كالتي لعبتها في المجتمعات التقليدية. إنّه عصر "الفوضى على حد تعبير بيار ليفي **pierre. Levy** وعلينا "التعود على هذه الفوضى. وباستثناء وقوع كارثة ثقافية لن توجد مستقبلاً سلطة مركزية قادرة على إرجاعنا إلى الأرض الصلبة ولا إلى المشهد الثابت الذي عرفناه قبل "الطوفان الرقمي"<sup>1</sup> تحوّل دور الأسرة والمدرسة إلى مستويات أدنى مما كان عليه، لأنّ المجتمع الشبكي هو مجتمع أشمل وأعقد من نظيره التقليدي، فلم يعد المجتمع في عصر العولمة الاتصالية متجانساً، بل تتخلله صراعات متأتية من اختلاف الفاعلين وتضارب مصالحهم ووجهات نظرهم<sup>2</sup>. يقول مانويل كاستل **Manuel Castells** في تعريف المجتمع الشبكي "يمثل مجتمع الشبكات مجتمعاً يقوم هيكله الاجتماعي حول شبكات تنشطها تكنولوجيا الاتصال والمعلومات التي تعالج رقمياً، وقائمة على تقنيات الإلكترونيات الدقيقة، والشبكات الرقمية العالمية لأنها قادرة على إعادة تشكيل نفسها وفق توجيه مبرمجها وتتجاوز الحدود المؤسسية والحدودية عبر شركات كمبيوتر متصلة عن بعد"<sup>3</sup>. أحدثت هذه الشبكات علاقات جديدة مع الآخر تحكمها قوانين ورموز وتفرض عليه التعايش في فضاء خاص ما يجعله يتفاعل مع هذا المناخ الجديد ويتأثر به تدريجياً فيتغيّر سلوكه تبعاً لذلك بقطع النظر عن هذا الفضاء الذي قد يكون فضاء للبيع والشراء أو فضاء للتعارف أو فضاء اللعب والتسلية. سنتناول عالم التسلية لدى الطفل، وسنحاول فك رموزه السحرية التي استقطبت كلّ الفئات العمرية خاصة الطفولة باليات متنوعة جعلتهم ينسابون وراءها دون تفكي، فأثرت في سلوكهم وعلاقاتهم

1- Pierre Levy, La cyberculture, Rapport au Conseil de l'Europe, Edition Odile Jacob, paris, 1997.

2- Manuel Castells, Communication et pouvoir, trad. De l'anglais par M. Rigaud-Drayton, Paris, Éd. De la Maison des sciences de l'homme, coll. 54, 2013, p43.

3- Manuel Castells, Ibid, p49.

بالأخر لدرجة جعلتنا نتحدّث عن قدرة هذه الوسائل الإلكترونية على صناعة سلوك له خصوصياته لدى الطفل أثر على نوعية تنشئته الاجتماعية.

1- الإشكالية: سنحاول من خلال هذه الدراسة البحث في أهم الأسباب المباشرة والخفية التي أثرت في شكل اللعب ثم سنتناول طرق الاستقطاب والتأثير التي تعتمدها هذه الألعاب لتجعل الطفل أسيرها لدرجة الإدمان عليها، ثم سنبحث في مواصفات النشئة الاجتماعية التي صنعتها الألعاب الإلكترونية:

هل قام اللعب الإلكتروني وما توفر من تقنيات دقيقة في التواصل - مقام اللعب التقليدي في إنتاج نشئة اجتماعية متوازنة تعمل على توطيد علاقة الأنا بالآخر وتحقق الانسجام والاندماج الاجتماعيين أم أنها أثرت سلبا على النشئة وساهمت في بروز العزلة والأنانية والصدام مع الآخر؟

- ماهي سبل الوقاية من ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها السلبية على النشئة؟

2- الفرضية: ساهمت الألعاب الإلكترونية في إنتاج نشئة تركز على عزلة الطفل في عالم افتراضي خيالي نتج عنه فتور في التواصل مع المحيطين به حدّ الصدام والعنف.

3- منهج الدراسة: سنعالج موضوع النشئة زمن التكنولوجيا بالاستناد إلى الملاحظة المباشرة لمجموعة من الأطفال المغرومين بالألعاب الإلكترونية أثناء اللعب. هذه الملاحظة المباشرة ستطبّقها أمهات أولئك الأطفال كي يساعدنا في تجميع بعض المعلومات الدقيقة حول تأثير هذه الألعاب على تنشئتهم الاجتماعية وكيفية تواصلهم مع المحيطين بهم.

سنستعين باستمارة إلكترونية فيها أسئلة موجهة تساعد الأم على توجيه ملاحظاتها المباشرة نحو بعض الجوانب في علاقة باللعب الإلكتروني وتأثيره على النشئة الاجتماعية للطفل بما يخدم موضوع البحث.

اعتمدنا الاستمارة الإلكترونية دون غيرها من وسائل البحث لتوجّه إلى جمهور مستهدف متنوع من حيث المكان والبيئة التي يعيش فيها ومواكب للتطورات التكنولوجية في ميدان التواصل وناشط في الشبكات الاجتماعية وله دراية بالتسلية الإلكترونية.

توجّهنا بالاستمارة نحو مجموعات فيسبوكية نسائية لنجد الفئة المستهدفة، مثل مجموعة "لمّة بنات الخير" وهي مجموعة فيسبوكية نسائية خاصة تجمع أكثر من سبع عشرة ألف عضوة. وصفحة "بيع واشري في جرجيس وبنقردان للنساء فقط" وهي مجموعة فيسبوكية خاصة بالنساء، وتجمع العديد منهن. وهذه صورة من الملف الشخصي (profile) للصفحات التي أرسلنا إليها الاستمارة:



Groupe géré par Wafa Dhifallah

لمة بنات الخير TN



Discussion À la une Reels Membres Contenu multimédia Fic

صورة 1: بلقطة الشاشة من جدار صفحة "لمة بنات الخير"<sup>1</sup>



بيع و اشري في جرجيس بن قردان للنساء فقط



Discussion À la une Reels Membres Contenu multimédia Fic

صورة 2: بلقطة الشاشة من جدار صفحة بيع واشري في جرجيس وبنقردان للنساء فقط<sup>2</sup>

تحتوي الاستمارة على مجموعة من الأسئلة أغلبها مغلقة أو شبه موجهة و بذلك احترمنا قواعد الاستبيان من حيث قلة الأسئلة المفتوحة التي يتهرّب منها عديد المستجوبين. تتوزع أسئلة الاستمارة كالتالي:

1- مجموعة فيسبوكية نسائية على الرابط التالي: <https://bit.ly/3X3EACJ> تاريخ الادخول 2023/02/03.

2- مجموعة فيسبوكية نسائية على الرابط التالي: <https://bit.ly/40kwd8y> تاريخ الدخول 2023/02/03.

4 أسئلة مغلقة، فيما سؤال محوري وهو: هل يتسلّى طفلك إلكترونياً؟ ولا يواصل الإجابة عن الاستمارة إلاّ من كانت إجابته عن هذا السؤال بنعم. وهناك 3 أسئلة لجمع بيانات خاصّة بالطفل، من ذلك عمره وجنسه وعدد الإخوة و5 أسئلة شبه موجّهة للغوص داخل الظاهرة وفكّ بعض الإشكاليات كأنواع الأجهزة المعتمدة في اللعب، وماهي أسباب اللجوء لمثل تلك الألعاب؟ والأوقات المقضّاة في اللعب، وكيف أثّرت على علاقته بالمحيطين به؟ وسؤالان مفتوحان تركناهما في آخر الاستمارة. من خلال السؤال المفتوح الأول أردنا أن نعرف مدى وعي الأمّ بخطورة هذه الألعاب على التنشئة الاجتماعية للطفل. أمّا السؤال المفتوح الأخير أردنا به تشريك الأمّ في إيجاد الحلول، لأنّها حلقة مهمّة في التنشئة الاجتماعية. ثم أرسلنا الاستمارة إلكترونياً إلى صفحات فيسبوكيّة تضمّ مجموعات نسائيّة حيث نجد الفئة المستهدفة. تركنا الاستمارة قرابة ثلاثة أيام متتاليّة وتحصلنا على 105 إجابة.

4- عيّنة البحث: اعتمدنا العيّنة الحصصية وهي عيّنة مشروطة بمعايير وجب توفّرها في أفرادها كي يستقيم البحث، ويبلغ غاياته في تجميع المعلومات المطلوبة من المجموعة التي نتوجّه لها بالأسئلة ومن أهمّ المقاييس المعتمدة في العيّنة:

- الأمومة: يشترط في العيّنة أن تكون المستجوبة أمّا لطفل (من الولادة إلى 12 سنة). ويمارس اللعب الإلكتروني. وقد اشترطنا الأمّ وليس المرثية لأنّ الأمّ عادة ما تكون ملازمة لطفلها لأوقات طويلة تمكّنها من ملاحظة طريقة لعبه ومدى تغيّر سلوكه بسبب اللعب المتواصل.

#### 5- المفاهيم:

أ- اللعب: Play هو نشاط فردي مهمّ ويعتبر ظاهرة سلوكيّة جديدة بالدراسة لأنّ له دورا في تكوين شخصيّة الإنسان وفي نقل التراث الجماعيّ وقد يكون اللعب موجّها وغير موجّه يقوم به الفرد لتحقيق المتعة والتسلية ولصقل المهارات واكتساب المعارف.<sup>1</sup> ويخضع اللعب للتطور حيث غيّرت بعض الألعاب شكل ممارستها مع التطور التكنولوجيّ في مجال التّواصل وأصبحت تمارس افتراضياّ كما برزت عديد اللعب الإلكترونيّة.

ب- التّكنولوجيا الحديثة: Modern technology: يطلق مصطلح تكنولوجيا على "الأجهزة الإلكترونيّة القائمة على الكفاءة والسّعة العالية في تنفيذ المهام التي يحتاج إليها المستخدم فيصبح قادرا على الوصول إلى أهدافه بمختلف الطرق وأسرع وقت وبأعلى درجات الكفاءة".<sup>2</sup>

ج- اللعب الإلكتروني: Electronic play هو تغيّر في شكل اللعب باعتماد وسائل الإلكترونيّة. تُشغّل اللعبة الإلكترونيّة على منصّة الكمبيوتر، أو الفيديو، أو التلفزيون، أو الهاتف المحمول أو آلات الألعاب

1- Saghir Ahmed, Abid Hussqin, Aicha Batool at all (2016), "Play and cognitive développement:Format", available online <https://bit.ly/3iKeCGj>, date of search 18/1/2023.

2- Grace Tebbutt, Haw technology is changing the way we see the world, available online <https://bit.ly/3di6dal> date of search 16/9/2022.

المحمولة، وكذلك الشبكات القائمة على الانترنت وهناك أنواع لا تحصى ولا تعدّ من الألعاب الإلكترونية والتي يتمّ تصنيفها حسب هدفها أو خصائصها<sup>1</sup>.

#### د – التّنشئة الاجتماعية: Socialization :

التّنشئة هي عملية تربية الفرد على تعلّم الأدوار الاجتماعية المتعدّدة، لتتيسّر له عملية الاندماج في الحياة الاجتماعية والانفتاح على الآخر. تساهم في التّنشئة مؤسّسات الطّفولة المتنوّعة من العائلة إلى مؤسّسات الطّفولة المبكّرة ثم المدرسة والمجتمع. تناول ابن خلدون **Iben Khaldoun** موضوع التّنشئة وقد نرى عن العنف لأنّ القسوة في معاملة الأطفال تدعوهم إلى المكر والخبث والخديعة. أمّا أفلاطون **Platon** فقد ذكر في المدينة الفاضلة بعض الآراء في تربية الأولاد من ذلك تربيتهم بدنياً وتغذية النفس بالآداب والفنون. وأكّد جون جاك روسو **J-J Rousseau** على ضرورة الاهتمام بالطّفّل نفسيّاً وجسميّاً وعقليّاً وخلقياً. فمهما تغيّر المحلّلون والمفسّرون للتّنشئة فإنّ ثوابتها واحدة وهي رعاية الطّفّل على المستويات الثلاثة البدنية والنفسية والاجتماعية ليحقّق نمواً متوازناً<sup>2</sup>.

هـ-الطفل: **Child** تعتبر الطّفولة مرحلة مهمّة من مراحل نموّ الإنسان النفسي والبدني والاجتماعي، ويعيش الطّفّل في هذه المرحلة باعتماد كليّ أو نسبي على أسرته أو المرافقين له في مؤسّسات الطّفولة حيث يصعب عليه في هذه الفترة أداء المهمّات المختلفة بشكل مستقلّ.

ويشير مصطلح الطّفّل إلى مرحلة زمنية من حياة الإنسان، والطّفّل لغة بكسر الطّاء وتسكين الفاء هو كل من انتهى للفترة العمرية الأولى من حياة الإنسان منذ الولادة حتى البلوغ، وهو ما يحدث تقارباً مع تعريف الطّفّل في علم الاجتماع حيث يعرف قاموس علم الاجتماع مرحلة الطّفولة بأنها الفترة الزمنية من عمر الإنسان التي تبدأ بولادته وتمتدّ حتى رشده، مع اختلافها من ثقافة إلى أخرى ويحدّد قاموس نهايتها بالرشد أو البلوغ أو الزواج أو الاصطلاح على سنّ تحدّد نهايتها<sup>3</sup>.

### 3- تحليل نتائج الدّراسة الميدانية:

#### 3-1- مراحل تنفيذ الدراسة:

استعناّ بصفحتنا على الفيسبوك للدّخول إلى هذه الصّفحات وطلبنا من المشرفات عليها بالسّماح لنا بنشر الاستمارة في هذه المجموعات الافتراضية لجمع أكثر ما يمكن من الإجابات. وبعد اثنين وسبعين ساعة من نشر الاستمارة في المجموعات الفيسبوكية النسائية تحصّلنا على 105 إجابة وهو حجم العينة التي

1- Henry E. lowood, electronic game; computer game, video game. <https://bit.ly/3mzJ8BW>date of viewing 23/08/2022.

2- محي الدين مختار، التّنشئة الاجتماعية المفهوم والأهداف، مجلة العلوم الإنسانية، جامعة قسنطينة، 1998، ص25.

3- محمد عدنان القماز، تعريف الطفولة، على الرابط التالي: <https://bit.ly/3BKgHZs>تاريخ الدخول 2022/09/17.

سنعتمدها، وهذه بعض الملاحظات حول عدد العينة بالمقارنة بالعدد الجملي المتواجد على المجموعات والذي يعدّ بالآلاف وذلك قد يفسّر ببعض النقاط التالية:

\* عزوف البعض عن تعميم الاستمارة نظرا لما تنشره هذه المواقع من أخبار عديدة ومتسارعة تجعل رواد هذا الفضاء يتصفّحونه بلهفة قد تقضي على رغبتهم في تعميم الاستمارة الذي يستدعي جهدا وتفكيراً قد يعزف عنه البعض.

\* عدم توفّر الشروط المطلوبة في بعض المنتميات إلى هذه المجموعات (لسنا أمهات أطفال أو أبناؤهنّ لا يتسلّون إلكترونيًا).

\* قد لا يدلّ الحجم الكبير لأعضاء المجموعة على العدد الحقيقي للحسابات المفعلّة لأنّ أدمين الصفحة قد يعتمد إلى حسابات وهمية وغير نشيطة للإيهام بأهمية صفحته من حيث المتابعين.

بعد أن تجاوزت العينة المئة سحبنا الاستمارة وبدأنا في تحليل النتائج حسب المعطيات التي تلقيناها من المستجوبات.

### 2-3- مواصفات الطّفل في العينة:

في تحليل البيانات الخاصّة بالطّفل من حيث الجنس لاحظنا تفوّق نسبة الأطفال الذّكور المولعين بالتّسلية الإلكترونيّة فهل تستقطب هذه الألعاب الذّكر أكثر من الأنثى؟ أم أنّ بعض العائلات تتساهل في توفير هذه الوسائل للذّكر دون الأنثى لإصراره المتواصل على الحصول عليها حيث وجدنا 4, 65 بالمائة من الأطفال ذكورا. فهل لعامل الجنس تأثير في التّوجّه لهذه الألعاب أم أنّ الأمر ناتج عن اختلاف طرق التّنشئة بين الذّكر والأنثى في مجتمعنا؟ أمّا بالنسبة للعمر فقد انقسم الأطفال تقريبا بالتساوي بين الفئات العمريّة من الولادة إلى الستّ سنوات، والفئة العمريّة من ستّ سنوات نحو 12 عاما. أي أنّ هذه الألعاب استقطبت كلّ الأطفال بقطع النّظر عن عمرهم. فماهي الوسائل المعتمدة في الاستقطاب رغم أنّ أكثر من نصف العينة المستجوبة لها إبنان وأكثر أي أنّ إمكانية اللّعب التّقليديّ الجماعيّ بين الإخوة واردة؟ سنحاول الإجابة عن تلك الاستفسارات من خلال بقيّة الأجوبة. التي ستساعدنا في تحليل الظّاهرة.

### 3-3- التّطور التّكنولوجيّ والتّحوّلات السّوسيوثقافيّة وتأثيرها على شكل اللّعب:

لكلّ الظّواهر الاجتماعيّة أسباب خفيّة ومباشرة تقود إلى ظهورها، لذلك بدأنا بسؤال غير مباشر، علّنا نظفر بإجابة حول الأسباب الرئيسيّة لظاهرة التّسلية الإلكترونيّة وهو التّالي: لماذا تسمحين لطفلك باللّعب الإلكترونيّ؟ فاستنتجنا الأسباب التالية من خلال أجوبة الأمهات:

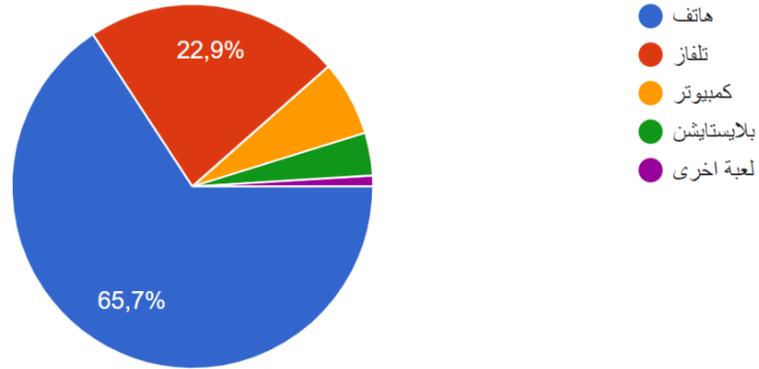
\* تطوّر وسائل الاتّصال وتوفّرها في محيط الطّفل: تطوّرت وسائل الاتّصال في خدماتها وأصبح استعمالها بشكل فرديّ، فانتقل جهاز الهاتف من شكله التّقليديّ الضّخم والمثبّت بالأسلاك فوق المناضد وذي استعمال جماعيّ، إلى شكله الخلوي الذي يميّز بصغر الحجم وبالاتّعمال الواحد ما جعله متوقّرا لدى كلّ أفراد العائلة في بعض الأسر، يفى بحاجة التّواصل و يقوم كذلك بدور التّسلية، واللّعب، مهما

كانت هذه الأجهزة ذكية أم عادية. وإلى جانب الهاتف تتوفر أجهزة أخرى متنوعة في أغلب البيوت تقريبا وتكون في متناول الطفل كالتلفاز، والبلاي ستايشن، وجهاز الكمبيوتر، وغيرها... ساهمت هذه الوسائل في بروز ظاهرة التسلية الإلكترونية لدى الطفل. ولعل أكثرها حضورا هو الهاتف، نظرا لتوفره لدى أغلب أفراد الأسرة فتسهل إمكانية حصول الطفل عليه حيث بلغ عدد الأطفال الذين يعتمدون الهاتف المحمول بغاية اللعب والتسلية نحو 66% تقريبا حسب ما صرحت به المستجوبات ويأتي بعده مباشرة جهاز التلفزيون الذي استقطب 29.9% مثلما يظهره الرسم البياني التالي:

الصورة 3: بلقطة الشاشة وهي رسم بياني من نتائج الاستمارة يبين نوع الوسائل المعتمدة في التسلية الإلكترونية

ما نوع هذه الألعاب

105 réponses



إنّ الطفل ميال لتقليد سلوك والديه، فهو كائن اجتماعي ويتصرّف وفق هذا الانتماء. فيتمّ التفاعل بين الطفل والأفراد المحيطين به بطرق مختلفة من ذلك تقليد بعض سلوكيات الأولياء وأفعالهم لأنّ " الذات بالأساس بنية اجتماعية، وتنشأ في التجربة الاجتماعية " وقد اعتبر جورج هاربرت ميد هذه المرحلة من تقليد الآخر مرحلة " ظهور الذات الاجتماعية في الأنا". فقد كان طفل الأمس يقلّد دور الأب، والأمّ، والطبيب، والمعلم، وغير ذلك من الأدوار، أمّا اليوم فقد غابت هذه الألعاب تدريجياً وأصبح الطفل يقلّد حركات أمّه على الهاتف. وهي ظاهرة ملفتة للانتباه خاصة في الأوساط العائلية التي تعتمد كثيراً في استعمالها الوسائل الإلكترونية. حيث ينمّر الطفل بحركة يد الأم أو الأب على الجهاز ويقلدها ويتظاهر باستعمال الهاتف ويضعه على خده بنية التواصل ثمّ تجذبه الأضواء والموسيقى الصادرة عن هذه الأجهزة في طفولته المبكرة فيبتسم ويعيد سماع تلك الأصوات وتبعث فيه الألوان والحركات الصادرة عن الجهاز نشوة لا تضاهيها نشوة، ومن هذه المرحلة يبدأ التعلّق التدريجي بالهاتف. ثمّ يمرّ من مرحلة الانبهار بالألوان والأصوات نحو التعلّق بالألعاب الموجودة في الجهاز على اختلاف أنواعها. من خلال ما تقدّم نستنتج أن توفر هذه الوسائل

1- Habermas Jürgen, théorie communicationnel, T1, Rationalité de l'agir et rationalisation de la société, Trd JM, ferry. Paris 1987, p50.

في محيط الطفل خاصة لدى الأم وتوق الطفل إلى تقليد سلوكها يعدّ من أهمّ أسباب اللجوء إلى الألعاب الإلكترونية.

\*تغيّر نمط المعمار: هناك نقلة نوعية في شكل المعمار الحضري أثرت على نوعية الألعاب التي يمارسها الأطفال فبعد أن كانت تغمره المنازل العتيقة التي تتوسطها ساحات كبيرة تستغل لإعداد العولة، وتجميع العائلة، وللسهر، واللّهو، ولعب الأطفال، أصبح هذا النمط من المعمار مهدداً في وجوده خاصة مع ارتفاع ثمن الأرض، والنمو الديمغرافي، وارتفاع نسب الزواج، والسعي الحثيث نحو التمدين وما يقتضيه من تغيير في نمط المنازل، وهندسة المدن، بما يتماشى والمقتضيات التحضر وحياة المدن. فتغيّر شكل المدينة المعماري نحو البناء العصري. فتمّ بناء الملاجئ لامتناس الأعداد الكبيرة من النّازحين من الأرياف، والمناطق البعيدة. وفي مرحلة أخرى تمّ الانتقال إلى شكل معماري جديد يركّز على التّجمعات السكنية العصرية، والتي تكثرت فيها العمارات الشاهقة، ذات الشقق العديدة. هذا التحوّل في شكل المعمار أثر سلباً على حقّ الطفل في مساحات شاسعة للعب والتسلية حيث صرّحت قرابة 33% من العينة أنّ تغيّر شكل المعمار وضيق السكن وانعدام مساحات خارجية للعب من أبرز أسباب هذه الظاهرة. فلم يعد "للحومة العربي" وجود خاصة في المدن الكبرى. فاضطر الولي اضطراراً لتلك الوسائل الإلكترونية ليمتنصّ قلق الطفل وتوقه لماء وقت فراغه. بل أنّ قرابة ثلث العينة رأى أنّ تلك الوسائل الترفيحية تحمي الطفل من الخروج إلى الشارع، والاختلاط بمن قد يؤذيه، أي أنّ أغلب الأمهات تشجّع لمثل تلك الألعاب كي لا تترك المجال للطفل للخروج إلى الشارع لأنّها تظنّ أنّ خطر الشارع أكبر من خطر الانغماس في اللعب الإلكتروني.

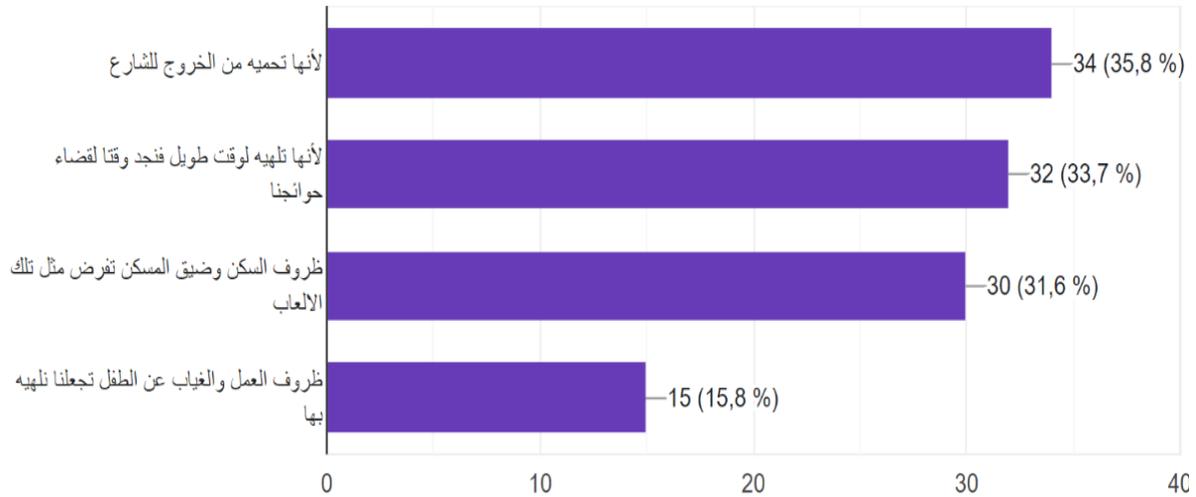
\*نقص الرقابة والرعاية داخل الأسرة: ساهم توقّر هذه الوسائل الإلكترونية في المنزل، أمام غياب الوالدين وخاصة الأمّ وخروجها إلى العمل، أو انهماكها في الأعمال المنزلية، في تنامي هذه الظاهرة خاصة أمام شبه اندثار بعض الألعاب الأخرى التي كانت تمارس في الشارع والحي كالرياضة والعدو والغميضة وغيرها. ففي إجابات الأمهات حول أسباب سماحها للطفل باللعب الإلكتروني لمسنا أعدارا تلخصت مجملها في كونها تلهيه لوقت طويل، وهذا دليل على أنّ بعض الأطفال قد بلغوا درجة الإدمان حسب تعريف العالمة الأمريكية في علم النفس كيمبرلي يونغ **Kembirlyyoung** لإدمان الانترنت بما هو "استخدام الإنترنت أكثر من 38 ساعة أسبوعياً<sup>1</sup> أي بما يزيد عن خمس ساعات يومياً وهي مدّة تمكّن الوالدين من قضاء شؤونهما وتسلّي الطفل وتحفظه من خطر الشارع وما فيه من حوادث مروية وخطف وإرهاب وصحبة السوء على حدّ قول بعض المستجوبات.

1- إلهام محمد علي إدمان، الانترنت والألعاب الإلكترونية مقال منشور على الرابط التالي: <https://www.noonpost.com/content/12909>، تاريخ الدخول يوم 2022/8/15.

صورة 4: بلقطة الشاشة، رسم بياني من نتائج الاستمارة حول أسباب ظاهرة التسلية الإلكترونية.

لماذا تسمحين لطفلك بمثل هذه الألعاب

95 réponses



أجابت أكثر من ثلث العينة بأن أهم سبب يجعلها تترك وسائل التسلية في متناول ابنها "لأنها تحميه من الخروج للشارع" وما فيه من أخطار وتلهيه لوقت طويل حتى يتسنى للأب قضاء شواغلها المتعددة أما الثلث الآخر من العينة تدرج بضيق المسكن والنمط المعماري العصري الذي لا يتوفر على مساحات واسعة لممارسة الألعاب الأخرى ما يجبرها على مثل تلك الألعاب ليتسلى بها الطفل ويملاً وقت فراغه. نستنتج من أجوبة الأمهات جهلن بمخاطر الوسائل الإلكترونية التي تفوق الأخطار الواقعية الموجودة في الشارع والتي سنتناولها في الجزء القادم من البحث.

### 3-4- مراحل التنشئة الإلكترونية:

#### أ- مؤثرات التسلية الإلكترونية:

يقوم فعل التواصل أثناء التسلية على "التخاطب ونقل الرسائل والرموز المحملة بالإيحاءات" وتهدف استراتيجياً لتنوع اللعب واعتماد المؤثرات المرئية والسمعية إلى شد انتباه الطفل ليتعلق باللعبة تدريجياً، ثم يمر من مرحلة التجريب إلى مرحلة اللعب المتواصل. وتجدر الإشارة إلى أن هذه الألعاب لا تستدعي معرفة كبيرة لتطبيقاتها، فجلّ الألعاب الإلكترونية تتميز بالسلاسة والسهولة في طرق اللعب وممارستها غير معقدة. وتتميز بالديناميكية والحركة الدائمة فيكون اللاعب في حركة مستمرة بفكره وأنامله وإحساسه، فلا يشعر بالملل ويكون في حركة لعب متواصل لتحقيق الفوز، والانتصار، و التوق إلى بلوغ أرقام قياسية في بعض الألعاب، كلعبة الحواجز، أو سباق السيارات، أو بعض المباريات الرياضية.

1- يورغن هابرماس، ايتقا المناقشة ومسألة الحقيقة، ترجمة عمر مهيبيل، الدار العربية للعلوم ناشرون، الطبعة الأولى، 2010، ص8.

تمثل الموسيقى والصورة وجمالية الألوان والديناميكية التي تتوقّر في تلك الألعاب مجموعة من الأدوات الرمزية التي تؤثر على الطفل وتساهم في شدة تعلّقه بهذه الوسائل، فهي تمارس عليه عنفا رمزياً كي تشدّه إليها ويتعلّق بها من خلال أدواتها بالشكل الذي وصفه بيار بورديو **PierreBourdieu** لما تحدّث عن وقع العنف الرمزي الذي "يوظف أدواته الرمزية، مثل: اللغة والصورة، والإشارات و الدلالات، والمعاني"<sup>1</sup>. تتنوع هذه الألعاب مراعية نموّ الطفل النفسي والفيزيولوجي حيث تركّز في مرحلة الطفولة المبكرة على الألوان الجذابة والصور الجميلة فعادة ما تعتمد صور غلال متنوّعة، و أزهار، وحيوانات والمكعبات لشدّ انتباه الطفل كلعبة **Piano tiles** والتي تركّز على الصورة الجميلة والموسيقى الجذابة أما لعبة **Sweet fruit candy** فتعتمد صور الغلال والفواكه وهناك لعبٌ تعتمد صوراً للحيوانات كلعبة الأفعى والسلم. ثمّ شيئاً فشيئاً تتطوّر هذه الألعاب مراعية نمو الطفل وعمره فتصبح ألعاب المصارعة أو لعب بطريقة الاستدراج بالأسئلة كلعبة مريم، أو اللّعب الحربية كالفرى فاير. تفرض مختلف اللّعب على الطفل قوانين لممارستها ومناخاً خاصاً بها من الرموز والطّوقس تجعله أسيرها ويستسلم لها في سبيل اللّعب المتواصل والفوز. وهنا يشكّل مفهوم العنف الرمزي الذي تسلّطه هذه الوسائل على الطفل منطلقاً للكشف عن السلوكات العنيفة التي تصنعها في تعامله مع من حوله. فعندما يتعوّد الطفل على مجموعة من الطّوقس التي تحدث فيه اضطراباً وخوفاً ويتعوّد على العبارات والحركات العنيفة خاصة تلك الموجودة في الألعاب الخطيرة التي يمارس فيها القتل والضرب ويصدر فيها اللّاعب أصواتاً مرعبة سوف يؤثر ذلك على علاقته بمن حوله حيث وصف بورديو العنف الرمزيّ بقوله هو كلّ " نفوذ يفلح في فرض دلالات معيّنة..."<sup>2</sup>.

#### ب- الألعاب الإلكترونية وصناعة التنشئة :

تشكّل هذه الأدوات وسائل تنشئة جديدة تعمّق المسافات بين البشر لشبهه غياب الحوار في العديد من الأسر بسبب انشغال الطفل بهذه الوسائل ولا مبالاة الأهل، بل قد يستحسنها عديد الأولياء لأنهم يرونها وسيلة تلهيه عن الخروج إلى الشّارع فينغمس الطفل في اللّعب لوقت طويل يبلغ به مرحلة الإدمان وهي مرحلة لا يستطيع معها التّوقف عن اللّعب وقد يمكث في اللّعب ساعات دون انقطاع وكلّ محاولات نهيه تقابل برفض شديد من الطفل لأنّه أصبح أسير تلك الوسائل ومفعولها فيه هو مفعول المخدّر في ضحيته. وقد أحصينا مجموع 66% من الإجابات تؤكد عدم قدرة أطفالهم على الانقطاع:

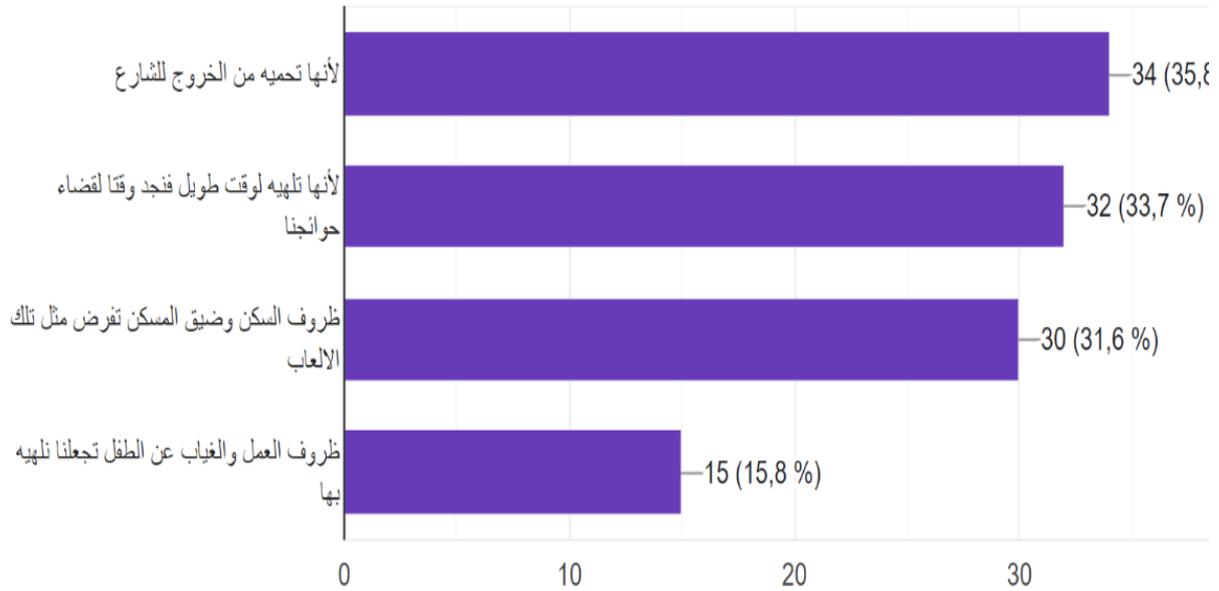
1 Pierre Bourdieu, Le sens pratique, Paris, Minuit, 1980, p. 219.

2- بيير بورديو، وجان كلود باسرون، إعادة الإنتاج في سبيل نظرية عامة لنسق التّعليم، ترجمة ماهر تريمش، المنظمة العربية للتّرجمة، بيروت، 2007، ص 102.

صورة5:رسم بياني بلقطة الشاشة مأخوذ من نتائج الاستمارة حول سلوك الطفل أثناء اللعب

لماذا تسمحين لطفلك بمثل هذه الألعاب

95 réponses



يبرز الرسم البياني السابق أنّ اللعب المتواصل بالوسائل الإلكترونية يؤدي إلى بلوغ مرحلة الإدمان الإلكتروني من خلال ملاحظة 62% من الأمهات أنّ أبنائهنّ لا يريدون الانقطاع عن اللعب بهذه الوسائل التي تصنع لديهم سلوكيات سلبية متعدّدة فيها التشنّج والضرب والرّكل والصّراخ، ولها انعكاسات سلبية على صحّة الطفل في أقطابها الثلاثة الفيزيولوجيّة والنّفسيّة والاجتماعيّة. وتصنع تنشئة جديدة لها خصوصيّة.

أشار نوربرت إلياس Norbret Elias في كتابه مجتمع الأفراد إلى كيفيّة تشكّل السلوك عبر التنشئة الاجتماعيّة ف"العلاقة بين الفرد والمجتمع تتشكّل منذ ولادته عبر علاقته بالآخر، وشبه العلاقة بين الفرد والمجتمع بوجهي العملة النقديّة، فالفرد في نفس الوقت هو العملة المطبوعة والآلة الطّابعة. وحرف "نا" الجماعة تتضمّن كلّ الضّمائر الأخرى التي ليست سوى جزء من الكلّ. فتنشأ شخصيّة الفرد وتتشكّل..... عبر تواصله مع أفراد مجتمعه..."<sup>1</sup> لكن مع بروز ظاهرة الألعاب الإلكترونيّة تغيّرت الأطراف المتدخّلة في التنشئة فلم تعد المؤسسات كقيلة بذلك بل أصبح لفضاء اللعب الافتراضي ومكوّناته والعلاقات التي تتشكّل بين الطفل وعالم الألعاب الذي يحويه هو الفضاء الذي يتشكّل ضمنه سلوكه، وهو الذي يتكفّل

1- عبد الغني الرامي، نوربرت إلياس "الفرد والمجتمع وجهان لعملة واحدة" على الرابط: <https://www.zmoo0d.ly/bit/> تاريخ الدخول 26 مارس 2020.

بشكل التنشئة "فالإنسان عندما يوجد في وسط ما يتمثله على نحو رمزي، فالمكان والزمان والعلاقات والأشياء ومتغيرات الوجود، تؤثر في وعي الإنسان، وفي منظومة عقله الباطن على نحو رمزي، وتتحول إلى طاقة برمجة داخلية، تشرط سلوك الإنسان وتربطه بطابع من الحتمية والرمزية<sup>1</sup>.

أي أنّ الطّفّل يتمثّل المحيط الذي يلعب فيه ويتصرّف من خلاله، فعادة ما تحدث هذه اللّعب ضغطا على الطّفّل لأنّ أغلبها ينتهي بمنطق الرّيح أو الخسارة والإنسان ميّال بطبعه إلى الرّيح والكسب. وكلّ لعبة مقيدة بوقت زمني لا يجب تجاوزه، إنّ ضغط الوقت وحبّ الانتصار، والفوز في اللّعبة يولّد لدى الطّفّل التوتّر والاضطراب، الذي سيؤثّر على سلوكه تدريجيّا، ومن هنا يأتي مصطلح صناعة السلوك أي أنّ السلوك العنيف والمضطرب الذي يكون عليه الطّفّل ليس فطريّا، بل هو سلوك مكتسب من المحيط الذي يتعايش فيه والذي يحتمّ عليه اتّباع قواعد معيّنة تفرضها قوانين اللّعبة وتطبيقاتها التي تجعله شديد الحرص على التقيّد بقوانينها، ومتحمّسا لممارستها، ومتلهّفا للفوز. فيخلق فيه ذاك الشّعور اضطرابا كبيرا لخوفه من ملاحقة المنافس، أو ارتكاب الأخطاء، فترتفع هرمونات التوتّر لديه، ويصبح عصبيّا وسيتجلى ذلك جليا في سلوكه مع من حوله. يقول تازفيتان تودوروف Tzvetan Todorov في "الخوف من البرابرة" "لا يكفي أن ندين العنف إذا أردنا أن نمنع عودته، يجب أن نحاول فهمه لأنّه لا ينفجر أبدا من غير سبب وقد كنت بحاجة إلى معرفة ثمانية متغيرات مستقلة ... منها العلاقة بالتقنيّة ووسائل التّواصل الاجتماعي"<sup>2</sup> لأنّ اللّعب المستمرّ بهذه الوسائل يجعل الطّفّل حبيس عالم مزدحم بالرموز، والكلمات، والأصوات، ما يجعله يستبطن ذلك المناخ ويتصرّف بمقتضاه، فتؤثّر هذه الألعاب سلبا على سلوكه وعلى عمليّة التنشئة.

### ج- مواصفات "التنشئة الإلكترونيّة":

إنّ اللّعب المتواصل بهذه الوسائل سيحدّ من تعلّقات الطّفّل التي كانت في أغلبها تمرّ عبر الألعاب التقليديّة التي كانت تُعتمد لدى العائلة ولدى المؤسّسات التربويّة لتوجيه الطّفّل واستثمار مهاراته وتهذيب سلوكه، فينشأ نشأة متوازنة تحرص على تشبيك علاقاته وعلى حفظ سلامته النفسيّة والجسديّة ليكون فردا صالحا في المستقبل. لكن مع الألعاب الإلكترونيّة وما تفرضه على الفرد من عزلة وعنف رمزيّ وتوتّر سيتأثّر سلوكه سلبا وستخلّل عمليّة التنشئة الاجتماعيّة اضطرابات في تكوين الشّخصية واكتساب المهارات والتّواصل وهو ما أقرّت به قرابة 77% من الأمّهات عندما سئلن "هل تغير سلوك ابنك مع هذه الألعاب؟"

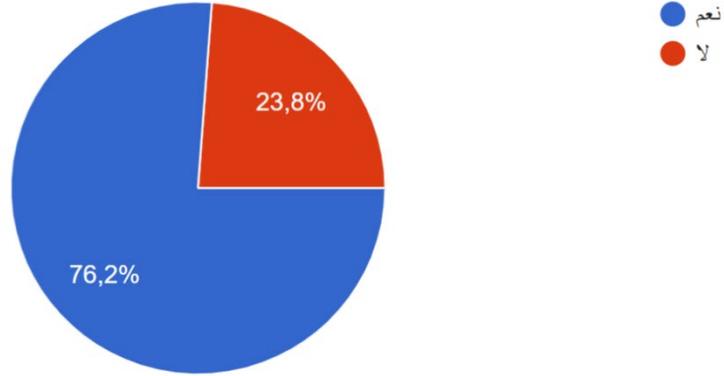
1- Pierre Bourdieu: capital symbolique et classes sociales, dans L ARC, N72, 2e Trimestre, 1978

2- تازفيتان تودوروف، الخوف من البرابرة: ما وراء صدام الحضارات، ترجمة جان ماجد جبور، أبو ظبي: هيئة أبو ظبي للثقافة والتراث-كلمة، 2009، ص 99.

صورة6: بلقطة الشاشة من نتائج الاستمارة توثق نسبة تغير سلوك الطفل بسبب ألعاب التسلية

هل تغير سلوك أبنك مع هذه الالعاب

105 réponses



من خلال الرّسم السّابق لاحظنا في إجابات الأمّهات توصيفات سلبية لسلوك أطفالهنّ، من قبيل التّشنج، والاضطراب، وفي بعض الأحيان يصدر الطّفل المتفاعل مع اللّعبة أصواتا تشبه الصّراخ، وأحيانا أخرى يصدر أصواتا غير مفهومة، أو سبّا، وشتما، ولم تقف السلوكيات عند إصدار الأصوات الغريبة فقط بل صاحبها حركات عنيفة كالركل، واللّطم، والضّرب، وقد أحصينا 23 طفلا تحدث فيهم هذه الألعاب التّشنج و21 طفلا يقومون بحركات عنيفة. إنّ التّعوّد على مشاهد القتل، والعنف، والصّراخ، في عالم الألعاب الإلكترونيّة خاصّة منها ألعاب المصارعة WWE (مصارعة حرّة) أو سباق السيّارات وما فيها من مشاهد التّحطم والحوادث، وكذلك بعض الألعاب الخطيرة الأخرى تجعل الطّفل يتعوّد على مشاهد القتل، والدّم، والإرهاب، مثل ما هو موجود في لعبة الحوت الأزرق أو لعبة الفري فاير وتصبح مشاهد العنف، والقتل، والدّمار، مشاهد عادية في نظره فيستبطنها، ثم تظهر في سلوكه خاصة في المحيط المدرسي. فالطّفل في سنواته الأولى هو كائن هشّ مازال في طور التّعلّم وبناء المعارف، وتكوين الشّخصية ومثل تلك الألعاب ستؤثر سلبا على مسار التّنشئة الاجتماعيّة خاصّة لما تصيبه هذه الألعاب بالأنانيّة وحبّ النّفس على حساب قيم التّعاون والتّشارك فيكون عدوانيا تجاه الآخرين وتبرز خطورة الظّاهرة في قضائها على اللّعب الموجّه الذي يساعد على تنمية عديد القيم المنتجة لتنشئة سليمة.

#### د- نتائج التّنشئة الإلكترونيّة على الفرد والمجتمع:

من خلال الإجابات استنتجنا كذلك تأثيرات سلبية على مسار العلاقة بين الفرد والمجتمع فاللّعب المتواصل سيأتي على الحوار الأسري وبعض الألعاب التقليديّة المهمّة في معرفة الأدوار واكتساب طرق و أساليب في التواصل مهمّة في تحقيق الاندماج الاجتماعيّ، ومن ناحية أخرى فإنّ الإدمان على هذه الألعاب سيؤدّي حتما إلى التّوق إلى العزلة ما يخلق لديه تدريجيا صعوبة في التواصل مع الآخر فيظهر عليه الارتباك والخجل عندما يكون مع الجماعة ويفقد القدرة على التّعبير عن رغباته فيفشل في بناء شخصيّة تواصلية قويّة. كما أنه لا يتمكّن من اكتساب المهارات التي تتكوّن من خلال التّفاعل مع الآخر. والضغط المتواصل

الذي يعيشه الطفل أثناء اللعب سوف يحدث فيه تشنّجاً، وقلقا، وخوفا في بعض الأحيان. إنّ هذه الألعاب تفقد الطفل إنسانيته وتجعله أسير قوانينها مما يغيب فيه الروح الإبداعية، فهي مجموعة حركات تتكرّر وهو مجرد مجرّد لتلك الحركات. وبالعودة إلى استنتاج أغلب الأمهات بأنّ أبناءهنّ لا يريدون الانقطاع عن اللعب ويقاومون ذلك بشتى الطرق نفهم كيف أصبح الطفل أنانياً بسبب هذه الألعاب فالحاجة الملحة للعب المتواصل نتيجة الايمان عليه خلق فهم الأنانية، فلم يعد يفكر إلا في سعادته، ولا يبحث إلا عن إشباع حاجته هو فقط من اللعب على حساب حق إخوته في ذلك وهنا نذكر بأن أكثر من نصف العينة لها أكثر من طفل أي هناك إمكانية لتنمية الألعاب التقليدية لكن نرى الطفل اليوم يتهافت على هذه الوسائل ما يجعل المناخ متعكراً والخصام على أشده بين من يملك الوسيلة والذي لا يملك. وهذا ما يؤدي إلى شجار بين الإخوة على جهاز اللعب فيتأسس داخل البيت مناخ متوتّر، ما يجعل أحد الوالدين يلتجئ إلى استخدام العنف أحيانا لفض الشجار. إلى جانب الأنانية يشعر الطفل المدمن على هذه الألعاب بانفصام بين حياة إلكترونية تتسم بالنمط السريع وتنمي ملكة الخيال، وبين حياة واقعية تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير ممّا تعود عليه في عالم الألعاب ما يجعله يواجه صعوبات كبيرة في التأقلم مع حياة واقعية رتيبة وهادئة، فرغم مساهمة الألعاب الإلكترونية في تنمية الخيال عند الطفل إلا أنّ الإفراط في اللعب والخيال يبعده عن واقعه ويصبح تفكيره وانشغاله مشدودين إلى عالم الخيال، وعندما يصطدم بالواقع الجّامد الذي لا يحقق له ما تحقّقه الألعاب من وهم وخيال سيتوتّر ويصبح عنيفا ويتفوّه بعبارات من نوع "سأصبح وحشا" "سأتحوّل إلى رجل آلي" لكن عدم تحقّق ذلك سيزيد من توتّره ونقمته على الآخر ومن هنا يُصنع العنف في سلوكه تدريجيا وتبنى علاقة متوتّرة مع محيطه الأسري والتربوي فتتعرّز لديه فكرة الهروب إلى الوحدة وما يكتنفها من فراغ يساهم في تعميق الهوة بين الفرد ومحيطه الاجتماعي، لأنّها ألعاب فردية وتمارس مع شخصيات افتراضية خيالية تنمي مساحة الانفصال عن الواقع. وتقلّل تفاعلات الطفل مع من حوله. وحتى عندما يلتحم بالواقع سيتعامل مع الآخر بمنطق الشخصيات الخيالية حيث ذكرت إحدى المستجوبات أنّ ابنها عندما يتشاجر مع أقرانه يقول "الآن سأتحول" أي يقوم بمجموعة الطقوس الموجودة في ألعاب الرجل الحديدي الذي يطير ويحمل في أظافره أسلحة ليضرب بها خصومه. لكن عندما يصطدم الطفل بالحقيقة، ويدرك عدم إمكانية تحقّق ذلك التحول في الواقع سيصبح متوتّرا و مضطربا وقد يلجأ إلى العنف المباشر بأنواعه لتسكين التوتّر والغضب الذي سكنه فتتشجّع علاقاته بمن حوله، وقد ذكرت بعض الأمهات كثرة حركات الضرب، واللطم، والصّياح، أثناء اللعب والذي أصبح ملازما لأطفالهنّ في سلوكهم اليومي بمن حولهم. إلى جانب أن بعض الألعاب تجبر الطفل على الالتزام بأخلاقيات تفرضها قوانينها وهي غريبة عن أخلاقيات المجتمع الذي يعيش فيه وقيمه من ذلك التعود على مشاهد الدّم والضرب والقتل والسّلاح والانفجار والتلذذ بتعذيب الآخر وتُفقد فيه شعور حبّ الآخر، فقد تجبره قوانين اللعبة في مراحلها المتقدمة على قتل صديقه أو قد يُقتل أمامه ويواصل لعبه بشغف دون أي شعور بالحزن على ذلك الفقد.

وهنا نتبيّن خطورة تلك الألعاب ودورها في القضاء التدريجي على الروابط الاجتماعية بين الأفراد، لأنّ شعور اللامبالاة بالآخر الذي يسكن الطفل أثناء اللعب ويتعود عليه حتما سيستبطنه ثمّ يعتمد عليه في حياته

الواقعية فتتأثر تبعاً لذلك بعض القيم الاجتماعية، كالتضامن، والتآزر والتّزاور، كما يؤدي الإدمان إلى ظهور بعض الآفات الاجتماعية كالسرقة، والنّشل فقد ذكرت مستجوبة أخرى أن ابنها يلجئ إلى سرقة جهاز الهاتف ليواصل اللّعب وهذا مقتطف من كلامها:

صورة 8: بلقطة الشّاشة من نتائج الاستمارة توثّق شهادة مستجوبة

### انا نخرج باش نعمل حاجة و هو ما يسرقوه و يحلو الهاتف

ولعلّ سلوك السرقة مرتبط بالإدمان بصفة عامّة، دون اعتبار السنّ والمادّة المدمن عليها. فالمدمن على السجائر يسرق من أجل توفير ثمنها، والمدمن على المخدّرات كذلك وهنا نجد أطفالاً في عمر الزهور يتحينون فرصة غياب الأمّ وغفلتها كي يسرقوا هاتفيها من أجل مواصلة اللّعب.

إنّ السهر المتواصل مع هذه الوسائل سيُسبّب تدريجيّاً التّقاعس على القيام بالواجبات المدرسيّة. وعدم التّركيز مع الدّروس، والاهتمام بها في القسم، ما يسبّب ضعفاً في نتائج الطّفل، ونقصاً في معارفه وكثرة غياباته وهي سبب من أسباب التسرّب المدرسيّ وما يفرزه من مشكلات اجتماعيّة، ككثرة أوقات الفراغ، والاختلاط بدوي السلوكات المحفوفة بالمخاطر، ومع غياب الحوار داخل الأسرة، وضعف إحاطتها به قد يمرّ الطّفل تدريجيّاً من مواقع اللّعب إلى مواقع أخرى أكثر خطورة كالمواقع الإرهابيّة ومواقع الدّعارة حيث يسهل استقطاب هذه الفئة الهشّة ليزرعوا فيها أفكاراً مدمرة للمجتمعات.

هـ- آفاق الظّاهرة وإمكانيات الحلول: تمثّل ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونيّة ظاهرة خطيرة لا تؤثر على الطّفل والعائلة فقط بل على المجتمع ككلّ وسوف يطفو العنف على ساحاته حسب اختلاف الفاعلين فقد يظهر العنف في المدارس أو المعاهد وقد ينتقل إلى الشّوارع والفضاء المفتوح وستكون نتائجه وخيمة على الفرد والمجتمع لذلك لا بدّ من معالجتها بتضافر جهود المتدخلين في مجال الطّفولة بكلّ مكوّناتهم كالعائلة، والمدرسة، ورياض الأطفال، وبعض المؤسسات العموميّة كالصّحة، والشؤون الاجتماعيّة، وبعض مؤسسات المجتمع المدنيّ. وبما أنّ العائلة هي المتدخل الأوّل في تربية الطّفل فقد طرحنا سؤالاً كيف تسعين للحدّ من هذه الظّاهرة؟ وقد وجدنا عديد الاقتراحات الإيجابية كالرجوع إلى الألعاب التقليديّة وممارسة الرياضة وهذه بعض الاقتراحات:

صورة9: بلقطة الشاشة من نتائج الاستمارة توثق مجموعة حلول أدلت بها المستجوبات

توفير وسائل ترفيهية اخرى كالانخراط في النوادي الرياضية والعلمية والثقافية

ترشيد استعمال الانترنت بشكل يصبح فيه الطفل قادرا على توظيفها  
توظيفا ايجابيا

اخراجهم واللعب في الطبيعة او اشغالهم بتمارين (قص وتلوين )

من خلال اقتراحات المستجوبات نلاحظ وعي الأمهات بخطورة الظاهرة وتوقهن للمساهمة في الحد منها. حيث اقترحت بعضهن الحد من الوقت المقضى في اللعب الإلكتروني وتعويضه باللعب التقليدي كالخروج إلى الطبيعة والانخراط في النوادي الفكرية والرياضية والأدبية والتشجيع على المطالعة وترشيد استعمال الانترنت وتوجيهها نحو ما ينفع. وتوجد بعض الألعاب التقليدية الجماعية التي تقوي صلة الفرد بالمجموعة وتمرر من خلالها تنشئة سوية ومتوازنة. كالغميضة، ولعبة القط والفار والمباريات الرياضية، يتعلم من خلالها الطفل احترام الأدوار وقبول الاختلاف والانضباط لقواعد اللعبة واحترام الآخر والتفاعل معه. وحتى وإن لم يخرج الطفل إلى الشارع تستطيع الأم ممارسة بعض هذه الألعاب في المنزل مع بقية الإخوة خاصة وقد وجدنا أكثر من نصف المستجوبات لهنّ ابنان فأكثر. وهو ما يشجعهنّ على إيجاد ألعاب جماعية تعوّض لأطفالهنّ التسلية الإلكترونية التي تركز عزلة الأفراد واغترابهم.

تولّي المختصين في مجال علمي الاجتماع والنفس نصح الأولياء حول أضرار الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية وسلوك الطفل وإرشادهم نحو ألعاب أخرى.

ومن بين المقترحات أيضا إضافة قوانين في مجلة حقوق الطفل تواكب الثورة التكنولوجية الحديثة، كفرض غلق بعض مواقع الألعاب الخطيرة المسببة للعنف حد الموت ومعاقبة كل من يحاول الدخول إليها.

## 4- الخاتمة

أثبتت نتائج البحث التي وصلنا إليها صحة الفرضية التي تقول بأن الألعاب الإلكترونية تنتج اضطرابات في سلوك الطفل كالأنانية والعزلة وينشأ الطفل في محيط يكرس العنف والصدام بين الأفراد. وللمساعدة على البحث عن حلول للظاهرة سنستعير محاولة الفيلسوف الألماني هانس يونس (1903-1993) مراعاة انقطاع الإنسان على التخيل الرجائي فأقرّ بضرورة تغيير العالم في ظلّ المخاطر التي تهدد البيئة الكونية برمّتها، لكن هذا التغيير لن يتم إلا بضرورة تغيير العالم انطلاقاً من العالم نفسه فنسأل السؤال التالي: أي عالم آخر نستطيع أن نستحدثه استناداً إلى واقعنا الحالي بكل أبعاده؟ لأنّ فكرة العالم الآخر تحمل في ذاتها مخاطر التضليل والتزييف والاعتراب فلا يحقّ لنا أن نحلم "حلماً أتوبياً" فمسكننا الوحيد هو العالم الطبيعي الذي يكتنفنا والذي أصبح قرية صغيرة منفتحة على بعضها بعض وتشهد عديد التحوّلات الاجتماعية والاقتصادية والسياسية وكلّ تأقلم يجب أن يراعي كلّ هذه المتغيّرات. فالتنشئة في عصر التطور التكنولوجي وانفتاح العالم على بعضه بعض يجب أن تكون تنشئة ذات خصوصية تراعى فيها هذه التحوّلات وكلّ المؤسسات المتدخّلة في التنشئة عليها تغيير آلياتها لمواكبة التطور التكنولوجي الكبير وهو ما أوجب تفكيراً فلسفياً في عصرنا الراهن يستند إلى آليات التصور التي تنشط في العلوم الافتراضية التخيلية (science-fiction) حتى نستطيع أن ندرك طاقات التغيير الممكنة الكامنة في صميم حركة التاريخ، فالعالم الذي عرفناه مضى إلى غير رجعة منذ اجتاحتنا الرقميات المعلوماتية، والتقنيات الاستدساختية، والتحسينات البيولوجية الإلكترونية، والتواصلية الفضائية الذرية - الموجاتية، والعمارات الافتراضية الفاعلة في عمق البنى التنظيمية. والإنسان اليوم يجب أن يختبر طورا جديدا من أطوار فعل التغيير التاريخي عوض الاكتفاء بتغيير رغائبنا، فالمسألة غير منحصرة في ظاهرة الإدمان فقط بل صاحبها انحرافات عديدة في الجانب الاجتماعي والاقتصادي والسياسي وتغيير الواقع نحو الأفضل لا يتم إلا إذا توقّرت الإرادة لدى الفاعل الاجتماعي "لأنّ فكرة مجتمع آخر أصبح التفكير فيها مستحيلا. وعلاوة على ذلك ما من أحد في عالم اليوم يسوق لنا في شأن هذا الموضوع حتّى مخطّط مفهوم جديد فيها نحن قد حكم علينا بالعيش في العالم الذي نحيا فيه". وهذا التغيير لن يتم إلا إذا غير الإنسان ذاته وكيانه وإرادته وفعله ومسلكه وطبعه تغييرا مبنيا على أصول المعرفة التي تحترم بنى الوجود الأساسية وتصون إمكانات التحقق الذاتية المنغلقة في الوعي الإنساني حتّى في عهد العولمة، فنؤلف بين التهذيب الخلفي الذاتي والتقويم البنيوي المؤسساتي الخارجي.

مع ضرورة تمييز قيمة الفرد وحقّه في تنمية مواهبه وصقل مهاراته ومنحه فرصا للتعبير عن مشاعره وأحاسيسه بأشكال مختلفة، كممارسة المسرح والرسم والغناء والشعر والعمل على تنمية التفكير الإبداعي الذي يثير فيه عدّة أسئلة حول العالم من حوله كي لا تحصل القطيعة والاعتراب بينه وبين عالمه، ولعلّ اعتماد آلية التحفيز والمكافأة والشكر والتشجيع ومشاركته الألعاب وتنويعها والسعي إلى تقوية الصلة بين الطفل ومحيطه الأسري والاجتماعي كي لا يعيش قطيعة مع الآخر تؤثر سلبا على تنشئته.

**قائمة المراجع:****المراجع العربية:****الكتب:**

- 1- ابن خلدون، عبد الرحمان، مقدمة ابن خلدون، تحقيق على عبد الواحد وافي، دار النهضة، القاهرة، مصر، ط3، 2003.
- 2- ابن منظور لسان العرب، دار المعارف، القاهرة، مصر، 1997.
- 3- بوردي بيير ، وجان كلود باسرون، إعادة الإنتاج في سبيل نظرية عامة لنسق التعليم، ترجمة ماهر تريمش، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، ط 1، 2007.
- 4- تودوروف، تزفيتان، الخوف من البرابرة: ما وراء صدام الحضارات، ترجمة جان ماجد جبور، أبو ظبي: هيئة أبو ظبي للثقافة والتراث، كلمة، 2009.
- 5- هابرماس يورغن ، ايتيكا المناقشة و مسألة الحقيقة، ترجمة عمر مهيبل، الدار العربية للعلوم ناشرون، الطبعة الأولى، 2010.
- 6- \*-المجلات:
- 7- ساري، سالم، "شراكة الدولة والمجتمع: إطار نظري نقدي لتجربة الشراكة السياسيّة الأردنيّة" ، مجلة إضافات، العددان 38-39 ربيع - صيف 2017.
- 8- مختار، محي الدين، النشئة الاجتماعية: المفهوم والأهداف، مجلة العلوم الإنسانية، جامعة قسنطينة، 1998.
- 9- مهور باشا، عبد الحلیم ، "طه عبد الرحمان ونقد النموذج الاجتماعيّ للأخلاق عند دوركايم"، مجلة إضافات، العددان 38-39 ربيع صيف 2017.

**المراجع الإلكترونية:**

- 1- الخشالي، عبّاس، أضرار الضّوء الأزرق الصّادر عن الهواتف المحمولة، مقال على الرّابط التّالي: <https://bit.ly/3L9WaAz> ، تاريخ الدخول 14 أوت 2022 .
- 2- الرّامي، عبد الغني، نوربرت إلياس ،"الفرد والمجتمع وجهان لعملة واحدة" على الرّابط: [ZMOO0d/ly.bit://https](https://www.zmoo0d.ly.bit) ، تاريخ الدّخول 26 مارس 2020.
- 3- العربيّ، علي، تعريف ومعنى السلوك في المعجم الجامع، على الرّابط التّالي: <https://bit.ly/2UTDREc> ، تاريخ الدّخول 2022/08/23.
- 4- محمّد علي، إلهام، إدمان الانترنت والألعاب الإلكترونيّة مقال منشور على الرّابط التّالي: <https://www.noonpost.com/content/12909> ، تاريخ الدّخول يوم 2022/8/15.

مراجع أجنبية:  
الكتب والمجالات:

- 1- Bourdieu Pierre, Le sens pratique, Paris, Minuit, 1980.
- 2- Bourdieu Pierre, -la domination masculine, aux Etudions du seuil 1998, p88.
- 3- Bourdieu Pierre, capital symbolique et classes sociales, dans L'ARC, N72, 2<sup>e</sup> Trimestre, 1978, Éd. De la Maison des sciences de l'homme, coll. 54, 2013
- 4- Castells Manuel, Communication et pouvoir, trad. de l'anglais par M. Rigaud-Drayton, Paris,
- 5- François Furet, penser le XX<sup>e</sup> Siècle, le passé d'une illusion, Paris robert Laffont, 2007.
- 6- Levy Pierre, La cyberculture, Rapport au Conseil de l'Europe, Edition Odile Jacob, paris, 1997.
- 7- Thomas d'Ansembourg. Cessez d'être gentil soiyez vrai ; éducation illustrée 2001 .

مراجع إلكترونية:

- 1- Dikshakashyap, top 3 factors affecting individual behavior <https://bit.ly/3QKsoEB> date viewing le 23/08/2020
- 2- Grace Tebbutt, Haw technology is changing the way we see the world, <https://bit.ly/3di6dal> date viewing 16/9/2022.
- 3- Henry E. lowood, electronic game; computer game, video game. <https://bit.ly/3mzJ8BW> date viewing 23/08/2022.
- 4- Saghir Ahmed, Abid Hussqin, Aicha Batool, at all (2016), "Play and cognitive développement: Format ,"available online, <https://bit.ly/3iKeCGj>, date of search 18/1/2023.

الملاحق:

1- استثمارة الكترونية: هذا رابطها: [https:// bit.ly/3LYoVAv](https://bit.ly/3LYoVAv)