وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة عمار ثليجي الأغــواط
كلية العلوم الاجتماعية
قســم علم اجتماع والديموغرافيا

الميدان: العلوم الانسانية والاجتماعية
شعبة العلوم الاجتماعية

مذكرة بعنوان:

العاب الفيديو ودورها في التنشئة الاجتماعية للطفل

(5- 11 سنة)

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر الاكاديمي في علم الاجتماع

تخصص علم اجتماع اتصال

إعداد الطالب:
- لحسن زيطوط

تحت إشراف الدكتورة:
- عاشور فضيلة

السنة الدراسية: 2020/2019

شكر وعرفان

الشكر الاول والاخير لله عز وجل الذي قدرنا واوصلنا الى مستوى النجاح

ومنحنا القدرة على اتمام موضوع مذكرتنا...

والشكر للوالد العزيز الذي وفر لنا الجو الملائم والوسائل الكاملة للدراسة

وكان لنا عونا دائما....

ونشكر كل من علمنا حرفا من التعليم الابتدائي وصولا الى اساتذتنا في الجامعة

ونخص بالذكر استاذتنا الكريمة المشرفة عاشور فضيلة

التي لم تبخل علينا بنصائحها وتوجيهاتها

وكل اساتذة علم اجتماع.

إهداء

الحمد لله الذي منا علينا بالصحة وقطف الثمرة، الجهد والعمل.....

إلى من ذكرهم الله في كتابه العزيز

وأوصانا بهما خيرا إلى من علمني أن الدنيا علما و كفاحا

الى قرة عيني صاحبة القلب الحنون الى حملتني وهنا على وهن الى التي لا معنى للحيات دونها الى اغلى انسان في الوجود الى نبع الحنان امي الحبيبة العالية رحمها الله واسكنها فسيح الجنان.....

الى من حبب لي الاعتماد على النفس وعلمني ان ابقى صامد الى مثلي الاعلى الى من احاطني بالرعاية والعناية....

الى من ساندني طول مشوار حياتي...

الى من له كل الفضل في بلوغ غايتي....

الى مصدر الكبرياء والعطاء صاحب القلب الكبير ابي الحنون حفضه الله ورعاه

الى من شاركوني رحم امي اخي واخواتي...

الى من كانوا سندا لي في السراء والضراء حفضهم الله....

الى من اشرفت على عملي هذا وساعدتني في عملي هذا....

لحسن

العنوان	الصفحة
شكر	
إهداء	
فهرس المحتويات	
مقدمة	1
الفصل الاول الاطار المنهجي للدراسة	
1- الإشكالية	04
2- الفرضيات	06
3- أهداف الدراسة	06
4- أهمية الدراسة	06
5- تحديد المفاهيم	07
6- النظريات المفسرة لمتغيرات الدراسة:	09
7- الدراسات السابقة	**09**
الفصل الثاني مدخل الى اللعب والعاب الفيديو	
أولا: اللعب وأهميته في حياة الطفل.	18
1- تعريف اللعب	18
2- مواصفات اللعب	19
3- أهمية اللعب	19
4- أنواع اللعب	22
5- وظائف اللعب	27
6- سمات اللعب :	28
7- نظريات اللعب	29
ثانيا: العاب الفيديو	35
1-نظرة عامة على صناعة ألعاب الفيديو	35
الفصل الثالث التنشئة الاجتماعية	
1- التنشئة الاجتماعية من منظور سوسيولوجي	41
1-2 صفات وخصائص التنشئة الاجتماعية	41

3- نظريات التنشئة الاجتماعية	50
الفصل الرابع: الاطار المنهجي للدراسة	
1- تحديد منهج الدراسة	66
2- متغيرات الدراسة	68
3- الدراسة الاستطلاعية	68
4- مجتمع الدراسة وعينته	68
5- مجالات الدراسة	69
6- أدوات جمع البيانات	69
7- الأدوات السيكومترية	70
الفصل الخامس: عرض ومناقشة النتائج	
1-وصف العينة	75
2- تحليل المعطيات	78
3- استنتاج العام	87
الخاتمة	91
قائمة المراجع	
الملاحق	

يمر كل فرد منا بمراحل متنوعة في الحياة والقاسم المشترك أن التسمية تتساوى بينهم مرحلة الطفولة وللمراهقة والكهولة والشيخوخة، حيث أن المرحلة الاولى مرحلة الطفولة حيث يكون فيها الفرد مجرد متلق لما حوله ولا يميز بين الاشياء فالطفل في البداية يكون التعلم على الكلام والنطق والتعلم الحركي ومع التطور الحاصل خلال السنوات الاخيرة في جال التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال ، حيث ساهمت هذه الأخيرة في بروز ظواهر إعلامية اتصالية حديثة الانتشار في المجتمع المعاصر، حيث أصبح لهذه الظواهر تأثيرا كبيرا على الفرد والمجتمع، ومن بين فئات المجتمع الأطفال باعتبارهم الشريحة الحساسة والمهمة في المجتمع.

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغيرا ملموسا نتيجة للتغييرات السريعة التي شهدها العالم ففي حين ارتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة كالبيت أو الشارع إلى ولادة أجيال من الألعاب الإلكترونية كنتيجة لحتمية التكنولوجيا ، تستخدم عبر وسائط تكنولوجية حديثة بتقنيات عالية الجودة ، حيث أصبح الأطفال يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام هذه الألعاب ، والتي تصنف كوسيلة حديثة لامتصاص الغضب وقضاء أوقات ممتعة تتلائم مع متطلبات العصر، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير، كما تزودهم أيضا بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فهم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد، حيث أصبح أطفال اليوم عرضة لايجابيات وسلبيات هذا المجتمع، من ناحية نجد أن ايجابيات المجتمع الالكتروني كالحواسيب والهواتف الذكية واللوحات الالكترونية تدفع الأطفال إلى التعلم، لان التعلم المبكر يحقق قفزة نوعية في التقدم والنجاح ، لكن من ناحية أخرى تجعل الأطفال أسرى للخيال والعالم الافتراضي والابتعاد عن الواقع كما تبعدهم أيضا عن اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم خاصة في ظل انعدام الرقابة كما تلهيهم أيضا عن انجاز واجباتهم المدرسية خاصة بالنسبة للأطفال المتمدرسين كما يمكن أن تؤثر أيضا من التحصيل الدراسي لديهم جراء استخدامهم المفرط لهذه الألعاب .

ولا يمكن لطفل ان يكون في بيئة الكترونية بمحض الصدفة فقط، فاهتمام الوالدين بمجال تكنولوجيات الاعلام وكثرة الوسائل في البيت عند الوالدين والاخوة الكبار دافع لانجذاب الطفل الى الالعاب الالكترونية وخصوصا اللعاب الفيديو ، ومنه تنشا تلك العلاقة بين كثرة الالعاب الي ينجذب اليها الاطفال والوقت الذي يقضونه امامها وانواعها وبين التنشئة الاجتماعية داخل البيت الاسري .

ومنه كان موضعنا عن دور العاب الفيديو في التنشئة الاجتماعية للطفل 5-11 سنة

لذا قسمنا الموضوع الى:

مقدمة

الفصل الاول الاطار المنهجي للدراسة

الفصل الثاني مدخل الى اللعب والعاب الفيديو عند الطفل

الفصل الثالث : التنشئة الاجتماعية

الفصل الرابع: الاطار الميداني للدراسة

الفصل الخامس : عرض وتحليل نتائج الدراسة

خاتمة .

1- الإشكالية:

مع التطور التكنولوجي الحاصل في البرمجيات وحواسيب الاعلام الالي باتت ألعاب الفيديو التي طغت على كل الأجيال ومختلف الاعمار واصبحت مصدرا عاما للترفيه من طرف الشباب الذي اصبح البعض منهم لا يفارق مكانه من أجل اللعب وفي الوقت الراهن أصبحت تمارس بتقنيات منخفضة نسبيا نظرا لاستعمال تقنية تحاد أصبحت تتضمن في أجهزة متنقلة، وهذه التقنية جعلت العاب الفيديو سهلة الوصول إلى الناس خاصة الذين لا يملكون تلفاز تفاعلي أو حاسب شخصي مخصص للألعاب حيث ان العديد من الشباب يقضون أوقات هامة في اللعب، وذلك في كل أسبوع حتى أنها تصل إلى 7 ساعات أو أكثر مثل هذه الألعاب أصبحت الاختيار الأمثل من الأطفال، وأصبح كل من الذكور والإناث يستمتعون بلعب العاب الفيديو وانه لمن المهم أن نذكر هنا أن بعض الدراسات مثل دراسة ترجح أن الذكور يحبون هذه الألعاب من اجل إثارة إعجاب الأصدقاء ورفع التحدي، كما يضيف الدراسة أن الوقت المقضي في لعب العاب الفيديو غير متكافئ للجنسين تضيف إذ أن الذكور على أية حال يميلون إلى ممارسة العاب الفيديو في الانترنت بينما يميل الإناث إلى استعمال الانترنت في الإعمال المدرسية ومن جهة نظر الإناث يميلون في ممارستهم لألعاب الفيديو إلى الألعاب الأقل عنف كما إن إقبالهم قليل، في حين نجد في أن كل من الجنسين يميل إلى ممارسة الألعاب التي تتسم بالعنف، وما زاد الإقبال على هذه الألعاب هو إلغاء الحدود الجغرافية بين الشباب فأصبح قضاء الوقت في لعب العاب الفيديو لطلب الراحة والاستجمام كبيرا جدا، وترتبط ممارسة العاب الفيديو في مرحلة الطفولة (5-11 سنة) بكل من السن والجنس، وجد كل من الأطفال يمارسون العاب الفيديو من 1.2 إلى 7 ساعات في الأسبوع.

حيث أن عملية التنشئة الاجتماعية من أهم العمليات تأثيراً على الأبناء فى مختلف مراحلهم العمرية لما لها من دور أساسي في تشكيل شخصياتهم وتكاملها، وهي تعد إحدى عمليات التعلم التي عن طريقها يكتسب الأبناء العادات والتقاليد والاتجاهات والقيم السائدة فى بيئتهم

الاجتماعية التى يعيشون فيها، وعملية التنشئة الاجتماعية تتم من خلال وسائط متعددة وتعد الأسرة أهم هذه الوسائط، فالأبناء يتلقون عنها مختلف المهارات والمعارف الأولية كما أنها تعد بمثابة الرقيب على وسائط التنشئة الاخرى، ويبرز دورها– الأسرة – فى توجيه وإرشاد الأبناء من خلال عدة أساليب تتبعها فى تنشئة الأبناء، وهذه الأساليب قد تكون سوية أو غير ذلك وكلا منهما ينعكس على شخصية الأبناء وسلوكهم سواء بالإيجاب أو السلب.

وإذا كانت الأسرة من خلال دورها، كأهم وسيط من وسائط التنشئة تسهم فى تشكيل سلوك الأبناء، فأنه لا يمكن انكار دور المناخ الاجتماعي الذى تعيش فيه الأسرة سواء أكان مجتمعا محليا أو مجاورة سكنية وما يتسم به من بعض الصفات والخصائص والثقافة الفرعية التى تميزه عن غيره من سائر المجتمعات.

مما لا يدعوا للشك فى تبنى أساليب معينة فى التنشئة الاجتماعية تختلف من مكان لآخر باختلاف الثقافة الفرعية للمجتمع إلى جانب المستوى التعليمي وثقافة الوالدين داخل الأسرة وامتلاكهم لأجهزة الحواسيب واللوحات الالكترونية التي هي سهلة المنال إذ بإمكانك ممارستها وأنت ماشيا، جاسا، في المنزل في القطار في أي مكان، وحدك أو مع صديقك وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل منها الهاتف النقال، الحاسب المحمول حاسب المكتب عبر الشبكة العنكبوتية وألعاب اللوحات المشجعة على العاب الفيديو ومنه نطرح التساؤل:

هل ألعاب الفيديو لها انعكاسات سلبية على التنشئة الاجتماعية للطفل سنوات 5–11 سنة ؟

و لتبسيط هذه الإشكالية طرحنا التساؤلات التالية:

- هل هناك علاقة بين العاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية للطفل في سن 5–11 سنة؟
- هل هناك علاقة بين نوع العاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية للطفل في سن 5–11 سنة؟
- هل هناك علاقة بين الوقت الذي يقضيه الطفل مع العاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية للطفل في سن 5–11 سنة؟

2-فرضيات الدراسة:

- هناك علاقة بين العاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية للطفل في سن 5-11 سنة.
- هناك علاقة بين نوع العاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية للطفل في سن 5-11 سنة.

1- هناك علاقة بين الوقت الذي يقضيه الطفل مع العاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية للطفل في سن 5-11 سنة.

3-أهمية الدراسة:

تطرقنا في بحثنا إلى هذا الموضوع ليس أنا ضد ممارسة العاب الفيديو التي يمكن اعتبارها رياضة فكرية تساعد على نمو الذكاء ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية، وصرف النظر عن النشاطات الأخرى لممارسات الاطفال لسنوات 5-11 سنة لما تقدمه من فوائد جسمية نفسية، اجتماعية وتربوية.

وأهم نقطة في بحثنا هي الأخذ بعين الاعتبار الاطفال من خلال اساليب التنشئة الاجتماعية التي تختزلها ظاهرة انتشار أو نقول الإدمان على العاب الفيديو التي تؤثر على الطفل في افكاره وعاداته وتقاليده

حيث أن التنشئة الاجتماعية يختلف بين اسرة وأخرى من خلال تأثير الألعاب الالكترونية عليها فنجد الكثير من الوالدين يعتمد على اجهزة الحاسوب والالواح الإلكترونية في تربية الابناء في مرحلة الطفولة.

4-أهداف الدراسة:

- التعرف على العلاقة بين العاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية للطفل في سن 5-11 سنة.
- التعرف على العلاقة بين نوع العاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية للطفل في سن 5-11 سنة.

- التعرف على العلاقة بين الوقت الذي يقضيه الطفل مع العاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية للطفل في سن 5-11 سنة.

5- مصطلحات ومفاهيم الدراسة:

5-1 مفهوم ألعاب الفيديو:

ألعاب الفيديو أو البرنامج المعلوماتي للألعاب (ludiciel) هو النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها و تصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة.

من طرف الفرد، هذا الأخير الذي يدعى "اللاعب"، يمكن أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر، الجهاز الأكثر استعمالا سنة 2005 مثل الفأرة، الوحدة المركزية، أجهزة القيادة ووسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة والتي من أهمها اكس بوكسX. BOX البلاي ستايشين PLAY STATION

لعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كل عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض، أحيانا تقرب من الواقع، بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو "medival"، لكن ومن جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية[1].

5-2 تعريف ألعاب الفيديو:

للغة: كما ورد في قاموس المحيط بأنه مصدر للفعل ومعناه ضد جد، وهذا يعني انتفاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب وكما ذكرنا في قاموس المنجد المزاح وفعل بقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي نفعا .

[1] www. Jeu. Vidoes . com

اصطلاحا: نشاط ذهني بالدرجة الأول يضم كل الألعاب الالكترونية يمارس هذا بطريقة عن الطريقة الأخرى ويشمل كل من: العاب الفيديو الخاصة ، الغاب الكمبيوتر، الهاتف النقال.

التعريف الإجرائي لألعاب الفيديو :

تعتبر نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد كبيرا أو صغيرا من اجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلالها، التعلم، تفريغ الطاقة الزائدة ، وتختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة ، ويكون أمل فرديا أو جماعيا، منضم أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو ذاتيا.

3-5 تعريف التلميذ

أ. لغة:

جمع تلاميذ وتلامذة .

طالب العلم وخصه أهل العصر بالطالب الصغير في المراحل الدراسية الأولى: تلميذ في مدرسة ابتدائية التلميذ خادم لأستاذ من أهل العلم أو الفن أو الحرفة. والتلميذ طلب العلم[1].

ب. اصطلاحا:

إن مصطلح التلميذ يعني : «المزاول لتعليم الابتدائي أو المتوسط أو الثانوي »

ويعرف التلميذ كذلك بأنه المحور الأول والهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم فهو الذي من أجله تنشأ المدرسة وتجهز بكافة الإمكانيات، فلا بد أن كل هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ ، لابد أن يكون لها ملف يتمثل في تكوين روحه عقله، وجسمه ومعارفه واتجاهاته[2].

ج: إجرائيا :

[1] إبراهيم مصطفى وآخرون :**المعجم الوسيط** ، الجزء الأول، المكتبة الإسلامية، اسطنبول، تركيا، ص87 .

[2] **سوفي نعيمة :الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل القسم ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية لدى تلاميذ الطور المتوسط** ، قسم علم النفس والعلوم التربوية وارطوفونيا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري، قسنطينة2010-2011،ص55.

هو ذلك التلميذ الذي يزاول دراسته بالطور الابتدائي والمتوسط، والركن الأساسي في القيام بعملية التعليم والعملية التربوية .

6- النظريات المفسرة لمتغيرات الدراسة:

6-1 النظريات المفسرة للعب:

- قاموس علم النفس فيعرف اللعب بأنه: "نشاط يقوم به البشر بصورة فردية جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر - تايلور Taylor بعرف الألعاب على انه "أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، وانه حياته، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات ، فالألعاب هو كما في التربية والاستكشاف ، والتعبير الذاتي ، والعمل للكبار[1].

نظرية الطاقة الزائدة (سبانسر تشيلر):

يرى هذا الفيلسوف الألماني أن اللعب شكل من أشكال الطاقة الزائدة لدى الإنسان لذا فهو يحاول بذلها وإخراجها في اللعب، والألعاب وسيلة ممتازة للاستفادة من هذه الطاقة المتراكمة[2].

نظرية الترويح (غوتس ماتس):

تفترض نظريته أن الجسم البشري يحتاج إلى اللعب كوسيلة لاستعادة حيويته، فاللعب وسيلة لتنشيط الجسم بعد ساعات العمل الطويلة، ويساعد أيضا على استعادة الطاقة المستنفذة في العمل وهو مصدر التوتر الأعصاب والإجهاد العقلي والنفسي[3].

7 - الدراسات السابقة:

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذا لا بد من الاعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما توصلت إليه، أو محاولة تقييد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة عانيت من الباحثين المسابقين[1].

---

[1] . WWW.SCIENCE DIRECT.COM

[2] أمين أنور الخولي، المرجع سابق، ص32.

[3] أمين أنور الخولي، المرجع سابق، ص32.

فالدراسات المسابقة في الدراسات التي لها صلة مباشرة أو غير مباشرة بموضوع البحث أو هي التي أنجزت في فترات زمنية قبل الدراسية.

7-1 دراسات محلية

- الدراسية الأولي :

«أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل» رسالة ماجستير من إعداد الباحثة "مريم قويدر" بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر – 3- أجريت في سنة 2011-2012 بالجزائر.

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مقادها معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب لانتشارها بهذا الشكل المذهل، لأنها أصبحت مصدر الترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب ولذا جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة وللوقف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التداول الرئيسي التالي :

ما هو أكثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

كما اعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية:

1- ما هي عادت ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟

2- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين ؟

3- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على الملوك لدى الطفل الجزائري ؟

[1] مريم قويدر، المرجع اسابق،ص32.

وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على خطة تحتوي على الإطار المنهجي والإطار النظري والتطبيقي، حيث اشتمل الإطار المنهجي على موضوع الدراسة والإشكالية والتساؤلات والأهداف والأهمية وطبيعة ومنهج الدراسة وأدوات جميع البيانات والعينة وتحديد المفاهيم والمصطلحات ومجال الدراسة والدراسات السابقة، أما الإطار النظري فاحتوت على ثلاث فصول حيث عون الفصل الأول ب: ماهية اللعب وأتعاب الفيديو والفصل الثاني ب

" تكنولوجيا المعلومات وأطفال الجيل الرقمي والافتراضي والفصل الثالث ب الألعاب الالكترونية وأساسيتها، أما الإطار التطبيقي فتضمنت هي الأخر ثلاث فصول.

وتصنف الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع، مستخدمة في ذلك اسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات، وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة . كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة، حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح أعمارهم ما بين 07 إلى 12 عاما والذين يمارسون الألعاب الالكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها :

فقد احتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون شرائها واقتنائها

– يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال، مما يقلل أضرار على التحصيل الدراسي لهم.

– هناك فروق من ذكور وإناث العينة بخصوص لوسائل المفضلة في اللعب.

– تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت وذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 11–12 سنة .

للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، وأصغر سنة فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على الملوك القيم والتقاليد والدين ..

– أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقصون شخصيات غير شخصيتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم.

– أما من جهة اخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والانترنيت والأجهزة الالكترونية، كما أنها جعلته اكثر إصرار على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارته في الألعاب وإصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح الفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية و إصراره على تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصة في الفصل الثالث وكذلك الاستفادة في كيفية بناء استمارة استبيان، كما تشابه هذه الدراسة مع دراستي في المتغير المستقل المتمثل في الألعاب الالكترونية ونوع الدراسة وادوات جميع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان، حيث تختلف هذه الدراسة مع دراستي في المتغير التابع والمنهج المتبع في الدراسة، وكذلك مجتمع البحث وعينة الدراسة.

الدراسة الثانية :

" الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري " منكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستر من إعداد الطالبة " فاطمة شمال" قسم العلوم الإنسانية بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية بجامعة الحاج لخضر باتنة في سنة 2001– 2012 بالجزائر.

انطلق الباحث من إشكالية مقادها تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، فقد أصبح للطفل مؤسسات أخرى تقوم بتربيته وتنشئته عبر الأسرة والمسجد كالتلفزيون والانترنت والألعاب الالكترونية التي أصبحت لها دور كبير في حياته فهذه الألعاب أصبحت تؤثر عليه إلى درجة الاعتماد عليها في حل العديد من العقبات والمشاكل واكتساب سلوك الحيل والعنف وهذا ما جعل الباحث يطرح التساؤل الرئيسي الآتي:

– ما هو تأثير الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري ؟

– ما هو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وقفا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة ؟ وتحت هذا الطرح تتدرج عدة تساؤلات فرعية هي:

– هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري ؟

– هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أو العقلي ام كلاهما ؟

– هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير ؟ أم الانبهار بتقنيات التصميم كان له دور فعال؟

كما حددت الفرضيات التالية :

– اصطبغ تأثير الألعاب الالكترونية بصيغة السلبي اكثر من الإيجابي في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري وتقنته العقلية والنفسية

– استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته.

– للتصميم الفني والشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها والاهتمام بها. إن الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة منها والضارة لدى الطفل الجزائري.

وقد قسم خطته إلى أربع فصول حيث احتوى الفصل الأول على الإطار المنهجي والمفاهيمي لدراسة أما الفصل الثاني فعنون بالألعاب الإلكترونية، حيث أن الفصل الرابع خصص للإطار المباني الدراسية.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي الوصفي بمسح الألعاب الإلكترونية التي تكون عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ومسح جمهور من الأطفال، حيث تمت الاستهانة بالمقابلة كأسلوب أو أداة من جميع البيانات حيث احتوت على أسئلة متضمنة في ثلاث محاور حيث تمحورت اسئلة المحور الأول حول التعرف على توفر واستخدام الوسائط الإعلامية الجيدة أما المحور الثاني فتهدف أسئلة إلى التعرف على توفر الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وأنماط استخدامها، حيث كانت أسئلة المحور الثالث محوصلة عن تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية .

حيث اختارت الباحثة مجتمع البحث في دراستها الذي هو الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي، حيث اختارت الباحثة ثلاث ابتدائيات بمدينة باتنة تكونت من 245 مفردة (ذكور إناث) لتمثل مجتمع البحث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها :

– يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الجزائرية وذلك ما أكدته نسب توفر أكثر من جهاز تلفزيون واحد، وكان تتوفر ثلاث اجهزة النسب الأعلى التي قدرت ب 34.50%.

– يحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانة مهمة وأساسية في حياة الطفل الجزائري، وهذا ما أكدته العينة المدرسة التي سجلت نسبة 51.26 % لتخصيص أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت للأطفال .

– يعود لم توفر الانترنيت عند بقية مفردات المعينة إلى المستوى المعيشي بالدرجة الأولى وذلك بنسبة 19. 64% من العدد الإجمالي للعينة التي لا تتوفر في منزلها الانترنيت مقابل35.80% سجلت بسبب المستوى المعيشي للأسرة.

– تتعلق مفردات العينة بسرعة بالوسائط الإعلامية الجديدة، وذلك ما يؤكده استخدام العينة للأنترنيت المتوفرة بالبيئة بنسبة 65 % وهو مؤشر آخر على عمق علاقة العينة بالوسائط الإعلامية الجديدة.

– تلعب معظم مفردات العينة الألعاب الالكترونية الموجودة في التلفزيون وذلك ما أكدته بنسبة 74 ,78 % من العينة التي تتوفر لديها ألعاب الكترونية عبر التلفزيون .

– أكثر الألعاب، تتناول اولا وتفضيلا في اللعب لدى العينة هي : الدودة – ترتيب الصور – سباق السيارات – تلبيس البنات – لعبة الكنز – الصياد – لعبة بأربي .

– تشكل الألعاب الالكترونية مصدرا هاما التسلية والمتعة بالنسبة الطفل الجزائري، ولا يمكن الاستغناء عنها، ومع توفر هذه الألعاب بأعداد وانواع مذهلة، فإن الطفل دائم البحث عن الأكثر متعة والجديد فيها وهو ما يجعله يمل اللعبة في حالة الخسارة فيها .

تمت الاستفادة من هذه الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصية الفصل الثاني والفصل الثالث، كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستي في متغير الألعاب الالكترونية وكذلك في المنهج المتبع في الدراسة المتمثل في المنهج المسمى، حيث تختلف هذه الدراسة مع دراستي في مجمع البحث وعينة الدراسة وأدوات جمع البيانات حيث أن الباحثة في هذه الدراسة اعتمدت على المقابلة لجمع البيانات.

–خلاصة الدراسات السابقة :

فمن خلال الدراسات التي تم التعرض لها سابقا حول العاب الفيديو يتبين أنها لا تخدم الموضوع بصفة مباشرة ، وإنما تناولت هذه الدراسة تأثير ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني على المراهقين والأطفال، وذلك من خلال اكتساب السلوك العدواني عند ممارستها، ولم نصادف أي دراسة ربطت ألعاب الفيديو بالممارسة الرياضية بصفة عامة ولا النشاط البدني الرياضي بصفة خاصة، وهذا ما يجعلنا لا نعتمد على هذه الدراسات بصفة مباشرة في بحثنا هذا، ونخلص إلى القول أن هذه الدراسة ستكون الأولى من نوعها التي تتناول هذا الجانب من البحث والذي يتمثل في علاقة ألعاب الفيديو بممارسة النشاط البدني الرياضي والتحصيل الدراسي .

تمهيد :

يعد اللعب، نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، فهو سلوك فطري له أهميته البالغة في تربية الطفل، فهو من الأشياء الضرورية والمهمة في حياة الطفل لأنه يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصيته وتنميتها، لكن اللعب لم يبق بالمفهوم البسيط كما كان في السابق بل تبلور وتطور في ظل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم، ويبرز هناك شكل من أشكال الألعاب لم تكن معروفة من قبل والتي ما تعرف بالألعاب الالكترونية (ELECTRONIC GAMES)، حيث أن هذه الألعاب، لا تشبه الألعاب التقليدية التي تلعب على أرض الواقع لأن هذه الألعاب، تكون عبر وسائط تكنولوجية يتم اللعب من خلالها شاشة التلفزيون، وشاشة الحاسوب، واللوحات الإلكترونية والهواتف الذكية، حيث الألعاب الالكترونية تتصدر الأولى على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، في هذا الفصل تم تسليط الضوء على الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية حيث تسلط فيه الضوء على اللعب، وأهميته في حياة الطفل والألعاب الالكترونية والهواتف الذكية .

أولا: اللعب وأهميته في حياة الطفل.

1- تعريف اللعب :

يرى تايلور taylor العيب بأنه : "هو انفاس الحياة بالنسبة للطفل أنه حياته وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، فاللعب للطفل هو كمال التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والتريج"[1]، كما يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب قد يكون منظم كبعض الأنشطة الفكرية والرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط او قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة اللعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الإيجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب والرياضية والفكرية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على المقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم، كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى بكير بصفة جيدة وعقل سليم[2].

كما يرى الدكتور "محمد محمود الحيلة" أن اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل، يمارس قرنيا او جماعيا ويستغل طاقة الجسم العقلية والحركية ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه ويتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءا من حياته، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع

[1] مها حني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ط1، دار الميسرة، 2008، عمان، ص3 .

[2] بشير نمرود :ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15) القطاع العام رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر، الجزائر 2008، ص 75.

2- مواصفات اللعب:

يتصف اللعب بسمات يمكن إجمالها في الآتي :

- اللعب نشاط لا إجبار فيه وغير ملزم للمشاركين فيه، وقد يكون بتوجيه من الكبار وبغير توجيه كما في الألعاب الشعبية.

- تعد المتعة والسرور جزءا رئيسيا وهدفا يحققه اللاعبون من خلال اللعب وغالبا ما تنتهي إلى التقدم.

- من خلال اللعب يمكنها استغلال الطاقة الذهنية والحركية للاعب في آن واحد .

- للعب مطلب أساسي لنمو الطفل، وتلبية احتياجاته المتطورة ولتعليمية التفكير.

- ارتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطفل، حيث أنه يتطلب السرعة والخفة والانتباه وتفتح الذهن.

- للعب مطلب أساسي لإثارة تفكير الأطفال وتوسيع مجال تخيلاتهم، وبناء التصورات الذهنية لأشياء .

- العب عملية تمثل، أي أن الطفل يتعلم باللعب وحتى يكون اللعب فعالا لابد للطفل من مثله[1].

3- أهمية اللعب:

تكمن أهمية اللعب في انه حاجة من الحاجات الإنسانية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه كما أن استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيت المحيطة به ويحقق التواصل معه، كما ينمو جسميا وعقليا ولغوية والفعالية واجتماعها، ويكتسب العدم من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال كما أنه وسيلة لتعلم الكثر من المفاهيم

[1] محمد محمود الحيلة، الألعاب من أجل التفكير والتعليم، ط1 ، دار الميسرة، عمان، الأردن، 22004، ص 19.

العلمية والرياضية واللغوية والبدنية والاجتماعية، وليس معنى ذلك قليل الفائدة بالنسبة للكبار بل أنه من الضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر، أنه البهجة والفرحة . للإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب.

كما أن اللعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل، لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل العابه وفقا لمستواه وسيله الخاص ومشاركته في اللعب خاصة من طرف الأولياء بين الحين والأخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة والفرح وبانه محل إعجاب، وتقدير من طرفهما[1]

إن للعب، أثر كبير في تعليم الطفل وتنمية شخصيته من الناحية المعرفية والسلوكية وفي تحسين تواصله الاجتماعي مع الأخرين.

* فاللعب، أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع البيئة لفرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك.

* يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك المعاني والأشياء .

* يعتبر العب طريقة علاجية يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات يعاني منها بعض الأطفال، فبعض الأطفال الذين يعانون من مشكلة العدائية للآخرين يمكن توجهه إلى السلوك المرغوبة من خلال إشراكهم في بعض الألعاب الجماعية التي تشجع المشاركة و تبعدهم عن السلوك السيئ .

* من خلال استخدام الألعاب كوسائل تعليمية، تساعد الألعاب على تثبيت المعلومات حيث أن المعلومة

التي يتم تقديمها من خلال لعبة لا يمكن أن ينساها الناس حيث تكون فيها عنصر لحركة فهي شمع وترى وتقوم بنفسها بعمل حركي وتستخدم أكتر من حاسة، اذا فإن التعليم باللعب

[1] مها حني الشحروري ، المرجع اسابق، ص 46.

يكون أكثر ثباتا من غيره، كما أن الألعاب تساعد على تنشيط الدارس لاستيعاب المعلومات والقدرة على التفكير وتبعد عنه العمل والسامة.

* يعتبر اللعب وسيلة من وسائل التفريغ عن الانفعالات المختلفة لدى الدارس في هذه المرحلة حيث تظهر الهوايات والميل للشلة والشعور بالمكانة كل هذه من خصائص اللعب التي يعمل على تفريغ هذه الطاقات.

* يعتبر التعلم بواسطة اللعب، أداة فعالة في تفريغ التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقا لإمكاناتهم وقدراتهم فكل طفل من الممكن أن يختار اللعبة التي تناسبه أو يشارك في الألعاب بحسب قدراته وإمكاناته فبالتالي ينمي ما لديه من هذه القدرات دون عزلة عن العملية التعليمية أو التعلمية[1].

ولعل للعب، فوائد كثيرة للأطفال والكبار على حد سواء، أما فيما يتعلق بفوائده على الطفل فنجمعها فيما يلي:

– اللعب هو الرافد الذي تتسرب بواسطته المعرفة إلى الطفل، ومن خلاله يكتشف الكثير عن نفسه، وعن العالم الذي يعيش فيه.

– العب يتيح الفرصة للتعبير عن الحاجات والرغبات والمشاعر التي يعبر عنها على نحو كاف في حياته الواقعية.

– اللعب، يهيئ للطفل حالات مناسبة لتطوير ذاكرته، وتفكيره ، وخياله وذكائه، وقدرته على الحديث وإطلاق إبداعاته.

– اللعب يمكن الطفل من تعلم كثير من جوانب الحياة الاجتماعية، فمن خلاله يمنح مواقف حياتية تتيح له فرصة ليتعلم النموذج الأمثل في تكوين العلاقات المتبادلة، كالمشاركة والتعاون والمناقشة والتشاور مع الأخرين والمشاركة في اتخاذ القرار، وتقبل أي الغير ولو كان تخالف لرأيه فاللعب يساعد الطفل على التكيف مع العالم المتغير باستمرار، وكذلك

[1] فهد الغامدي، مقال أتعلم باللعب، شبكة الخليج الإلكترونية، السعودية،2009، ص 12.

يساعده على القيام بأدوار مخلقة مهارة التغيير وبسرعة من سلوك معين إلى آخر مما يزوده بالخبرة في تكوين الرأي ويجعله أكثر قدرة على تقمص شخصية ما، أو القيام سلوك معين[1].

إن اللعب، له أهمية كبيرة في حياة الطفل، لأنه يساعده في التعرف على المجتمع والبيئة اللذان يعيشوا فيهما وكذلك تنمية مختلف قدراته سواء الذهنية والفكرية والرياضية، كما يساعد أيضا على أن يعيش حياة عادية بعيدة من المشاكل والعقد النفسية، كما له أيضا أهمية بالغة في تكوين الشخصية لدى الطفل وكما يساعده على توجيه سلوكه وتنمية شخصيته كتعلم الكثير من المفاهيم اللغوية، الرياضية، العلمية الدينية .... الخ.

4- أنواع اللعب:

4-1- اللعب البدني

من أكثر أنواع اللعب، شيوعا لدى الأطفال اللعب البدني والحركي، ويمكن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط والتلقائي والفردي إلى الألعاب الأكثر شيوعا وجماعية على النحو الآتي :

4-2- اللعب الحس الحركي:

إن بدايات نشاطات اللعب تبدا مع الطفل منذ شهوره الأولى حيث يتصف اللعب بالآتي :

- نشاط حر وتلقائي يقوم به الطفل، ويتفوق به عن غيره متى رغب، وهو نشاط فردي في معظمه.

- نشاطات اللعب تكون غالبية استكشافية واستطلاعية وفيها يحصل الفرد على البهجة والمتعة والأمثلة على نشاطات اللعب الحس الحركي: الألعاب الاستطلاعية، مشاهدة ومراقبة الأشياء المتحركة والقبض على الأشياء وقذفها أو رفعها في الفم .... الخ وفي النصف الثاني من عامة الأول بتجنب الطفل إلى الألعاب بسيطة يلعبها مع الأم تسمى "ألعاب الأم".

[1] خالد محمد أبو شعيرة : المدخل إلى علم التربية ، الطبعة 1 ، مكتبة المجتمع العربي ، 2009 ، عمان ، ص ص334-335.

– **العاب السيطرة والتحكم:** في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدما وتعقيدا تعرف بألعاب السيطرة والتحكم ويسعى الطفل لاختبار مهاراته هذه بالألعاب، متعددة تدعى ألعاب المهارة – كالسير على الحوافز في الشوارع، والقفز في أماكن مرتفعة، والتقاط الكرات برشاقة ....الخ.

– **اللعب الخشن** : هو نوع من الألعاب الأكثر شيوعا خاصة عند الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة، حيث يعتمد الأطفال على اختيار قدراتهم عن طريق العاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة والاشتباك[1].

– **اللعب الجماعي** : أو ما يعرف بألعاب الجيرة، حيث تكون في جماعة اللعب غير محدودة، وهي ألعاب بسيطة غير معقدة وقواعد قليلة، حيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والفرق، ويتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل نمو سلوكه الاجتماعي وذلك على النحو الآتي :

– **اللعب الفردي** : وفيه يلعب الطفل مستقلا وحده دون أن يلتفت للأخرين من حوله .

– **اللعب المشاهد** : وفيه يكتفي الطق بمشاهدة ألعاب الأخرين .

– **اللعب الموازي** : يقوم بها الطفلان أو أكثر بالطريقة نفسها والمكان نفسه ولكن دون حدوث أي تفاعلات اجتماعية فيما بينهم .

– **اللعب المشترك** : يتفاعل الأطفال مما بما فيها تبادل أدوات اللعب والتحدث مع بعضهم بعضا تكن يظل كل واحد منهم بلعبة واحدة.

– **اللعب التعاوني** : وفيه يعمل الأطفال معا ويساعدون بعضهم بعض لإنتاج شيء ما كما يتبادلون أدوار اللعب فيما بينهم[2].

[1] المرجع نفسه : ص،ص 55–56.

[2] المرجع نفسه: ص ص 56–57.

إن اللعب البدني بكل أنواعه يساهم بشكل كبير في تنمية قدراته الحركية، لأن اللعب البدني يمارسه الطفل منذ ولاته ويتطور في كل مرحلة من مراحل حياته، فاللعب البدني هو الأكثر شيوعا عند الطفل في فترات مرحلة الطفولة.

اللعب التمثيلي :

يرتبط اللعبة التمثيلي بقدرة الطفل على التفكير الرمزي، وهذا ما يتضح بقيام الطفلة بإرضاع دميتها أو وضعها في العربة والتجوال بها، كما يقوم الطفل بتقمص شخصيات الكبار، ومن فوائد اللعب التمثيلي الطفل نذكر:

– يعتبر وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية الطفل على تجاوز الواقع وتلبية احتياجاته بصورة تعويضية.

– وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال، لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف .

– يعد متنفسا التفريغ مشاعر التوتر والضيق والغضب التي يعاني منها الطفل بطريقة الصحيحة – يساعد الطفل على فهم وجهات نظر الآخرين من خلال أداته لدورهم كتور الأم والمعلم أو الجندي ، وهذا ما يساعده على القيام ببعض الأدوار في المستقبل[1].

إن اللعب التمثيلي يساعد الطفل على تقمص الشخصيات والأدوار، يعتبر هذا اللعب وظيفة أساسية في تشبيه حاجات بصورة تعويضية، كما يختصه هذا الأخير من التوتر والضيق والغضب التي يعاني منها الطفل.

اللعب التركيبي البنائي:

في سن السادسة من العمر بيدا الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة وملائمة في البناء التشييد، بينما يكون في السادسة موضعا للصدفة يضع الأطفال الأشياء بجوار بعضها بعض وينمو الشعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز

[1] محمد محمود الحيلة، المرجع السابق، 57–58.

على بناء النماذج مثل : عمل العجينة على شكل جبال و استخدام القص واللصق والألوان، إما في مرحلة الطفولة المتأخرة، فيطور اللعب التركيبي ليصبح نشاطا أكثر جماعية وتنوعا وتعقيدا، ومن المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية : بناء الخيام والألعاب المنزلية عمل نماذج من الصلصال .....الخ[1].

اللعب التركيبي البنائي في حياة الطفولة المبكرة أو المتأخرة حيث يساعده على بناء النماذج والأشكال.

الألعاب الفنية : تشمل الألعاب الفنية في النشاطات التعبيرية الفنية التي تتبع من الوجدان، والتذوق الجمالي والإحساس الغني، ومن النشاطات المعبرة عن هذه الألعاب ما يلي :

أ. **الرسم:** تعد رسومات الأطفال من أكثر الأنشطة دلالة على التألق والإبداعي عندهم ويطور الرسم في مراحل ثلاث هي:

المرحلة الأولي : تعرف بمرحلة الخربشة والشخبطة تمتد من السنة (1-3) من العمر، حيث يحظى الطفل ببهجة من الخربشة التي يعملها بقلم لو أصبع من الطباشير والرسم بالنسبة إلى الطفل هو وسيلة للتعبير أكثر منه لتكوين صور وأشكال جمالية.

المرحلة الثانية : تعرف بمرحلة الشكل والتصاميم، وتمتد من السنة الثالثة إلى الخامسة (3-5) من العمر.

وهذه التصاميم والأكل قد لا تعبر عن شيء محدد بل من أجل المتعة فقط ويكون الطفل تعطه الخاص به ومجموعة من الألوان يختارها الحق بنفسه .

المرحلة الثالثة : تعرف بمرحلة الصورة وتبدا من 5 سنوات الى ما بعد ذلك، ويستخدم الطفل خطوطه وتعاليمه لتمثيل الواقع، وأول ما يمكن تمييزه من رسوم الأطفال رسم الأشخاص بالطريقة نفسها، ويعبر الأطفال عن رسوماتهم عن موضوعات مختلفة مثل : مواضيع الرسم، ويتأثر اختيار الرسم بالنسبة إلى الطفل بعدة عوامل منها : جنسه – مستواه

[1] المرجع نفسه: ص 58.

الاقتصادي والاجتماعي ومستواه العقلي – وصحته النفسية و بيئته الاجتماعية والثقافية والطبيعية .

ب. الموسيقي: من مظاهر النشاط الإبداعي الفني عند الأطفال تمكنهم من مهارات الموسيقى من جهة واستمتاعهم من جهة ثانية، إن الطفل الذي يبلغ العامين من عمره يحب الأغاني الحركية التي ترتبط فيها الكلمات بحركات معينة[1] .

إن الألعاب الفنية تتبع من وجدان ومشاعر الطفل وإحساسه، حيث تساعده على الإبداع والابتكار كاستخدام الرسم والموسيقى لأنهما من الأكثر الأنشطة استخداما من طرف الطفل.

الألعاب الثقافية

يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات والتعرف إلى العالم المحيط به، وهذه النشاطات غالبا ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية وتتميز هذه الألعاب بالآتي :

– أنها نشاطات مثيرة للاهتمام الفرد لارتباطها بدافع داخلي يتمثل في الرغبة في المعرفة بشتى أنواعها ومجالاتها.

– أنها نشاطات تتطلب من الفرد جهدا ذهنيا سواء في استقبال المعلومات وإدراكها وتحليلها أو دمجها في البناء المعرفي واخترتها .

محمد محمود البيئة معيق نادمي 8–6

– انها نشاطات تجلب "ضمنا" الإحساس بالمتعة والتسلية للفرد الذي يمارسها أو يشاهدها[2]

مما سبق نستنتج أن الألعاب الفنية المتمثلة في نشاطات ذهنية كالمطالعة ومشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية تساعد في الشعور بالمتعة في الإحساس الداخلي والتسلية.

[1] محمد محمود الحيلة، المرجع السابق، ص 58–60.

[2] مرجع نفسه ، ص60 .

5- وظائف اللعب:

ومن هذه الوظائف ما يلي :

- يساهم اللعب في اكتساب الأطفال المعاني والمفاهيم وذلك من خلال اللعب بالأشياء والأدوات وهو من وجهة نظر المعرفية يساعد في الانتقال من اللعب بالأشياء إلى التفكير بالأشياء.

- يساهم اللعب، في نمو وتطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية .

- أن جميع أنشطة اللعب تتضمن تدريب للمهارات الحركية، فتعامل الطفل مع العامل المحيط به.

يتميز بانه يتحرك وتحس وينطق فيستطيع اكتشاف العالم بكل حاسة من حواسه.

- تؤكد نظريات التعلم على أن الطفل يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم وأنه يمكن اعتباره نشاطا تعليميا أكثر منه تلقائيا، بل ووسيطا تربويا إذا ما خضع لأهداف محددة تعمل على توسيع آفاق المعرفة لدى الطفل وزيادة معلوماته وتساعده على نمو وتنمية حواسه وتعلمه الانتباه والتعليل والتركيز.

- كما أن علماء النمو وكل الأطر النظرية أجمعت على الأهمية العظمى اللعب، وعلاقته بالنمو.

فالعب يحتوي على كل جوانب النمو في صيغة مكثفة، فاللعب هو مصدر أساسي لتحقيق التغيرات والتطورات النمائية لأنه ينتج الحس الحركي والنمو الجسمي والمعرفي والاجتماعي والانفعالي.

- يساعد اللعب الأطفال على الشعور بالسيطرة وفرصة لعب الأنوار.

- إن اللعب يزيل التوتر الذي يعانيه الطفل من خلال التعبير عن صراعه الانفعالي بالفئة الطبيعة كما يعد اللعب خطوة نحو الإعلام، حيث ان التفريغ المباشر للدوافع الجنسية والعدوانية ليست لعبا وإنما هي محتويات جنسية وعدوانية تظهر في أنشطة اللعب.

– اللعب هو أسلوب الأمثل للتعامل مع الصراعات، حيث ترتبط القدرة على اللعب الحر بالقدرة على الترميز وتشكيل المحتويات اللاشعورية .

– إن التخيلات المتضمنة في محتوى اللعب تتيح للطفل أن يفرغ من خلالها الكثير من الضغوط الغريزية والمطالب اللاشعورية حيث تلبس الأحداث قناع الأحداث الاجتماعية.

– أن اللعب في حد ذاته هو وسيلة علاجية لها قيمتها، فاللعب الحر بدون أي توجيه أو تفسير يعالج كثيرا من الاضطرابات الانفعالية[1].

مما سبق نستنتج أن تلعب وظائف متعددة كمساهمة في إكساب الطفل المعاني والمفاهيم ونمو العلاقات الاجتماعية، مساعدته على تفريغ طاقاته ودوافعه الجنسية والعدوانية والضغوط الغريزية، كما يعتبر ايضا وسيلة علاجية لها قيمتها.

6– سمات اللعب :

ذكر الباحثون مجموعة السمات والخصائص العامة التي يتصف بها اللعب.

. إن اللعب نشاط حر : يعني أن اللعب، نشاط يمارس في من قبل الأطفال بدوافع ذاتية وتلقائية وحرة.

. ينطوي اللعب على المتعة والتسلية : أي أنه يمارس لغاية المتعة والتسلية وليس لغاية أخرى.

. إن اللعب نشاط فردي وجماعي : يمارس في الصيغة الذاتية أو في إطار الفريق أو الجماعة.

. إن الدافع الأول للعب الاستمتاع : أي ليس له دوافع أخرى غير المتعة .

. يتم في اللعب استغلال الطاقة الحركية والطاقة الحركية والطاقة الذهنية: أي أن اللاعب يستثمر الطاقة الحركية والذهنية في ممارسته النشاط اللعب.

. يتميز اللعب بالخفة والرشاقة : أي يتم تشاط لعب بحركة رشيقة

[1] محمد سلمان فياض الخزاعلة و آخرون ، اللعب عند الأطفال وتطبيقاته التربوية ، الطبعة الأولى ، دار صفاء للنشر والتوزيع، ص 49–50.

. إن اللعب نشاط لا يؤدي إلى التعب : أي أن اللاعب لا يحس بالتعب كما يتعيب العامل.

. يمارس اللعب في قواعد وأنظمة وقوانين خاصة به، أي أن اللعب نشاط لا يستند إلى العشوائية في مجله.

. نشاط يمكن التنبؤ به : أي لا يستطيع الإنسان أن يتأكد من نتائجه بصورة قبلية .

. إنه نشاط مستقل : أي أنه يمارس من قبل اللاعب بقرار ذاتي ورغبة شخصية في مكان وزمان معينين.

. إنه نشاط ينطوي على عمليات تمثيل وتمثل، وتقليد ومحاكاة للأداء وتمثيل المعلومات لفرض النمو.

. إنه نشاط يحقق الحياة أي الشعور بالحياة، كما أنه دلاته على إنما الشخصية لدى الفرد وتطويرها[1].

يوضح الشكل رقم 01 سمات اللعب، حيث نلاحظ أن اللعب 11 سمة جاءت كلها مترابطة مع بعضها البعض.

7- نظريات اللعب

7-1 النظري المعرفية في تفسير اللعب:

يظهر الاهتمام بدراسة اللعب وتفسيره من خلال ما ورد كتابات ومؤلفات ونظريات الكثير من علماء مدرسة علم النفس المعرفية من امثل : "بياجيه " و "ترور" وغيرهم [2].

- تفسير بياجيه للعب :

في إحدى النظريات الديناميكية التي تهتم بمحاولة توضيح محتوى اللعب، ولم تجهد نفسها بفهم لماذا يلعب الأطفال؟ وهي تتقبل هذه الحقيقة بساطة، حيث يعتقد بياجيه أن التطور العقلي البشري يتضمن عمليتين مرتبطتين : التمثيل والتلاءم، ففي عملية التمثيل يكتسب

[1] محمد أحمد صوالحة ، علم نفس اللعب ، الطبعة الأولى ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ،ص 21-22.

[2] محمد محمود الحيلة ،المرجع السابق، ص 70.

الفرد باستمرار المعلومات من العالم الخارجي ويضعها في مخطط منظم يمثل ما عرض من قبل وهو ايضا يعدل من هذه المخططات المنظمة عندما لا تتلاءم مع معرفية المتطورة [1].

ويؤكد ' بياجيه " أهمية تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان، أي التوازن من الاستيعاب والمواءمة ، ولكن في حالة عدم وجود الاتزان هذا فإن " بياجيه" يقول أن الاستيعاب بشكله الخالص، حيث (هكذا) لا يكون متوازن بعد التلاءم مع الواقع، ليس سوى اللعب، وأما الموائمة بدون توازن مع الاستيعاب فإنه يسعى محاكاة لو تقليدا، وبذلك يكون اللعب والمحاكاة جزين مهمين لنمو الذكاء، ويشير "بياجيه" إلى أن خاصية الطفولة بالتحديد في سعي لتحقيق هذا التوازن عبر سلسلة من التمارين والسلوكيات الشخصية وعن طريق نشاط مستمر ومهيكل ، ويرى " بياجيه : أن العميلات مراحل نمو على النحو الآتي :

المرحلة الحسية الحركية : تمتد من المرحلة الأولى للنمو إلى العالمين، وهي مرحلة من الذكاء العملي الصرف.

بالمرحلة التصويرية : تمتد من السنتين إلى السنة السابعة أو الثامنة، وفيها يبدأ الطفل بتكوين الوظيفة الرمزية، وهذه الصورة الرمزية تساعد الفكر الحسي – الحركي – على أن يتطور ويبدا في تكوين الفكر.

مرحلة العمليات : تمتد هذه المرحلة من (7 أو 8) سنوات و حتى (11 أو 12) سنة، وفي هذه المرحلة يستطيع الطفل أن يقوم الطفل بعملية الاستيطان والتنسيق والابتعاد عن الذاتية وتنشأ العمليات في هذه المرحلة بكل فروعها، ولكن ينقصها الاكتمال لأنها تجري على الأشياء فقط.

[1] سحر توفيق تسنيم ، جيهان لطفي محمد ، الألعاب التربوية لطفل الروضة ، ط 1 ، دار المسيرة ، عمان ، 2013 ، ص55 .

مرحلة التفكير المجرد : تمتد هذه المرحلة من (12 سنة) فما فو، وتشتمل العمليات هنا على الربط الشمولي، وهو يجري على الملموس والمجرد، وتطابق كل عملية عضوية معاكسة و أخرى مقابلة لها، ومن خلال اتحادهما ستكون نسق واحد متكامل .

7-2 تفسير بروتر للعب:

بعد" برونر" من قادة المدرسة النفسية المعرفية، حيث أكد على ما نادى به " بياجيه" قائلا : اللعب يمثل العمل الجاد، الذي يقوم به الإنسان لتحقيق نمو متكامل ومتوازن، وهو العمل الأهم للطفل لتطوير معارفه ومفاهيمه وهو أيضا أداة النمو المعرفي لدى الطفل وبناء شخصيته الاجتماعية المتكاملة في مختلف مراحل نموها[1].

تهتم هذه النظرية بمحتوى اللعب، كما يرى صاحب هذه النظرية " بياجيه : أن العمليات مداخيل نمو تبدا من المرحلة الأولى النمو إلى مرحلة 12 سنة فما فوق، كما يرى بروتر" في تفسيره للعب بأنه ذلك العمل الجاد الذي يقوم به الإنسان وأنه مهم للطفل في تكوير معارفه .

7-3 نظرية التحليل النفسي في تفسير اللعب :

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

«سيجمون » « فرويد » و « اريكسون » و « هورني» على وجه الخصوص وتباع هذه المدرسة بوجه عام.

– تؤكد فرضيات « فرويد» على القرى البيولوجية التي تشكل مستقبل الكائن الإنساني، ومن بين هذه القرى الغريزة، حيث يولد الطفل مزود بمجموعة من الدوافع الغريزية اللاشعورية التي تحرك السلوك وتوجهه ويؤكد فرويده على أهمية اللعب وعلاقته بالنشاط الخيالي للطفل حيث يفترض أن السلوك الإنساني يقرره مدير السرور أو الألم الذي يرفقه أو يؤدي إليه، وأن الإنسان يميل إلى السعي وراء الخبرات الباعثة على الشرور واللذة والمتعة وتكرارها، أما الخبرات المؤلمة يحاول المرء تجنيها والابتعاد عنها، وعليه فإن الطفل يميل إلى خلق عالم

[1] محمد محمود الحيلة ، مرجع سبق ذكره ، ص 70-72.

من الوهم والخيال وتمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والمتعة واللذة دون خوف من تدخل الأخرين لا فساد متعته وسروره، يمكن استخلاص مبادئ اللعب التي تؤكد عليها التحليل النفسي وهي :

- الربط بين عملية اللعب والنشاط الخيالي الإبهامي للطفل.
- يعبر الطفل عن رغباته و مشاعره من خلال اللعب .
- يخفف اللعب من التوتر النفسي للطفل ويساعده في حل مشكلاته .
- يمكن دراسة نفسية الطفل من خلال اللعب .
- يهرب الطفل من خلال عملية اللعب من عالم الواقع إلى عالم الوهم والخيال الحر.
- اللعب، أداة للتواصل بين الطفل والمحيطين به[1].

يرى "قرويد" وزملائه أن اللعب مرتبط بالقوى الغريزية والدوافع اللاشعورية، فاللعب عند قرويد يخلق السرور والمتعة واللذة.

7-4 النظرية التشخيصية : (الاسترجاع)

قد نادي بهذه النظرية ستانلي هول (stanly hall)(1844-1924) بأفكار دارون في نظرية التطور (1859)، وصفوة القول في النظرية التصميمية أن الإنسان وهو يمارس اللعب، فإنه يلخص تاريخ تطور الحياة البشرية منذ الفترة البدائية للإنسان وحتى الفترة الراهنة وأن يقوم به من العاب وحركات ما هو إلا تكرار أو تمثيل الغرائز التي مرت بها مراحل تطور الحياة الإنسانية في مسيرة التاريخ.

ترى هذه النظرية أن العب غريزة فطرية يقوم بها الكائن الحي لكي يعبر عن الغرائز التي يشتراه فيها مع اجناسه الذين سبقوه زملائها في مسلم التطور، وأن الألعاب التي يقوم بها في الوقت الحاضر إنما هي تلخيص الحركات والألعاب وواجه النشاطات التي كان يمارسها بنفسه في العصور الوسطى.

[1] المرجع السابق، ص 72-74.

هذه النظرية مثيرة للغاية، مثيرة تفسيرها للعب، وعليه فقد حث العلماء إعطاء المزيد من العناية في دراسة سلوك الأطفال وتفسيرها، ويرى المعرضون على هذه النظرية أنه لو صح تفسير هذه النظرية

7-4 نظرية ديناميكية الطفولة:

ترى هذه النظرية التي نادى بها "بيوتنديجك" أن اللعب لا يرجع الى وظيفة واحدة، فالأطفال يلعبون لأنهم مجرد أطفال، فالأطفال في مرحلة طفولتهم يكونون محكومين بخصائص معينة تتصف بها ميكانيزمياتهم النفسية، لهذا يتدفع الأطفال إلى اللعب، ولا يتوجهون إلى أي نشاط آخر، ويري " بيوتنديجك" أن طبيعة اللعب عند الأطفال، ترجع إلى خصائص وديناميتا الطفولة التالية :

- نقص التوافق الحسي الحركي أو العقلي.
- الاندفاع الانفعالي.
- الحاجة إلى التفاهم عن طريق المشاركة الوجدانية .
- التردد بين الخجل من ناحية، واحترام الأشياء من ناحية أخرى.

الأمر الذي يحس الأطفال بشيء من القلق وبعضهم في حالة من التردد بين الأقدام على اللعب، أو الأجسام عنه، ويلاحظ أن هذه النظرية لم تحاول تفسير طبيعة اللعب، بقدر ما فسرت وظيفة اللعب عند الأطفال، لم تحصر نفسها في نظرة ضيقة بل قدمت وظيفة اللعب من منظور كي شامل ، بخلاف النظريات الأخرى التي سبق ذكرها ولكنها لم تفسير الطفل أثناء اللعب، والتغيرات التي تطرأ عليه من حيث أقرانه والعمر وزمان اللعب وكذلك مكانه.

7-5 نظرية النمو الجسمي :

يرى (كار) (CARR) في هذه النظرية، أن اللعب من أهم العوامل التي تساعد على إتمام اعضاء الجسم الظاهرة أو الباطنة، وفي ألولها المخ والجهاز العصبي، وذلك لكي تتمكن هذه الأعضاء من أداء وظائفها على أكمل وجه، حينما يولد الميلين (الغشاء الذهني) التي يفصلها عن بعضها البعض، إذ لا يستطيع المخ أن يقوم بوظائفه ما دامت لياقه العصبية

مجردة من الغشاء الذهني وأن اللعب هو من أهم العوالم التي تنشط إثارة المراكز الصحية التكوين مادة الأغشية الذهنية التي تحتاجها الألياف العصبية في المخ، وبهذا النمو يقوم المخ بوظائفه .

ثانيا: العاب الفيديو

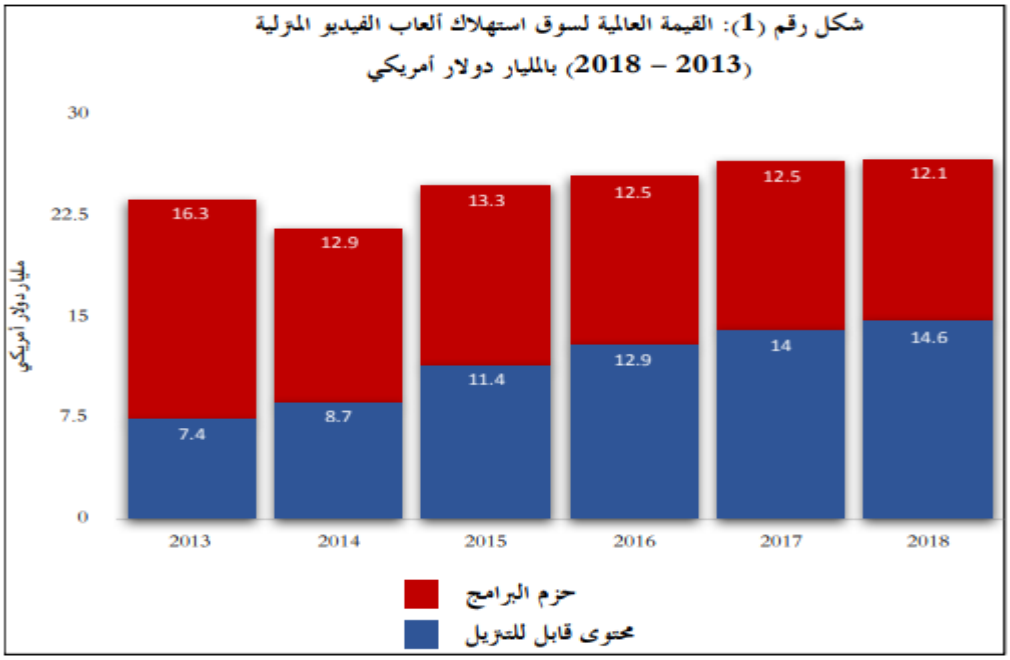
1-نظرة عامة على صناعة ألعاب الفيديو :

قدرت قيمة سوق ألعاب الفيديو العالمية بنحو 61 ٠87 مليار دولار أمريكي في عام 2018، ومن المتوقع أن يصل حجم سوق ألعاب الفيديو إلى أكثر من 10 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2020، وهناك أكثر من 2.5 مليار لعبة فيديو من جميع أنحاء العالم.

وتقدر قيمة سوق استهلاك ألعاب الفيديو

المنزلية بنحو 26.7مليار دولار عام 2018، ويوضح شكل رقم (1) تطور سوق ألعاب الفيديو المنزلية خلال الفترة (2013-2018). [1].

شكل رقم (1): القيمة العالمية لسوق استهلاك ألعاب الفيديو المتزلية



Source: Capcom, International Development Group.

[1] Raj Samani, Jackpot! Money Laundering Through Online Gambling, White Paper, (Santa Clara: McAfee Labs, 2014. p08.

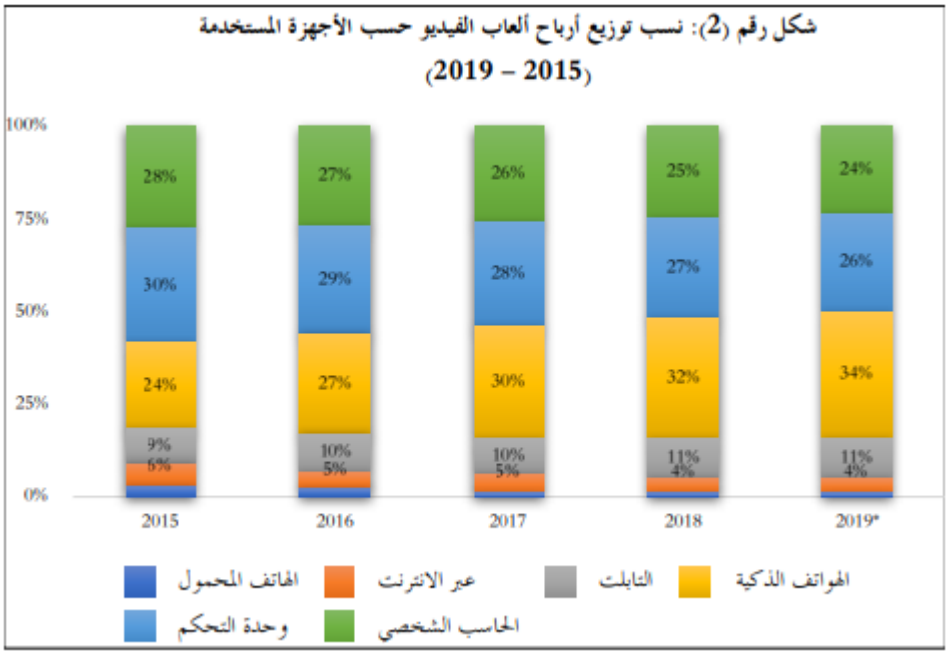
يتبين من الشكل السابق أن سوق ألعاب الفيديو المنزلية قد ارتفع من 23.7مليار دولار عام 2013 إلى 26.7مليار دولار عام 2018، كما تباينت نسبة المحتوى القابل للتنزيل الألعاب التي يتم تحميلها سواء مجانا أو بمقابل) ونسبة حزم البرامج (التي يتم شراؤها على أسطوانات) على مر السنوات؛ فقد ارتفعت نسبة الألعاب المحملة من31.2٪ عام 2013إلى 54.7 % عام 2018مقابل انخفاض نسبة برامج الألعاب.

ويبلغ عدد لاعبي ألعاب الفيديو 2.34 مليار لاعب على مستوى العالم عام 2018، ويتوقع أن يصل العدد إلى 2.72 مليار عام 2021. وتنقسم ألعاب الفيديو حسب الأجهزة أو المنصات المستخدمة في اللعب إلى ألعاب الحاسب الشخصي وألعاب وحدة التحكم في البلاي ستيشن) وألعاب الهاتف المحمول والألعاب عبر الإنترنت والألعاب عبر التابلت وألعاب الهواتف الذكية.

وتعد الألعاب عبر الهواتف الذكية وألعاب وحدة التحكم هي الأكثر انتشارا والأعلى أرباحا كما يوضح شكل رقم (2)؛ حيث تستحوذ ألعاب الهواتف الذكية على 32٪ من الأرباح العالمية لألعاب الفيديو عام 2018 مع توقعات بارتفاع النسبة إلى 34٪ عام 2019، يليها ألعاب وحدة التحكم بنسبة 72٪ مع توقعات بانخفاضها إلى 29٪ عام 2019، ثم ألعاب الحاسب الشخصي بنسبة 20٪ وتوقعات بانخفاضها إلى 74% عام 2019.

شكل رقم (2): نسب توزيع أرباح ألعاب الفيديو حسب الأجهزة المستخدمة

(2019 – 2015)

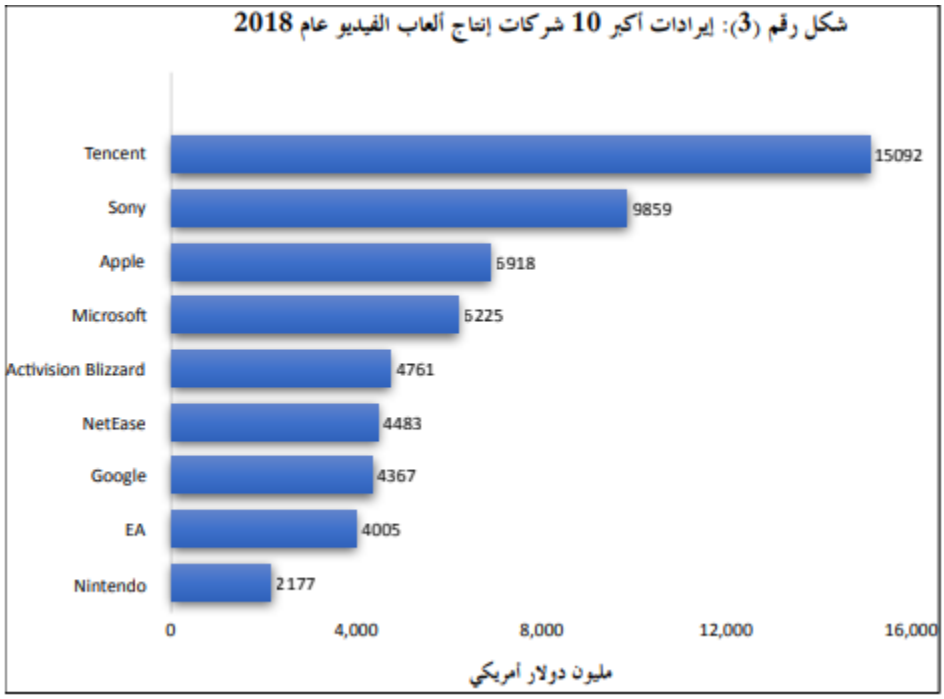


Source: https://newzoo.com

ويوضح شكل رقم (3) إيرادات أكبر عشر شركات منتجة لألعاب الفيديو عام 2018.

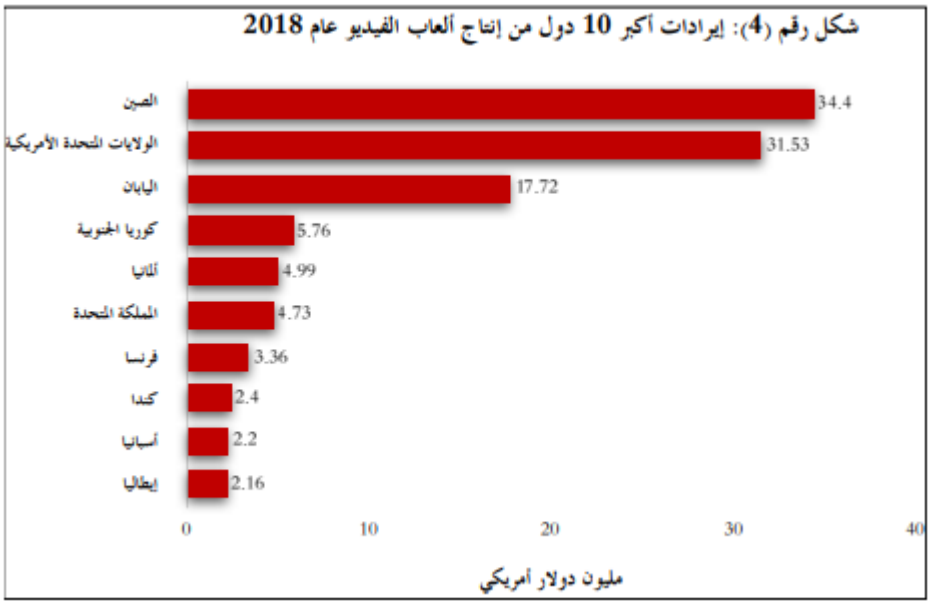
وتعد شركة تينسنت الصينية حاليا أكبر شركة منتجة للألعاب في العالم بإيرادات بلغت 15.1مليون دولار، تليها شركة سوني اليابانية.

شكل رقم (3): إيرادات أكبر 10 شركات إنتاج ألعاب الفيديو عام 2018



Source: https://newzoo.com

تعد الصين أكبر سوق للألعاب في العالم؛ إذ تتصدر دول العالم من حيث الإيرادات الناتجة عن ألعاب الفيديو والتي وصلت إلى 4.34 مليون دولار أمريكي عام 2018، تليها الولايات المتحدة الأمريكية بإيرادات بلغت 31.53 مليون دولار، ثم اليابان بإيرادات بلغت17.17 مليون دولار (شكل رقم 4).



Source: https://newzoo.com

1- التنشئة الاجتماعية من منظور سوسيولوجي

تعتبر من العمليات الرئيسية التي تحدث في حياة الوليد البشري، فهي تحوله من طفل عاجز عديم الحيلة إلى إنسان ناضج، ولا توجد أي نوع من الكائنات الحية تمر بعملية مكثفة طويلة في النمو مثلما نجد ذلك في حياة الكائن البشري، كما أننا لا نستطيع أن نلاحظ في نمو الفصائل الحيوانية الأخرى ذلك التعدد والتناقض الذي نلاحظه في نمو الإنسان، فعندما ينمو الطفل يتعلم لغة أو أكثر من اللغات، ويكتسب ثروة من الحقائق حول بيئته البيولوجية والاجتماعية، بالإضافة إلى مهارات خاصة وأنواع متنوعة من المعرفة فهو يكتسب اتجاهات وقيم بعضها يتصل بالمعايير الاجتماعية، والبعض الآخر يتعلق بأساليب العلاقات والتفاعل بين الأفراد وهذا التحول الذي نلاحظه في حياة الوليد البشري يحدث نتيجة لما يسمى بعملية التنشئة الاجتماعية. [1]

1-2 صفات وخصائص التنشئة الاجتماعية

- تعتبر التنشئة الاجتماعية عملية تعلم اجتماعي يتعلم فيها الفرد عن طريق التفاعل الاجتماعي أدواره الاجتماعية والمعايير الاجتماعية التي تحدد هذه الأدوار، ويكتسب الاتجاهات والأنماط السلوكية التي ترتقيها الجماعة ويوافق عليها المجتمع.
- عملية نمو يتحول خلالها الفرد من طفل يعتمد على غيره متمركز حول ذاته، لا يهدف من حياته إلا إشباع الحاجات الفسيولوجية إلى فرد ناجح يدرك معنى المسؤولية الاجتماعية وتحولها مع ما يتفق مع القيم والمعايير الاجتماعية.
- أنها عملية مستمرة تبدأ بالحياة ولا تنتهي إلا بانتهائها.
- تختلف من مجتمع إلى آخر بالدرجة ولكنها لا تختلف بالنوع.

[1] عادل أحمد عز الدين الأشول، علم النفس الاجتماعي مع الإشارة إلى مساهمات علماء الإسلام، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، 1987، ص 269.

– التنشئة الاجتماعية لا تعني صب أفراد المجتمع في بوتقة واحدة بل تعني اكتساب كل فرد شخصية اجتماعية متميزة قادرة على التحرك والنمو الاجتماعي في إطار ثقافي معين على ضوء عوامل وراثية وبيئية.

ومن خصائص التنشئة أيضا أنها **تاريخية:** أي ممتدة عبر التاريخ، وإنسانية يتميز بها الإنسان دون الحيوان، وتلقائية أي ليست من صنع فرد أو مجموعة من الأفراد بل هي من صنع المجتمع وهي نسبية أي تخضع لأثر الزمان والمكان، وجبرية أي يجبر الأفراد على إتباعها، وهي عامة أي منتشرة في جميع المجتمعات.

2-2 أشكال التنشئة الاجتماعية

تأخذ التنشئة الاجتماعية شكلين رئيسيين هما:

• **التنشئة الاجتماعية المقصودة:** ويتم هذا النمط من التنشئة في كل من الأسرة والمدرسة فالأسرة تعلم أبناءها اللغة، وآداب الحديث، والسلوك، وفق نظامها الثقافي ومعاييرها واتجاهاتها، وتحدد لهم الطرق والأساليب والأدوات التي تتصل بهضم هذه الثقافة وقيمها ومعاييرها، كما أن التعلم المدرسي في مختلف مراحله يكون تعليما مقصودا، له أهدافه وطرقه وأساليبه ونظمه ومناهجه التي تتصل بتربية الفرد وتنشئتهم بطريقة معينة.

• **التنشئة الاجتماعية غير المقصودة** : وتتم بصورة مصاحبة للتنشئة المقصودة غالبا يتم هذا النمط من التنشئة من خلال المسجد ووسائل الإعلام والإذاعة والتلفزيون والسينما والمسرح .. وغيرها من المؤسسات التي تسهم في عمليات التنشئة من خلال الأدوار التالية: يتعلم الفرد المهارات والمعاني والأفكار عن طريق اكتسابه المعايير الاجتماعية التي تختلف باختلاف هذه المؤسسات .

– تكسب الفرد الاتجاهات والعادات المتصلة بالحب والكره، والنجاح والفشل واللعب والتعاون وتحمل المسؤولية [1].

[1] عادل أحمد عز الدين الأشول، المرجع السابق، ص 270.

– تكسب الفرد العادات المتصلة بالعمل والإنتاج والاستهلاك وغير ذالك من أنواع السلوك والاتجاهات والمعايير والمراكز والأدوار الاجتماعية

3-2 أهداف التنشئة الاجتماعية

مما لاشك فيه أن عملية التنشئة الاجتماعية عملية هادفة، تتداخل فيها مجموعة من العمليات الثقافية والاجتماعية والتي يصبح الفرد من خلالها قادرا على استيعاب قيم ومعايير المجتمع الذي يعيش فيه وذلك على المستوى المعرفي والاجتماعي والانفعالي، وتختلف التنشئة الاجتماعية من مجتمع لآخر تبعا لنظامه القانوني والاجتماعي والاقتصادي، لكن الأهداف المشتركة بين المجتمعات ما يلي[1]:

* غرس عوامل ضبط داخلية للسلوك: وذلك إلى أن يحتويها الضمير وتصبح جزءا أساسيا، لذا فإن مكونات الضمير إذا كانت من الأنواع الإيجابية فإن هذا الضمير يوصف بأنه حي، وأفضل أسلوب الإقامة نسق الضمير في ذات الطفل أن يكون الأبوين قدوة لأبنائهما حيث ينبغي ألا يأتي أحدهما أو كلاهما بنمط سلوكي مخالف للقيم الدينية والآداب الاجتماعية[2].

* **التكيف والتآلف مع الآخرين:** وبلوغ هذا الهدف يعني تحقيق الصحة النفسية للمتعلم، ومن مظاهره تكوين الصداقات، وتنمية الذات الاجتماعية كبديل للذات الانفرادية، والإذعان لقوانين المجتمع، وتقاليده بقبول ورضا.

* **الاستقلال الذاتي والاعتماد على النفس:** أي تعويد الطفل التعبير عن نفسه، وجعله قادرا على حل مشكلاته، وعلى اتخاذ القرار بنفسه، والقدرة على الاستقلال عن والديه، أو غيرهما، سواء استقلال مادي أو نفسي، بصورة يقوم فيها الاستقلال على الشعور بالمسؤولية والواجب، والتوعية بالحقوق والواجبات.

[1] صلاح الدين شروخ، علم الاجتماع التربوي، دار العلوم، عنابة، الجزائر، 2004،ص 60.

[2] عبد الخالق محمد عفيفي، الأسرة والطفولة، أسس نظرية .. مجالات تطبيقية، مكتبة عين شمس، القاهرة، 1998، ص 176.

* **تحقيق النضج النفسي:** حيث لا يكفي لكي تكون الأسرة سليمة متمتعة بالصحة النفسية أن تكون العلاقات السائدة بين هذه العناصر متزنة سليمة وإلا تعثر الطفل في نموه النفسي، والواقع أن الأسرة تنجح في تحقيق النضج النفسي للطفل إذا ما نجحت في توفير العناصر التالية:

- تفهم الوالدين وإدراكهما الحقيقي في معاملة الطفل وإدراك الوالدين ووعيهما بحاجات الطفل السيكولوجية والعاطفية المرتبطة بنموه وتطور نمو فكرته عن نفسه وعن علاقته بغيره من الناس وإدراك الوالدين لرغبات الطفل ودوافعه التي تكون وراء سلوكه وقد يعجز عن التعبير عنها.
- تعليم الطفل المهارات التي تمكنه من الاندماج في المجتمع، والتعاون مع أعضاءه والاشتراك في نواحي النشاط المختلفة وتعليمه أدواره، ما له وما عليه، وطريقة التنسيق بينهما وبين تصرفاته في مختلف المواقف، وتعليمه كيف يكون عضوا نافعا في المجتمع وتقويم وضبط سلوكه.

2-4 العوامل المؤثرة في التنشئة الاجتماعية

تتأثر التنشئة الاجتماعية بعدد كبير من العوامل التي يصعب حصرها لأن كل ما في البيئة المحيطة له دور فيها، ولكن يمكن حصر وتقسيم هذه العوامل كما يلي:

2-4-1 العوامل الداخلية:

- **الدين:** يؤثر الدين بصورة كبيرة في عملية التنشئة الاجتماعية وذلك بسبب اختلاف الأديان والطباع التي تنبع من كل دين، لذلك يحرص كل دين على تنشئة أفراده حسب المبادئ والأفكار التي يؤمن بها. [1]

- **الأسرة:** هي الوحدة الاجتماعية التي تهدف إلى المحافظة على النوع الإنساني فهي أول ما يقابل الإنسان، وهي التي تساهم بشكل أساسي في تكوين شخصية الطفل من خلال التفاعل والعلاقات بين الأفراد، لذلك فهي أولى العوامل المؤثرة في التنشئة الاجتماعية، ويؤثر حجم الأسرة في عملية التنشئة الاجتماعية وخاصة في أساليب ممارستها حيث أن تناقص حجم الأسرة يعتبر عاملا من عوامل زيادة الرعاية المبذولة للطفل، حيث يؤكد بيلز على خاصية الحجم وعلاقتها

[1] صلاح الدين شروخ، المرجع السابق، ص 62.

بمتغيرات أخرى مثل الاتصال والمشاركة... الخ وبشكل عام يعد حجم الأسرة من العوامل التي تؤثر تأثيرا كبيرا في عملية التنشئة الاجتماعية وخاصة في أساليب ممارستها، وتؤكد الدراسات أن الرعاية المبذولة للطفل داخل الأسرة صغيرة الحجم تكون أكثر فاعلية.

- **نوع العلاقات الأسرية:** تؤثر العلاقات الأسرية في عملية التنشئة الاجتماعية حيث أن السعادة الزوجية تؤدي إلى تماسك الأسرة مما يخلق جوا يساعد على نمو الطفل بطريقة متكاملة[1].

- **الطبقة الاجتماعية التي تنتمي إليها الأسرة:** تعد الطبقة التي تنتمي إليها الأسرة عاملا مهما في نمو الفرد، حيث تصبغ وتشكل وتضبط النظم التي تساهم في تشكيل شخصية الطفل، فالأسرة تعتبر أهم محور في نقل الثقافة والقيم للطفل التي تصبح جزءا جوهريا فيما بعد.

- **الوضع الاقتصادي والاجتماعي للأسرة:** لقد أكدت العديد من الدراسات أن هناك ارتباط إيجابي بين الوضع الاقتصادي والاجتماعي للطفل وبين الفرص التي تقدم لنمو الطفل، والوضع الاقتصادي من أحد العوامل المسئولة عن شخصية الطفل ونموه الاجتماعي.

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

- **نوع الطفل (ذكر أو أنثى) وترتيبه في الأسرة:** حيث أن أدوار الذكر تختلف عن أدوار الأنثى فالطفل الذكر ينمي في داخله المسئولية والقيادة والاعتماد على النفس، في حين أن الأنثى في المجتمعات الشرقية خاصة لا تنتمى فيها هذه الأدوار، كما أن ترتيب الطفل في الأسرة كأول الأطفال أو الأخير أو الوسط له علاقة بعملية التنشئة الاجتماعية سواء بالتدليل أو عدم خبرة الأسرة بالتنشئة وغير ذلك من العوامل[2].

2- 4-2 العوامل الخارجية:

- **المؤسسات التعليمية:** وتتمثل في دور الحضانة والمدارس والجامعات ومراكز التأهيل المختلفة.

[1] محمد فتحي فرج الزليتي، أساليب التنشئة الاجتماعية الأسرية ودوافع الانجاز الدراسية، مجلس الثقافة العام، 2008، ص 113.

[2] عبد الخالق محمد عفيفي، المرجع السابق، ص 179.

- **جماعة الرفاق:** حيث الأصدقاء من المدرسة أو الجامعة أو النادي أو الجيران وقاطني نفس المكان وجماعات الفكر والعقيدة والتنظيمات المختلفة.
- **دور العبادة:** مثل المساجد والكنائس وأماكن العبادة المختلفة.
- **ثقافة المجتمع:** لكل مجتمع ثقافته الخاصة المميزة له والتي تكون لها صلة وثيقة بشخصيات من يحتضنه من الأفراد، لذلك فثقافة المجتمع تؤثر بشكل أساسي في التنشئة وفي صنع الشخصية القومية.
- **الوضع السياسي والاقتصادي للمجتمع:** حيث أنه كلما كان المجتمع أكثر هدوءا واستقرار ولديه الكفاية الاقتصادية كلما ساهم ذلك بشكل إيجابي في التنشئة الاجتماعية، وكلما اكتنفته الفوضى وعدم الاستقرار السياسي والاقتصادي كان العكس هو الصحيح.
- **وسائل الإعلام:** لعل أخطر ما يهدد التنشئة الاجتماعية الآن هو الغزو الثقافي الذي يتعرض له الأطفال من خلال وسائل الإعلام المختلفة وخاصة التليفزيون، حيث يقوم بتشويه العديد من القيم التي اكتسبها الأطفال إضافة إلى تعليمهم العديد من القيم الأخرى الدخيلة على ثقافتهم.

2-5 عمليات التنشئة الاجتماعية

تعتبر التنشئة الاجتماعية عملية تغير تصاحب الفرد خلال مراحل حياته من خلال عمليات مختلفة متعددة، وسنحاول أن نقتصر على أهم تلك العمليات التي توصف بها التنشئة الاجتماعية وهي:

• **التقليد- التوحد مع مثال-:** ينمي الطفل قدرته على التكيف مع المواقف التي تعترضه من خلال تعامله وتفاعله مع الأخرين كالآباء والأخوة والأقران، ويعتمد على الشخص الذي يراه بمثابة المثل الأعلى والقدوة الحسنة ويتعلم اللغة التي تسهل له التعامل والاندماج داخل الجماعة، وعندما يتوحد الطفل في جماعة ما يستمد قيمها وتوقعاتها ومعاييرها ومصالحها ومستوياتها السلوكية المتوقعة.

حيث يشير أحمد زكي بدوي إلى أن التوحد "اندماج شخصية الفرد في شخصية آخر تربطه به روابط انفعالية قوية أو في شخصية جماعة ويحاول أن تتخذها مثلا يحتذ به ويتم بطريقة لا شعورية مما يؤدي إلى أن يأخذ الشخص عن هذا النموذج صفاته جميعا السيء منها والحسن[1].

فالطفل يقلد أباه في سلوكه اليومي وكلامه المعتاد ويتقمص شخصيته فيقوم بحركاته وأفعاله أثناء تفاعله مع إخوته أو أصدقائه، كما تقلد البنت أمها أثناء اللعب مع رفيقاتها وتقوم بأعمال تشبه أعمال مثل: الطهي والعناية بالطفل... الخ.

وفي هذا الصدد يقول فؤاد البهي السيد" أن التقليد من أهم العمليات التي تعتمد عليها التنشئة الاجتماعية في إكساب الطفل قيمه المختلفة وخاصة قيم والديه وتصلح فكرة ستوارد Steword في الدراسة المقارنة للتنشئة الاجتماعية في الثقافات المختلفة[2]."

لهذا يتضح أن الطفل يقوم بمحاكاة مثاله الأعلى من نفس جنسه وهذا يساعده على التعلم الاجتماعي باكتساب المهارات الإنسانية والقيم والمعايير والتقاليد الاجتماعية وميكانيزمات التفاعل الاجتماعي مثل: التعاون وبالتالي التوحد هو العملية التي تجعل الطفل يسلك وكأن خصائص شخص ما أو جماعة ما هي خصائصه هو، ويشمل اعتناق قيم المثال واتجاهاته وإعجاباته[3].

أي تتولد في الطفل الرغبة في اكتساب الخصائص السلوكية للمثال بحيث يكون في النهاية تشابه في نمط السلوك.

• **لعب الأدوار-تكوين مفهوم الذات-**: يتعلم الطفل مجموعة من المهارات والاتجاهات والسلوكات الاجتماعية، ويكتسب ثقافة المجتمع من خلال عملية التنشئة التي تمكن الذات الفردية من القيام بدور اجتماعي معين واحتلال مكانة معينة تضمن له الاستقرار في الحياة الاجتماعية والتي تساعده في تكوين مفهوم حول ذاته، ومجموع المميزات الذاتية التي يتصف بها عن غيره من الأفراد والتي تعبر عن وجوده كفرد، حيث نجد أن محمد زكي بدوي يقول: "أن الذات مظهر

[1] أحمد زكي بدوي، معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية، لبنان، دون سنة 1996، ص 205.

[2] فؤاد البهي السيد، علم النفس الاجتماعي، دار الكتاب الحديث، ط2 ، الكويت دون سنة، ص 159.

[3] علاء الدين كفافي، رعاية نمو الطفل، معهد الدراسات والبحوث التربوية، د ط، القاهرة، دون سنة، ص 82.

الشخصية الذي ينطوي على إدراك الشخص لذاته أي الصورة التي يراها الفرد في نفسه كنتيجة لتجاربه مع الأخرين والطريقة التي يتعاملون بها معه، لما لها من دلالة والانطباع الذي يكونه عن نظرته إليه[1]."

فالطفل تتشكل ذاته وتتكون انطلاقا من التطلع إلى الوالدين محاولا معرفة اتجاهاتهم نحوه خلال غضبهم وسرورهم، ويتأثر بهم عن طريق ما يقومون به من أدوار اتجاه أعمال أو ممارسات معينة لذلك تختلف التنشئة الاجتماعية للطفل تبعا للأسرة وأنماط الأدوار التي يؤديها، وعليه يتأثر في تكوين مفهوم عن ذاته بهذه الأدوار وهذا يؤدي إلى تعدد أنواع التعلم الاجتماعي.

هنا لابد أن يعرف الطفل ويتعلم كيف يسلك وفقا للتوقعات وأن يعرف عن طريق اللغة والحوار الذاتي ما إذا كان سلوكه سليما أم لا، ولا يتحقق ذلك كله إلا عندما يرى الطفل نفسه على أنه موضوع ذلك، لأن نظرته إلى ذاته على اعتبارها موضوعا يمكنه من مراجعة سلوكه وتوجيهه والحكم عليه، فالطفل يتأثر بالدور الذي يؤديه والده والأخرون، ويكون حسب المراحل الذي يمر بها حيث تختلف من مرحلة إلى أخرى، فيتعلم أدوارا متعاقبة خلال مراحل حياته: دور التلميذ في المدرسة، دور الموظف في الوظيفة، دور الأب في البيت....، وبالتالي تتميز ذاته عن الأخرين[2].

الاتكالية –تعلق بوسيط–: يحتاج الطفل منذ ولادته إلى تنمية استعداداته الفطرية وممارسة الحياة الاجتماعية، وتقوم الأسرة عموما والأم خصوصا بإشباعها وتنمية استعداداته الفطرية، وفي هذا السياق تقول سهير كامل :"أن حاجة الطفل إلى الآخر تتمثل في انتمائه إلى الجماعة منذ اللحظات الأولى من حياته والتي هي حاجة أساسية، فهو يعتمد على أمه في الشهور الأولى، في كافة متطلبات حياته، ثم على أبيه وأمه وكافة أفراد أسرته، فمن الأسرة يكسب السلوك الاجتماعي وأغلب القيم والاتجاهات، التي توجه سلوكه وتطبعه بطابع معين يلازمه بقية حياته[3]."

[1] أحمد زكي بدوي، المرجع السابق، ص 372.

[2] عادل أحمد عز الدين الأشول، المرجع السابق، ص 307.

[3] سهير كامل أحمد، أساليب تربية الطفل بين النظرية والتطبيق، مركز الاسكندرية للكتاب، مصر، 1999، ص 16.

لهذا نرى أن الأسرة تلبي كل احتياجات الطفل في كل مرحلة من مراحل نموه، وتكسبه التقاليد والقيم وأنماط السلوك وما يلازمه من خصائص النمو تلازمه طوال حياته، فالثقة المتكاملة السائدة في وسط المحيط للطفل من مراحل تنشئته الأولى وخلوها من المتناقضات، لها أكبر الأثر في النمو الاجتماعي للطفل وتكامل شخصيته، فمثلا الأم تكون هي مصدر الثقة والمتعة باعتبارها مصدر الغذاء والاتصال واللمس فمن خلال هذا كله تتكون الاتجاهات تدريجيا انطلاقا من أمه التي تعلمه مجموعة من القواعد التي تيسر له التعلم والسير الحسن: مثل المشي، التعامل مع الأشياء، تعلم اللغة... الخ وهكذا وحتى يتحقق التعلم الاجتماعي، يعتمد الطفل على أفراد أسرته في إشباع حاجاته ودوافعه الفيزيولوجية وتوفر له المنبهات والمنميات حتى تسهل له عملية التنشئة واستدخاله المؤثرات الثقافية والاجتماعية للمجتمع.

ونجد كلا من **عباس محمود عوض** و**رشاد صالح الدمنهوري** يقولان:" أما في حالة الاتكالية – تعلق بوسيط– فإن التعلم يتصل بالسيطرة على مجالات واسعة من الاستجابات للفرد بوسائط مثيرات يوفرها مجموعة من الأشخاص أو شخص معين[1]. "

فالطفل يتعلم انطلاقا من مثيرات معينة توفرها له الأسرة خاصة الأم للقيام بالفعل الذي يناسب قدراته ومرحلة نموه وبالتالي يتعلم الأفعال المرغوبة اجتماعيا.

- **الاستدخال والاستخراج:**

يعتمد الطفل في مراحل حياته على الأسرة التي تقوم برعايته ولتنشئته ولتكفل له الحياة المستقبلية السليمة . يقول عباس محمود عوض ورشاد صالح الدمنهوري: "أحد الأشكال من التعلم الاجتماعي ما اصطلح على تسميته التعلم الارتباطي الذي يتحول فيه إرضاء الوسيط (الأم، الأب، المدرسة... إلى غير ذلك من دافع مكسب إلى دافع أولي كما في تعلم السلوك الحميد لإرضاء الوالدين، كما ارتبط في السابق بإشباع حاجات أولية للطفل.

[1] عباس محمود عوض ورشاد صالح الدمنهوري، علم النفس الاجتماعي نظرياته وتطبيقاته، دار المعرفة الجامعية، د ط، الإسكندرية، 1994، ص 105.

وبذلك فإن استجابة الطفل لتحقيق دوافع وحاجات أفراد أسرته مرتبط ارتباطا مماثلا بمدى استجابة أفراد أسرته لتحقيق دوافعه الأولية، وإشباع حاجاته.

3- نظريات التنشئة الاجتماعية

سنتناول فيما يلي أبرز النظريات التي حاولت تفسير عملية التنشئة الاجتماعية:

3-1 نظرية التحليل النفسي psycho - analysis theory

1- فرويد: يتزعم نظرية التحليل النفسي الطبيب النمساوي **سيغموند فرويد** الذي يرى أن جذور التنشئة الاجتماعية عند الانسان تكمن فيما يسميه ب "الأنا الأعلى" الذي يتطور بتقمص الولد لدور أحد والديه من جنسه قصد تجاوز عقدة الأوديب عند الذكور وعقدة الألكترا عند الاناث[1].

حيث نجد أن نظرية التحليل النفسي الفرويدية أكدت على أهمية الدوافع البيولوجية والعمليات اللاشعورية[2].

ويمكن أن نعتبر هذه النظرية من النظريات المحورية في التنشئة الاجتماعية حيث ترى أن المراحل الثلاث : الفمية، الشرجية والقضيبية إذا نظرنا إليها معا يمكن أن تصلح لتفسير السنين الخمس الأولى للطفولة المبكرة من الحياة وهي السنوات المسؤولة عن تشكيل أنماط الشخصية والتي يصعب أن تتحول عنها بعد ذلك في مراحل النمو المختلفة، ويمكن القول بأن الطفل يظل معتمدا على والديه فترة طويلة تجعل من السهل تكوين الأنا الأعلى[3].

إن عملية التنشئة الاجتماعية أو التطبيع الاجتماعي عند فرويد هي عملية نمو وتطور فهي عملية نمو حتمية وأساسية متداخلة فيما بينها وذات تأثير بالغ في شخصية الفرد مستقبلا، حيث نجد أن مدرسة التحليل النفسي ترى أن عملية التنشئة الاجتماعية تتضمن اكتساب الطفل واستدخاله لمعايير والديه وتكوين الأنا الأعلى لديه، ويعتقد فرويد freudأن هذا سيتم من خلال أساليب عقلية وانفعالية واجتماعية أهمها: التعزيز والانطفاء القائم على الثواب والعقاب.

---

[1] صالح محمد علي أبو جادو، سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، دار المسيرة للنشر والتوزيع عمان، الأردن، ط1، 1998، ص 49.

[2] سناء الخولي، الزواج والعلاقات الأسرية، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، د ط، 1995، ص 272.

[3] عبد الخالق محمد عفيفي، المرجع السابق، ص 171.

ويمثل مفهوم التوحد أو الاندماج مفهوما مركزيا في التحليل النفسي حيث يتوحد الطفل مع أحد والديه ومن ثم يستدمج خصائص الشخص المتواجد معه ومن هنا تكتمل تنشئته[1].

ومن خلال هذه النظرية نلاحظ أنها تؤكد على أثر العلاقة بين الوالدين والطفل في نموه النفسي والاجتماعي، وكذلك أثر العوامل الديناميكية والمؤثرة في هذا النمو، إلا أنها أغفلت المؤثرات الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل خارج الأسرة وما تقوم به من دور بارز في عملية التنشئة كتأثير جماعة الرفاق[2].

2- **إيريك فروم:** أهم ما يميز نظرية "**الفروم**" هو حاجة الفرد إلى الآخرين أو حاجة الفرد إلى العلاقات الاجتماعية والتي أرجع إليها عملية التنشئة المستمرة، و"**فروم**" يؤكد على أهمية الجماعة إزاء الشخص، حيث يرى أن الفرد لا يعيش منعزلا بل أنه دائما يحتاج إلى الأخرين ويحتاج مساعدتهم وحنانهم ويشبه فروم حاجة الراشد إلى الآخرين بحاجة الطفل لهم، فالطفل لا يستطيع أن يستغني عن الأشخاص الذين من حوله لإشباع حاجاته المتعددة ولتحقيق الطمأنينة له"[3].

وبذلك فقد حاول **فروم** أن يعيد النظر في حتمية السلوك التي قال بها فرويد موضحا أن المجتمع عامل هام في تكوين الشخصية الاجتماعية وباستطاعته أن يتجاوز الخبرات الجديدة المستقاة من حاجته إلى إقامة علاقات اجتماعية وفيما أرجع فرويد المشكلات النفسية إلى الدوافع الجنسية وما لها من أثر على التنشئة الاجتماعية انطلق فروم من وجهة نظر جديدة مؤكدا أن المشكلات التي يعاني منها الانسان تنبع من تصوره لمعنى الحرية "فالانسان لأسباب اقتصادية واجتماعية وسياسية يبحث على معنى الحياة في صورة الانتماء إلى الآخرين لكن زيادة انتمائه إلى الجماعة تولد لديه نتيجة عكسية وتجعله يفقد حريته ويشعر بأنه أصبح مجرد آلة ومن ثم فأسباب التوترات النفسية كشعور بالوحدة وعدم اهتمام الأخرين به[4].

---

[1] أحمد السيد محمد اسماعيل، مشكلات الطفل السلوكية وأسلوب معاملة الوالدين، المكتب الجامعي الحديث، ط2 ، الإسكندرية، 1995، ص 16.

[2] صالح محمد علي أبو جادو، المرجع السابق، ص 51.

[3] محمد سعيد فرح، البناء الاجتماعي والشخصية، دار المعرفة الجامعية، الأزاريطة، د ط، 1998، ص 73.

[4] ا صالح محمد علي أبو جادو، لمرجع السابق، ص 82.

وبالتالي فإن عدم شعور الإنسان بالتقدير والاحترام من المجتمع المنغمس فيه سبب شقائه وتعاسته.

2-3 النظرية السوسيولوجية

أ- **إيميل دوركايم:** يعرف عملية التنشئة الاجتماعية بأنها عملية توجيه السلوك حسب القواعد الأخلاقية، ويرى بأنها عملية تعتمد على الايحاء لتعويد الطفل على الحياة الجماعية والتدريب على النظام واحترامه، وقد رفض **دوركايم** تثبيت السلوك في فترة الطفولة الأولى داخل الأسرة وبين في كتابه" **قواعد المنهج في علم الاجتماع**" أن عملية التنشئة الاجتماعية تبدأ من السنوات الأولى وتعبر عن قهر الجماعة للسلوك الشخصي، فالتنشئة الاجتماعية عملية تهدف إلى توجيه السلوك وتغييره حسب العقل الجماعي للجماعة وهذا السلوك يختلف في طور ما قبل المدرسة عن طور المدرسة، عن طور الرشد، ويقول **دوركايم** "أن عملية التنشئة كلها تستهدف أن تفرض على الطفل أساليب الفكر والعاطفة والفعل، فمنذ السنوات الأولى من الميلاد يفرض عليه أن يأكل ويشرب وينام على نحو معين وفي مواعيد منظمة، وتقهر نعاته ورغباته ويجبر على تعلم النظافة والهدوء والطاعة، وأخيرا يضغط عليه ليتعلم بعض قواعد السلوك الأخلاقي في التعامل مع الأخرين[1]."

ويحترم العادات ومؤمن بالحاجة إلى الوظيفة، وفي هذه المرحلة يقل الشعور بالقهر بسبب أنه صار عادة مألوفة بالإضافة إلى الميول الداخلية التي تجعل القهر لا ضرورة له، بالرغم من أنه يبقى منبع العادات الأخلاقية، وفي هذا السياق يجدر القول أن **دوركايم** يعتبر تنظيم حاجات الطفل وتدريبه على الطاعة والنظام وتعلم قواعد السلوك الأولية وما هي في حقيقة الأمر إلا أمور ثانوية إذا أن عملية التنشئة الأساسية لا تبدأ إلا في المدرسة حيث يتم تكوين الطابع القومي للشخصية.

ب- **تشارلز كولي:** يعتبر **كولي** من علماء الاجتماع الذين حاولوا التوفيق بين الاتجاه الاجتماعي والاتجاه النفسي في تفسيرهم لعملية التنشئة الاجتماعية من خلال تفسيره للعلاقة بين الفرد

[1] نيقولا تيماشيف، نظرية علم الاجتماع، دار المعرفة الجامعية، الأزاريطة، ط2، 1989، ص 130.

والمجتمع، كما كانت آراؤه بمثابة رد فعل في سياق التيار الفكري لعلماء الاجتماع الأمريكيين ضد مدرسة التحليل النفسي، وفي هذا السياق يقول: "إن تصورنا لفرد منعزل هو تجريد لا تعرف به الخبرة، يعادله في ذلك تصورنا للمجتمع على أنه شيء مختلف عن الأفراد... ويرجع ذلك إلى أن الفرد والمجتمع لا يشيران إلى ظواهر منفصلة ولكنهما يمثلان ببساطة المظهران الجمعي والتوزيعي لشيء واحد[1]."

وبهذا التأكيد رفض آراء المدرسة الفرويدية التي ترى أن العوامل البيولوجية هي العوامل الحاسمة في تفسير دافع الشخص ومن ثم رفض الاتجاه النفسي الذي يدرس الفرد بمعزل عن الجماعة . وفي كلامه عن تنشئة الفرد يشير دائما إلى الجماعات الأولية Primary groups وتأثيرها على التنشئة من حيث أنها تقوم على علاقات المواجهة المباشرة والتعاون الواضح والصراع وحرية التعبير عن الشخصية والعواطف.

وقد أكد **كولي** بصفة خاصة على الأسرة وجماعة اللعب والحوار، بل هو يؤكد أن الجماعات الأولية أو ما يسمى غير الرسمية Informal ظاهرة عامة في كافة التنظيمات الاجتماعية، كولي وإن لم يصطلح تسمية عملية التربية بالتنشئة الاجتماعية، إلا أنه أشار إليها بعملية تشكيل الطبيعة الانسانية، بالإضافة أنه لم يحصرها في مرحلة عمرية خاصة بل ربطها بتفاعل الفرد مع مختلف الجماعات الأولية: أسرة، مدرسة، جماعة الرفاق... وأن اتجاهه نفسي في علم الاجتماع من خلال كتاباته المتعددة مثل"Human nature and social order "**الطبيعة الانسانية والنظام الاجتماعي**" الذي جعله ينظر إلى الوراثة والبيئة على أنهما كل متكامل، حيث ساد تساؤل حول أولوية الوراثة أو البيئة في تحديد السلوك الانساني :أي أيهما يؤثر على الشخصية؟ وفي هذا السياق يقول:" حيثما تبدأ حياتنا الفردية نلاحظ أن العاملين المؤثرين في التاريخ هما الوراثة والعامل الاجتماعي يتجسمان في هذا الموقف الجديد... فيبدوان كقوى منفصلة

[1] نيقولا تيماشيف، المرجع السابق، ص 154.

... ولكن الوراثة والبيئة هما في حقيقة الأمر تجريديان... لأن الشيء الواقعي يمثل عملية كلية"

وبالتالي فقد حاول الإشارة إلى التنشئة الاجتماعية وأهميتها في تشكيل الشخصية دون أن يهمل العامل الوراثي (البيولوجي النفسي) بل وأنه ربطهما لدرجة استحالة الفصل بينهما ومن هنا يتضح التوفيق بين الاتجاه النفسي والاجتماعي في آراء تشارلز كولي وتحليله لعملية التنشئة الاجتماعية.

ت- **تالكوت بارسونز:**

استخلص **بارسونز** أفكاره من طرح **دوركايم** و **فرويد**، فأشار إلى أهمية التنشئة الاجتماعية باعتبارها عملية ديناميكية (تغير مستمر) لا تبدأ أو تنتهي عند مرحلة عمرية محددة من مراحل نمو الشخصية وأنها تساعد على التكوين الاجتماعي، ولا تتم هذه العملية تلقائيا بل يدرب عليها في مواقف معينة، تبدأ بالمواقف الأسرية ويكون الدافع في تلك المواقف الأسرية الاشباع المباشر للطفل والراشد، وما يحدد سلوك الراشد في تلك المواقف مشاعره نحو الطفل وأعضاء الموقف وتنعكس أثناء مواقف التفاعل وتنشئة الطفل مجموعة من القواعد والمبادئ العقلية والاجتماعية السائدة في المجتمع.

3-3 **نظرية التعلم الاجتماعي :**

التعلم كما يعرفه جيتس Gets عبارة عن "العملية التي يكتسب من خلالها الفرد طرق إشباع دوافعه أو يصل عن طريقها إلى تحقيق أهدافه[1]."

ويعتبر التعلم القاعدة الأساسية لنظرية التعلم، فالتنشئة أو التعلم من وجهة نظر هذه النظريات في التطبيق الانساني عبارة عن تغيرات في السلوك تنشأ عن التجربة والخبرة، وبما أن الإنسان أقدر المخلوقات على التعلم وأكثر حاجة إليه وذلك لما للتعلم من فائدة في حياته، باعتباره عملية دائمة ومستمرة وخاصة في عملية التنشئة الاجتماعية، والتي ينظر إليها أصحاب هذه النظرية على أنها ذلك الجانب من التعلم الذي يهتم بالسلوك الاجتماعي عند الفرد، فهي عملية

[1] عبد العزيز خواجة، المرجع السابق، ص 73.

تعلم (أي تنشئة اجتماعية) لأنها تتضمن تغيرا وتعويدا في السلوك وذلك نتيجة التعرض لممارسات معينة وخبرات، كما أن مؤسسات التنشئة الاجتماعية تستخدم أثناء عملية التنشئة الاجتماعية بعض الوسائل والأساليب في تحقيق التعلم سواء كان بقصد أو بدون قصد.

ونظريات التعلم نوعان:

أ- **النظريات السلوكية** : والتي تضم

• **نظرية التعلم بالمحاولة والخطأ (الاختبار والربط) لثورندايك:** والتي ترى أن الكائن يرتاح للحركة الناجحة فيثبتها، ولا يرتاح للحركة الفاشلة مما يحذفها، فالكائن حسب هذه النظرية يتعلم بالمحاولات التي تؤدي إلى النجاح أو الفشل لا بالتفكير.

• **نظرية الاشراط الإجرائي لسكينر:** الذي يرى أن تقديم المعزز يثبت السلوك ويضمن استمراريته، والارتباط بين سلوك معين ومعززه يسمى إشراطا إجرائيا.

• **نظرية التعلم الشرطي لبافلوف:** الذي يرى أن التعلم ظاهرة فيزيولوجية تنبني على أساس ارتباط شرطي بين المثير الاصطناعي والاستجابة الطبيعية عن طريق الجهاز العصبي[1].

ب- **النظريات المجالية:** والتي تضم

• **النظرية المعرفية لتولمان:** الذي يرى أن أساس التعلم قصدي ويرتبط بعناصر المجال التي تنقسم إلى عوامل مسببة في السلوك (مثيرات، حوافز، خبرات، وراثة، نضج...) وعوامل تتعلق بالسلوك في حد ذاته (الاتجاه، الكمية، الكفاية) وعوامل وسيطة بينهما (قدرات عقلية، عمليات نفسية) والتي سماها **بالطاقة الكامنة.**

• **نظرية الجشطالت الكوهلر و كوفكا:** التي ترى أن الفرد يتعلم عن طريق الاستبصار والادراك وذلك بتنظيم أجزاء الموقف وربط العلاقات بينها ثم الوصول إلى الهدف المطلوب، ولا يتعلم الفرد بالعادة وإنما بالعلاقة بين الوسيلة والغاية.

[1] نيقولا تيماشيف، المرجع السابق، ص 73.

إن مؤسسات التنشئة تستخدم بالضرورة أساليب التعلم بقصد أو بغير قصد هذا من جهة، ومن جهة أخرى تخضع التنشئة لنفس قواعد التعلم من تعزيز وعقاب وإطفاء وتعميم وتمييز وغيرها. نجد أن **باندورا** يرى أن الأفراد لا يتعلمون السلوك الذي قاموا به فقط وإنما أيضا السلوك الذي قام به الأخرون عن طريق ما أسماه **باندورا** ب "**النموذج التعلم بالملاحظة**" حيث اقترح ثلاثة آثار للتعلم بالملاحظة:

1- **تعلم سلوك جديد:** من خلال تبني سلوك جديد غير موجود مسبقا عند الفرد، وليس بالضرورة أن يكون النموذج واقعيا، فحتى الصور المعروضة في الجرائد والسينما قد تشكل مصدرا لسلوكات جديدة.

2- **الكف والتحرير:** تضم تجنب بعض السلوكات خاصة إذا كانت نتائجها سلبية، أو تحرير سلوكات كانت مقيدة نتيجة عوائق معينة.

3- **التسهيل:** أي تسهيل ظهور استجابات كان قد تعلمها سابقا لكنها تراجعت.

ونجد أن التعلم الاجتماعي عند أصحاب التعلم بالنمذجة بأربع مراحل هي:

- مرحلة الانتباه وملاحظة النماذج السوية.
- مرحلة الاحتفاظ: وهو تخزين ذلك النموذج .
- مرحلة إعادة الانتاج : ويتمثل في التمثيل الفعلي للنموذج وللتغذية الراجعة أثر كبير في ذلك.
- مرحلة الدافعية: التي تدعو إلى تكرار النموذج وتعلمه أكثر.

ج- **نظرية التفاعل الرمزي:** يرجع الفضل في نظرية التفاعل الرمزي لكتابات تشارلز كولي وجورج هربرت ميد ورايت ميلز يرى علماء هذا الاتجاه إن التنشئة الاجتماعية هي حجر الزاوية في بناء شخصية الفرد.

حيث يري **كولي** أن المجتمع الإنساني عبارة عن نسيج من تفاعلات وتصورات وانطباعات، والنفس البشرية عبارة عن مجموعة من أفكار تتفاعل وتتعامل مع نفوس الآخرين[1].

[1] نيقولا تيماشيف، المرجع السابق، ص 61.

وقد ميز كولي بين نوعين من الجماعات الانسانية :

الجماعات الاولية : تتصف بالعلاقات الحميمة والمباشرة والتعارف بين أعضائها ومن أمثلة هذه الجماعات : الأسرة، جماعة اللعب .

الجماعات الثانوية: لا تكون معها في علاقات حميمة ومباشرة كما في جماعة الطلبة مثلا التفاعل الرمزي يعني أن الناس لا يتفاعلون مع البيئة فقط بل يتصرفون على أن الحياة في حالة مستمرة.

ومن أهم الأسس التي تقوم عليها هذه النظرية ما يلي:

– أن الحقيقة الاجتماعية، حقيقة عقلية تقوم على التخيل والتصور.

– التركيز على قدرة الإنسان على الاتصال من خلال الرموز، وقدرته على تحميلها معان وأفكار ومعلومات يمكن نقلها لغيره.

ولقد عرض جورج ميد نظريته كما يلي :

– الآباء والأمهات والأصدقاء من نفس المجتمع يكونون شخصية الفرد.

– يستطيع الفرد فهم وإدراك الآخرين من خلال التفاعل مع المجتمع وبالأخص أسرته .

– اللغة من العوامل الأساسية التي يمكن م خلالها خلق الشخصية الاجتماعية وهي أول وسيلة .

– مع نمو الطفل تبدأ فكرة الخطأ والصواب .

– معظم التأثيرات للتنشئة الاجتماعية تحدث في الطفولة حيث تتأثر الشخصية بخبرات الطفولة وخاصة الخبرات التي تحدث من خلال الأسرة، فهي تعتبر أول من يؤثر في شخصية الطفل.

فالتنشئة الاجتماعية من وجهة نظر هذه النظرية تمتد مدى الحياة حيث يتفاعل الفرد في حياته مع مختلف الجماعات التي ينتمي إليها، وبما أنها عملية تأخذ وقتا وتحتاج إلى فهم وإدراك الآخرين من خلال التفاعل مع المجتمع وبصورة خاصة تفاعل الطفل مع والديه والذي يحتاج إلى

وسيلة من وسائل التفاعل ومن أبرزها اللغة التي تعتبر عاملا مهما في تحقيق وخلق وتنمية الشخصية الاجتماعية[1].

3-5 نظرية الدور الاجتماعي:

يعتبر مفهوم الدور من أعقد المفاهيم الاجتماعية، فهو نمط السلوك الذي يتوقعه الأخرون من شخص يحتل مركزا اجتماعيا معينا خلال تفاعله مع أشخاص يشغلون هم الآخرون أوضاعا اجتماعية أخرى[2].

تركز هذه النظرية على مفهومين رئيسيين في تفسير عملية التنشئة الاجتماعية وهما: المكانة الاجتماعية والدور الاجتماعي.

1- **المكانة الاجتماعية:** يقصد بها وضع الفرد في بناء اجتماعي يتحدد اجتماعيا وترتبط به التزامات وواجبات تقابلها حقوق وامتيازات ويرتبط بكل مكانة نمط من السلوك المتوقع وهو الدور الاجتماعي.

2- **الدور الاجتماعي:** الذي يتضمن تلك الأفعال التي تتقبلها الجماعة في ضوء مستويات السلوك في الثقافة السائدة وعادة ما يكون للفرد أكثر من دور داخل النظام الذي ينتمي إليه[3].

ففي عملية التفاعل الاجتماعي يكتسب الطفل أدوارا اجتماعية من الآباء والراشدين، والارتباط العاطفي مهم لأنه يحرك دوافع الطفل نحو التعلم، وأيضا لابد من توفر الأمن والطمأنينة، وتتوزع الأدوار كما يلي:

- **أدوار الحياة:** دور الطفل، المراهق، الراشد....
- **الأدوار المفروضة:** الجنس، الطبقة...
- **الأدوار المكتسبة:** داخل العمل، المهنة، الثقافة ...[4]

[1] عبد الخالق محمد عفيفي، المرجع السابق، ص 174.

[2] عبد العزيز خواجة، مبادئ في التنشئة الاجتماعية ، دار الغرب للنشر والتوزيع، وهران، 2005، ص 78.

[3] أحمد زكي بدوي، المرجع السابق، ص 395.

[4] عبد العزيز خواجة، المرجع السابق، ص 78.

ويكتسب الطفل دوره الاجتماعي عن طريق مايلي:

أ- **التعلم المباشر**: حيث يتعلم الطفل بصورة مباشرة من والديه، كما يتعلم قيما معينة مرتبطة بمكانة اجتماعية أو بأدوار اجتماعية أو يتعلم الطفل معايير سلوكية معينة بصورة مباشرة.

ب- **المواقف:** حيث نجد أن الطفل يتعلم أدواره الاجتماعية عن طريق المواقف العديدة التي يسلك في بعضها سلوكا مناسبا لما هو متوقع منه، ويلقى المساندة من الأخرين أو يسلك سلوكا منافيا لذلك التوقع في البعض الآخر فيلقى معارضة ويطلب منه التغيير.

ج- النمذجة: هنا يتخذ الطفل من الذين يتفاعل معهم نماذج له وقدوة يقتدي بها فيتعلم عن طريق سلوكهم ومشاعرهم واتجاهاتهم وتوقعاتهم التي يعبرون عنها أثناء تفاعلهم مع بعضهم، والطفل بدوره يتعلم هذه التوقعات من النماذج التي لها اتجاهات نحو أصحاب مكانات معينة مثل الطبيب أو المدرس. فعن طريق التفاعل مع الأخرين تنمو اللغة وتستدمج المعاني ومن ثم تبدأ الذات الاجتماعية بالظهور.

تعقيب على نظريات التنشئة الاجتماعية:

بعد عرض بعض النظريات المفسرة للتنشئة الاجتماعية يتضح لنا أن كل منها يركز على جانب من جوانبها، حيث نجدها تفتقر إلى البعد الشمولي للفرد، على اعتبار أن الفرد متعدد الأبعاد، وأنه من غير الممكن دراسة كل جانب بمعزل عن الجانب الآخر إلا نظريا، كما لا ينبغي إهمال عوامل الثقافة الاجتماعية في تفسير تلك العملية والتي يتناولها المنظور الأنثروبولوجي الاجتماعي للتنشئة، حيث نجد أن أكثر ما يؤخذ على نظرية التحليل النفسي أنها لم تأخذ بعين الاعتبار التفاعل الاجتماعي الغني المتنوع بين أعضاء الأسرة في تأثره بالقيم والمعايير الاجتماعية المشتقة من ثقافة المجتمع كله أو من ثقافة القطاع الاجتماعي الخاص الذي تنتمي إليه الأسرة، كما أغفلت هذه النظرية المؤثرات الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل خارج الأسرة، وما تقوم به

من دور بارز في عملية التنشئة الاجتماعية للطفل كتأثير جماعة الرفاق التي يتعلم منها الطفل ماهو مباح وما هو ممنوع مما يؤثر على نمو الأنا الأعلى[1].

ولهذا نجد أن علماء الاجتماع يعتقدون أن ادعاءات الفرويديين فيما يتعلق بأهمية مراحل النمو الأولى في الطفولة بالنسبة لتوافق الشخصية فيما بعد لم يحظ من الناحية الامبريقية بأي تأييد يذكر، لأن أكثر ما ذكره فرويد وأنصاره في هذا الصدد كان متعلقا بحالات مرضية لا يمكن أن دليلا على ما يحدث بالفعل بالنسبة للغالبية العظمى من أعضاء المجتمع الذين يحتمل أن لا يتعرضوا لظروف استثنائية يمكن أن توصلهم إلى مستوى تلك الحالات التي عكف فرويد وغيره ممن اقتنعوا بآرائه على دراستها[2].

في حين نجد أن النظريات التي أتى بها علماء الاجتماع تولي أهمية بالغة لتأثير العوائل الاجتماعية، حيث ركز **إميل دوركايم** على دور المدرسة في توجيه السلوك وتكوين الطابع القومي، هذا وأشار كولي في تفسيره على أهمية الجماعات الأولية وفي مقدمتها الأسرة وتأثيراتها في حين نجد أن بارسونز استسقى أفكاره من طرح **دوركايم** و **فرويد** حيث توصل إلى أن المواقف الأسرية هي الدافع في تعلم الطفل جملة من المبادئ والقواعد.

أما نظرية التعلم الاجتماعي فتتميز بالدقة لأنها نشأت وتطورت من العمل المخبري ومن تجاربه المضبوطة بدرجة كبيرة، وفيها جدة وإبداع وجرأة في المزاوجة بين نظرية التعلم والناحية الاجتماعية، وفيها من الدقة في المنهج والتفسير ما يجعلها على جانب كبير من الأهمية، وقد نجحت هذه النظرية في تفسير المواقف الاجتماعية البسيطة، غير أنها قصرت كثيرا في تفسير المواقف الاجتماعية المعقدة[3].

[1] صالح محمد علي أبو جادو، المرجع السابق، ص 51.

[2] سناء الخولي، المرجع السابق، ص 274.

[3] صالح محمد علي أبو جادو، المرجع السابق، ص 56.

كما يؤخذ على نظريات التعلم تحيزها الواضح للبيئة ومحاولاتها فهم وتفسير السلوك الإنساني من خلال أنماط محددة من التغيرات والاستجابات[1].

في حين أن نظرية الدور الاجتماعي ترى أن لكل فرد مركزا اجتماعيا يتناسب مع الدور الذي يقوم بأدائه، ويكتسب الطفل مركزه ويتعلم من خلال تفاعله مع الأخرين وخاصة الأشخاص المهمين في حياته الذين يرتبط بهم ارتباطا عاطفيا، ولكن يؤخذ على نظرية الدور الاجتماعي، أن مفهوم الدور لم يتحدد بصورة واضحة خصوصا في المجتمعات المعقدة، وإغفالها لتركيب الشخصية وخصائصها في تأدية الدور الاجتماعي، وأخيرا تركيزها على الجانب الاجتماعي في عملية التنشئة الاجتماعية في الوقت الذي أغفلت فيه الجوانب الأخرى لاسيما الجانب النفسي[2].

أما نظرية التفاعل الرمزي فتعتبر واحدة من المحاور الأساسية التي تعتمد عليها النظرية الاجتماعية، في تحليل الأنساق الاجتماعية. وهي تبدأ بمستوى الوحدات الصغرى (MICRO) منطلقة منها لفهم الوحدات الكبرى، بمعنى أنها تبدأ بالأفراد وسلوكهم كمدخل لفهم النسق الاجتماعي. فأفعال الأفراد تصبح ثابتة لتشكل بنية من الأدوار، ويمكن النظر إلى هذه الأدوار من حيث توقعات البشر بعضهم تجاه بعض من حيث المعاني والرموز. وهنا يصبح التركيز إما على بني الأدوار والأنساق الاجتماعية، أو على سلوك الدور والفعل الاجتماعي. ومع أنها ترى البنى الاجتماعية ضمنا، باعتبارها بنى للأدوار بنفس طريقة بارسونز Parsons، إلا أنها لا تشغل نفسها بالتحليل على مستوى الأنساق، بقدر اهتمامها بالتفاعل الرمزي المتشكل عبر اللغة والمعاني، والصور الذهنية، استنادا إلى حقيقة مهمة، هي أنه على الفرد أن يستوعب أدوار الآخرين. ونجد أن نظرية التفاعل الرمزي أكدت على أن المجتمع تفاعل رمزي دون أن تشير إلى أنماط الظروف مهما كان نوع التفاعل الذي يؤدي إلى ظهور وانبثاق أي نمط من أنماط بناء اجتماعي واستمراره وتغييره في سياق أي ظرف من الظروف، كما أنها اتسمت بالغموض في كيفية تشكيل التنظيم الاجتماعي وتغييره فهناك غموض بين عملية التفاعل ونتائجها.

[1] أحمد السيد محمد اسماعيل، المرجع السابق، ص 19.

[2] صالح محمد علي أبو جادو، المرجع السابق، ص 61.

كما حاولت هذه النظرية التقليل من شأن الأبنية الاجتماعية بحيث جعلتها موضوعات ناتجة من اتجاهات الفاعلين وجعلت الأشياء تتشكل كنتيجة للتفاعل، ولم تربط بين الأبنية الاجتماعية والعمليات الاجتماعية واقتصرت على تأكيد وجود كل منها.

ثانيا: أساليب المعاملة الوالدية

بديهي القول أن لكل أسرة فقيرة أو غنية، جاهلة أو متعلمة، أسلوبها الخاص في رعاية طفلها، وهذه الأساليب منها ماهو موروث، ومنها ماهو مكتسب من مصادر الثقافة المتعددة من المجتمع[1].

كما أن أساليب التنشئة وأهدافها ومعاييرها تختلف بين المجتمعات، بل يمكن أن يكون الاختلاف في أساليب التنشئة داخل الجماعات التي يتكون منها نفس المجتمع، كما تختلف هذه الأساليب من أسرة إلى أخرى ومن الأب إلى الأم، بل تختلف أساليب أحدهما من وقت لآخر.

ويمكن القول بأن الاهتمام الحقيقي بدراسة أساليب التنشئة الاجتماعية كان منذ أن قام الفلاسفة أمثال (**أفلاطون، وروسو، ولوك، وديوي)** بدراسة الأطفال على أساس أنهم أداة رئيسية للتغير الاجتماعي واعتبروا عملية التنشئة الاجتماعية للطفل عاملا مهما في بناء المجتمع مركزين جل اهتمامهم على خبرات الطفولة الباكرة في جانبيها الكمي والنوعي، وأن عملية التنشئة الاجتماعية تعد وسيلة لحفظ النوع البشري ونقل خصائصه ومعطياته الحضارية والمدنية عبر الأجيال، كما أن الأسرة تعد الوحدة الاجتماعية الأولى التي يحتك بها الطفل احتكاكا مستمرا حيث تعد المكان الأول الذي تنمو فيه أساليب التنشئة الاجتماعية التي تشكل (الميلاد الثاني) في حياة الطفل أي تكوينه كشخصية اجتماعية ثقافية، وأن الأسرة هي النبع الأساسي الأول الذي يرتشف منه الطفل رحيق الاستقامة أو الاعوجاج، كما أنها المجال الاجتماعي والثقافي، والمجتمع الإنساني الأول الذي يمارس فيه الطفل أولى علاقاته وتفاعلاته الاجتماعية، ويكسب عاداته وتقاليده.

[1] ابراهيم عبد الكريم الحسين، الطفل للتفوق، الجزء الأول، دار الرضا للنشر، 2002، ص 73.

فالطفل يتعرض في سياق أسرته بحكم مالها من دور مهم في عملية التنشئة الاجتماعية إلى ممارسات وأساليب واتجاهات معينة في تنشئته من قبل الوالدين الذين يمارسون مع أبنائهم أساليب واتجاهات متعددة منها الصريح والضمني والمقصود وغير المقصود في توجيههم وتشكيل سلوكهم.

تمهيد:

إن عملية إخضاع الظواهر إلى القياس أي من حالتها الكيفية إلى حالتها الكمية، تعد عملية أساسية في فهمنا وتفسيرنا للنتائج من حيث دلالتها الإحصائية، وذلك اعتمادا على أساليب إحصائية متنوعة قصد بلوغ أكبر قدر ممكن من الموضوعية، ومن هنا تكمن أهمية الجانب التطبيقي في البحوث الميدانية من خلال التساؤلات المطروحة والوقوف على مدى التحقق من الفرضيات.

1- تحديد المنهج:

1 - 1 -مفهوم المنهج:

يعتبر هذا المصطلح من أكثر المصطلحات التي اختلف العلماء أشد اختلاف في تعريفها حتى وصل بهم الاختلاف إلى التناقض، كون هذه الأخيرة تلعب دورا مهما جدا في توجيه البحث العلمي، وتقف عند أهمية مصداقية النتائج التي يتوصل إليها البحث العلمي، وهنا تجدر بنا الإشارة إلى تقديم بعض التعاريف يمكن من خلالها فهم معنى المنهجية .

أما المعجم الفلسفي فقد اعتبر المنهج قسما من أقسام المنطق تبحث في مناهج كل العلوم إذ أنها تعمل على البحث في الأسس العامة، والتي تبرهن على صحة النظريات دون التعرض إلى مضمونها أو إجراءات البحث.

من خلال التعاريف السابقة نلاحظ البين بينهما، حيث يعتبرها واحد طريقة وآخر علم بحد ذاته.

ومنه نخلص للتعريف التالي للمنهجية من جهة ناظر الباحث " المنهجية هي علم قائم بحد ذاته له موضوعه ومنهجه ومفاهيمه، أي الدراسة التجريبية لمنطق التفكير العلمي المتبع في كل المناهج العلمية في دراسة الظواهر في كل التخصصات للبرهنة على مدى صحة النظريات العلمية، دون التعرض للأدوات والتقنيات والإجراءات، وذلك من اجل إثبات أو تقديم النتائج العلمية..).

1-2 تعريف المنهج:

المنهج هو مجموعة الطرق المتبعة في تحقيق كل عملية من العمليات المتعددة التي يتضمنها البحث، بالإضافة إلى الأدوات والمقاييس والاختبارات والإحصائيات والأساليب والتقنيات التي تحتاج كل طريق منها الطريقة معينة لدراسة مشكلة بحثية، من الناحيتين النظرية والتطبيقية .

1-3 اختيار المنهج المتبع في الدراسة:

نظرا لطبيعة موضوعنا، ومن أجل تشخيص الظاهرة وكشف جوانبها وتقصي العلاقة بين عناصرها، بمعنى معرفة العلاقة بين المتغيرات اعتمدنا على المنهج الوصفي الذي وجدناه الأنسب لهذه الدراسة، حيث أنه يمثل تصورا دقيقا للعلاقة المتبادلة بين المجتمع وبين الاتجاهات والميول والرغبات، بحيث يعكس صورة للواقع الحياني المعاش ويبني تنبؤات مستقبلية، كما أنه من أكثر مناهج البحث استخداما لاسيما في مجال البحوث التربوية والنفسية والاجتماعية.

ويهتم بجمع أوصاف علمية دقيقة للظاهرة قيد الدراسة ووصف الوضع الراهن وتفسيره ويهدف في الوقت ذاته إلى دراسة العلاقة القائمة بين الظواهر ويقتصر على جمع البيانات وتحليلها تحليلا دقيقا كافيا، ومن تم التوصل إلى تعميما بشأن الظاهرة المبحوثة).

من خلال المشكلة المطروحة للدراسة، والتي تحاول أن تبين العلاقة بين العاب الفيديو ودزرها في التنشئة الاجتماعية للطفل وبعد الملاحظة التي لاحظناها والمتمثلة في النسبة المرتفعة للأطفال الذين يهتمون بألعاب الفيديو، وممارسة هذه الأخيرة بشكل شبه مدمن أردنا معرفة مدى انعكاس هذه الظاهرة الجديدة على التنشئة الاجتماعية، حيث يتصف هذا المنهج بالخطوات البحثية نفسها التي يتميز بها أي منهج بحث آخر.

1-4 المنهج الوصفي

يعتبر المنهج الوصفي من أكثر مناهج البحث استخدامها، وخاصة في مجال البحوث التربوية والنفسية والاجتماعية، ويهتم البحث الوصفي بجمع أوصاف دقيقة علمية للظاهرة المدروسة، ووصف الوضع الراهن وتفسيره، وكذلك تحديد الممارسات الشائعة والتعرف على الآراء والمعتقدات والاتجاهات عند الأفراد والجماعات، وطرائفها في النمو والتطور كما يهدف أيضا إلى دراسة العلاقات القائمة بين الظواهر المختلفة.

ويعرفه محمد زيان عمر بأنه" المسح الشامل للظواهر الموجودة في جماعة معينة، وفي مكان معين ووقت محدد، بحيث يقوم الباحث بالكشف ووصف الأوضاع القائمة والاستعانة بما وصل إليه في التخطيط للمستقبل.

2- متغيرات الدراسة:

2-1 المتغيرات المستقلة: هي تلك المتغيرات التي يتناولها الباحث بالتجريب في الدراسات العلمية المختلفة، أو هي تلك الموضوعات التي تدور حولها التجارب البحثية، والمتغير المستقل في بحثنا الذي قمنا به هو ألعاب الفيديو.

2 - 2المتغيرات التابعة: هي تلك المتغيرات التي لا تخضع لتحكيم الباحث ويمكن التعبير عنها بالبيانات أو النتائج المحصل عليها من خلال التجربة، أما بحثنا هذا فقد اعتمد على المتغير التابع التنشئة الاجتماعية.

3- الدراسة الاستطلاعية:

من خلال الملاحظة التي شاهدناها في أوساط التلاميذ وهو ارتباطهم بألعاب الفيديو وتسلط الظاهرة على التنشئة الاجتماعية حيث ارتأينا التعرف على حيثيات هذه الظاهرة ومدى تأثيرها في التنشئة ومن أجل الحصول على العينة المناسبة قمنا بزيارة عدد من الاسر من أجل الحصول على أفضل عينة لإجراء هذه الدراسة.

4- مجتمع الدراسة وعينته:

4-1 مجتمع الدراسة: يتمثل المجتمع الإحصائي في دراستنا كل المراهقين المتمدرسين في الثانوي لما كان من المستحيل دراسة المجتمع بأكمله كان لزاما علينا أن ندرس عينة من المجتمع الكلي غير ممكن استهدفنا بالدراسة وتتمثل العينة البحثية في الدراسة.

4-2 عينة البحث:

تعتبر عمليّة اختيار العينة من أهم المراحل و أبرزها في البحث العلمي حيث تعرف العينة على أنها عبارة عن مجتمع الدراسة الذي تجمع منه البيانات الميدانية وهي تعتبر جزءا من

الكل بمعنى انه تؤخذ مجموعة من أفراد المجتمع على أن تكون ممثلة للمجتمع الذي تجري عليه الدراسة فالعينة إذا هي جزء أو نسبة معية من أفراد المجتمع الأصلي.

وتعرف أيضا على أنها جزء من كل أو بعض من جميع.

ونظرا لطبيعة بحثنا وتطلعنا للموضوعيّة في النتائج ارتأينا اختيار العينة والتي شملت اسر من ولاية الاغواط.

5- مجالات الدراسة:

5-1 المجال المكاني:

لقد ارتأينا في بحثنا هذا التعامل مع عدد من الاسر بولاية الاغواط .

5-2 المجال الزمني:

تم إجراء البحث في الفترة الممتدة من النصف الأخير لشهر جانفي 2020 لكن الظروف لم تسمح بإكمال البحث للجانب التطبيقي حيث كان من المفروض تحضير الأسئلة الخاصة بالاستمارة الاستبيانيّة وتوزيعها على العينة المختارة ، ثم بعد ذلك قمنا بعملية جمع النتائج وتحليلها ومناقشتها

6- أدوات جمع البيانات:

6-1 الاستبيان:

الاستبيان هو عبارة عن قائمة من الأسئلة التي من خلالها نستطيع إثبات أو نفي فرضيات البحث، ويستعمل كثيرا في بحوث العلوم الاجتماعية، وفي دراستنا هذه قمنا بوضع مجموعة من الأسئلة موجهة إلى الأولياء والتلاميذ للإجابة عنها، متعلقة بالوسط العائلي والاجتماعي على ممارسة ألعاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية وهذه الاستمارة وضعت من اجل إثبات أو نفي فرضيات البحث و الإجابة على تساؤلات الإشكالية.

قد تم تحكيم الاستمارة من طرف الأساتذة المختصين، وبعد تعديل وحذف بعض الأسئلة وضعت الاستمارة بشكلها الأخير، الاستبيان هو مجموعة أسئلة مرتبطة بطريقة منهجية لهذه

الأسئلة تم وضعها في استمارة توجه على الأشخاص المستجوبين، وهذا للحصول على الأجوبة الواردة فيها، واعتمدنا على ثلاثة أنواع من الأسئلة:

6-1-1 الأسئلة المغلقة:

فيها يحدد الباحث إجاباته لتؤكد أفكارا أو تنفيها، حيث تكون الإجابة في معظم الأحيان محددة ب" نعم" أو "لا".

6-1-2 الأسئلة الاختيارية:

هذا النوع من الأسئلة يحتوي على فرعين من الاختيارات، الأول يكون اقتراحات محددة والثاني تكون فيه الحرية للمستجوب بالإدلاء برأيه الخاص.

6-1-3 الأسئلة المفتوحة:

تعطى كل الحرية للمستجوب للإجابة على الأسئلة كيفما أراد سواء بالتفصيل أو الاختصار وهذه الحرية مطلقة تكون بذكر أرائه، وأفكاره وتصوراته عن الأسئلة المقدمة.

6-1-4 الهدف من تطبيق الاستبيان:

تزويد الدراسة الميدانية بمعلومات وأفكار تزيد من مصداقية البحث، « تأكيد أو نفي الفرضيات مما يساعده على الإجابة عن الإشكالية، معرفة مستوى التفاوت أو التقارب.

7- الأدوات السيكومترية:

7-1 الصدق:

يعد الإختبار صادقا إذا كان يقيس فعلا ما اعد لقياسه، أما إذا اعد لقياس سلوك وقاس غيره لا تطلق عليه صفة الصدق، وللصدق أنواع عديدة منها: الصدق الفرضي وصدق المحتوى والصدق الذاتي.

ويركز أيضا أنه يمكن حساب درجة الصدق عن طريق حساب نسب الاتفاق بين المحكمين فكلما زاد عدد المحكمين الذين يوافقون على صلاحية الأدوات أو الأسلوب لتحقيق أهداف هذه الدراسة دل ذلك على أن نسب الصدق الظاهري عالية.

حيث قمنا بعرض الاستبيان (الاستمارة) على أساتذة في الجامعات، حيث قاموا ببعض التعديل بما يناسب موضوع الدراسة.

كما قمنا بدراسة أولية على أدوات الدراسة حيث وزعنا الاستبيان على عينة تتكون من 10 تلاميذ، ومن خلال المناقشة مع هؤلاء التلاميذ وجدنا أن 90% من هؤلاء التلاميذ وجدوا معظم العبارات المدونة في الاستمارة واضحة ومفهومة وذلك تأكدنا من الصدق الظاهري للاستمارة.

7-2 الثبات:

يقصد بالثبات مدى الدقة أو الاتساق أو استقرار نتائج الاختبار فيما لو طبق على عينة من الأفراد في مناسبتين مختلفتين، على أن نصل إلى نفس النتائج تقريبا، وقمنا بحساب ثبات الاستبيان عن طريق حساب معامل الثبات الذي يمثل الارتباط الذاتي للاستبيان، وهناك طرق عديدة لحسابه كما بينتها " البهي فؤاد السيد"

- طريقة إعادة الإخبار.
- طريق التجزئة النصفية.
- طريقة الصور المتكافئة.

$$\text{النسبة المئوية\%} = \frac{\text{عدد الإجابات}}{\text{عدد الأفراد}} \times 100$$

7-3 اختيار كا^2:

يتكون هذا القانون من:

التكرارات المشاهدة: وهي التكرارات التي تحصل عليها بعد توزيع الاستبيان.

التكرارات المتوقعة: وهو مجموع التكرارات يقسم على عدد الإجابات بالتساوي.

جدول كاه يحتوي هذا الجدول على:

كا^2 المجدولة: وهي قيمة ثابتة نقارنها مع كا^2 المحسوبة فنحصل على القرار الإحصائي .

درجة الحرية: وقانونها هو (ن – 1)، حيث ن هي عدد الإجابات المقترحة.

مستوى الدلالة: يقوم بمقارنة النتائج عندها و الغالب من الباحثين يستعملون مستوى دلالة 0.05أو 0.01.

قانون كاف تربيع : كا^2

مج (التكرارات الملاحظة – التكرارات المتوقعة) ^{2}

$$كا^2 = \frac{مج(التكرارات\ الملاحظة - التكرارات\ المتوقعة)^2}{التكرارات\ المتوقعة}$$

8–**القرار الإحصائي:** بعد الحصول على نتائج كا^2 المحسوبة نقوم بمقارنتها ب كا^2 المجدولة فإذا :

– إذا كانت كا^2 المحسوبة أكبر من كا^2 المجدولة فإننا نقبل الفرضية البديلةh_1 والتي تقول أن الفرق في النتائج يعود للفروق بين الفئتين أي توجد دلالة إحصائية.

– إذا كانت كا^2 المحسوبة أقل من كل المحلولة فإننا نقبل الفرضية الصفرية h_0 التي تقول بأنه لا توجد فروق بين النتائج وإنما يعود ذلك إلى عامل الصدفة.

خلاصة:

لقد تم عرض في هذا الفصل مختلف الإجراءات التي قمنا بها لإتمام الدراسة الميدانية والتي من خلالها نستطيع التوصل إلى نتائج تؤكد لنا مدى صحة أو خطا الفرضيات التي تقوم على أساسها هذه الدراسة ، بحيث تعتبر هذه الإجراءات ضرورية في كل دراسة ، لأنه من دون إجراءات ميدانية لا يمكن التوصل إلى الإجابة عن الإشكالية العمة .

1-وصف العينة

المحور الاول: البيانات الشخصية.

الجدول رقم(1): الجنس

	التكرار	النسبة
ذكر	39	%62.9
انثى	23	%37.1
المجموع	62	%100

من خلال الجدول اعلاه نلاحظ ان اكبر نسبة من افراد العينة والمقدرة بـ 62.9% من جنس ذكر في حين سجلت الاناث نسبة وقدرها 37.1%.

الجدول رقم (2): المستوى الدراسي

	التكرار	النسبة
ابتدائي	/	/
متوسط	05	%8.3
ثانوي	24	%38.7
جامعي	33	%53
المجموع	62	%100

من خلال النتائج الموضحة في الجدول اعلاه نلاحظ ان 53% من المبحوثين يملكون مستوى جامعي تليهم الفئة التي تملك مستوى ثانوي بنسبة 38.7% في حين النسبة الاقل لمن يمتلك مستوى متوسط وذلك بـ 8.3.%

الجدول رقم (3): الحالة الاجتماعية

	التكرار	النسبة
متزوج	46	%74.2
مطلق	14	%22.6
ارمل	02	%03.2
المجموع	62	%100

من خلال معطيات الجدول اعلاه نلاحظ ان اكبر نسبة من افراد العينة والمقدرة بـ 74.2% متزوجون في حين 22.6% حالتهم العائلية مطلقة اما النسبة الاقل كانت لصالح الفئة التي حالتهم العائلية ارمل بـ 3.2%.

الجدول رقم(4): الحالة المادية

	التكرار	النسبة
اقل من 25000 دج	17	%27.4
بين 25000دج و40000دج	26	%41.9
اكثر من 40000 دج	19	%30.6
المجموع	62	%100

من خلال الجدول اعلاه نستنتج ان اكبر نسبة من افراد العينة 41.9% يتراوح دخلهم بين 25000دج و40000دج تليها الفئة التي دخلها اكثر من 40000دج بنسبة 30.6% اما في ما يخص النسبة الاقل 27.4% كانت لصالح اصحاب الدخل الاقل من 25000دج.

الجدول رقم(5): عدد الاولاد

	التكرار	النسبة
واحد	09	%14.5
من 2 الى 5 اولاد	49	%79
اكثر من 5 اولاد	04	%6.5
المجموع	62	%100

من خلال الجدول اعلاه نلاحظ ان اكبر نسبة من افراد العينة 79% لديهم من ولدين الى 5 اولاد اما الفئة التي لديها ولد وحيد نسبتهم 14.5% اما في ما يخص اقل سبة كانت لصالح الفئة التي لديها اكثر من 5 اولاد وذلك بـ 6.5.%

2- تحليل المعطيات:

- العلاقة بين العاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية.

الجدول رقم(6): توفر الاجهزة والعاب الفيديو حسب الحالة الاجتماعية.

	اقل من 25000دج		من 25000دج الى 40000دج		اكثر من 40000دج		المجموع	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
نعم	07	11.3	14	22.6	17	27.4	38	61.3
لا	10	16.1	12	19.3	02	3.2	24	38.7
المجموع	17	27.4	26	41.9	19	30.6	62	100

نلاحظ من خلال النتائج الموضحة في الجدول اعلاه ان 61.3% يوفرون لأبنائهم الاجهزة والعاب الفيديو حيث كانت اعلى نسبة فيها لصالح الفئة ذات الدخل الاكثر من 40000دج بـ 27.4% والنسبة الاقل لصالح الفئة التي دخلها الشهري اقل من 25000دج بنسبة 11.3%، اما في ما يخص افراد العينة الذين لا يوفرون الاجهزة والعاب الفيديو لأولادهم كانت نسبتهم 38.7% حيث نسبة الفئة التي دخلها يتراوح بين 25000دج و40000دج قدرة بـ 19.3% والنسبة الاقل للفئة التي اجورهم تفوق 40000دج بـ 3.2%.

من خلال النتائج الموضحة اعلاه نستنتج ان عدد كبير من العائلات يوفرون لأولادهم الاجهزة الازمة والعاب الفيديو وذلك راجع للتطور الحاصل في وقتنا الحالي والتنوع الكبير في هذا المجال مما يجعله مطلوب من طرف الاطفال والتنافسية الكبيرة الحاصلة في هذا المجال تجعل اسعار الاجهزة والعاب الفيديو تنخفض نوعا ما مما يساعد ذلك الاولياء في اقتنائها لأولادهم عكس ما كان يحدث في الماضي.

الجدور رقم(7): تأثير العاب الفيديو على سلوكيات الاطفال حسب الحالة الاجتماعية.

	متزوج		مطلق		ارمل		المجموع	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
نعم	25	40.3	09	14.6	02	03.2	36	58.1
لا	21	33.9	05	08	/	/	26	41.9
المجموع	46	74.2	14	22.6	02	03.2	62	100

من خلال الجدول اعلاه نلاحظ ان اكبر نسبة من المبحوثين والمقدرة بـ 58.1% ترى بان العاب الفيديو تأثر على سلوكيات ابنائهم حيث ان نسبة المتزوجين فيها 40.3% كأكبر نسبة والنسبة الاقل لصالح ارمل بـ 3.2%، اما فيما يخص الفئة ترى بان العاب الفيديو لا تأثر على سلوكيات اطفالهم كانت نسبتهم 41.9% حيث ان نسبة المتزوجين قدرت بـ 33.9% تليها نسبة المطلقين بـ 08%.

من خلال النتائج السابقة نستنتج ان لالعاب الفيديو تأثير على الاطفال من ناحية اجتماعية حيث ان لهذه الألعاب فوائد منها تحفيز الذكاء عند الأطفال وتحسن مستوي الفهم لديهم وتنمي لديهم حس الاندماج في السريع في المجتمع كما انها تطور المهارة الإدراكية حيث انها تنسق العلاقة بين يده وعينه ووجدت الدراسات ان هذه الألعاب تنمي الذاكرة وسرعه التفكير واتخاذ قرارات سليمه وسريعة وتعلمهم مهام الدفاع عن نفسهم، وهذا لا يمنع انها لا تخلو من السلبيات حيث وجد المتخصصون ان للألعاب الإلكترونية أثر في تغير سلوك الطفل للسوء حيث انها تدفعه للأنانية وحب الذات وزيادة السلوك العدواني لديه وربما تدفعه للسرقة للحصول على هذه الألعاب وتجديداتها من الأسواق او لشراء الأجهزة التي يتمكن من ممارسه هذه الألعاب عليها حيث انها تكون بمثابة ادمان له.

الجدول رقم(8): استفادة الطفل من العاب الفيديو في حياته اليومية حسب المستوى الدراسي.

	متوسط		ثانوي		جامعي		المجموع	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
نعم	04	6.5	13	21	22	35.5	39	62.9
لا	01	1.6	11	17.7	11	17.7	23	37.1
المجموع	05	8.1	24	38.7	33	53.2	62	100

من خلال الجدول اعلاه نلاحظ ان اكبر نسبة من افراد العينة ترى بأن اطفالهم يستفيدون من العاب الفيديو في حياتهم الاجتماعية وذلك بنسبة 62.9% حيث كانت نسبة المبحوثين الذين لديهم مستوى جامعي 35.5% واقل نسبة راحت لصالح حاملي مستوى متوسط بـ 6.5%، اما فيما يخص افراد العينة الذين يرون ان اطفالهم لم يستفيدوا من العاب الفيديو في حياتهم اليومية وذلك بنسبة 37.1% حيث تساوت النسبة بين فئتين وهما ثانوي وجامعي بـ 17.7% والنسبة الاقل كانت لصالح المستوى التعليمي متوسط بـ 1.6.%

ومنه نستنتج انه يوجد علاقة إيجابية بين ألعاب الفيديو والكفاءة الاجتماعية، في ظل أن العديد من الألعاب الأكثر شعبية اليوم هي ذات طابع اجتماعي، حيث يتفاعل اللاعبون عبر الإنترنت مع لاعبين آخرين، ويستمتع الأصدقاء معا باللعب، ومناقشة ألعابهم، وايضا تشجع الطفل على ابتكار الحلول الإبداعية للتكيف والتأقلم مع ظروف اللعبة، ويمتد أثرها إلى الواقع العملي، حيث يمكنه تطبيق بعض المهارات التي اكتسبها من خلال اللعب على أرض الواقع في حياته العملية الحقيقية.

- العلاقة بين نوع العاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية للطفل.

الجدول رقم(9): الالعاب المضلة التي يلعبها الطفل حسب المستوى التعليمي

	متوسط		ثانوي		جامعي		المجموع	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
حرب وقتال	/	/	08	12.9	10	16.1	18	29
مغامرات	02	3.2	06	9.8	06	9.8	14	22.6
العاب ذكاء	03	4.9	10	16.1	17	27.4	30	48.4
المجموع	05	8.1	24	38.7	33	53.2	62	100

من خلال الجدول اعلاه نلاحظ ان اكبر نسبة من افراد العينة 48.5% يرون بان اطفالهم يفضلون العاب الذكاء حيث 27.4% من المبحوثين ذو مستوى جامعي في حين 4.9% لديهم مستوى تعليمي متوسط، اما فيما يخص الفئة التي ترى بأن ابنائهم يفضلون العاب المغامرة نسبتهم 22.6% حيث تساوت النسبة بين فئتين وهما مستوى ثانوي وجامعي بـ 9.8% اما النسبة الاقل كانت لصالح الفئة التي تملك مستوى متوسط.

من خلال نتائج الجدول السابق نستنتج ان لكل طفل له ميوله الخاص من ناحية تفضيل العاب الفيديو التي يلعبها وذلك راجع لعدة عوامل تؤثر عليه منها المستوى التعليمي للأبوين او الظروف التي يعيشها او حتى اصدقائه الذين يفتحون نقاشات فيما يخص نوعية العاب الفيديو التي يلعبونها وذلك يحفزه او يشوقه الى لعب مثل الالعاب التي يلعبها اصدقائه.

الجدول رقم(10): تنويع الطفل لألعاب الفيديو حسب الحالة المادية.

	اقل من 25000دج		من 25000دج الى 40000دج		اكثر من 40000دج		المجموع	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
نعم	12	19.4	21	33.9	12	19.4	45	72.6
لا	05	08.1	05	8.1	07	11.3	17	27.4
المجموع	17	27.4	26	41.9	19	30.6	62	100

من خلال الجدول اعلاه نلاحظ ان افراد اكبر نسبة من افراد العينة ترى بأن اولادهم ينوعون من العاب الفيديو وذلك بنسبة قدرت بـ 72.6% حيث نسبة الفئة التي دخلها الشهري بين 25000دج و 40000دج نسبتهم 33.9% وتساوت النسبة بين الفئتين التي دخلهما اقل من 25000دج واكثر من 40000دج بـ 19.4%، اما فيما يخص الفئة التي ترى بأن اولادهم لا ينوعون من العاب الفيديو كانت نسبتهم 27.4% حيث نسبة الفئة التي دخلها اكثر من 40000دج قدرت بـ 11.3% وتساوت النسبة بين الفئتين الاخريين بـ 8.1%.

من خلال المعطيات السابقة نستنتج ان الاطفال ينوعون في نمط العاب الفيديو وذلك امر طبيعي نظرا للكم الهائل من هذه الالعاب المتواجد في السوق او بشكل مجاني وكل لعبة من هذه الالعاب لها طابعها الخاص والمجال الذي تؤثر فيه سواء كان مجال علمي او تثقيفي او ترفيهي بحت.

الجدول رقم(11): تطبيق ما يدور في العاب الفيديو من طرف الاطفال حسب الجنس

	ذكر		انثى		المجموع	
	ت	%	ت	%	ت	%
نعم	16	25.8	12	19.4	28	45.2
لا	23	37.1	11	17.7	34	54.8
المجموع	39	62.9	23	37.1	62	100

من خلال الجدول اعلاه نلاحظ ان اكبر نسبة من افراد العينة ترى بأن اولادهم لا يطبقون ما يرونه في العاب الفيديو في حياتهم اليومية وذلك بنسبة 54.8% حيث كانت نسبة الذكور فيها 37.1% والاناث 17.7%، اما في ما يخص الفئة التي ترى بان اولادهم يطبقون ما يرونه في العاب الفيديو في حياتهم اليومية نسبتهم 45.2% وهي مقاربة للنسبة الاولى حيث كانت نسبة الذكور فيها 25.8% ونسبة الاناث قدرت بـ 19.4%. كأقل نسبة.

من خلال المعطيات السابقة نستنتج ان الاجابتين ليست بعيدتين عن بعضهما حيث يمكن الاستفادة بشكل كبير من العاب الفيديو من طرف الطفل في حياته اليومية اي انه يوجد العاب اجتماعية هادفة تساعد الطفل في تحسين التنمية الاجتماعية لديه.

- العلاقة بين الوقت الذي يقضيه الطفل مع العاب الفيديو في سن 5-11سنة.

الجدول رقم(12): المدة التي يقضيها ابنك في العاب الفيديو حسب

	متزوج		مطلق		ارمل		المجموع	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
ساعة واحدة	10	16.1	04	6.5	01	1.6	15	24.2
من ساعتين الى ثلاث ساعات	29	46.8	08	16	01	1.6	38	61.3
اكثر من ثلاث ساعات	07	11.3	02	3.2	/	/	09	14.5
المجموع	46	74.2	14	22.6	02	03.2	62	100

من خلال الجدول اعلاه نلاحظ ان اكبر نسبة من المبحوثين يقضي اولادهم من ساعتين الى ثلاث ساعات في لعب العاب الفيديو بـ 61.3% حيث كانت نسبة المتزوجون منهم 46.8% والنسبة الاخيرة كانت لـ فئة ارمل بـ 1.6%، اما فيما يخص الفئة الاقل نسبة كانت لصالح الفئة التي اولادهم يجلسون امام العاب الفيديو اكثر من ثلاث ساعات في اليوم قدرت نسبتهم بـ 14.5% حيث قسمت هذه النسبة بين الفئتين متزوج ومطلق بـ 11.3% و 3.2% على التوالي.

ومنه نستنتج انه من أسباب إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، وقت الفراغ الطويل الذي يعيشه الطفل في الوقت الحاضر، فلا يجد بديلا غير الجلوس أمام الألعاب الإلكترونية، التي يرى أنها جديرة بأن تملأ وقت فراغه وتشغله، في ظل عدم توفر البرامج والنشاطات الأخرى، وعدم عناية الوالدين بوقت الفراغ عند الأطفال، وعدم إدراكهم لخطورة بقائهم أمام شاشة الأجهزة الإلكترونية، أيا كان نوعها لوقت طويل. ويزداد الأمر خطورة عندما نعلم أن البعض ربما يفرح ويستبشر بذلك لما يترتب عليه من حصول شيء من الهدوء في المنزل.

الجدول رقم(13): تحديد اوقات اللعب من طرف الوالدين للأبناء حسب الجنس.

	ذكر		انثى		المجموع	
	ت	%	ت	%	ت	%
نعم	36	58.1	22	35.5	58	95.6
لا	03	4.8	01	1.6	04	06.4
المجموع	39	62.9	23	37.1	62	100

من خلال النتائج الموضحة في الجدول اعلاه نلاحظ ان اكبر نسبة من افراد العينة والمقدرة بـ 95.6% تحدد اوقات لعب اطفالهم حيث نسبة الذكور فيها 58.1% ونسبة الاناث 35.5%، اما فيما يخص الفئة التي لا تحدد اوقات لعب اولادهم كانت نسبتهم 6.4% وهي نسبة ضئيلة جدا مقارنة بالنسبة الاولى حيث نسبة الذكور فيها 4.8% ونسبة الاناث 1.6% كأقل نسبة.

ومنه نستنتج ان الابوين يحددون اوقات لعب اطفالهم وذلك امر جيد لان الافراط في استعمال مثل هذه الالعاب يؤثر بشكل سلبي على الاولاد حيث انه من الممكن ان يضر بصحتهم الجسمية والعقلية ويدفعهم الى الامراض مثل مرض التوحد الذي ينتج عن اهمال الوالين لأطفالهم وعدم مراقبتهم فيما يخص العاب الفيديو ويجعلهم غير قابلين على الاحتكاك بالمجتمع او بشكل اخر يدفعهم الى التقوقع والوحدانية.

الجدول رقم(14): ابتعاد الاطفال عن المجتمع بسبب العاب الفيديو حسب الحالة الاجتماعية.

	متزوج		مطلق		ارمل		المجموع	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
نعم	09	14.5	02	03.2	/	/	11	17.7
لا	37	59.7	12	19.4	02	03.2	51	82.3
المجموع	46	74.2	14	22.6	02	03.2	62	100

من خلال الجدول اعلاه نلاحظ ان اكبر نسبة من افراد العينة 82.3% يرون بأن اولادهم لم يبتعدوا عن المجتمع بسبب العاب الفيديو حيث نسبة المتزوجون فيهم 59.7% ونسبة الارمل 3.2% كأقل نسبة، اما فيما يخص الاولياء الذين يرون بان اولادهم ابتعدو عن المجتمع بسبب العاب الفيديو كانت نسبتهم 17.7% وهي نسبة قليلة مقارنة مع الاولى حيث انقسمت هذه النسبة بين فئتين وهما متزوج ومطلق بـ 14.5% و03.2% على التوالي.

ومنه نستنتج ان العائلات حريصة على ان لا يدمن اطفالهم على العاب الفيديو حيث ان الادمان عليها يبعد الطفل عن المجتمع ويسبب له اضطرابات نفسية وجسدية ويصبح غير قابل لمخالطة الناس ويضعف شخصيته بشكل كبير، وايضا يمكن ان يغرز فيه العنف تجاه زملائه او افراد العائلة جراء لعبه العاب قتال او عنف اي بشكل عام يمكن لألعاب الفيديو ان تجل الطفل لا يتقب الاحتكاك والاندماج في وسط الناس.

3-استنتاج عام:

الفرضية الاولى:

- ان عدد كبير من العائلات يوفرون لأولادهم الاجهزة الازمة والعاب الفيديو وذلك راجع للتطور الحاصل في وقتنا الحالي والتنوع الكبير في هذا المجال مما يجعله مطلوب من طرف الاطفال والتنافسية الكبيرة الحاصلة في هذا المجال تجعل اسعار الاجهزة والعاب الفيديو تنخفض نوعا ما مما يساعد ذلك الاولياء في اقتنائها لأولادهم.

- تؤثر العاب الفيديو على الاطفال من ناحية اجتماعية حيث ان لهذه الألعاب فوائد منها تحفيز الذكاء عند الأطفال وتحسن مستوي الفهم لديهم وتنمي لديهم حس الاندماج السريع في المجتمع، وهذا لا يمنع انها لا تخلو من السلبيات حيث ان للألعاب الإلكترونية أثر في تغير سلوك الطفل للسوء اي انها تدفعه للأنانية وحب الذات وزيادة السلوك العدواني لديه.

- يوجد علاقة إيجابية بين ألعاب الفيديو والكفاءة الاجتماعية، في ظل أن العديد من الألعاب الأكثر شعبية اليوم هي ذات طابع اجتماعي، حيث يتفاعل اللاعبون عبر الإنترنت مع لاعبين آخرين، ويستمتع الأصدقاء معا باللعب، ومناقشة ألعابهم، وايضا تشجع الطفل على ابتكار الحلول الإبداعية للتكيف والتأقلم مع ظروف اللعبة.

الفرضية الثانية:

– لكل طفل ميوله الخاص من ناحية تفضيل العاب الفيديو التي يلعبها وذلك راجع لعدة عوامل تؤثر عليه منها المستوى التعليمي للأبوين او الظروف التي يعيشها او حتى اصدقائه الذين يفتحون نقاشات فيما يخص نوعية العاب الفيديو التي يلعبونها.

– ينوع الاطفال في نمط العاب الفيديو وذلك امر طبيعي نظرا للكم الهائل من هذه الالعاب المتواجد في السوق او بشكل مجاني وكل لعبة من هذه الالعاب لها طابعها الخاص والمجال الذي تؤثر فيه.

– يمكن الاستفادة بشكل كبير من العاب الفيديو من طرف الطفل في حياته اليومية اي انه يوجد العاب اجتماعية هادفة تساعد الطفل في تحسين التنمية الاجتماعية لديه.

الفرضية الثالثة:

– من أسباب إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، وقت الفراغ الطويل الذي يعيشه الطفل في الوقت الحاضر، فلا يجد بديلا غير الجلوس أمام الألعاب الإلكترونية، التي يرى أنها جديرة بأن تملأ وقت فراغه وتشغله، في ظل عدم توفر البرامج والنشاطات الأخرى، وعدم عناية الوالدين بوقت الفراغ عند الأطفال، ويزداد الأمر خطورة عندما نعلم أن البعض ربما يفرح ويستبشر بذلك لما يترتب عليه من حصول شيء من الهدوء في المنزل.

– يحدد الابوين اوقات لعب اطفالهم وذلك امر جيد لان الافراط في استعمال مثل هذه الالعاب يؤثر بشكل سلبي على الاولاد حيث انه من الممكن ان يضر بصحتهم ويدفعهم الى الامراض مثل مرض التوحد.

– تحرص العائلات على ان لا يدمن اطفالهم على العاب الفيديو حيث ان الادمان عليها يبعد الطفل عن المجتمع ويسبب له اضطرابات نفسية وجسدية ويصبح غير قابل لمخالطة الناس ويضعف شخصيته بشكل كبير، وايضا يمكن ان يغرز فيه العنف تجاه زملائه او افراد العائلة.

يوفر عدد كبير من العائلات لأولادهم الاجهزة الازمة والعاب الفيديو وذلك راجع للتطور الحاصل في وقتنا الحالي والتنوع الكبير في هذا المجال مما يجعله مطلوب من طرف الاطفال والتنافسية الكبيرة الحاصلة في هذا المجال لها دور كذلك، وتؤثر العاب الفيديو على الاطفال من ناحية اجتماعية حيث ان لهذه سلبيات وايجابيات كثيرة جدا، ويوجد علاقة إيجابية بين ألعاب الفيديو والكفاءة الاجتماعية، في ظل أن العديد من الألعاب الأكثر شعبية اليوم هي ذات طابع اجتماعي، حيث يتفاعل اللاعبون مع لاعبين آخرين، ويستمتع الأصدقاء معا باللعب.

لكل طفل ميوله الخاص لنوعية العاب الفيديو التي يلعبها وذلك راجع لعدة عوامل تؤثر عليه منها، وينوع الاطفال في نمط العاب الفيديو نظرا للكم الهائل من هذه الالعاب المتواجد في السوق او المتاحة لهم بشكل مجاني، ويمكن الاستفادة بشكل كبير من العاب الفيديو من طرف الطفل في حياته اليومية اي انه يوجد العاب اجتماعية هادفة تساعد الطفل في تحسين التنمية الاجتماعية لديه.

من أسباب إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، وقت الفراغ الطويل الذي يعيشه الطفل في الوقت الحاضر، فلا يجد بديلا غير الجلوس أمام الألعاب الإلكترونية، التي يرى أنها جديرة بأن تملأ وقت فراغه وتشغله، وعدم عناية الوالدين بوقت الفراغ عند الأطفال، ويحدد الابوين اوقات لعب اطفالهم من اجل تفادي الافراط في استعمال مثل هذه الالعاب لأنه يؤثر بشكل سلبي على الاولاد، وتحرص العائلات ايضا على ان لا يدمن اطفالهم على العاب الفيديو حيث ان الادمان عليها يبعد الطفل عن المجتمع ويسبب له اضطرابات نفسية وجسدية ويصبح غير قابل لمخالطة الناس.

أولا: الكتب

1. ابراهيم عبد الكريم الحسين، الطفل للتفوق، الجزء الأول، دار الرضا للنشر، 2002
2. أحمد السيد محمد اسماعيل، مشكلات الطفل السلوكية وأسلوب معاملة الوالدين، المكتب الجامعي الحديث، ط2 ، الإسكندرية، 1995
3. أحمد زكي بدوي، معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية، لبنان، . (1996).
4. خالد محمد أبو شعيرة : المدخل إلى علم التربية ، الطبعة 1 ، مكتبة المجتمع العربي ، 2009 ، عمان .
5. سحر توفيق تسنيم ، جيهان لطفي محمد ، الألعاب التربوية لطفل الروضة ، ط 1 ، دار المسيرة ، عمان ، 2013 .
6. سناء الخولي، الزواج والعلاقات الأسرية، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، د ط، 1995
7. سهير كامل أحمد، أساليب تربية الطفل بين النظرية والتطبيق، مركز الاسكندرية للكتاب، مصر، 1999
8. صالح محمد علي أبو جادو، سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، دار المسيرة للنشر والتوزيع عمان، الأردن، ط1، 1998
9. صلاح الدين شروخ، علم الاجتماع التربوي، دار العلوم، عنابة، الجزائر، 2004
10. عادل أحمد عز الدين الأشول، علم النفس الاجتماعي مع الإشارة إلى مساهمات علماء الإسلام، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، 1987
11. عباس محمود عوض ورشاد صالح الدمنهوري، علم النفس الاجتماعي نظرياته وتطبيقاته، دار المعرفة الجامعية، د ط، الإسكندرية، 1994
12. عبد الخالق محمد عفيفي، الأسرة والطفولة، أسس نظرية .. مجالات تطبيقية، مكتبة عين شمس، القاهرة، 1998
13. عبد العزيز خواجة، مبادئ في التنشئة الاجتماعية ، دار الغرب للنشر والتوزيع، وهران، 2005
14. علاء الدين كفافي، رعاية نمو الطفل، معهد الدراسات والبحوث التربوية، د ط، القاهرة، دون سنة
15. علاء الدين كفافي، رعاية نمو الطفل، معهد الدراسات والبحوث التربوية،د ط، القاهرة، دون سنة
16. علياء شكري، الاتجاهات المعاصرة في دراسة الأسرة،دار المعارف بالقاهرة، 1981
17. فهد الغامدي، مقال أتعلم باللعب، شبكة الخليج الإلكترونية، السعودية،2009.

18. فؤاد البهي السيد، علم النفس الاجتماعي، دار الكتاب الحديث، ط2 ، الكويت دون سنة

19. محمد أحمد صوالحة ، علم نفس اللعب ، الطبعة الأولى ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان .

20. محمد سعيد فرح، البناء الاجتماعي والشخصية ، دار المعرفة الجامعية، الأزاريطة، د ط، 1998

21. محمد سلمان فياض الخزاعلة و آخرون ، اللعب عند الأطفال وتطبيقاته التربوية ، الطبعة الأولى ، دار صفاء للنشر والتوزيع.

22. محمد فتحي فرج الزليتي، أساليب التنشئة الاجتماعية الأسرية ودوافع الانجاز الدراسية، مجلس الثقافة العام، 2008

23. محمد محمود الحيلة، الألعاب من أجل التفكير والتعليم، ط1 ، دار الميسرة، عمان، الأردن، 22004.

24. مها حني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ط1، دار الميسرة، 2008، عمان.

25. نيقولا تيماشيف، نظرية علم الاجتماع، دار المعرفة الجامعية، الأزاريطة، ط2، 1989

ثانيا: المذكرات

26. بشير نمرود :ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15) القطاع العام رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر، الجزائر 2008 ،.

27. قرمية سحنون، دور التنشئة الاجتماعية الأسرية في نمو شخصية المراهق الجزائري، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة قسنطينة، معهد علم الاجتماع، 1996-1997

ثالثا: المراجع الاجنبية:

Raj Samani, Jackpot! Money Laundering Through Online Gambling, White Paper, (Santa Clara: McAfee Labs,2014 .