

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة وهران 2 محمد بن احمد



كلية العلوم الاجتماعي

قسم علم الاجتماع

تخصص: علم الاجتماع الاتصال

مذكرة لنيل شهادة الماستر بعنوان

إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية
"دراسة ميدانية على عينة من الأمهات ببلدية بطيوة وهران"

تحت إشراف

أ. توفيق شليح

رئيسا

مشرفا ومقرا

مناقشا

من إعداد الطالبة:

هواري أمينة

أعضاء لجنة المناقشة:

أ. بومحراث بلخير

أ. توفيق شليح

أ. مهدي سويح

السنة الجامعية: 2020/2019

شكر و تقدير:

الحمد لله نعمده ونستعين به ونتوكل عليه في الصراء والضراء

والصلاة والسلام على سيدنا محمد وعلى اله وصحبه أجمعين

أتقدم بأسمى عبارات الشكر والتقدير إلى كل من أوقد لنا مشعل الحياة وحملنا على سفينة

النجاة

الى كل من صرنا بفضلہ نقرأ ونكتب وإلى كل من علمنا علما ينتفع به

بدأ من معلمي الابتدائي وصولاً إلى أساتذتنا الكرام في التعليم العالي

تحية عطرة وشكر خاص للأستاذ المشرف "شليح توفيق" الذي أفادني بنصائحه وتوجيهاته

في انجاز هذه المذكرة

وتحية طيبة الى اللجنة التي تكرمت بالمناقشة والشكر الجزيل الى كل من ساهم في

مساعدتي لانجاز هذا العمل من قريب أو بعيد.

هوارى أمينة

الإهداء:

إلى نبع الحنان وطمأنينة الأسرة جدتي الحنونة
إلى من كان رضاه سر نجاحي أبي الحبيب حفظه الله تعالى
إلى من زرع في نفسي حب العلم أُمي الغالية حفظها الله تعالى
إلى أخواتي العزيزات، و أفراد عائلتي الكبيرة
إلى صديقاتي الغاليات اللواتي كن عوناً و سنداً لي
إلى طلبة قسم علم اجتماع الاتصال، وكل طلبة العلم الذين همهم خدمة الوطن بالعلم النافع
إلى كل هؤلاء أهدي هذا العمل المتواضع.

هوارى أمينة

ملخص الدراسة :

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على الألعاب الإلكترونية و إدمان الطفل الجزائري عليها من حيث الآثار التي تخلفها و الرقابة الأسرية، لاعتبارها من أهم المواضيع المهمة اليوم سواء على المستوى المحلي أو على مستوى البلدان العربية، فقد تغير من مفهوم اللعب الحركي إلى سلوكيات و أمراض تهلك الأطفال.

ليكون طرح مشكلة بحثنا: ماهي دوافع إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية وما مدى تأثيرها عليهم؟

و قمنا بطرح الأسئلة الفرعية التالية :

(1) ما هي أسباب لجوء الأطفال للألعاب الإلكترونية؟

(2) ما هي إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية؟

(3) ما مكانة الألعاب الإلكترونية عند الطفل الجزائري؟

وكانت الفرضيات على النحو التالي :

(1) تطور التكنولوجيا وظهور العاب الكترونية أثرت على الاطفال.

(2) تنوع الألعاب وغياب الرقابة.

و اعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج الوصفي، وذلك لوصف أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وقمنا بجمع البيانات بالإعتماد على أداة المقابلة، حيث تكونت من عشرة مقابلات مع أمهات أطفال المرحلة الابتدائية الذين يتراوح سنهم بين 6 إلى 11 سنة الممارسين للألعاب الإلكترونية والقانطين ببلدية بطيوة ولاية وهران، وبعد الدراسة التحليلية تم التوصل إلى جملة من الإستنتاجات المتمثلة في:

- الألعاب الإلكترونية من ضرورات أي أسرة.
- يمتلك الأطفال مهارات عالية في التعامل مع هذه الألعاب.
- يميل الأطفال الى الهواتف على غرار الوسائل الأخرى.
- المدة التي يقضيها الأطفال في اللعب من ساعة إلى ساعتين.
- الألعاب المفضلة عند الأطفال هي ألعاب العنف وتنعكس عليهم في الجوانب السلوكية وخلق العنف والعدوانية.
- يغضب الطفل ويكرر اللعب عند الخسارة ويفرح عند الفوز.
- دوافع لعب الأطفال للألعاب الإلكترونية هي الملل والترفيه.
- يسمح الأولياء لأطفالهم باللعب مع غياب الرقابة، مما يؤثر على الطفل و يتحول إلى إدمان.

Résumé :

L'étude a pour but de connaître les jeux électroniques ainsi que la dépendance de l'enfant algérien à eux concernant ses effets et le contrôle familial, considérée aujourd'hui comme l'une des problématiques les plus importantes que ce soit au niveau local ou au niveau des pays arabes, ceci a changé le concept du jeu de mouvement en comportements et maladies qui détruisent les enfants, ce qui nous pousse à poser la problématique suivante : qu'elles sont les causes de la dépendance des jeux électroniques chez les enfants? Comment cela les affecte-t-il ?

Nous avons posé les questions secondaires suivantes:

1- Qu'elles sont les raisons pour lesquelles les enfants ont recours aux jeux électroniques ?

2- Quels sont les avantages et inconvénients des jeux électroniques?

3- Quelle place occupent les jeux électroniques chez l'enfant algérien ?

Nous avons proposé dans ce qui suit les hypothèses suivantes :

1- l'évolution de la technologie et l'apparition des jeux électroniques ont influencés les enfants.

2- la diversité des jeux et l'absence de censure.

Nous avons suivi dans notre étude la méthode descriptive afin de pouvoir décrire les effets des jeux électroniques sur les enfants, aussi nous avons collecté les données nécessaires en se basant sur l'entrevue qui est composée de dix entretiens avec les mères des enfants du cycle primaire âgés entre 6 et 11 ans, qui jouent à des jeux électroniques et qui résident dans la municipalité de Bathioua wilaya d'Oran, et d'après l'étude analytique nous avons pu obtenir les résultats suivants :

- Les jeux électroniques demeurent une nécessité pour toute famille.

- les enfants possèdent des compétences élevées concernant la manipulation de ces jeux.
- les enfants sont plus attirés par les téléphones portables qu'aux autres moyens .
- la durée que l'enfant passe à jouer est limitée entre 1 et 2 heures.
- les jeux préférés chez les enfants sont les jeux de violence ce qui reflète en eux les comportements agressifs et violents.
- l'enfant se met en colère et ne cesse de répéter lors de la perte et réjouit lors de la victoire.
- l'ennui et le divertissement sont les premières raisons pour lesquelles l'enfant se dirige vers les jeux électroniques.
- les parents permettent à leurs enfants de jouer sans les contrôler, ce qui influence les enfants et devient par la suite une dépendance.

خطة الدراسة

- إهداء

- شكر وتقدير

- ملخص

- خطة الدراسة

- مقدمة

الفصل الأول: البناء المنهجي للدراسة:

1- إشكالية الدراسة

2- فرضيات

3- أهداف الدراسة

4- أهمية الدراسة

5- أسباب اختيار الدراسة

6- منهج الدراسة (وصفي)

7- أدوات جمع البيانات (المقابلة)

8- تحديد مفاهيم الدراسة

9- عينة الدراسة

10- مجال الدراسة (الزماني-المكاني)

11- الدراسات السابقة

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية و الطفل:

- تمهيد

المبحث الأول: ماهية اللعب

1- تعريف اللعب

2- أهميته

3- خصائصه

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية

1- تعريف الألعاب الإلكترونية

2- أنواعها

3- دواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية

المبحث الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل

1- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

2- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

- خلاصة الفصل

الفصل الثالث: دراسة ميدانية لأمهات تلاميذ المرحلة الابتدائية ببلدية

بطيوة

- تمهيد

1- الألعاب الإلكترونية و آثارها على الأطفال

2- دور الأولياء في الرقابة

3- توصيات لتجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال

- خاتمة

- قائمة المراجع والملاحق

- الفهرس

مقدمة :

انتشرت في العقدين الأخيرين وسائل الترفيه بأشكال مختلفة ومتنوعة، فبعد ما كان التلفاز والمذياع هما وسائل الترفيه البدائية التي كانت تمارسها الأجيال السابقة، أخذت مكانها الألعاب الإلكترونية وأصبحت الأكثر شيوعاً في الوقت الراهن، وأثرت بشكل كبير في حياة الإنسان وأحدثت تغييراً جذرياً فيها. فلا نجد منزلاً لا يفتني أهله نوعاً من هذه الألعاب، حيث أصبح كل فرد في العائلة يملك جهازاً كالهاتف وحاسوب أو أجهزة مختلفة تدعم تلك الألعاب للجوء للترفيه وتخفيف الضغوطات خاصة الأطفال فهم أكثر عرضة لها وقد اختلفت درجات تأثيرها و السلبيات المتأتية منها وقدرتها على إصابة مستخدميها بالإدمان.

ويرتبط الطفل باللعب، فهو نشاطه المفضل الذي يتميز به في مرحلة الطفولة بشكل فطري منذ ولادته باللعب بالأيدي و مص الأصابع إلى غاية إكتشافه للعب بالأدوات و مشاركته مع أقرانه.

وكلما زاد تطور التكنولوجيا وتقدم برامج الألعاب كلما إزداد تعلق الأطفال لها، فالألعاب الإلكترونية أصبحت أحد أعر أصدقاء الطفل حيث تتواجد معه أينما كان وقامت بتسهيل اللعب عليه.

وأنت هذه الألعاب للأطفال بمجموعة من التأثيرات إستحوذت على عقولهم وترتبت عنها نتائج قد تكون إيجابية تحفز الطفل على تحسين مهاراته، أو سلبية بأضرار صحية ونفسية نظرا لممارستها بشغف كبير في وقت إنشغال الأولياء عن أولادهم.

وتأسيسا على ما سبق ذكره ونظرا لأهمية إنتشار وسائل التكنولوجيا عامة و الألعاب الإلكترونية خاصة عند الأطفال سواء كان في البلدان العربية أو في الجزائر، تأتي دراستنا "إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية" -دراسة ميدانية على عينة من الأمهات ببيطوية- كمحاولة لرصد أهم دوافع إدمان الأطفال على هذه الألعاب و تأثيرها عليهم، وذلك وفق خطة دراسية انقسمت إلى ثلاثة فصول فصلين نظريين وفصل ميداني .

جاء الفصل الأول كإطار منهجي ومفاهيمي للدراسة، تضمن الإشكالية والتساؤلات والفرضيات والأهداف والأهمية والأسباب ونوع المنهج المتبع وأدوات جمع البيانات كما تم تحديد مفاهيم الدراسة "إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية" ورصد بعض الدراسات السابقة المتشابهة مع دراستنا والتعرف على عينة ومجال الدراسة والصعوبات التي واجهناها خلال بحثنا .

و احتوى الفصل الثاني على ثلاث مباحث الأول ماهية اللعب خصص فيه تعريف اللعب وأهميته وخصائصه ثم تناول الثاني الألعاب الإلكترونية وتاريخها وتعريفها وأنواعها ودواعي ممارسة الأطفال لها وأخيرا المبحث الثالث تحدث عن تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل حيث عرض إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وواقعها في الجزائر .

أما الفصل الثالث هو دراسة ميدانية، فتطرقنا فيها إلى عرض نتائج المقابلات، ثم عرض إستنتاج عام وتقديم توصيات لتفادي أضرار هذه الألعاب على الأطفال.

الفصل الأول: البناء المنهجي

إشكالية الدراسة :

يميل الطفل إلى اللعب بشكل فطري، فهو من الأنشطة المهمة في حيلته التي تكشف مكوناته وعواطفه وجوانبه الخفية، وباللعب تتكون شخصية الطفل، وتظهر اتجاهاته وميوله الفكرية والاجتماعية. وأكد علماء النفس أن اللعب ينمي شخصية الفرد كما أنه وسيلة من وسائل التعليم البدني أو الحركي، إلا أنه ويتطور العلم والتكنولوجيا التي رافقته تغير مفهومه عن المفهوم السابق وظهرت ألعاب الكترونية التي بدأ العمل في صناعتها في القرن العشرين إلى أن انتشرت في كثير من المحلات والنازل بمختلف أنواعها وأشكالها وجذبت جميع فئات المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين وأصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم. تعتمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير وهي تلعب في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الأحيان إلى أكثر من شخص واحد إلى جانب سهولة حملها، فلاقت نجاحاً فائقاً وانحرفت بمفهوم اللعب من التعليم إلى الترفيه.

أحدثت تغييراً جذرياً على حياة الأطفال الأمر الذي ساعد على الانطوائية والعزلة والتسبب في أمراض نفسية نتيجة إدمانهم عليها. فالطفل أصبح متعلقاً بهذه الأجهزة وأصبح بارعاً أكثر منا في التعامل معها بما تتضمنه من تطبيقات، وفي ظل غياب أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز اللعب وعدم مراقبة الأهل لما يشاهده أبنائهم من

العاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك ادى الى تسرب برامج هدامة تروج لأفكار تتعارض مع عادات وتقاليد مجتمعا.

فعلى الرغم من الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب إلا أن العديد من علماء النفس والاجتماع وعلوم التربية أكدوا ان الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدى الأطفال .

وتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة الألعاب الالكترونية، وإدمان الأطفال عليها ومعرفة أسباب انتشارها و الآثار التي تحدها، وللوقوف عل حقيقة هذا التصور قمنا بطرح التساؤل العام:

- ما هي دوافع إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية، وما مدى تأثيرها عليهم ؟

التساؤلات :

(1) ما هي أسباب لجوء الأطفال للألعاب الالكترونية؟

(2) ما هي ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية؟

(3) ما مكانة الألعاب الالكترونية عند الطفل الجزائري؟

الفرضيات :

(1) تطور التكنولوجيا وظهور العاب الكترونية أثرت على الاطفال.

(2) تنوع الألعاب وغياب الرقابة.

أهداف الدراسة :

يمكن تلخيص أهداف هذه الدراسة في ما يلي:

(1) دوافع ودواعي ممارسة الأطفال لهذه الألعاب الالكترونية.

(2) التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية على الطفل.

(3) الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية بين الأطفال الجزائريين.

(4) تقديم توصيات للحد من هذه الظاهرة.

أهمية الدراسة :

تطرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الالكترونية، باعتبارها ظاهرة جاءت نتيجة التطور التكنولوجي وتكمن أهمية هذا الموضوع من خلال الإجابة على التساؤل المطروح كمدى تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال ودواعي ممارسة الأطفال لهذه الألعاب التي جذبت جميع فئات المجتمعات والأطفال في الدول العربية وخاصة أطفال الجزائر. فهي تعمل على تغيير مفهوم اللعب من بدني وحركي الى برامج هدامة تتسبب في أمراض نفسية وتغيير من المبادئ التربوية.

أسباب اختيار الموضوع :

من الأسباب التي دفعتني لاختيار الموضوع:

الأسباب الذاتية :

الرغبة في معرفة سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية التي انتشرت بشكل كبير وتحولت إلى إدمان، إضافة إلى ميولي الشخصي نحو هذا الموضوع الذي أخذ اهتماما كبيرا في حياة أطفالنا، وأيضا معرفة دور الأهل في رقابة أولادهم.

الأسباب الموضوعية :

تتمثل في أهمية الموضوع على مستوى المجتمعات خاصة الجزائ، وجديته، ومعرفة علاقة الألعاب الالكترونية بالأطفال.

منهج الدراسة :

لا يكون اختيار منهج الدراسة عشوائي، بل يحدد عن طريق نوع الدراسة وأهدافها وبما أن دراستنا تتناول تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، فقد اعتمدنا على المنهج الوصفي في ذلك.

ويعتبر المنهج الوصفي طريقة يعتمد عليها الباحثون في الحصول على معلومات وافية ودقيقة، تُصور الواقع الاجتماعي والذي يُؤثر في كافة الأنشطة الثقافية والسياسية والعلمية،

وتسهم في تحليل ظواهره، ويستهدف الوصف أو المنهج الوصفي تحقيق عدد من الأهداف كجمع المعلومات الواقعية والدقيقة عن مجتمع أو ظاهرة وصياغة النتائج والخروج بمجموعة من التوصيات التي يمكن أن تسترشد بها السياسات الاجتماعية.

ويمر المنهج الوصفي بمراحل وهي:

- تحديد المشكلة وصياغتها.
- وضع الفروض وتوضيح الأسس.
- جمع المعلومات والبيانات وتنظيمها وتحليلها.
- حضر النتائج والاستنتاجات وصياغتها.
- وضع التوصيات والاقتراحات المناسبة¹.

¹ أحمد عارف عساف-محمود الوادي، منهجية البحث في العلوم الاجتماعية والادارية (المفاهيم والادوات)، ط2، دار صفاء للطباعة والنشر والتوزيع 2015، عمان، ص134-135

أدوات جمع البيانات :

يرغب الباحث في إيصال المعلومات شفويا أكثر من إيصالها تحريريا، وبذلك يعطون

معلومات جاهزة عن طريق المقابلة.

وتعتبر المقابلة إحدى الأدوات المهمة في جمع المعلومات و البيانات التي يكمن الحصول

عليها بإستخدام أدوات أخرى، فمن خلالها يتمكن الباحث في اللقاء وجها لوجه مع تشجيع

الأفراد ومساعدتهم بعمق في مشكلة البحث والحصول على معلومات كافية و دقيقة¹.

و هي وسيلة شفوية ولقاء بين الباحث الذي يقوم بطرح الأسئلة على الأشخاص المبحوثين

وجها لوجه وتسجيله للمعلومات بهدف الوصول لحقيقة أو هدف معين يسعى إليه الباحث².

¹ رحيم يونس العزاوي، مقدمة في منهج البحث العلمي، ط1، دار الدجلة 2007، عمان، ص142

² ربحي مصطفى عليان - عثمان محمد غليم - جهاد أحمد أبو السندس - محمد خير سليم، أساليب البحث العلمي وتطبيقاته في التخطيط و الإدارة، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع 2008، عمان، ص104

تحديد مفاهيم الدراسة :

1- الإدمان:

هو رغبة وولع من الإنسان نحو الموضوع الإدماني، وقد يكون الموضوع الإدماني موضوعا ماديا كالمواد المخدرة وغيرها، وقد يكون حدثا كحب التلفزيون والكمبيوتر والألعاب والإنترنت... الخ.

وهنا مسألة الرغبة المرضية تشير على أنها رغبة قهرية ومدمرة، ولها في بعض الأحيان نتائج عضوية جسدية خطيرة كما لها نتائج نفسية خطيرة أيضا¹.

2- الأطفال:

يطلق مفهوم الطفل على الإنسان منذ لحظة ولادته، وهي المدة التي تمتد سنوات لا تقل عن إثني عشرة سنة، كما أن الطفولة البشرية تزداد بازدياد التقدم البشري والطفولة هي المرحلة من الميلاد إلى البلوغ، وهي من أهم مراحل التكوين ونمو الشخصية ومجال إعداد وتدريب الطفل للقيام بالدور المطلوب منه في الحياة².

¹ جواد فطير، الإدمان: أنواعه-مراحله-علاجه، دار الشروق 2001، ص33-34
² سيما راتب عدنان، تربية الطفل في الإسلام، دراسة ماجستير إسلامية، ص15

ويراها علماء الاجتماع الفترة التي يعتمد فيها الفرد على والديه كلياً حتى يصل للنضج العقلي والفسولوجي والخلقي والنفسي والاجتماعي¹.

3- الألعاب الإلكترونية:

هي نوع حديث من أنواع الألعاب صممت على أيدي مختصين في إطار إلكتروني لغرض المتعة و الترويح، وتتضمن العديد من التطبيقات الإلكترونية المعقدة التي تحرك ذهن اللاعب خلال اللعب، وتقوم على التحدي والمنافسة للوصول إلى هدف معين .

ويطلق عليها إلكترونية لتوفرها على هيئة رقمية².

¹ حسين عبد الحميد أحمد رشوان، دراسة في علم الاجتماع التطبيقي، ط1، دار الكتب والوثائق القومية 2012، القاهرة مصر، ص05

² سارة محمود عبد الرحمان حمدان، رسالة ماجستير في التربية، تخصص المناهج وطرق التدريس، جامعة الشرق الأوسط 2016، ص17

عينة الدراسة :

تمثل مجتمع البحث في هذه الدراسة المتعلقة بإدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية في عشرة مقابلات مع مجموعة من الأمهات الجزائريات ببلدية بطيوة ولاية وهران، وبما أن أطفالهم تلاميذ المرحلة الابتدائية تتراوح أعمارهم من 5 إلى 11 سنة ولصغر سنهم ففهم الأسئلة يكون صعب عليهم لذلك تم اللجوء للأمهات لأنهن الأقرب لأطفالهم ويلاحظن سلوكياتهم.

مجال الدراسة :

تتمثل مجالات الدراسة في:

1- المجال الزمني: إنطلق المجال الزمني لهذه الدراسة في أواخر شهر ماي 2020، أي في شهري ماي و جوان حيث تم عرض المقابلات على أمهات أطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية، بعد تخفيض إجراءات الحجر الصحي الذي كان مفروض على المجتمع بسبب تفشي مرض كورونا covid19 .

2- المجال المكاني: كان مكان إجراء الدراسة وجمع المعلومات في موضوع إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية على عينة من الأمهات في بلدية بطيوة ولاية وهران.

الدراسات السابقة :

لا يمكن لأي دراسة ان تنطلق من فراغ. فلا بد من الرجوع إلى دراسات سابقة، إما لأخذ أفكار عنها أو لمعرفة ما توصلت إليه.

دراسات جزائرية :

الدراسة الأولى: رسالة ماجستير تحت عنوان أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، من إعداد الطالبة قويدر مريم بجامعة الجزائر 3 لسنة 2011/2012، تخصص إعلام واتصال.

تتمحور إشكالية هذه الدراسة حول الألعاب الالكترونية و أثرها على سلوكيات الأطفال وقامت الطالبة بدراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمرسين بالجزائر العاصمة، وقامت بدراسة الموضوع من ناحية التأثير السلبي لهاته الألعاب على سلوك الطفل ودفعه للعدوان في المدرسة و طبقت هذه الدراسة على عينة مكونة من 200 طفل جزائري ممارسين للألعاب الإلكترونية تتراوح أعمارهم بين 7 و 12 سنة يقطنون بالجزائر العاصمة، تم اختيارهم من مدارس مختلفة .

ووصلت هذه الدراسة إلى استنتاجات منها أن ألعاب الفيديو تأخذ الأولوية لدى الأطفال فيميلون لشرائها نظرا لتمتعهم بالحرية في ممارستها، وممارسة هذه الألعاب يآثر سلبا على تحصيلهم الدراسي، ويعرضهم لسلوكيات عدوانية والميل للعزلة و الانطواء وبالتالي قدمت لنا

الباحثة نبذة عن آثار الألعاب الالكترونية على الطفل والمجتمع ومساهمة الأسرة في ذلك من خلال قلة مراقبتها لأبنائها.

الدراسة الثانية: مذكرة ماستر تحت عنوان الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي تحت إعداد سعادو هناء و بن مرزوق نوال بجامعة الجبالي بونعامه بخميس مليانة سنة 2016/2015، تخصص سسيولوجيا العنف والعلم الجنائي تتدرج إشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة على تنامي العدوان لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية وقاموا بدراسة وصفية تحليلية على مجموعة من أطفال يدرسون سنة أولى وثانية وثالثة ورابعة وخامسة ابتدائي بمدرسة مقرات عبد القادر بعين الدفلى يتراوح سنهم بين 7 و 12 سنة

وقاموا بدراسة الموضوع من ناحية ممارسة هؤلاء الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة التي تظهر عليهم سلوكات عنيفة وعدوانية ووصلت هذه الدراسة إلى نتائج من بينها معظم الأطفال ذوي السلوك العدواني يمتلكون الألعاب الالكترونية المتضمنة لرموز العنف الافتراضي متأثرين بقوة وشجاعة أبطال هذه الألعاب ومقتدين بها، وأيضا الأطفال المتعاطين لهذه الألعاب والمتأثرين بمشاهدة الحرب والقتال يجسدون أحداث القصة في الواقع خاصة مع زملاء المدرسة .

لذلك فإن ممارسة هذه الألعاب يثير نوعاً من الرغبة والإدمان لدى الطفل مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها من خلال التقليد والمحاكاة لتلك السلوكيات العدوانية وتجسيده لها على أرض الواقع، وتعدت هذه الظاهرة لتشمل البيئة المدرسية حيث يجد فيها الطفل محيطاً مناسباً لنقل هذا العنف الافتراضي مع أقرانه.

دراسة عربية :

الدراسة الثالثة: الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما رآها

معلمو و أولياء أمور الطلبة

المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، من إعداد ماجد محمد دراسة ماجستير ، قسم أصول التربية ، جامعة طيبة ، المملكة العربية السعودية . انطلق الباحث في هذه الدراسة من إشكالية للألعاب الالكترونية كما والانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما رآها معلمو و أولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، و لم يضع الباحث خطة لإطاره النظري لأنه لم يتناول الموضوع بشكل دقيق و لأنها دراسة جاءت في مجلة طبية للعلوم التربوية اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي وذلك لملائمة طبيعة الدراسة الحالية.

كما اعتمد على استبيانات لقياس الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية
كما، تصورات أفراد العينة من المعلمين و أولياء أمور الطلبة لمواجهة سلبيات استخدام
الأطفال الألعاب الالكترونية .

كما توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها توصل الباحث إلى أن هناك إدراك
حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب و دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه،
وأثبتت الدراسة أن مواقف المعلمين و اتجاهاتهم من هذه الألعاب بأنهم لا يرون فيها فوائد أو
نتائج ايجابية على الصعيد قدرات الأطفال، كما بينت أيضا موقف المعلمين من هذه القضية
التي من الممكن أن تؤثر سلبا على الجانب التربوي والعقائدي الأطفال.

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية والطفل

تمهيد :

بعد ظهور التكنولوجيا في حياة الإنسان جعلت للعالم وجها آخر، فقد سهلت واعتبرت مقياسا جديدا للتقدم والتواصل وحتى تحقيق الأهداف، حتى وصل تأثيرها مجال الترفيه بعد تطور مختلف أشكال التكنولوجيا كالهواتف و الأنترنت والحوايب وأجهزة اللعب... إلخ، فكان هدف الشركات المصنعة لهذه الأجهزة إستهداف مختلف الشرائح الإجتماعية، فعمدت على إنتاج وتصنيع العديد من الألعاب الإلكترونية وتطويرها.

ومن هذا المنطق تمكنت الألعاب الإلكترونية من مزاحمة غيرها من وسائل الترفيه الرائدة، مثل السينما التي زاد عمرها على أكثر من مئة سنة ، و مع تطور رسوم الألعاب بفضل التقنية الثلاثية الأبعاد و ارتباط أكثرها بالإنترنت توسع نطاق الإقبال عليها والمشاركة بممارستها لتشمل كل أرجاء العالم، وياتت تعقد لها التجمعات والمعارض و المسابقات الدولية، بحيث تحولت الى ظاهرة عالمية، مما شجع جهات كثيرة على ان تستثمر هذه الألعاب لغرض العولمة و الغزو الثقافي إلى جانب تحقيق الأغراض التجارية.

وبهذا أخذت هذه الألعاب الإلكترونية مكان اللعب في حياة الأطفال، لما لها من قدرة واسعة على جذب اهتمام العديد من الأشخاص خاصة الأطفال، وأخذ معظم أوقاتهم في اللعب بها، فهي تلفت انتباههم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

تعريف اللعب :

يعرف اللعب لغويا وكما ورد في قاموس المحيط بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعني انتفاء الجدية عن اللعب عكس العمل. كما يتضمن مفهوم اللعب المزاح، وفعل فعل بقصد اللذة أو التنزه. ويرى أن اللعب هو ما نعمله باختيارنا وقت الفراغ لمجرد المتعة، وهو خلو من كل اضطراب ليس فيه إجهاد للجسم لا يرجى منه إلا الاستمتاع¹.

وهناك تعريفات أخرى قد تُضيف أبعادا جديدة إلى معنى اللعب ومفهومه، أو على الأقل تعطيه دورا ضروريا في حياة الأفراد وتربيتهم وإنمائهم.

والنظرية المعرفية ترى ان اللعب هو النشاط الحركي للطفل وهو أساس نموه العقلي، فاللعب أو النشاط يقوم على الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل التخيلي، والرسم وتشكيل عمليات أساسية لإنماء العقل والذكاء عند الأطفال².

أهمية اللعب :

عمل اللعب على التكوين النفسي و العقلي و الثقافي للطفل، لأنه باللعب يتفاعل مع كل ما في بيئته من أشخاص و أشياء وأفعال وأفكار مما يؤدي إلى تنمية مفاهيمه و التعرف على ذاته. وترجع أهمية اللعب للحقائق الآتية:

¹ حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال -الأسس النظرية و التطبيقية- ط1، دار الفكر ناشرون و موزعون2012، عمان، ص15

² محمد محمود الخوالدة، اللعب الشعبي عند الأطفال، ط1، دار المسيرة للطباعة والنشر2007، عمان، ص39

1- يجد فيه فرصة للتعبير عن النفس و هذا يحقق له السرور و الاستمتاع و يجلب له السعادة.

2- هو طريق الطفل لاكتساب الخبرة، فالحاجة للعب أساسية لدرجة لا يمكن إغفالها .

3- له أثر في تكوين الشخصية المتزنة و تنميتها، و هذا غرض أساسي في اللعب، فإذا سلك اللعب الطريق الصحيح فإنه يساعد على تقوية الجسم و تحسين الصحة و النمو العقلي و خلق الروح و إتاحة الفرصة للتغيير الاجتماعي و تقويم الأخلاق.

4- يعمل على رفاهية المجتمع، و جماعات اللعب تتيح الفرص الكثيرة لدعم العلاقات القوية و تمييزها بالروح الطيبة، و المشاركة الوجدانية، وللعب أثر عظيم في تنمية الشخصية التي تعمل بكفاءة في حياة تعاونية سلمية و تهدف لحياة رغدة سعيدة¹.

خصائص اللعب :

اللعب حاجة هامة لدى الإنسان لها طابع نفسي و اجتماعي و هو نشاط ترفيهي يمارس في وقت الفراغ، و خبرة مفيدة يتعلم عن طريقها الكثير من المعلومات و يفيد في التخلص من الإحباط و القلق، و وسيلة أساسية للتواصل بين الطفل و المجتمع و التفاهم بين البيئة و

¹ هبة محمد الحميد، ألعاب الأطفال الغنائية الحركية-الثقافية-الإبهامية-الشعبية-التربوية التمثيلية، ط1، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع 2006، عمان، ص 29-30-31

الطفل، كما يساعد اللعب على تحقيق أفضل فهم للشخصية و تحقيق نمو أفضل و إشباع حاجات مختلفة¹. ومن خصائصه

1- نشاط تلقائي: يقوم الفرد باللعب بإرادته سواء كان اللعب حرا أو موجها أو فرديا أو جماعيا.

2- الاسترخاء والراحة: يقوم الفرد باللعب دون ضغوطات من بيئته، ويمارس نشاطه بحرية دون الخضوع لقيود.

3- تعدد مستوياته: تتعدد مستويات اللعب وفقا لمستويات نمو الطفل وأنواع اللعب ترتبط إرتباطا وثيقا بمراحل نموه.

4- المتعة و السرور: يكون اللعب بدافع ذاتي من الفرد و يتم في جو من الإسترخاء و يؤدي لإشباع حاجات نفسية للتخلص من طاقات زائدة كذلك يحقق فرص الإستمتاع بوقته.

5- اللعب وسيلة تربية و تنموية: يعد اللعب من أهم الوسائل الفعالة في تربية و تنمية الطفل من خلال تحقيق إسهامات تربية و تنمية للطفل، كالنمو الحركي و الإجتماعي و المعرفي و العقلي و تنمية شخصية الطفل و تطوير صحته و تنمية الإبداع لديه².

¹ محمد سلمان الخزاعلة، اللعب عند الأطفال و تطبيقاته التربوية، ط1، دار صفاء للطباعة و النشر و التوزيع 2014، عمان، ص57

² هبة محمد الحميد، ألعاب الأطفال الغنائية الحركية-الثقافية-الإبهامية-الشعبية-التربوية التمثيلية، ط1، مكتبة المجتمع العربي للنشر و التوزيع 2006، عمان، ص27-28

تعريف الألعاب الإلكترونية :

نشأتها و تاريخها: رافقت الألعاب الإلكترونية الحاسوب حين ظهوره، وترجع بداية الألعاب الإلكترونية إلى عام 1953 عندما تمكن بعض المختصين من إظهار قملة على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم بلغت كلفته ملايين الدولارات، تلتها بعد ذلك محاكاة مبسطة لألعاب مثل الشطرنج و الضامة .وفي عام 1960 لاقت لعبة حرب الفضاء التي صممها ثلاث طلاب من معهد مساشوستس التقني نجاحا جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية قيمة مع الحاسوب، وفي هذه الأثناء صمم رالف باير أول جهاز بيتي لألعاب الفيديو سماه مانيا فوكس أوديسي، وكان يحتوي على ثلاثة عشرة لعبة محملة على ستة أشرطة .

وعام 1972 شهد حدثا بارزا في الألعاب الإلكترونية، فقد أسس كل من نولان بشنيل و تيدابني شركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية؟ وطرحا لعبة بونغ التي سرعان ما لاقت نجاحا وكانت هذه اللعبة محاكاة مبسطة لرياضة كرة الطاولة، حيث أقبل العامة على هذه اللعبة لدى اختبارها لأول مرة في مقهى، واستطاعت الشركة في مدة وجيزة تحقيق نجاح كبير بتسويق أكثر من ألف نسخة من هذا الجهاز.

ومع تطوير الحاسوب الشخصي بات تراجع أجهزة ألعاب الفيديو سريعا، وأخذت الشركات الكبيرة تتخلى واحدة تلو الأخرى عن برامجها في هذا المجال، إلا أنه في عام 1995 طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز محطة الألعاب المزود بمكتبة واسعة من الألعاب

بإمكانيات عالية من حيث الصوت والصورة والسرعة، وظهرت ألعاب إلكترونية مستقلة عن

الحاسوب، أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق أوامره ضمن برامج الذكاء الصناعي

والروبوت مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب تنوعا وسمح بإشغال الحواس باتقان أكثر¹.

-تعريفها : هي نوع من الألعاب التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين،

تعرض على شاشة التلفاز أو شاشة الحاسوب أو الهاتف كما أنها تحد الإمكانيات العقلية من

خلال تطوير البرامج الإلكترونية².

كما أن الألعاب الإلكترونية هي الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب، وتتوافر بهيئة

إلكترونية، وتعرض من خلال أنظمة الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة

المحمولة³.

وتعددت تعريفات الألعاب الإلكترونية ودارت حول كونها ألعاب تفاعلية متوفرة على هيئة

رقمية، تمتاز غالبا باستخدام المؤثرات الصوتية والمرئية، والتركيز على إحراز النقاط وإتمام

المهمة، والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقا لأهداف محددة⁴.

¹ محمد مصطفى حميدة، مقالات متعلقة 2012

² مها الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة 2008، عمان، ط46

³ عبد الله عوض العجمي، تأثير الألعاب الإلكترونية في تكوين العقدي لدى الناشئة، 2019

⁴ دكتورة بنت عبد الرحمان بن محمد بن يابس، بحث المعاوضة في الألعاب الإلكترونية، ص10

أنواعها :

تجذب الألعاب الإلكترونية الأطفال بطرق متنوعة حسب شخصية كل طفل حيث يجد

فيها ما يغذي دوافعه ورغباته ومن أنواعها:

1- ألعاب ترفيهية: التي تروي قصة ولا تتضمن مشاهد قتال أو تدمير ويكون منها تخطي

حواجز مثل لعبة السيمز التي اخترعها ويل رايت، ولقيت هذه اللعبة رواجاً كبيراً بين

الجمهور المتعاملين مع الشبكة، وفي نفس الوقت تحقق الترفيه وتساعد على تنمية أسلوب

حل المشكلات لدى الأطفال وممارسة الأنشطة العلمية.

2- الألعاب التعليمية: هذه الألعاب كثيرة و متنوعة تتضمن ألعاب لتنمية مهارات القراءة و

الحساب وألعاب الاكتشاف العلمي، والمواقع الجغرافية والكمبيوتر لأنه وسيلة محببة للأطفال

يساعد في علاج المشكلات التعليمية.

3- الألعاب الرياضية: تشمل الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية

وألعاب البطولة مثل سباق السيارات أو الدراجات وألعاب الكرة والصيد يمكن أن تكون فردية

أو جماعية¹.

¹ زينب سالم أحمد عبد الرحمان، الطفل العربي والثقافة الإلكترونية، ط1، العلم والإيمان للنشر والتوزيع 2017، مصر، ص28-29-30

4- ألعاب المغامرات: هي الألعاب التي تركز على عنصر المغامرة حيث يخوض اللاعب مغامرة يستكشف بها عالما ويسير في خط قصة معين عليه أن ينهيه وغالبا ما تكون خالية من القتال¹.

5- ألعاب العنف: تصنف لنوعين:

أ- ألعاب عنف خيالي: حيث توجد شخصية كرتونية تحارب الأعداء تدمر وتقتل كل ما يعترضها.

ب- ألعاب عنف واقعي: تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وأيضا تحارب وتقتل كل المحيطين بها في سبيل بقاءه. والأطفال يصعب عليهم التمييز بين الواقع والخيال و أجريت دراسات عربية على آثار ألعاب العنف في شخصية الطفل وثقافته، حيث أن هذه الألعاب يكون تأثيرها على الأطفال كبيرا².

أسباب ودواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية :

تتمثل أهم أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية في:

1- احتوائها على عوامل الجذب حيث تجذب الأطفال بما تشمله من معارك و أدغال وقتال وخيال ومغامرة.

¹ أحمد عطا الله عبد الباسط دراسة فقهية ألعاب إلكترونية بين الترويج و الإدمان 2015، ص747

² وعد الأمير، ألعاب الكمبيوتر العنيفة، 2006

2- تنوع أفكارها وموضوعاتها مما تتطلب من الطفل التركيز والتأمل، وتعطيه مجالاً في

تقمص الشخصيات كالأبطال، والسيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص¹.

3- الهروب من الواقع الحقيقي إلى العالم الافتراضي، من أجل إنجاز أشياء لا يستطيع

إنجازها في الواقع، وغالباً ما تولّد هذه الأعراض مشكلات نفسية عند هؤلاء الأطفال.

4- انعدام التواصل بين الأهل و الأطفال، مما يجعل الطفل يلجأ لهذه الألعاب من أجل سد

الفراغ الذي يعاني منه، والتدليل الزائد.

5- كما يلجأ بعض الأهل بسبب انشغالهم الدائم إلى مثل هذه الألعاب للتخلص من إزعاج

أبنائهم، والتفاخر بامتلاك أطفالهم للأدوات التكنولوجية وقدرتهم على التعامل معها، وعدم

الوعي الكافي بمخاطر هذه الألعاب².

إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية :

تختلف الألعاب الإلكترونية في شكلها ومحتواها وطريقة إستخدامها، وكذا أهدافها وهذا ما

يجعلها أداة إيجابية أو سلبية لها تأثيراتها الخاصة على الفرد بشكل عام والطفل بشكل

خاص، من إيجابياتها نجد:

¹ وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، دراسة وصفية تحليلية لأطفال الفئات العمرية من 7 إلى 15 سنة، 2010، ص9-10

² موسوعة الإدمان، إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال

<https://addiction-wiki.com> تم الاطلاع عليه يوم 02-03-2020 على الساعة 17:00

أن الألعاب الإلكترونية تساهم في تقديم فسحة من التسلية والترفيه، مما يساهم في الإبتعاد عن الضغط والمشاكل التي تعترض الطفل في المدرسة أو الوسط العائلي.

كما عملت الكثير من أجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير السليم لصحة الكثير من اللاعبين، وذلك بفعل هذه الألعاب فتلعب عن طريق حركات إفتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد، وتتجسد هذه الحركات في اللعبة وعلى شاشة عارضة التحكم كأنها حقيقة ودون اللجوء إلى أداة التحكم للجهاز، وهذه التقنيات الرياضية والصحية موجودة في عارضات التحكم الحديثة ذات التقنيات التكنولوجية العالية، مما سمح للكثير من المدمنين من تنشيط أجسامهم ودوراتهم الدموية والحفاظ على الرشاقة البدنية والحيوية الصحية، كما تنمي الألعاب الإلكترونية الذاكرة وسرعة التفكير، وتطور حس المبادرة والتخطيط، حيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود والتعامل مع تلك الآلات باحتراف كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد. وأيضاً من إيجابياتها الترويج عن النفس في أوقات الفراغ وتوسيع مجال تفكير اللاعب وخياله وتتيح فرصة حل بعض الألغاز التي تساعد على تنمية العقل وخياله وأنها محط منافسة بين الأصدقاء والجماعات وتساهم في تنوير الأطفال بأفكار جديدة ومميزة، وتعطي الطفل فرصة في التعامل مع التقنية الحديثة مثل الأنترنت وغيرها من الوسائل، وتساهم في تنمية القدرات الذهنية له وزيادة ثقافته العامة¹.

¹ سعيد عبد الرزاق، قراءة في الإيجابيات والسلبيات، ص220-221

وقد أظهرت دراسات حديثة أجرتها كلية الطب بولاية "بنسلفانيا" الأمريكية أن إدمان الكمبيوتر والفيديو يعالج طبيعياً أمراضاً مستعصية، التي تحتاج لجلسات للتحسن كالشلل الدماغى والجلطات، كما أنها تجعل الأطفال أكثر إصراراً على الفوز وتحقيق الطموح وتوليد الإرادة على النجاح مما يؤثر على تحقيقه لأهدافه المستقبلية¹.

غير أنه بحاجة لتوجيه من طرف الأولياء نحو هذه الألعاب الإلكترونية بحكم عدم قدرته على التمييز بين هذه الألعاب ومحتوياتها.

- ورغم الإيجابيات التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية إلا أن هناك سلبيات كثيرة تصاحب إستخدامها خاصة على الأطفال و ذلك نتيجة لغياب الرقابة من طرف الأولياء وكذلك طريقة إستعمالها، ومن أبرز سلبياتها :

وجدت بعض الدراسات أن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة الأطفال من خلال إعاقة تطور الدماغ وتنتج هذه الألعاب أجيالاً غبية تميل لممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم وتم قياس مستوى النشاط لدى مئات المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب "nintedo" مقارنة بأدمغة طلبة آخرين تقوم بأنشطة حسابية بسيطة أظهرت النتائج بأن دماغ المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من الذين يلعبون لعبة الحاسوب.

¹ مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال بجامعة الجزائر 3 سنة 2011-2012، ص 143-144-278

كما أن اللعب بالألعاب لفترات طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة ونوبات متكررة من التوتر وإجهاد العينين و إحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعضهم، كما أن اللعب بألعاب العنف تزيد من الإثارة الفسيولوجية وضربات القلب وضغط الدم والإصابة بالكسل والخمول بسبب الجلوس الطويل أمامها¹.

ومن أكثر السلبيات إنعزال الطفل عن العالم المحيط به وأحيانا تؤدي إلى التوحد، حيث أن جهازه ولعبته هما كل ما يريد فحتى وهو في المدرسة نجده يفكر في الرجوع الى البيت لأنها اللعبة أو عبور المرحلة الصعبة التي لم يستطع عبورها وبالتالي يفقد تركيزه في القسم و يتأثر مستواه الدراسي، وتجعل منه طفلا منعزلا يفقد التواصل مع أبويه وأقاربه، كما أنها تؤثر على نفسيته فهو يتعلم منها الكثير من الأمور خاصة الألعاب التي تعتمد على العنف بشكل كبير فيمكن للطفل أن يطبقها على أرض الواقع فنتسبب في زرع معتقدات خاطئة وبعض الأفكار الغير صحيحة نظرا لإختلاف الثقافات خاصة أن معظم هذه الألعاب تأتي من بلاد أجنبية تختلف فيها العادات والتقاليد، ويمكن أن تسبب تشتت للطفل أو يتأثر بها بصورة كبير وتجعله شخص سلبي يهرب من الواقع ومشاكل الحياة ولا يعتني باي أمر يحدث حوله².

¹ مها الشحروري، ، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة2008، عمان، ص71-87

² من أهم سلبيات الألعاب الإلكترونية موقع ادأرابيا www.edararabia.com تم الاطلاع عليه يوم 2020-03-06 على الساعة 17:00

واقع الألعاب الإلكترونية عند الأطفال الجزائريين :

يحذر خبراء التكنولوجيا الجزائريون من غياب الوعي لدى الأولياء بطبيعة الألعاب الإلكترونية الذي يصيبهم بمخاطر، حيث تشير جمعية جيل الغد للطفولة والشباب بالمركز الثقافي العربي بن مهدي بالعاصمة، أن الألعاب الإلكترونية واحدة من الآفات التي تنتشر بقوة في مجتمعنا .

والجزائر أمام تحدي كبير لهذه الألعاب التي أترث على أطفالها، وستتحول إلى كابوس حقيقي يهددهم ويهدد أولياءهم على حد سواء إن لم يتم إستغلالها بشكل عقلائي، وباعتبار أن هذه الألعاب الإلكترونية من أكبر أنواع التجارة في الوقت الحالي فإن الارشيد عليها ضروري حيث أن شبكات البرمجة تخصص مليارات الدولارات لكي يتم إنتاج وتوزيع هذه الألعاب، وقد أضاف يوسف قرار خبير في تكنولوجيا الاتصال أن هذه الألعاب إن لم يتم إستغلالها بشكل سليم سوف تنقلب إلى ضرر بالغ وتخصيص وقت محدد لدى الأطفال ليس فيه مضرة، وإنما سيقبل من الضغط الدراسي أنا الخطر يكمن عندما يبدأ الطفل في إدمان هذه الألعاب وبالتالي سوف يبدأ في إهمال العديد من الجوانب الأخرى في الحياة .

ومن جهة أخرى تحدثت محمود فتيحة الأخصائية النفسية عن مرض التوحد والانعزال عن الأسرة والمجتمع، تسببه الألعاب الإلكترونية وإقبال الطفل على فيديوهات وتطبيقات الألعاب الإلكترونية يوقعهم تدريجيا في اضطرابات سلوكية ونفسية، ذلك في ظل غياب الاتصال الواقعي والمسؤولية داخل الأسرة .

وصرحت الأخصائية النفسية أمينة بوزراع بأن الألعاب الإلكترونية أصبحت أمرا حتميا للأطفال، فالواجب على الأولياء أخذ الحيطة والإنتباه على أولادهم ضرورة إستخدام لغة الحوار واجتناب الضرب والمنع مع الطفل الجزائري¹.

ومن أكثر الألعاب المنتشرة في الجزائر نجد :

لعبة سرقة السيارات: تعتبر لعبة السرقة الكبيرة لسيارات 3 من أكثر ألعاب الحركة عموما و المغامرات تحديدا، وتمارس بشكل فردي وتصنف مع سلسلة ألعاب السرقة الكبرى لسيارات GTA، وتمتاز بالعنف والجنس كما تتيح الشعور بالواقعية بما أنها ثلاثية الأبعاد².

لعبة البووبي: PUBG إنتشرت هذه اللعبة مؤخرا بصورة واسعة، وأصبح الكل يلعبونها لدرجة تؤثرهم بها، وعي عبارة عن لاعبون مجهولون في ساحة الهواتف الذكية ظهرت في 2017، تبدأ بالقفز من طائرة حربية وبعدها جمع الأسلحة وقتل بعضهم بعضا فيصبح الجميع قتلة أو ضحايا. تُلعب جماعة أو فردية ويمكن الحديث صوتيا أثناء القتال مما يعزز التواصل³.

¹ المراسلة الصحفية أمال عيساوي، الشروق أونلاين، الألعاب الإلكترونية قنابل بين أيدي أبنائكم، 2020/02/10

تم الاطلاع عليه يوم 2020-06-29 على الساعة 17:00

² دلال الواعر، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، مذكرة ماستر في علوم الإعلام والاتصال بجامعة

العربي بن مهيدي تخصص صحافة وإعلام إلكتروني، 2016/2017، ص 27

³ براهيم هلال، الكفاح الافتراضي.. ما السر الذي يدفع الشباب لإدمان لعبة البووبي؟، 2018/11/27 موقع

aljazeera.net تم الاطلاع عليه يوم 2020-06-29 على الساعة 15:00

الخلاصة :

ومما مررنا به فانه قد توضح أن للعب أهمية كبيرة لدى الأطفال، وممارستهم للألعاب الإلكترونية له أسباب ودواعي وتعتبر هذه الألعاب سلاح ذو حدين، فلها سلبيات تهدد الطفل بشكل أكبر وأعمق وذلك لغياب الرقابة الأبوية وترك لهم الحرية المطلقة في إختيار نوع الألعاب الإلكترونية وأوقات اللعب، فمعظمهم يتوجهون لألعاب العنف والحركة التي تعرقل ذكائهم الفكري ولا تلاؤم أعمارهم وتقودهم للإدمان والعزلة الاجتماعية .ومن جهة اخرى هناك ألعاب ذات تأثير إيجابي على الطفل وسلوكه وعي كثيرة ولكن إنعكاسها سلبا يعتمد بالدرجة الاولى على الأهل بحيث أنهم هم من يوجهون أطفالهم ويختارون ما يفيدهم مع تحديد أوقات اللعب التي لا يجب أن تمر تتجاوز ساعتين يوميا.

لهذا على أولياء الأمور أن يكونوا واعين أكثر إتجاه هذه الألعاب، ووضع برنامج منظم لأطفالهم.

الفصل الثالث: دراسة ميدانية لأمهات تلاميذ المرحلة

الابتدائية ببلدية بطيوة

تمهيد :

في هذا الفصل التطبيقي و بالإعتماد على أداة البحث العلمي "المقابلة"، فإننا سنحاول إستنتاج بعض التساؤلات المتعلقة بموضوع دراستنا إيمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية لدى أطفال ذكور الإبتدائي و سنقسمها إلى جزئين :

أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، من خلال التطرق إلى الأجهزة المفضلة لدى الأطفال ونوع الألعاب التي يميلون إليها، وأوقات اللعب وردات فعلهم إتجاهها .
و دور الأولياء في الرقابة، وذلك من خلال مدى السماح لهم باللعب وكيفية التعامل معهم،
ووجهة نظرهم حول تأثير هذه الألعاب على أطفالهم وعلى دراستهم.

من خلال المقابلات التي أجريناها توصلنا للنتائج التالية:

1/ الألعاب الالكترونية وأثرها على الطفل:

- كل أطفال العينة يملكون أجهزة الكترونية، معظمهم يملك هاتف (مبحوث 1-3 - 5 - 8-9 - 10)، لوحة الكترونية (مبحوث 2-6 - 7) ويملك (مبحوث 4 - 7) أجهزة أخرى.

التعليق: باختلاف أعمار أفراد العينة وأطوارهم الدراسية ومكان السكن الا أن جميعهم يملكون أجهزة ألعاب الكترونية، وهذا دليل على قدرتهم الشرائية وتمتعهم ببيئة ثرية في امتلاك الاجهزة التكنولوجية المحمولة والمنزلية. كما يتبث حريتهم في ممارسة الالعاب الالكترونية دون تقييد عكس الاماكن الاخرى كقاعات الالعاب.

ف نجد الهاتف النقال من أكثر الاجهزة استعمالا لدى الأطفال لسهولة حمله ونقله لجميع الامكنة، ويتوفر على برامج محملة يمكن اللعب بها في كل وقت دون الاعتماد على الانترنت، كما انه يتلائم من حيث السعر وجودة الصوت والصورة. تليه اللوحات الالكترونية، وباقي المبحوثين يستخدمون أجهزة أخرى مختلفة.

- يقضي (المبحوثون 1-9 - 10) من ساعتين إلى 3 ساعات في اللعب، ومن 4 ساعات الى 7 ساعات (المبحوثون 3-7-8)، ومن 8 ساعات إلى معظم الوقت (المبحوثون 4 - 5-6).

التعليق: تختلف مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة، فأغلبهم يمارسونها لمدة ساعتين إلى ثلاث ساعات وهذا دليل على حرص الأولياء ومعرفتهم لمدى ضرر هذه الألعاب، بينما يقضي الباقون أوقاتهم في اللعب لأكثر من خمس ساعات ومنهم من يصل لمعظم الوقت فهذا دليل على إرتباطهم الشديد بهذه الألعاب والذي قد يؤدي للإدمان والتأثير عليهم سلبا. مثلا بعد إجراء الدراسات في اليابان و ألمانيا و الولايات المتحدة الأمريكية في التعامل مع الكمبيوتر بشكل كبير تبين أنه يؤدي إلى الإرهاق النفسي وعدم إنتظام الدورة الدموية ودقات القلب¹.

- معظمهم يفضلون ألعاب العنف والقتال (المبحوث 1 - 3 - 4 - 6 - 7 - 8 - 10)، أما البقية ينقسمون بين ألعاب المغامرة (مبحوث 2) والرياضية (مبحوث 3 - 9). ويقلدها الأطفال حسب نوع اللعبة التي يمارسونها بالقتال وممارسة العنف والحركات، أو من خلال اللغة والكلام أما (المبحوث 8) فيقلدهم في مجال الكرة.

التعليق: يفضل معظم أفراد العينة ألعاب العنف والقتال ويكون تقليدهم لها بممارستها على أرض الواقع بتمثيل أبطال اللعبة وإقتناء شخصيتهم، كون هذه الألعاب تمكنه من الشعور بأنه بطل يُظهر قوته وشخصيته و حركاته وهذا قد يؤثر عليهم بشكل سلبي بسبب صغر سنهم وعدم وعيهم فيجعل منهم أشخاصا عدوانيين يمارسون العنف دون خو ف.

¹ أحمد صوالحة، علم النفس اللّعب، ط 9، دار المسيرة للطباعة والنشر 2017، عمان، ص 117

وتتمتاز هذه الألعاب الإلكترونية بقدرتها على خلق حالة كبيرة من التشويق وتسهل عملية الإجراء ورويدا رويدا لا يعود لموضوع القتل أهمية عنده، إلى ما هناك إعطاء اللاعب لذة القتل وهنا تتحول هذه اللذة الخيالية إلى الرغبة باللذة الحقيقية¹.

ويفضل البعض الآخر الألعاب الإلكترونية الرياضية نظرا لشهرتها في الواقع وممارسة جميع شرائح المجتمع لها، خاصة الأطفال، كذلك الولع بأفضل اللاعبين المشهورين والرغبة في تقليدهم فيجد الطفل نفسه قادر على تقليدهم في جميع المجالات الرياضية، وهنا تؤثر عليه إيجابا إذ أنه يقتني منها معظم المهارات الاحترافية وأكبر مثال على ذلك هو مشاركة الجزائر في مختلف المنافسات القارية و العالمية مما زادهم شغفا بها، وبالتالي تسمح لهم بترسيخ هذه المنافسات الواقعية افتراضيا. بينما يفضل المبحوث الأخير ألعاب المغامرة كألعاب سباق السيارات لما فيها من تسلية وحماس، وتؤثر هذه الألعاب على سلوكيات الأطفال بالقلق والتوتر والحركة ونجد منهم من تؤثر على طريقة كلامه ولغته، حيث يصبح يتكلم بنفس لغة أبطال اللعبة ويعتمد عليها في حياته اليومية.

- تكون ردة فعلهم عبارة عن غضب وأحيانا صراخ وبكاء عند الخسارة، والفرحة والتفاخر عند الفوز.

¹ عبد الرزاق محمد الدليمي، وسائل الاعلام والطفل، ط 1، دار المسيرة للطباعة والتوزيع 2012، عمان، ص 278

التعليق: يفرح الطفل اللاعب ويشعر بالتفاخر ويتباهى بانتصاره أمام إخوته أو أصدقائه وردة فعله طبيعية لأنه لأن هذا الفوز يساعده في إشباع حاجاته النفسية حيث يشعر بنفسه أنه هو المسيطر والبطل .

ولكنه يغضب عند الخسارة وقد يبكي ويصرخ ونجدُه يعيد ويكرر اللعب رغبة في الفوز، وهنا يجب على الأولياء أن يغيروا مفهوم النجاح عند أطفالهم ويوضحوا لهم شروط اللعبة من الحين للآخر بأنه رغم خسارته لكن قام باللعب بشكل جيد، فكلما فهموا أن الخسارة قد تكون ذات قيمة كلما قل الخوف منها. يقول "سام ويلمان" مؤلف كتاب اربح في الخسارة : "في مرحلة ما من حياتهم سيكون عليهم التعامل مع الخسارة، فكلما زادت الخبرة التي يمكنهم الاعتماد عليها كلما كانوا مُجهزين بشكل أفضل للتعامل معها"¹.

¹ ليلي علي، علمي طفلك فن تقبل الخسارة دون اعتياد الفشل 2020/03/23، موقع eljazeera.net تم الاطلاع عليه يوم 2020-07-12 على الساعة 17:00

2/ دور الأولياء في الرقابة:

- حسب رأي الأمهات أن أطفالهم يمارسون الألعاب الإلكترونية لحبهم لها وإعجابهم بها (المبحوثون 1 - 4 - 6 - 9)، أما البعض الآخر يقول للتسلية والمتعة والملل (المبحوثون 2 - 3 - 7 - 10)، فيما ترى الأخريات أن أطفالهم مدمنون عليها (المبحوثون 4 - 8).

التعليق: حب الأطفال للعب، ملء وقت الفراغ، القضاء على الملل والتكنولوجيا المفرطة هو ما رآته الأمهات سببا في ممارسة أولادهم للألعاب الإلكترونية، فاللعب هو وسيلة غريزية ووسيلة للتسلية وله فوائد عديدة خاصة الألعاب الإلكترونية بما أنها الأكثر شجوعا في عصرنا، لكن ان لم تتخطى الحد المعقول، فيجب إستغلالها في تنمية المهارات العقلية و الإبداعية وتنشيط الفكر وتعلم الصبر وعدم الإفراط فيها لأنها تتحول إلى إدمان تنتج عنه مخاطر نفسية وإجتماعية.

- تسمح الأمهات لأطفالهم باللعب بالألعاب الإلكترونية، ومنها من تراقبه (المبحوثون 2 - 3 - 8 - 9)، أما البقية فلا يراقبنهم، والمبحوثة الرابعة قالت أن والده هو من يسمح لع ويمارس معه هذه اللعبة، فيما قالت البعض منهم انها تمارس اللعب مع طفلها أحيانا.

التعليق: بما أننا في عصر العولمة والألعاب الإلكترونية أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة الأطفال وفي حال السماح لهم باللعب فإن ضرورة رقابهم تقع على عاتق الأهل، وذلك

بإختيار الألعاب التي تساعدهم في تنمية المهارات والقدرات وكءا إختيار الألعاب التي تتماشى مع أعمارهم بدلا من الألعاب المضرة، ومن الأفضل مشاركتهم فيها ودعمهم بالنصائح والإرشادات والتوضيح لهم أنها مجرد لعبة إلكترونية إفتراضية.

- أكدت (المبحوثات 2 - 3 - 6 - 9)، بأنهم راضيات بسلوك أطفالهم بما أنها لا تؤثر على مستواهم الدراسي وساعدتهم في اكتساب اللغة و مهارة الرياضة، بينما رفضت باقي المبحوثات سلوك أطفالهم وحاولت معالجته حيث قالت كل من المبحوثة الثانية منعت عنه اللعب، المبحوثة الثامنة قلصت له أوقات اللعب، المبحوثة الأخيرة حاولنا تغيير العادات باقتنائه الدراجة الهوائية وخروجه مع ابيه، المبحوثة السابعة لا يوجد اختيار آخر لأن الشارع أصبح خطرا على للأطفال، والمبحوثة الرابعة قالت حاولت معالجته بإدخاله المسجد لكن دون جدوى.

التعليق: تساعد الألعاب الإلكترونية عل التعلم خاصة الأطفال في عمر الذهاب للمدرسة، فتُعرفهم على الكلمات المختلفة وتنمي القدرات وتعزيز الإبداع وتساعد في اكتساب اللغات وتحسن المهارات الفكرية والحركية .

ورغم فوائدها إلا أنها تحتوي على أضرار يجب على الأولياء معالجتها منذ الصغر، وذلك بالتقرب من أطفالهم والاتصال معهم وعدم إهمالهم، يجب مشاركتهم في الألعاب ومتابعتهم

أثناء تفاعلهم مع تلم الألعاب الإلكترونية لتحقيق تواصل إيجابي معهم وتحديد أوقات محددة في اليوم لممارسة الألعاب لا تتجاوز ساعة أو ساعتين، وغرس فيهم روح المطالعة والقراءة وممارسة الرياضة والترفيه عنه بأخذه للتنزه لملء أوقات الفراغ.

- أخيرا رأت (البحوثات 1 - 2 - 3 - 6 - 9)، أن الألعاب لا تؤثر على التحصيل الدراسي لأطفالهم، عكس (المبحوثون 4 - 5 - 10)، اعتبروها أنها تقلل من التركيز والاهتمام بالدراسة وبالتالي تؤدي لضعف المستوى، وقالت المبحوثة السابعة أنها كانا تؤثر عليه لكن مع الوقت أهملها وأصبح يركز على دروسه.

التعليق: أصبحت الألعاب الإلكترونية تؤثر على المستوى التعليمي للأطفال، فمنهم من يستمتع بها بحدود ويوظفها بشكل إيجابي ويستفيد منها في الحياة العلمية لتضيف له الكثير. أما التفاعل مع هذه الألعاب سلبا يؤدي للإدمان وبالتالي تدمير قدرات العقل والتركيز كما هو معروف كلما زاد الشيء عن حده انقلب الى ضده.

يوضح التربوي عبد العلي الحرّاف في بحوثه "وجدت دراسات تتحدث عن أهم عامل يؤدي إلى الآثار السلبية على الدماغ هو الألعاب الإلكترونية والموسيقى الصاخبة دون الحديث عن الإدمان الإلكتروني، فيعطي الشعور بالتوتر و التعصب وقلة التذكر والذكاء"¹.

¹ حارث العباسي-حفصة جودة، الألعاب الإلكترونية، وتأثيرها على التحصيل العلمي للطلاب 2018/12/11، تقرير موقع ن بوست www.noonpost.com تم الاطلاع عليه يوم 2020-07-13 على الساعة 17:00

النتائج العامة :

- أصبحت الألعاب الإلكترونية من ضرورات أي أسرة .
 - يمتلك الأطفال مهارات عالية في التعامل مع الألعاب.
 - يميل الى الأطفال الهواتف على غرار الوسائل الأخرى.
 - المدة التي يقضيها الأطفال في اللعب من ساعة إلى ساعتين.
 - الألعاب المفضلة عند الأطفال هي ألعاب العنف وتنعكس عليهم في الجوانب السلوكية وخلق العنف والعدوانية .
 - يغضب الطفل ويكرر اللعب عند الخسارة ويفرح عند الفوز.
 - دوافع لعب الأطفال للألعاب الإلكترونية هي الملل والترفيه.
 - يسمح الأولياء لأطفالهم باللعب مع غياب الرقابة، مما يؤثر على الطفل و يتحول إلى إدمان.
 - تساعد الألعاب في التعليم، في حال تؤثر سلبا عند عدم استغلالها كما ينبغي.
- ومن خلال هذه الدراسة المتمثلة في إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، إستنتجنا أن سهولة إستخدام هذه الألعاب يدفع الأطفال لممارستها بشكل كبير، مما يؤدي إلى نوع من

الإدمان لديهم غي حال غياب الرقابة وتجعله يتفاعل معها ويقلدها على أرض الواقع، كما
يمكن ان يكتسب منها أفكار تفيده في حياته الإجتماعية.

توصيات لتجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال :

ينبغي الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية و الحد من الآثار السلبية على الطفل، وذلك من

خلال:

1- عدم الغفلة عن الأبناء: وهي من أهم النصائح الموجهة للآباء والتأكيد هاجسهم الأول المتمثل في فلذات أكبادهم، وتنبية بعض أولياء الأمور إلى ما يوجد في بعض الألعاب من مفساد وليس هناك حل إلا اهتمامهم وعدم غفلتهم عن أبنائهم، وأن يتعرفوا على نوعية الألعاب والأهم أن يحددوا أوقات اللعب بحيث لا يزيد وقت اللعب عن ساعتين. كما أنه على الآباء أن لا يترددوا في منع أبنائهم على إقتناء الألعاب الغير مناسبة خاصة ألعاب العنف. وقد يتحجج بعض الأطفال بأن زملائهم يمارسونها وأنه حتى لو منع منها في المنزل فسوف يمارسها مع أصدقائه، وهنا يجدر بأولياء الأمور أن يكونوا حازمين جدا مع تلك المطالب ولا يستجيبوا لها.

2- التنقيف والمطالعة حول ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية: من المهم على الآباء أن يتقفوا أنفسهم في هذا المجال، وأنهم غير مطالبون بتعلم اللعب وممارسته مع أبنائهم فهذا وإن كان أمرا جيدا إلا أنه لا يروق للكثيرين منهم، وبدلا من ذلك يمكن التعرف على بعض الإمكانيات الموجودة في منصات اللعب كالبلايشن وغيرها، خاصة ما يتعلق بوسائل حماية صغار السن حيث يوجد في جميع الأجهزة ما يسمى بالرقابة الأبوية.

3- إيجاد البدائل المناسبة من الألعاب التي تتفق مع مبادئنا: وهذا لن يتأتى إلا من خلال توطين صناعة الألعاب الإلكترونية بإنتاج ألعاب مناسبة لثقافتنا وشريعتنا. فقد كتب "ألفريد هيرميديا" لبي بي سي أونلاين: بأنه ان كانت لديك فكرة جديد لتطوير ألعاب الفيديو في فرنسا، فستجد يد الدولة تمتد إليك بالمساعدة لتحويل افكار مطوري الألعاب إلى حقيقة. وقال فيليب بوتونيت المحلل بمعهد جوبيتر للأبحاث في باريس: أن الحكومة تدفع أموالا لتشجع تنمية المهارات للحصول على أفكار جديدة للألعاب واستخدام تكنولوجيا الإبداع وهذا ليس حكرا على فرنسا فقط بل هناك العديد من البلدان التي تدعم هذه الصناعة منها كوريا الجنوبية، ومعظم الدول الأوروبية.

4- رفع مستوى وكفاءة ذوي الإختصاص: سواء من المراقبين أو المحققين أو القضاة لمعرفة مخاطر تلك الألعاب والحيل التي يستخدمها بعض الباعة وذلك بإدخال بعض الألعاب المصنفة على أنها للكبار فقط ومن تم بيعها لصغار السن ويخدع بعض الآباء الذين يصطحبون أطفالهم عند الشراء، وهنا تظهر أهمية رفع مستوى الوعي لدى المسؤول.

5- بذل الجهود اللازمة لتشجيع الدراسات والبحوث: لمعرفة ما وصل إليه الحال بالنسبة لممارسي الألعاب ومدى تغلغل الشغف في نفوسهم، مع أهمية فتح عيادات متخصصة في معالجة هذا الإدمان والاهتمام بهذا الموضوع الذي صار يفتك أطفالنا¹.

¹ دكتور فهد بن عبد العزيز الغفيلي، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، ط1، مكتبة الملك فهد الوطنية 1431، الرياض المملكة العربية السعودية، ص104 إلى 113

خاتمة :

مع التطور التكنولوجي تم التوجه نحو الترفيه إلى الألعاب الإلكترونية، حيث تطورت هذه الألعاب بشكل سريع جدا وأصبحت أقرب إلى العالم الحقيقي خاصة على الأطفال، وحققت نجاحا كبيرا بسبب قدرتها على التسلية بسبب المحاكاة والتفاعل والتأثير البصري والصوتي والحركي إضافة إلى تنوعها، لدرجة أنها قد تتسبب في الإدمان وذلك لما لها من تأثيرات قوية على شخصية بشكل عام.

لهذا فإن دراستنا لإدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، تهدف لمعرفة دوافع الأطفال لممارسة هذه الألعاب والآثار التي تحدثها والفنون والحيل الناتجة عنها، والتي تكتسب من خلال الإعتياد على ممارستها .

و كحوصلة لما جاء في مضمون هذه الدراسة، توصلنا إلى مجموعة من النتائج، كما سمحت هاته النتائج بتحري مدى صحة الفرضيات المطروحة فهذه الألعاب ظهرت بأشكال متنوعة ومتطورة و تمكنت من جذب اللاعبين وبالذات الأطفال، فالألعاب الإلكترونية تعتبر سلاح ذو حدين فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، ويمكن أن تغزو سلبياتها إيجابياتها في حال إستخدام مضامين سلبية وإضاعة الوقت أمامها لتسبب مشاكل صحية وبدنية كالكسل وزيادة الوزن ونقص البصر وآلام المفاصل والإنعزال والتوحد، كما تؤثر على السلوك في الحياة الواقعية بممارسة العنف والتشجيع عليه، في حين أنه يمكن

حصر فوائدها في زيادة المعرفة وتشجيع القراءة والتفكير والمهارات الفنية وبالتالي تحسين الكفاءة الدراسية .

كما تلعب الرقابة العائلية دورا في تأثر الطفل بالألعاب الإلكترونية، فإبعاد الأبناء عن هوس الألعاب الإلكترونية يبدأ من الأسرة، لذلك يجب إحكام الرقابة و تشديدها بحظر الألعاب الخطيرة والقضاء على محتواها المليء بالعنف وإشغاله بالعلم والمعرفة وذلك من أجل ضمان سلامتهم.

وأخيرا توصلت الدراسة إلى دوافع إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية وتأثرهم بها، وعليه فإنه من الضروري التركيز على الأمور التالية:

- ضرورة رقابة الأهل للألعاب التي يختارها أطفالهم، بحيث تكون تناسب أعمارهم وعدم السماح لهم بممارسة الألعاب التي تحمل طابع العنف، و مشاركتهم لها للترفيه والتواصل الإيجابي.

- تعليم الأطفال أن الانترنت والجلوس أمام الكمبيوتر لا يخص الألعاب فقط، بل يوجد بها أشياء مفيدة كالرسم والقراءة وتعلم اللغة وإستبدالها بالأنشطة المفيدة كالتلوين والقصص والألعاب الحركية.

- تشجيع الأطفال على ممارسة الهوايات كالسباحة ودعمهم وتطوير مهاراتهم.

- الإهتمام بالأطفال و التقرب إليهم ومناقشتهم لمشاكلهم، وملء أوقات الفراغ بالتنزه .

قائمة المراجع

الكتب:

- 1) أحمد صوالح ، علم النفس للعب، ط 9، دار المسيرة للطباعة والنشر 2017، عمان، ص117.
- 2) أحمد عارف العساف-محمود الوادي، منهجية البحث في العلوم الإجتماعية والإدارية (المفاهيم و الأدوات)، ط2، دار صفاء للطباعة والنشر والتوزيع 2015، عمان، ص134-135.
- 3) جواد فطير، الإدمان: أنواعه-مراحله-علاجه، دار الشروق 2001، ص33-34.
- 4) حسين عبد الحميد أحمد رشوان، دراسة في علم الاجتماع التطبيقي، ط 1، دار الكتب والوثائق القومية 2012، القاهرة مصر، ص05.
- 5) حمد محمود الخوالدة، اللعب الشعبي عند الأطفال، ط 1، دار .المسيرة للطباعة والنشر 2007، عمان، ص39.
- 6) حنان عبد الحميد العناني ، اللعب عند الأطفال -الأسس النظرية و التطبيقية- ط1، دار الفكر ناشرون و موزعون 2012، عمان، ص15.

- (7) ربحي مصطفى عليان - عثمان محمد غليم - جهاد أحمد أبو السندس - محمد خير سليم، أساليب البحث العلمي وتطبيقاته في التخطيط و الإدارة، ط 1، دار صفاء للنشر والتوزيع 2008، عمان، ص104.
- (8) رحيم يونس العزاوي ، مقدمة في منهج البحث العلمي، ط 1، دار الدجلة 2007، عمان، ص142.
- (9) زينب سالم أحمد عبد الرحمان ، الطفل العربي والثقافة الإلكترونية، ط 1، العلم والإيمان للنشر والتوزيع 2017، مصر، ص28-29-30.
- (10) عبد الرزاق محمد الدليمي ، ط 1، دار المسيرة للطباعة والتوزيع 2012، عمان، ص278.
- (11) فهد بن عبد العزيز الغفيلي ، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، ط1، مكتبة الملك فهد الوطنية 1431، الرياض السعودية، ص104 إلى 113.
- (12) محمد سلمان الخزاعلة ، اللعب عند الأطفال و تطبيقاته التربوية، ط 1، دار صفاء للطباعة و النشر و التوزيع 2014، عمان، ص57.
- (13) محمد محمود الخوالدة ، اللعب الشعبي عند الأطفال، ط 1، دار .المسيرة للطباعة والنشر 2007، عمان، ص39.

14) مها الشحروري ، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، ط 1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة2008، عمان، ص46، 71-87.

15) هبة محمد الحميد، ألعاب الأطفال الغنائية الحركية-الثقافية-الإبهامية-الشعبية-التربوية التمثيلية، ط1، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع2006، عمان، ص29-30-31.

المذكرات و الرسائل الدراسية:

16) أحمد عطا الله عبد الباسط، دراسة فقهية ألعاب إلكترونية بين الترويج و الإدمان2015، ص747.

17) آمال عيساوي مراسلة صحفية، الشروق أونلاين، الألعاب الإلكترونية قنابل بين أيدي أبنائكم، 2020/02/10.

18) بنت عبد الرحمان بن محمد بن يابس، بحث المعاوضة في الألعاب الإلكترونية، ص10.

19) دلال الواعر، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، مذكرة ماستر في علوم الإعلام والاتصال بجامعة العربي بن مهيدي تخصص صحافة وإعلام إلكتروني، ص27، 2017/2016.

20) سارة محمود عبد الرحمان حمدان، رسالة ماجستير في التربية، تخصص المناهج وطرق التدريس، جامعة الشرق الأوسط 2016، ص17.

21) سعيد عبد الرزاق، قراءة في الإيجابيات والسلبيات، ص220-221.

22) سيما راتب عدنان، تربية الطفل في الإسلام، دراسة ماجستير إسلامية، ص15.

23) عبد الله عوض العجمي ، تأثير الألعاب الإلكترونية في تكوين العقدي لدى الناشئة، 2019.

24) محمد مصطفى حميدة، مقالات متعلقة 2012.

25) مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال بجامعة الجزائر 3 سنة 2012-1011، ص143-144-278.

26) وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، دراسة وصفية تحليلية لأطفال الفئات العمرية من 7 إلى 15 سنة، 2010، ص9-10.

27) وعد الأمير، ألعاب الكمبيوتر العنيفة، 2006.

المواقع الالكترونية:

28) ابراهيم هلال، ابراهيم هلال، الكفاح الافتراضي..ما السر الذي يدفع الشباب لإدمان لعبة البوحي؟، 2018/11/27 موقع aljazeera.net .

29) حارث العباسي- حفصة جودة، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل العلمي للطلاب 2018/12/11، تقرير موقع ن بوست www.noonpost.com.

30) ليلي علي، علمي طفلك فن تقبل الخسارة دون اعتياد الفشل 2020/03/23، موقع eljazeera.net

31) من أهم سلبيات الألعاب الالكترونية موقع ادأرابيا، www.edarabia.com.

32) موسوعة الإدمان، إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال، <https://addiction-wiki.com>

الفهرس

الفهرس العام:

- الملخص

- خطة الدراسة

01.....مقدمة -

الفصل الأول: البناء المنهجي

05..... 1- الإشكالية

06..... 2- التساؤلات والفرضيات

07..... 3- الأهداف والأهمية

08..... 4- الأسباب و المنهج المتبع

10..... 5- أدوات جمع البيانات

11..... 6- تحديد مفاهيم الدراسة

13..... 7- عينة ومجال الدراسة

14..... 8- الدراسات السابقة

الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية و الطفل

- 19.....تمهيد -
- 20.....1- تعريف اللعب وأهميته
- 21.....2- خصائص اللعب
- 23.....3- تعريف الألعاب الالكترونية
- 25.....4- أنواع الألعاب الالكترونية
- 26.....5- أسباب ودواعي ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية
- 27.....6- ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية
- 31.....7- واقع الألعاب الالكترونية عند الأطفال الجزائريين
- 33.....- الخلاصة

الفصل الثالث: دراسة ميدانية لقياس المرحلة الابتدائية ببلدية بطيوة

- 35.....تمهيد -
- 36.....1- الألعاب الالكترونية وأثرها على الطفل
- 40.....2- دور الأولياء في الرقابة

3- النتائج العامة.....43

4- التوصيات.....45

- خاتمة.....47

- مراجع.....50

- الفهرس العام.....56

- الملاحق

الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة وهران 2 محمد بن أحمد

مقابلة بحث ميداني

جاءت هذه المقابلة من أجل بحث ميداني لمذكرة ماستر تخصص علم اجتماع الاتصال،
حول موضوع "إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية"، وهي دراسة وصفية تحليلية لتلاميذ
الابتدائي يبلغ سنهم من 5 إلى 11 سنة مدمنين على هذه الألعاب الإلكترونية. وستكون
إجاباتكم كنتائج لبحثنا ومعرفة علاقة هذه الألعاب الإلكترونية بأطفال مجتمعنا.

الأستاذ المشرف: شليح توفيق.

الطالبة: هواري أمينة.

أولا/ البيانات الشخصية للطفل:

1- سن طفلك؟

2- طوره الدراسي؟

3- تحصيله الدراسي؟

4- مكان السكن؟

ثانيا/ الطفل و الألعاب الإلكترونية:

5- هل يملك طفلك أجهزة إلكترونية؟

6- ما هي الأجهزة التي يملكها طفلك؟

7- متى يمارس طفلك هذه الألعاب؟ وكم ساعة يقضيها في اللعب؟

8- ما نوع الألعاب المفضلة لدى طفلك؟

9- كيف تكون ردة فعل طفلك عندما يخسر أو يفوز؟

10- هل يقلد طفلك أبطال الألعاب؟ إذا كان نعم في أي مجال؟

11- في رأيك لماذا يمارس طفلك هذه الألعاب؟

ثالثا/ دور الأولياء في رقابة أولادهم:

12- هل يملك طفلك غرفة خاصة به؟

13- هل لديه إخوة في نفس سنه؟

14- ما هو وقت نوم طفلك ليلا ووقت إستيقاظه صباحا؟

15- هل تسمح لطفلك باللعب بالألعاب الإلكترونية؟

16- هل تراقبه أثناء لعبه؟

17- هل تمارس معه هذه الألعاب؟

18- هل أنت راضٍ على هذا السلوك؟ وهل حاولت معالجته؟

19- هل تؤثر هذه الألعاب على تحصيله الدراسي؟

شكرا