الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف المسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علوم الاعلام والاتصال
الرقم التسلسلي:...../2020

أثر إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية على الاهتمام بواجباتهم المدرسية

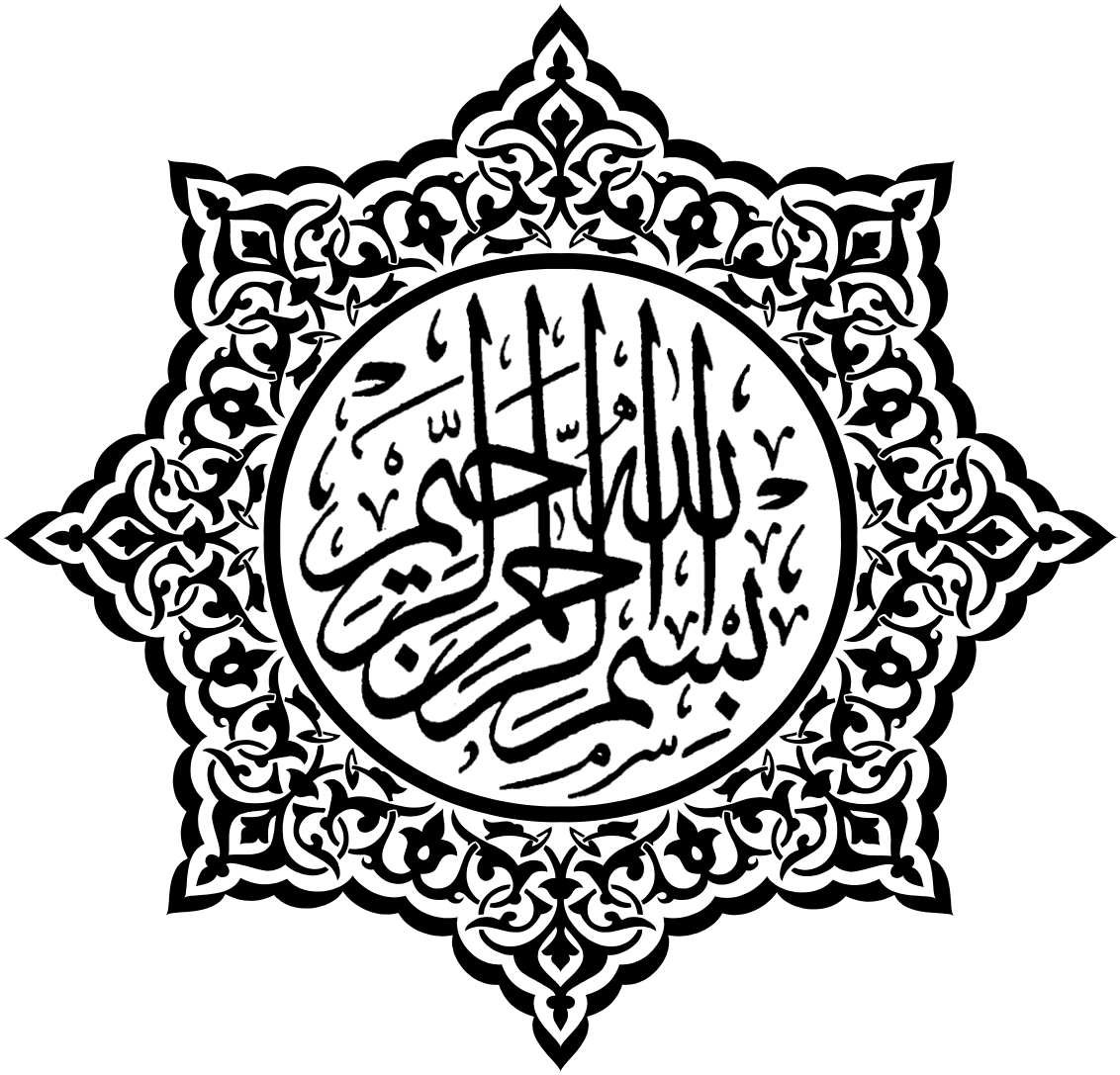
– دراسة حالة بالمسيلة–

مذكرة مكملة لنيل شهادة الليسانس في علوم الاعلام والاتصال
تخصص: اتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالب:
– مسعود ذويب.

تحت إشراف الأستاذة:
– حنان رقاد.

الموسم الجامعي: 2019–2020


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

نشكر الله سبحانه وتعالى على فضله وتوفيقه لنا ، والقائل في محكم تنزيل

﴿وَإِذْ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِن شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ . . . .﴾ الآية رقم: (07) سورة إبراهيم

الحمد لله رب العالمين حمدا طيبا مباركا فيه ملء السماوات و الأرض و ملء ما بينها و ملء ما شاء من شيء بعد و الصلاة و السلام على خير المرسلين سيدنا و حبيبنا محمد صلى الله عليه و سلم و على آله و صحبه أجمعين .

شكرا لله أولا و أخيرا فهو الذي أعانني على إكمال هذه الدراسة، و بعد ذلك يطيب لي أن أتقدم بجزيل الشكر و العرفان لأستاذتي المشرفة " "على جهدها و متابعتها التي لولاها لما تمكنت من انجاز هذا البحث، فجزاها الله خير الجزاء .

كما يطيب لي أن أتقدم بجزيل الشكر لكل من ساهم على إنهاء هذه الدراسة

فهرس

المحتويات

فهرس المحتويات

العنوان	الصفحة
شكر وعرفان	
فهرس	
مقدمة	أ
الفصل الأول: الإطار العام للدراسة	
1- إشكالية	05
2- تحديد المصطلحات	05
3- الفرضيات	06
4- أسباب اختيار الموضوع	07
5- أهداف الدراسة	07
6- منهج الدراسة	08
7- أدوات الدراسة	08
8- الدراسات السابقة	09
9- صعوبات الدراسة	10
الفصل الثاني: ماهية الألعاب الالكترونية و بعدها الاتصالية عند الأطفال	
المبحث الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية	13
المبحث الثاني: الألعاب الالكترونية كأداة اتصال	15
المبحث الثالث: اثأر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل	18
الفصل الثالث: الإدمان على الألعاب الالكترونية و أثره على الاهتمام الدراسي للأطفال	
المبحث الأول: تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية	27
المبحث الثاني: أسباب لإدمان على الألعاب الالكترونية	30
المبحث الثالث: اثر الألعاب الالكترونية على الاهتمام الدراسي	32
الفصل الرابع: الإطار التطبيقي للدراسة	
عرض وتحليل النتائج	37
الاستنتاجات	64
خاتمة	75
المراجع	77
الملاحق	

مقدمة

مقدمة:

لا تخلو ثقافة إنسانية أو عصر من العصور من ممارسة نوع من الألعاب التي تختلف في طبيعتها و درجة خطورتها و عدد لاعبيها، إلا أنها تتفق على مبدأ واحد و هو الإثارة و إبراز القدرات الفردية.

و تختلف طبيعة الألعاب من حيث خطورتها، فالمبارزة بالسلاح مثلا قد تؤدي إلى وفاة احد المتبارزين آو كليهما ، والملاكمة المعاصرة أيضا قد تؤدي إلى إصابات بالغة ، بينما هناك العاب اقل خطورة كسباق الجري و الوثب، فيما تعتمد بعض الألعاب على النشاط الذهني كلعبة الشطرنج .

ومع التطور الإنساني عبر التاريخ تطورت هذه الألعاب و بقيت مقوماتها الأساسية ثابتة و هي الإثارة و إبراز القدرات و المهارات الفردية التي لا تخلو لعبة ما منها و من تطورها إلى تطور الأدوات المستخدمة فيها. فبعد أن كانت الأدوات مقتصرة على أدوات الصيد و ما يتوفر في الطبيعة من مواد ،دخلت أدوات جديدة كالآلات و الأجهزة الالكترونية إلى عالم الألعاب . ومن أكثر هذه الألعاب شيوعا في الوقت الحاضر ما يعرف بالألعاب الالكترونية و تسمى كذلك بالعاب الفيديو أو العاب الحاسب الآلي و هذه كلها تجتمع في عرض أحداث الشاشة و تمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث، و يعرف هذا بالعلاقة التفاعلية interactive و تتكون هذه الخيرة من عنصرين هما :

العنصر الأول: جهاز مستضيف، وهو إما أن يكون حاسبا شخصيا أو جهازا الكترونيا مرتبطا بشاشة تلفزيون. ومن أشهر هذه الأخيرة، ما يعرف بالبلاستيشن .

العنصر الثاني برمجيات حاسوبية مخزنة في الغالب على قرص مدمج "سي دي CD" و نجد هذين العنصرين المدمجين في جهاز واحد خاص بلعبة محددة و هذا ما نجده في مراكز الألعاب العامة حيث يكون كل جهاز مخصصا للعبة الكترونية واحدة لم يعد غريبا أن ينجذب الأطفال نحو الألعاب الالكترونية على حساب الألعاب الأخرى و قد أدى إلى انتشار الكمبيوتر العاب الفيديو في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال على أنها العاب و برامج تسلية و ترفيه لجيل جديد التي بدا الأطفال يفضلونها على الألعاب

التقليدية التي طالما اعتادوا على ممارستها لتفرض نفسها و إذا كان اندفاع الأطفال نحو هذه الألعاب تحمل في طياتها الكثير من الأمور الايجابية فان الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية و السلوكية البدنية التي ينبغي الانتباه إليها و هذا لا يقتصر على الأطفال و المراهقين بل يمتد إلى فئة الشباب أيضا.

وفي ظل انتشار ظاهرة تعاطي الأطفال للألعاب الالكترونية كتفاعل اتصالي قوي، كان من الأهمية بما كان دراسة آثار هذا التفاعل على سلوك الأطفال عامة وآثار هذا التفاعل على اهتمامات الأطفال بواجباتهم المدرسية عامة وأداء واجباتهم المدرسية المنزلية خاصة، حتى يمكن تحديد ما هو إيجابي وما هو سلبي في هذه العلاقة التفاعلية ، ومن ثم وضع إطار توجيهي بيداغوجي علمي لهذه العلاقة التفاعلية التي تنجم عن ممارسة الأطفال المتمدرسين للألعاب الالكترونية.

ولتحليل هذه الظاهرة المحددة في عنوان المذكرة: "اعتمدنا على إطار نظري تضمن فصلا أولا يحلل:"ماهية الألعاب الالكترونية و بعدها الاتصالي عند الأطفال"،حيث نتناول فيه "مفهوم الألعاب الالكترونية"- المبحث الأول- وكذا "الألعاب الالكترونية كأداة اتصالية"- المبحث الثاني- ، وأخيرا "آثار الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل" في المبحث الثالث للفصل الأول.

وخصصنا الفصل الثاني في الإطار النظري لتحليل:" الإدمان على الألعاب الالكترونية و أثره على الاهتمام الدراسي للأطفال" باعتباره محور دراستنا،حيث تناولنا فيه "ماهية الإدمان في تشغيل الألعاب الالكترونية عند الأطفال"- المبحث الأول- ثم تحليل "أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية عند الأطفال" –المبحث الثاني- وأخيرا وفي المبحث الثالث لهذا الفصل: "اثر الألعاب الالكترونية على الاهتمام الدراسي عند الأطفال".

وفي الإطار التطبيقي للدراسة، أسقطنا متطلبات هذه الدراسة على "حالة" ولاية المسيلة من خلال تحليل عيني تطبيقي يسمح لنا بتشخيص أبعاد ظاهرة تأثير إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية على اهتمامهم بواجباتهم المدرسية المنزلية في ولاية المسيلة وخصوصيات هذه "الحالة" . وقد سمحت لنا هذه الدراسة ببعديها النظري والتطبيقي بالتوصل

إلى نتائج أولية قد تكون ورقة تمهيدية للتحسيس بأهمية تحليل الظاهرة على المستوى المحلي على الأقل، إن لم نقل وطنيا.

الفصل الأول

الإطار العام للدراسة

1- إشكالية

2- تحديد المصطلحات

3- الفرضيات

4- أسباب اختيار الموضوع

5- أهداف الدراسة

6- منهج الدراسة

7- أدوات الدراسة

8- الدراسات السابقة

9- صعوبات الدراسة

1- الإشكالية:

إن ملاحظة انتشار ظاهرة الإقبال الكبير للأطفال المتمدرسين وغيرهم، إلى حد الإدمان على الألعاب الالكترونية، كظاهرة عالمية، وما تستوعبه من وقت الطفل، يدفعنا إلى البحث والربط بين هذا التوجه في سلوك الطفل الاتصالي والترفيهي ومدى اهتمامه بواجباته المدرسية من خلال إسقاط الدراسة على "حالة المسيلة".

وقد دقت الأوساط البحثية والأسرية-الوالدين-ناقوس الخطر من ظاهرة انتشار حالة إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية وما تسببه من عزوف الطفل أو تراجع اهتمامه بواجباته المدرسية عامة وواجباته المنزلية خارج أوقات الدراسة خاصة.

ويمكن ضبط هذه العلاقة التأثيرية في صيغة إشكالية رئيسية تالية:

- ما مدى تأثير الإدمان على الألعاب الالكترونية عند الأطفال على الاهتمام بواجباتهم المدرسية في المسيلة ؟.

-التساؤلات:

- ماذا نعني بإدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية ؟.
- ما مدى انتشار ظاهرة إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية في المسيلة ؟.
- ماهي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا لاهتمام الأطفال ؟.
- ماهي الأسباب التي تدفعهم للإقبال على الألعاب الالكترونية ؟.
- كيف يؤثر اهتمام الأطفال المتمدرسين بالألعاب الالكترونية على اهتمامهم بواجباتهم داخل وخارج المدرسة؟
- ماهي أنواع الألعاب الالكترونية المتوافقة مع الأهداف البيداغوجية لتكوين الطفل ؟.

2- **تحديد المصطلحات :**

الأثر :لغة : هو العلامة جمع (آثار).

اصطلاحا :هو تغيير سلوك الأطفال بسبب الألعاب الالكترونية .

الألعاب الالكترونية :هي عبارة عن جهاز تسجيل و عرض بواسطة جهاز الكمبيوتر ،حيث تتيح الفرصة للطفل بمشاهدة مجموعة من الألعاب المختلفة .

الإدمان :اصطلاحا : هو قضاء ساعات طويلة جدا أمام شاشة تلفاز أو أمام العاب الفيديو و حينها يجد نفسه غير قادر عن الابتعاد عنها و يتخيلها أمامه في كل وقت .[1]

إجرائيا :هو حب الشيء و عدم القدرة على الانقطاع عن هذا الشيء مهما كانت الظروف و هناك عدة أنواع للإدمان على الألعاب و التي تعتبر من المعيقات التي تؤثر على الفرد و خصوصا لو كان في مرحلة متقدمة من حياته أي في بداية حياته و يعتبر الفرد مدمن كلما كثرت عدد ساعات التي يقضيها على هذه الألعاب و كذلك كلما زاد تفكيره بها عند الانقطاع عن استخدامها فيراها موجودة أمامه في كل وقت حتى و عند إقباله على واجباته المدرسية .

الطفل : هو الولد حتى البلوغ و يستهوي فيه المذكر و المؤنث و الجمع (أطفال)

و ما يعنينا هنا في بحثنا الطفل الذي يتراوح عمره ما بين 6-12 سنة .

الواجبات المدرسية : هي الفروض التي يتم انجازها في المنزل من طرف الطفل و يتم تصحيحها

في القسم .[2]

3-الفرضيات:

- كلما كان إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية غير البيداغوجية كبيرا كلما اخذ من الحجم الساعي لاهتمام الطفل بواجباته المنزلية.

- إدمان الأطفال المتمدرسين على الألعاب الالكترونية يؤثر على تركيزهم في أداء واجباتهم المدرسية النظامية والمنزلية.

-علاقة إدمان الأطفال المتمدرسين على الألعاب الالكترونية باهتمامهم بواجباتهم المدرسية تحددها المضامين البيداغوجية لهذه الألعاب وآلية توظيفها.

[1] القاموس الجديد للطالب ،معجم عربي ،مدرسي،الطبعة الأولى ،جويلية ،1979

[2] القاموس العربي للكمبيوتر و الانترنت

4-أسباب اختيار الموضوع:

إن اختيار هذا الموضوع كان استجابة لجملة من الأسباب الذاتية و الموضوعية.

أما الأسباب الذاتية فيمكن حصرها في الآتي :

- ملاحظة واقع انتشار ظاهرة اهتمام و إدمان الأطفال المتمدرسين على الألعاب الالكترونية و ما يسببه ذلك من اثر سلبي على مدى اهتمام الأطفال بواجباتهم المدرسية، وهي ظاهرة عالمية بدأنا نعيش إسقاطاتها في الجزائر و في المسيلة تحديدا – حالة الدراسة- .
- اكتساب الخبرة المهنية و ذلك لملائمة تخصصنا .

الأسباب الموضوعية :

- انتشار الظاهرة في أوساط الأطفال المتمدرسين استنفر الباحثين للتقليل من أثارها السلبية على الاهتمام الأطفال بواجباتهم المدرسية .
- بصفتنا طلاب علوم الإعلام و الاتصال ، يبدو لنا من الضروري تحليل هذه الظاهرة الاتصالية عند الأطفال ،من حيث خصائصها و مميزاتها ،و البحث عن مدى تأثير هذا الإدمان الاتصالي على اهتمام الأطفال بواجباتهم المدرسية .
- ضرورة إعطاء هذه الظاهرة قسطا من الاهتمام البحثي و أو في إطار دراسة حالة المسيلة لتحديد طبيعة العلاقة بين متغير الإدمان على الألعاب الالكترونية عند الأطفال و أثره على متغير اهتمام الطفل المتمدرس بواجباته المدرسية .

5- أهداف الدراسة :

- مسح حالة انتشار ظاهرة إدمان الأطفال المتمدرسين على الألعاب الالكترونية في المسيلة.
- البحث عن طبيعة العلاقة بين إدمان الأطفال المتمدرسين على الألعاب الالكترونية و مدى اهتمامهم بواجباتهم المدرسية .
- إيجاد الصيغة التكاملية و الوظيفية الايجابية بإبعادها الاتصالية و البيداغوجية و النفسية بين اهتمام الطفل بالألعاب الالكترونية ومتطلبات اهتمامه بواجباته المدرسية تفاديا للآثار السلبية على التحصيل الدراسي للأطفال جراء إدمانهم على الألعاب الالكترونية.

- تنبيه الباحثين البيداغوجيين و الاتصاليين و السيكولوجيين في الجزائر إلى ضبط إقبال الأطفال المتمدرسين على تعاطي الألعاب الالكترونية بالقدر الذي لا يؤثر على مدى اهتمامهم وأدائهم لواجباتهم المدرسية وترقية تحصيلهم الدراسي.

6- منهج الدراسة :

تعتمد هذه الدراسة على المنهج المسحي التحليلي وذلك لان الأمر يتعلق بمسح مدى تأثير العاب الفيديو على التحصيل الدراسي للأطفال.

و يعرف المنهج المسحي بأنه (جهد منظم للحصول على البيانات و المعلومات و أوصاف عن الظاهرة أو مجموعة الظواهر).

واستعنا هنا بالمسح من خلال جمع البيانات و تصنيفها و محاولة إعطاء تفسير و تحليل لها من اجل قياس و معرفة اثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل و مدى اهتمامهم وأدائهم لواجباتهم المدرسية و ترقية تحصيلهم الدراسي .

7-أدوات الدراسة :

تم اعتماد الاستبيان والمقابلة في هذه الدراسة كأدوات لجمع البيانات. ويعتبر الاستبيان والمقابلة أداتين ملائمتين لجمع المعلومات والبيانات اللازمة وتقدم الاستبانة والمقابلة في شكل أسئلة بطلب الإجابة عنها من طرف أفراد العينة .

وعن تصميم الاستمارة تم إتباع الخطوات التالية :

- الرجوع إلى الدراسات المشابهة (تحتوي على الاستبيان)

- في ضوء الاطلاع على الدراسات المشابهة تم تصميم الاستبانة وصياغة أسئلتها في حدود 18 سؤالا يمكن من خلالها الإحاطة بمحتويات الدراسة.

- أما القسم الثاني فيتضمن مقابلتين مع بعض العائلات وكذلك مقاهي الانترنت ومحلات العاب الفيديو وبلغت الأسئلة المطروحة على العائلات 16 سؤالا في حين وصل عدد الأسئلة المطروحة على مالكي مقاهي الانترنت ومحلات العاب الفيديو 13 سؤالا.

- مجتمع البحث :

يتكون مجتمع الدراسة من مجموعة أطفال قاطنين بولاية المسيلة يمارسون الألعاب الالكترونية والبالغ عددهم 25 فردا ،وينقسمون حسب الجنس إلى 15 ذكر و10 إناث أما السن يتراوح ما بين 6-12 عاما.

-عينة الدراسة :

بالنظر إلى كبر حجم مجتمع الدراسة الأصلي ، والذي يجعل من الصعب إجراء الدراسة على كامل الأطفال في ولاية المسيلة،فقد تم اختيار عينة قصدية ،بحيث تسهل إجراء الدراسة وتختصر الوقت وقد تم اختيار هذه العينة التي تكونت من 25 مفردة مقسمة إلى طبقتين حسب متغير الجنس حيث تكونت الطبقة الأولى (ذكور) من 15مفردة أما الطبقة الثانية (إناث) فتكونت من 10 مفردة حيث أن نسبة تواجد كل من الذكور والإناث في العينة هي نفس تواجدهما في المجتمع الأصلي، أي أن عدد الذكور يشكل نسبة 60% ونسبة الإناث 40% من مجتمع البحث .

- نوع الدراسة :

تدخل هذه الدراسة ضمن الدراسة الوصفية ،من خلال توجهنا الميداني في دراسة تأثير العاب الفيديو على التحصيل الدراسي ،مستخدمة في ذلك أدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحصيلها.

8- الدراسات السابقة :

لا توجد دراسات كثيرة تناولت هذا النوع من المواضيع حيث نجد أنها قليلة ونادرة في الجزائر، وهو في الحقيقة أحد دوافع طرق هذا الباب من البحوث مساهمة منا لإيجاد أرضية إهتمام وبيانات تسمح بتوسيع الدراسات في هذا المجال محليا- ولاية المسيلة- ووطنيا.

وما ينقص الدراسات الراهنة في هذا الموضوع بالذات هو غياب البعد الاتصالي في هذه الدراسات التي تكتفي بسرد الإيجابيات والسلبيات الملاحظة في تحليل هذه الظاهرة.

9- صعوبات الدراسة :

هناك صعوبات كثيرة واجهتنا خلال انجاز هذا العمل نذكر منها :

عامل الزمن: حيث أن الوقت قصير جدا لتحليل هذا النوع من الدراسات،إلا أن ذلك لم يثن من عزيمتنا لطرق وإثارة هذا النوع من الظواهر الاتصالية التي أخذت أبعادا كبيرة في ظل تطور تكنولوجيات الاتصال والإقبال الكبير للأطفال على هذا النوع من الأدوات الترفيهية- الألعاب الالكترونية- وما ينجم عن ذلك من آثار على اهتمام الأطفال بواجباتهم المدرسية.

- الفقر المرجعي النظري : خاصة من المنظور الاتصالي، إذ أن القليل من الدراسات هي دراسات باللغات الأجنبية(الانجليزية والفرنسية)، أما الكتابات العربية فلا يزال يغلب عليها الطابع الصحفي غير الدراسي، إلى جانب غلبة الانطباعات الذاتية غير العلمية عليها.

- متطلبات الدراسة التطبيقية : التي تتطلب جهودا واسعة قد لا تقدر عليها إلا المؤسسات والمراكز المتخصصة ، وهو ما صعب من مهمتنا كطلبة بإمكانياتنا المحدودة.

الفصل الثاني

ماهية الألعاب الالكترونية و بعدها

الاتصالية عند الأطفال

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية

المبحث الثاني: الألعاب الالكترونية كأداة اتصال

المبحث الثالث: اثأر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل

هناك سر في عالم الانترنت اسمه الألعاب الالكترونية، حيث ترجع بداية هذه الألعاب إلى عصر ما قبل الألعاب و ذلك في عام 1889 حيث ظهرت ورقة اللعب **الهانافوندا hanafunda** من شركة **ماروفوكو** و سرعان ما غيرت اسمها إلى شركة **nintenda نانتندو** (الاله) المعروفة حاليا في مجال أجهزة الألعاب الالكترونية .

و قد شهد عام 1972 حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الالكترونية الحافل الذي لا يزال في تطور و تقدم حتى اليوم ، فقد أسس **نولان بشنال noulan buchnal** و **تيد دابني dabney ted** شركة **اتاري atari** للألعاب الالكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية و طرح فكرة **بونغ pong** التي سرعان ما لاقت نجاحا منقطع النظير و ما إن حل عام 1981 حتى انتشرت الألعاب الالكترونية المشبعة بمختلف هذه الألعاب في العديد من المنازل و مراكز الملاهي المختلفة و التي حققت مدخولا ماديا كبيرا خاصة في ظل غياب الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الالكترونية و مراكز الألعاب و عدم مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب و ذلك لعدم الوعي بمخاطرها .

وقد أدت هذه الألعاب إلى ترويج برامج هدامة و أفكار و عادات تتعارض مع تعاليم الدين و عاداته و تقاليده و تهدد المقومات الوطنية للمجتمع .

و على الرغم من وجود ايجابيات لهذه الألعاب إلا أن سلبياتها أكثر من ايجابياتها لان معظم الألعاب التي يستخدمها الأطفال و حتى المراهقين هي ذات مضامين سلبية و تستخدم لفترات طويلة تتماشى مع فترات التطور و النمو لدى الطفل و هي بذلك تترك آثار سلبية في نفسية الطفل .

و قد ارتأينا إلى تقسيم هذا الفصل إلى ثلاث مباحث التالية :

المبحث الأول :مفهوم الألعاب الالكترونية

المبحث الثاني : الألعاب الالكترونية كأداة اتصالية

المبحث الثالث : آثار الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل

المبحث الأول : تعريف الألعاب الالكترونية [1]

تعد الألعاب الالكترونية electronic games من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب و تطوره ،و هي في المفهوم ألمعلوماتي :" ترجمات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل الوسائط المتعددة multimédia و عرض الصور و تحريكها و إصدار الصوت" أما في المفهوم الاجتماعي" فهي تفاعل بين الإنسان و الآلة للاستفادة من إمكاناتها في التعليم و التسلية و الترفيه " ،و من الناحية العملية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد من القدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات و عقبات تندرج من البساطة إلى التعقيد ، ومن البطيء إلى السرعة ، و هي أداة تطوير لثقافته و قدراته إذ تشد انتباهه و تنقل إليه المعلومة بسرعة و متعة.

كما يعتبر الفيديو من الوسائل الإعلامية الحديثة و هو عبارة عن جهاز تسجيل و عرض بواسطة جهاز الكمبيوتر،حيث يتيح الفرصة للطفل بمشاهدة مجموعة من الألعاب المختلفة و يعتمد هذا الجهاز على الصوت و الصورة مما يجعل له اثر كوسيلة إعلامية .[2]

و هناك تعريف أخر "هو وسيلة من وسائل التكنولوجية المستخدمة في مجال الإعلام و الاتصال و للفيديو مزايا متعددة في مختلف مجالات التعليم".[3]

و هناك العديد من أنواع التي تتميز بتا هذه الألعاب و التي تصنف إلى ثلاثة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة و ملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة . و نجد من أكبرها ثلاث تصنيفات تؤدي كل واحدة منها إلى طلب لاعبين ذوي خصائص و إمكانات مختلفة ذهنية حتى و إن لم تتشابه في القواعد فهي تتشابه في الأهداف و من بين هذه الألعاب نجد منها :

---

[1] /http-//forum.illftrain.co.uk//t8281.

[2] علواش كهينة ، معالجة العنف من خلال التلفزيون و العاب الفيديو و تأثيره على الطفل ، (ماجستير) إعلام و اتصال ، الجزائر ، 2006.

[3] د. احمد رشيد القادري ، وسائل الإعلام و الطفولة ، دار جرير لنشر و التوزيع ، الطبعة الأولى ، 2006، ص 133.

1 – **العاب القتال** :تعتبر العاب القتال من الألعاب التي لاقت شعبية كبيرة و سط الأطفال و حتى المراهقين و الشباب و ترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة و التغلب عل العدو بالاعتماد على السرعة و الذكاء في مواجهة كل العقبات التي تظهرامامه للحصول على اكبر عدد من النقاط .

2– العاب الذكاء : تنقسم هذه الألعاب بدورها إلى أربعة أنواع و هي :

ا– العاب المغامرات

ب– العاب ذات طابع استراتيجي ،اقتصادي

ج– العاب ذات طابع استراتيجي عسكري

د–العاب تقليدية

ا –**ألعاب المغامرات و التفكير** : من وجهة نظر المتفرج أو المشاهد فانه يرى تشابهها مع العاب الحركة و المغامرات ،حيث أن اللعب فيها يمثل الدور الرئيسي الأساسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز التي تتطلب التركيز في الملاحظة كلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة .

ب – **الألعاب الإستراتجية الاقتصادية** : نجدها تشابه العاب التدريب حيث يهتم كلاهما بميكانزمات سير المدن و إنشائها ، في حين أنها تستدعي التفكير و قدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب ، حيث أن الخطوات معروفة ، إذ وجب اختيار مكان إنشاء مدينة و تسيير و سائلها الطبيعية من سكان ، تجارة ،.... و الهدف من هذه اللعبة هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة .

ج– العاب إستراتجية الحرب : ومن أشهرها URBAN ASAULT من إنتاج شركة STAR CRAFTمن إنتاج أنظمة ليزار .و كل هذه الألعاب تشعر اللاعب كأنه خلفية لنابيون من اجل تحقيق الفوز .حيث وجب عليه استعمال كل الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء المنشات و الدفاع و الهجوم لأي اعتداء باستعمال الاستراتجيات الحربية .

د- الألعاب التقليدية : و نجد هذه الألعاب غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للإعلام الآلي مثل لعبة الوراق ، لعبة المحترف حيث يصل صداها إلى اغلب المستعملين .

3- **العاب التدريب** : هي صور تشابه أو تطابق نشاطات واقعية خاصة الرياضية منها ،قواعدها ممثلة بدقة مستمدة من الوقع ، كالعاب مبارة القدم ، السلة ، سباق السيارات ، لعبة قيادة الطائرات هذه الألعاب ، هذه الألعاب نجد مصاغها لدى اللاعبين و الراغبين في التعلم كما أدخلت تعديلات خاصة على هذه الألعاب لإطفاء الطابع العسكري عليها و يمكن الإشارة إلى إن هذه الأخيرة لا علاقة له مع التأثير سواء ايجابيا أو سلبيا على مستعمليه .

4- **الألعاب غير المصنفة** : زيادة على التصنيفات الثلاثة السابقة فانه توجد برامج فيديو لا يمكن تصنيفها نظرا لطابعها التربوي الثقافي و المعد خصيصا للأطفال الأقل من 12 سنة ، إضافة إلى الذكاء و الذاكرة لحل عدد من الألغاز وذلك بالتركيز سواء كانت هذه الألغاز ذات بعد منطقي أو حسابي و سميت العاب ترفيهية لانعدام أي تأثير سلبي.[1]

المبحث الثاني : الألعاب الالكترونية كأداة اتصالية

إن دراسة أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل من زاوية تحليل مدى التأثير على اهتمامه بواجباته المدرسية، يدفعنا إلى تناول الظاهرة من منظور اتصالي، بغض النظر عن البعد التقني لهذه الأداة. فالألعاب الالكترونية تحمل بعدا اتصاليا بكل ما تعنيه من خصائص اتصالية على "اللاعبين" .

1 - الألعاب الالكترونية كنتاج للنماذج الاتصالية الحديثة:

إن الألعاب الالكترونية هي "شكل من التبادل الاتصالي الذي يعتبر منطقة أساسية بالنسبة لوسائل الاتصال الحديثة. فالاتصال يتميز، قبل كل شيء، بسعيه إلى تحقيق المساواة بين الأطراف التي تتواصل فيما بينها".[2]

[1] علواش كهينة ،معالجة العنف من خلال التلفزيون والعاب الفيديو و تأثيره على الطفل ،ماجستير إعلام واتصال ،الجزائر ،2006.

[2] د.فريال مهنا،علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية،دار الفكر المعاصر ببيروت، لبنان، الطبعة الأولى،2002، ص415.

وتعتبر ألعاب الفيديو أحد أبرز الأدوات الاتصالية التي يتفاعل معها الأطفال، باعتبارها حاملة لرسائل تأثيرية يؤثر مضمونها الاتصالي والقيمي والسلوكي على التفاعلات الذهنية والسيكولوجية للأطفال المتعاملين مع هذا النوع من الأدوات الاتصالية.

إن إحدى الخصائص التجديدية الرئيسية في الاتصال الجديد تتجلى في إرساء أسلوب اتصالي لا يتيحه الإعلام التقليدي، ألا وهو الاتصال التبادلي.

و"يتجسد البناء التقني للاتصال الجديد في تجاوز إحدى خواص الاتصال الوحيد الاتجاه والانتشاري للإعلام التقليدي، أي غياب رجع الصدى الفوري والمتزامن مع البث،الذي يرسله المتلقي على القناة نفسها التي يستخدمها المرسل".[1]

2- التأثير الاتصالي للألعاب الالكترونية:

وينطلق البعد الاتصالي للألعاب الالكترونية من مجموع القيم الإرسالية التي يتفاعل معها المستهلك الاتصالي، وتحديدا المتفاعل الاتصالي،حيث يتم الاحتكاك مع مجموعة من الرسائل التي تحمل قيما محددة تتشكل في صيغة صور وآليات وقواعد للعب و مضامين ترفيهية وضوابط يحتك بها "اللاعب" أو "اللاعبون" فتكون عملية التأثير وصياغة "الصور" و"النماذج" من خلال ميكانيزمات لعب هي في الأصل أداة اتصالية لها تأثيرات مباشرة أو تدريجية على "اللاعبين" .

فالألعاب الالكترونية توفر بيئة اتصالية حقيقية في أجواء افتراضية،في صيغة احتكاك بألعاب ترفيهية أو تثقيفية أو علمية أو قيمية ، مما يجعل هذه الألعاب الالكترونية أداة تسويقية فعالة لمضامين قيمية يحددها القائم بالاتصال – مصمم الألعاب الالكترونية في هذه الحالة الدراسية – للتأثير على "اللاعب" أوجمهور "اللاعبين" عن طريق آليات اللعب والمضامين القيمية للصورة.

وقد أخذت المضامين الاتصالية لألعاب الفيديو المنتشرة في عالم الأطفال خاصة، عدة صور اتصالية،منها تثقيفية، أو ترفيهية أو قيمية تتعلق بتسويق مجموعة من القيم

[1] المرجع السابق، ص.417.

الثقافية التي تعكس النماذج الاجتماعية والثقافية والسياسية التي يراد تلقينها لـ"اللاعب" في شكل رسائل عنف أو قيم محددة أو تلقين تقني وعلمي يراد به تنشئة الطفل على مبادئه.

فالمضامين القيمية لألعاب الفيديو تعكس الأهداف الاتصالية للقائم بالاتصال- مصمم ومروج الألعاب الالكترونية-، حيث أن الدوائر الغربية – الأمريكية والأوروبية واليابانية وغيرها من المصممين لعالم الألعاب الالكترونية- تحرص بالضرورة أن يكون منتوجها الاتصالي عاكسا لقيم هذه الدوائر. وكمثال على ذلك الألعاب القتالية والحروب التي تصور جندي "المار ينز" الأمريكي في حالة مطاردة لـ"إرهابي" عربي أو مسلم، مما يلقن اللاعب على هذا المضمون القيمي من خلال عملية التعويد التي هي في خلفيتها آلية لإرسال قيم محددة يصوغها القائم بالاتصال، حسب أهدافه وأجندته المحددة بغض النظر عن البعد الترفيهي لهذه الأداة الاتصالية.

وقد أصبح إنتاج وتصميم الألعاب الالكترونية، صناعة اتصالية بدرجة أولى، تهتم بتطوير آليات الترفيه والإغراء وتقنيات الاتصال والتفاعل من خلال إدخال اللاعب في عالم افتراضي يعطي لهؤلاء اللاعبين هامشا أكبر من التحكم وصناعة القرار – مثل ألعاب مسابقات السيارات والطائرات وغيرها من الألعاب القتالية – مما يشعرهم باكتساب قوة أكبر وقدرة على تسيير "الحالات" الافتراضية.

وتشكل الألعاب الالكترونية مزيجا من الوظائف الاتصالية التي يمكن حصرها فيما يلي:

- الوظيفة الترفيهية
- الوظيفة التربوية والتنشيئية
- وظيفة تلقين القيم
- وظيفة تطوير القدرات الذهنية وتطوير الحس العلمي لدى "اللاعب"
- وظيفة تنمية الخيال والإبداع
- وظيفة التلبية السيكولوجية- في حالات الإدمان

المبحث الثالث :آثار الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل

نتطرق في هذا المبحث إلى آثار الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل و من خلال الأبحاث أو البحوث التي قمنا بها فإننا و صلنا إلى أن للألعاب الفيديو أثار ايجابية كما لها آثار سلبية نتناول في البداية الآثار الايجابية :

إن اختيار الفلم التربوي التعليمي الهادف الذي ينقل العلم و المعرفة و الثقافة و التوجيه ،و السلوك السليم ، وكذا يعزف العادات و القيم والمثل إضافة لكل هذا فانه يمتع الطفل و يسليهم بمعلومات تخزن المناهج المدرسية و تعطي أثار ايجابية نافعة في حياتهم كون إن هذا الجهاز ينقل المضمون و الفكرة بشكل واضح ومباشر يجعله ذا اثر فاعل في تعزيز العملية العلمية و إكساب هذا الأخير مهارات بالإضافة إلى انه ينمي قدراته الذهنية وتدفعه لتفكير و التعلم و تفتح له أفاق في مجال العلوم و التكنولوجيا .

وتعتبر العاب الفيديو وسيلة هامة بالنسبة للطفل إذا أحسن استعمالها فهي وسيلة ترفيهية و تثقيفية و أداة توعية تساعد الكثير من مجالات الحياة خاصة في فترة ما قبل المدرسة فيكون الطفل في هذه المرحلة بحاجة إلى استيعاب القيم التي تعرض عليه فيسعى إلى أن يسلكها بأسلوب المحاكاة و التقليد . و تؤكد الأبحاث إلى أن الطفل يقبل على العاب الفيديو بدافع التسلية و الهروب من الواقع المعاش للترويح عن نفسه و العيش في الخيال لذلك يجب الاعتناء بمحتويات هذه الألعاب خاصة فيما يتعلق بتأثيرها على قيم و سلوك الأطفال كما انه من المتعارف على هذه الألعاب أنها تنمي القدرات العقلية للطفل و تمكنه من استخدام الكمبيوتر و تزيد من مهارات التشغيل الحاسوب لديه.[1]

وقد أثبتت دراسات أمريكية أن ممارسة الألعاب الالكترونية أو العاب الفيديو تحافظ على الصحة الذهنية و تقوي الإدراك و تؤخر الشيخوخة .

[1] علواش كهينة ،معالجة العنف من خلال التلفزيون و العاب الفيديو و تأثيره على الطفل ،ماجستير ،إعلام و اتصال ، الجزائر ، 2006.

و قال **جيسون اليري** الأستاذ السابق في علم النفس بجامعة نورث كارولينا أن هذه الألعاب تفيد المسنين نفسيا و بدنيا ، و تنشط عقولهم هذه آثار ايجابية بالنسبة لكبار السن.[1]

أما عن الآثار السلبية فقد وجدت عدة دراسات تثبت الثر السلبي لهذه الألعاب منها دراسة طبية حديثة أثبتت من الناحية الصحية أن الوميض التقطع بسبب المستويات العالية و المتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الالكترونية يسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال و أن استخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد من احتمال إصابة الأطفال بمرض ارتعاش الأذرع كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي و العضلي نتيجة للحركة السريعة أثناء ممارسة هذه الألعاب كما إن حركة العبنبن تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب مما يزيد من إجهادها .

إضافة إلى دراسة طبية نشرت مؤخرا في ألمانيا أن الاطفال الذين يقضون ساعات طويلة أمام شاشة الألعاب يصابون بقصر النظر أكثر من غيرهم كما حذر فريق طبي ياباني من أن الجلوس لساعات طويلة في اليوم أمام الألعاب قد يكون له علاقة بمرض خطير يصيب العبن و هذا يؤدي إلى العمى التام .

عن نتائج بعض الأبحاث الطبية أن مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي على مدى الخمس عشر سنة الماضية مع كثرة انتشار الألعاب وذلك الحركة السريعة والمتكررة ، وان الجلوس لساعات طويلة أمام هذه الألعاب يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر، ويضيف الأستاذ استوبكي أن حالة الإدمان لدى الطفل على هذه الألعاب تجعله مرغما وبشكل قهري على الاستمتاع بالنشاطات الأخرى وإعطائها الأولوية على حساب حاجاته الأساسية كالنوم والأكل والنظافة ، والواجبات المدرسية وقد حذر أخصائي طب الأطفال الدكتور جديد حلزون من خطورة بقاء الأطفال ساعات طويلة أمام شاشة الكمبيوتر أو شاشة الألعاب بما فيها من مضار كبيرة على صحتهم كاشفا أن سلبيات هذه الألعاب تمثل في تأثر العيون بشكل كبير وتراجع قوة البصر إضافة إلى الأوجاع التي

[1] http //www.laghovat.net/vd/showthread.

تصيبهم بمنطقة الظهر والرأس . ويضيف الدكتور حلزون أن ترك الأطفال أمام هذه الألعاب لساعات طويلة وعدم مبادرة الأهل لوضع حد لساعات اللعب المسموح بها يجعل هؤلاء الأطفال منمنطويين وغير اجتماعيين بحيث يرفض الطفل الخروج من المنزل يرفقه أسرته ويفضل البقاء أمام شاشة الألعاب وهذا يفقده جانب التواصل الاجتماعي الهام الذي يعزز شخصية الإنسان والطفل .

ويؤكد هذا الأخير أن الطفل الذي يتراوح ما بين (10 – 12 سنة) يجب أن لا يتجاوز مجموع ساعات اللعب أكثر من ساعتين يوميا يخلد بعدها مباشرة للراحة أو النوم حتى لا يتأثر سلبا أو يصاب بالصداع و الأوجاع الجسمانية .

إضافة إلى دراسة قامت بها الأستاذة الهام حسين ، وهي أستاذة في طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة حديثة لها وأضافت أيضا أن من إخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى وفي الجانب الأيمن إذا كان العكس كذلك الإصابة سوء التغذية فالطفل لا يشرك أسرته في وجبات الغداء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم كما أظهرت دراسة دانمركية انه قد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إذا أصبح مدمنا على هذه الألعاب ويواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة اقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء كان ذلك في المدرسة أو في المنزل .

أما من الناحية السلوكية فان نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق وتعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وتنمي عقولهم قدرات ومهارات آلتها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب حيث يقول " **كليفورد هبل** " المشرف العلمي في الجنة البرلمانية البريطانية لتقضي مشكلة الألعاب

الالكترونية في بريطانيا " لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل باعوا لنا أيضا ...

حتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فان الأمر سيكون متأخرا للغاية منع لنمو جيل يمارس اشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر .

وفي دراسة في كندا الثلاثين ألف من هذه الألعاب الالكترونية تم رصد اثنين وعشرين ألفا منها تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة الجريمة والقتل والدماء ، وذكرت كذلك دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال العاب الفيديو التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار و السلوكيات العدوانية عندهم .

كما أشارت هذه الدراسة إلى أن الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة المتفاعلة بينها وبين الطفل حيث يتقمص الطفل الشخصية العدوانية ليلعبها ، وقد تؤدي إلى انتشار الجنس والفاحشة بين الأطفال وذلك من خلال المحتوى الذي تتضمنه والذي يدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء ، وهذه الألعاب التي تتسلل إلى السوق عن طريق بعض ضعفاء النفوس الذين يجلبونها عن طريق الانترنت ثم يقومون بترويجها .

وبذلك فان الأفلام الهابطة التي لا يتم مراقبتها وضبطها على قوانين وأسس فإنها تعتبر سلبية في أثارها ونتائجها على الأطفال ، وتلحق الضرر بهم ، فالفيلم أو اللعبة لها القدرة على توصيل المعلومات وتغيير الاتجاهات عند الأفراد خصوصا الأطفال ، لذلك وجب انتقاءها بشكل دقيق ومراقبة عرضها حتى تعود بالفائدة المرجوة فلألعاب الفيديو الدور البالغ في ترسيخ وتنمية السلوك العدواني لدى الأطفال كونها تعتمد أساسا على أسلوب العنف والقوة للحصول على اكبر عدد ممكن من النقاط .[1]

[1] http/www.jamefamen line.ir/showarbe.asp.n .134780

أن تعرض الطفل لمثل هذه المؤشرات تخلق لديه الرغبة في تقليد لسلوك البطل في هذه الألعاب مما يؤثر عليه في حياته الاجتماعية العادية. وفي دراسة للدكتور " **ايوف** " بجامعة Craig Anderson أثبتت أن جل الأبحاث حول العاب الفيديو العنيفة لها تأثير فعال ففي جويلية 2000 اكادمية الطب الأمريكية وعلم نفس الأطفال والمراهقين نشرت وثيقة تثبت أن العنف في وسائل الإعلام هو السبب في عنف الأطفال ، فقد طعن شاب ايطالي يبلغ من العمر 16 عاما أباه بعد أن عكر صفو مزاجه وهو يلعب Fifa 2003 على جهاز العاب الترفيه (بلاي ستايشن) وآخر في 19 من عمره أطلق النار في المتوسطة التي يدرس فيها تسبب في قتل 12 أستاذا مع الكاتبة وطالبين وشرطي قبل أن ينتحر وفي ظل هذه المأساة منعت العاب الفيديو العنيفة ، فألمانيا أصدرت قرارا عالمي يمنع إنتاج وبيع الأفلام والعاب الكمبيوتر والعاب الفيديو العنيفة .

وفي دراسة للدكتور" أجوفا " أيضا يبرهن أن جل الأبحاث حول العاب الفيديو تثبت تأثيرها الفعال ، كون هذه الألعاب تعلم القتل ويصبح هذا الفعل نادي الطفل ويضيف هذا الأخير أن اليوكيمون يشكل بدوره خطرا على الأطفال كونه يعلمهم العنف والسلوك العنيف أما جامعة ستانفورد أظهرت أن الحل الناجح لمواجهة هذه الظاهرة هي التربية مع تعليم الأطفال مخاطر العاب الفيديو والعنف المتلفز، حيث أثبتت الدراسة تراجع 40% من هؤلاء الأطفال عن مشاهدة العنف كونهم يعرفون الآثار السلبية لها وفي دراسة أمريكية توصلت إلى أن 49% من العاب الفيديو تحتوي على العاب العنف ، حيث تبقى 13% فقط من هذه الألعاب الفيديو لا تحتوي على أفعال العنف.

أما في دراسة أجريت على 6000 شاب من طرف شبكة Education Msila فان 69% من الأولياء لو عرفوا خطورتها لما ترددوا في منعهم لهذه الألعاب كما انه من الضروري إعلام الأولياء بمحتوى العاب الفيديو عند إقبالهم على شرائها .

إن مشاهدة العاب الفيديو العنيفة قد تجعل الأطفال اقل حساسية ويتصرفون بعفوية فنشاسبورس في عام 1987 طلبوا من 160 تلميذ في سنوات مختلفة اللعب إما بالعاب الفيديو العنيفة أو غير العنيفة مع مليء استمارة حول العاب الفيديو لمدة 10 دقائق وتوصلا

إلى أن الأطفال الذين يلعبوا بالعاب الفيديو العنيفة سواء وحدهم أو مع الآخرين تمكنوا من ملئها على الأطفال الذين لم يلعبوا بهذه الألعاب مع التساوي بين الذين لعبوا بالعاب الفيديو العنيفة وغير العنيفة ويقول " ماكلوهان " أن العاب الفيديو والرسوم المتحركة يكون تأثير على الأطفال والمراهقين بشكل خاص. [1]

كما كتبت " **سهيربشناق**" تلجا العائلات لملئ أوقات فراغ أطفالها خلال عطل الأسبوع والعطل الرسمية بتحضير العاب الفيديو لهم وتركهم لفترات طويلة أمام هذه الشاشات متذرعين أن العطلة الشتوية تحد من إمكانية خروج الأطفال نتيجة سوء الأحوال الجوية وفي تصريح لأحد الأمهات تقول أم يزن انه بالرغم من تذمرها من الشجار المسربين أبناءها إلا انه لا سبيل لتسليتهم وقضاء أوقاتهم سوى البقاء أمام شاشات الكمبيوتر والألعاب الالكترونية إلى أن نسبة شراء الألعاب الالكترونية ذات الطابع ألعنفي يزيد بشكل رهيب خاصة عند الشباب الذين يتراوح عمرهم ما بين 10 – 15 سنة

أما فئة الإناث فإنها تميل إلى شراء الألعاب ذات الطابع الخيالي والعاطفي ويؤكد احد الأطباء وهو الدكتور **محمد عبد الكريم الشبكي** مضار وسلبيات قضاء فترات طويلة امالم شاشة الألعاب أن الآثار السلبية تكون كبيرة وان هذه الآثار تكون سلبية لدى الذكور أكثر منها لدى الإناث خاصة وان الذكور هم أكثر ميلا وقدرة على الانغماس وإدارة الألعاب بالنسبة للحركة والمتابعة البصرية.[2]

[1] Griffiths.m.the educational benefits ofvvvideogamames.education and health page.122 123.

[2] محمد حسن ،سحر الألعاب الالكترونية (مجلة صانعو الحدث) العدد 27 سبتمبر .2005 ،ص 5،6.

خاتمة الفصل الأول:

تعتبر العاب الفيديو أول الألعاب الالكترونية كسلاح ذو حدين حيث تتميز هذه الألعاب بمجموعة من السلبيات التي تؤثر على سلوك الطفل كما أن لها مجموعة من الايجابيات أيضا ولو وضعت ضوابط رقابية .

وتحرص الأسرة أو حتى مالكي مقاهي الانترنت على تطبيقها لعاد ذلك على سلوك الطفل بالإيجاب بحيث يستطيع الطفل أن يقضي جزءا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه فبدلا من أن يمارس العاب العنف والقتال يمارس العاب الرياضة والعاب الذاكرة وتنشيط الفكر والعاب التفكير الإبداعي كما أنها تنمي مهارات الدقة والمتابعة والتركيز ولكن الأشكال يكمن في أن الأسرة لا تراقب ساعات لعب أولادها ولا حتى أنواع الألعاب مما أدى إلى إدمان الأطفال على هذه الألعاب خاصة ذات الطابع العنفي.

الفصل الثالث

الإدمان على الألعاب الالكترونية و أثره على الاهتمام الدراسي للأطفال

المبحث الأول: تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية

المبحث الثاني: أسباب لإدمان على الألعاب الالكترونية

المبحث الثالث: اثر الألعاب الالكترونية على الاهتمام الدراسي

تمهيد :

في ظل غياب أجهزة الرقابة الأسرية سواء كان ذلك على محلات بيع هذه الألعاب أو على مستوى الأسر التي يشاهد أبناءها لهذه الألعاب أصبح العديد من الأطفال يستخدمون هذه التقنيات لأوقات غير محدودة و لسعات طويلة قد تصل في بعض الأحيان إلى أيام و أصبحت هذه الألعاب تشكل خطرا جسيما على مستخدميها و تحولت بعد أن كانت أداة أو وسيلة ترفيه إلى أداة صحية أدت إلى الإدمان على هذه الألعاب التي تصل في بعض الأحيان إلى الموت و تحولت هذه الأخيرة إلى رعب يهدد الكثير من المنازل نتيجة لمواصلة التركيز و المكوث أمام الشاشة و الإدمان على هذه الألعاب لم يقتصر على الأطفال بل تعدى الأمر إلى البالغين أيضا خاصة في ظل توافر التقنيات الحديثة في كل يوم التي تجعل الشخص ينبهر و يشغف بالمكوث الأكبر وقت ممكن وقد انعكس هذه الإدمان سلبا على حياة الأطفال فيما يخص نومهم و دراستهم و أوقات أكلهم حتى يؤدي في بعض الأحيان إلى الانطواء . وقد أثبتت العديد من الدراسات و البحوث أن الكثير من الأطفال الذين يلعبون لمدة تزيد عن 30 دقيقة أو نصف ساعة ثم يؤدون واجباتهم المدرسية و هناك نسبة كبيرة منهم لا يؤدون واجباتهم المدرسية فعندما يبدؤون اللعب لا يستطيعون التوقف كل هذا أدى إلى ضعف تحصيلهم الدراسي و الهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي و اضطرابات في التعلم لديهم و حدوث الكسل و العزلة الاجتماعية بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي و فقدان التفكير الحر .

و تطرقنا في هذا الفصل إلى ثلاث مباحث :

المبحث الأول : ماهية الإدمان على الألعاب الالكترونية .

المبحث الثاني :أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية .

المبحث الثالث : اثر الألعاب الالكترونية على الاهتمام الدراسي .

المبحث الأول: تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية

يعتقد البعض أن المدمن هو من يتناول المحظورات من كحوليات أو خمرا أو مخدرات و لكن الحقيقة تبدو خلاف ذلك ،فمع دخول الألفية الجديدة أصبحت هناك أنواع أخرى من الإدمان و للإدمان تعار يف عديدة منها :

الإدمان بالإنجليزية adduction هو عبارة عن اضطراب سلوكي يظهر تكرار الفعل من قبل الفرد لكي ينهمك بنشاط معين بغض النظر عن العوائق الضارة بصحة الفرد أو حالته الفعلية الاجتماعية .

و قد اختلف العلماء على تعريف كلمة "**إدمان** " فالبعض منهم يصر على إن هذه الكلمة تنطبق فقط على المواد التي يتناولها الإنسان فانه لن يقدم على الاستغناء عنها إذا استغنى عنها فإنها تسبب له حدوث إعراض الاستحباب لتلك المادة إضافة إلى مشاكل بالغة يتعرض لها لاحقا و لا يستطيع أن يستغني عنها مرة واحدة ، بل يحتاج إلى برنامج للإقلاع عنه، أما بعض العلماء فيتعرض لهذا المفهوم و يعرفه على انه عدم قدرة الإنسان على الاستغناء عن شيء ما و حاجته المستمرة للمزيد منه كي يشبع حاجاته منه حتى يؤثر ذلك على حيلته الشخصية .

أما الإدمان على الألعاب الالكترونية :

هو قضاء ساعات طويلة جدا أمام شاشة التلفاز أو أمام العاب الفيديو حينها يجد نفسه غير قادر على الابتعاد عنها و يتخيلها أمامه في كل وقت .

كما يمكن تعريفه بكونه حب الشيء و عدم القدرة على الانقطاع عنه مهما كانت الظروف. و هناك عدة أنواع للإدمان على الألعاب و التي تعتبر من المعيقات التي تؤثر على الفرد خصوصا لو كان في مرحلة متقدمة من حياته أي في بداية حياته و يعتبر الفرد مدمن كلما كثرت عدد ساعات التي يقضيها على هذه الألعاب و كذلك كلما زاد تفكيره بها

عند الانقطاع عن استخدامها فيراها موجودة أمامه كل الوقت حتى و عند فتحه للكتب أو الوجبات الغذائية كل ما يراه هو الكتب .[1]

وإذا طرحنا مصطلح "الإدمان" من الناحية الإجرائية فإن القياس يمكن أن يتحدد بالحجم الساعي المخصص من الأطفال في تعاملهم مع هذه الأداة – الألعاب الالكترونية–، إذ لا يمكن أن نتحدث عن "حالة إدمان" إزاء الألعاب الالكترونية إلا إذا سجلت حالة من التعلق الشديد إلى حد التبعية السيكولوجية بحيث لا يمكن للاعب الاستغناء عنها .

ويمكن أيضا أن نضبط حدا لعدد الساعات المخصصة للألعاب الالكترونية ، حتى نتحدث عن "حالة إدمان"،والذي يمكن أن يضبط بحجم ساعي محدد /في اليوم.

ويختلف العلماء في تعريف كلمة "إدمان" فيصر البعض على أن الكلمة لا تنطبق إلا على مواد قد يتناولها الإنسان، ثم لا يقدر على الاستغناء عنها، وإذا استغنى عنها تسبب ذلك في حدوث أعراض الانسحاب لتلك المادة التي تعرضه لمشاكل بالغة، وبالتالي لا يستطيع أن يستغني عنها مرة واحدة، بل يحتاج إلى برنامج للإقلاع عن تلك المادة باستخدام مواد بديلة وسحب المادة الأصلية بشكل تدريجي كما هو الحال في أغلب حالات المخدرات. في حين يعترض بعض العلماء على هذا المفهوم الضيق للتعريف حيث يرون أن الإدمان هو عدم قدرة الإنسان على الاستغناء عن شيء ما.. بصرف النظر عن هذا الشيء طالما استوفى بقية شروط الإدمان من حاجة إلى المزيد من هذا الشيء بشكل مستمر حتى يشبع حاجته حين يحرم منه.

وبالتالي اقتنع بعض العلماء أن هناك من يسمون بمدمني الإنترنت والألعاب الالكترونية في حين اعترض آخرون وتعرضوا لاستخدام بعض الناس الإنترنت والألعاب الالكترونية استخدامًا زائدًا عن الحد على أنه نوع من أنواع الرغبات التي لا تقاوم (COMPULSION) وبصرف النظر عن التعريف واختلاف العلماء في التسمية؛ فإنه لا

[1] http/www.aladaa wah.com /sp.971.

خلاف على أن هناك عدداً كبيراً من مستخدمي الإنترنت يسرفون في استخدام الإنترنت حتى يؤثر ذلك على حياتهم الشخصية.

ويقول د. هشام الشر بيني دكتور الطب نفسي «أن إدمان الانترنت والألعاب الالكترونية يمكننا أن نعرفه بأنه، حالة من الاستخدام المرضي وغير التوافقي للانترنت والألعاب الالكترونية يؤدي إلى اضطرابات في السلوك. ويستدل عليها بعدة ظواهر منها زيادة عدد الساعات أمام الكومبيوتر بشكل مطرد تتجاوز الفترات التي حددها الفرد لنفسه في البداية، ومواصلة الجلوس أمام الشبكة على الرغم من وجود بعض المشكلات مثل السهر، الأرق، التأخر في العمل، إهمال الواجبات الأسرية والزوجية، والمدرسية عند الأطفال ، ما يعقبه من خلافات ومشاكل، هذا بالإضافة إلى التوتر والقلق الشديدين في حالة وجود أي عائق للاتصال بالشبكة قد تصل إلى حد الاكتئاب إذا ما طالت فترة ابتعاده عن الدخول على الانترنت».

ويضيف د. هشام أن إدمان الانترنت والألعاب الالكترونية أدى بالبعض لفقدان علاقات اجتماعية أو زوجية وتأخر وظيفي، كما أدى بالبعض للانطواء والعزوف عن المجتمع.

د. هشام يؤكد أيضا أن الإدمان لا يصيب البالغين فقط بل الأطفال أيضا خاصة مع توافر الجديد كل يوم في ألعاب الكومبيوتر، وهذا الإدمان ينعكس سلبيا وبشكل أكبر من البالغين على حياة الطفل ومواعيد نومه ودراسته ويصبح انطوائيا لا يخرج مع أصدقاءه أو يمارس أي هوايات أخرى سوى الجلوس على الشبكة بلا كلل أو ملل.

المبحث الثاني : أسباب إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية

إن الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية، يمكن حصرها في النقاط التالية:

- عامل الجذب:

إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات والفضاء، كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة، عامل جذب رئيسي للأطفال.

- نقطة تركيز:

أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة إذ يقدمون أحيانًا سباقًا للسيارات يتعود الطفل من خلالها على التركيز وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو يقدمون ألعابًا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط 'السوبر مان' يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.[1]

فالألعاب الالكترونية تتطلب من الطفل حدا أكبرا من التركيز في إدارة مسابقاته مما يخلق نوعا من الإثارة والمتعة لديه.

- التماثل مع الأبطال:

تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة إلى الطفل إطارًا يتمثل فيه بطلاً يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه والطفل يندمج مع البطل وإن التداخل والتكامل اللذين توفراهما لعبة الفيديو، يساهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وتوفر للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

[1] http://www.almeshkat.net

- التعايش مع عالم وهمي افتراضي:

الألعاب الإلكترونية للأطفال تخلق عالمًا وهميًا بعيدًا عن العالم اليومي، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعًا ماديًا وأحداثًا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما من خلال اندماجه ببطل معين أو يحقق ذاته من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمي.

فالعالم الوهمي الافتراضي يتيح مجال أكبر لحركة اللاعب وقدرته على التصرف واتخاذ القرار،دون تحمل النتائج في الواقع الملموس،خلافا للواقع الحقيقي الذي يتطلب تحملا أكبر للمسؤولية بحكم الصعوبة في التعايش مع هذا الواقع الملموس أو تغييره.

- السيطرة على الذات:

إن الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية والفيديو، هي نفس الأسباب الكامنة وراء ممارسة أي لعبة، حيث يمثل إطار اللعبة جزءًا من النشاط الاجتماعي يسعى الطفل من خاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم.

فالطفل الذي يجد نفسه في موقع قيادة سيارة أو حتى طائرة أو حمل رشاش أو قيادة مدفعية أو طائرة حربية ، سيشعر بالضرورة بحالة من التفوق وتعزيز الذات في العالم الافتراضي.

- التعويض عن الواقع المعيشي:

إذ تشكل الألعاب الالكترونية فرصة افتراضية تتاح أمام الطفل واللاعب للتعويض عن صعوبات الواقع الحقيقي وإخفاقاته، سواء من حيث كسب الثروات الافتراضية بالنسبة للمحرومين في الواقع المعيشي، أو قيادة السيارات والطائرات لأطفال لم يحلموا بالقدرة على بلوغ هذا المستوى من التحكم .[1]

[1] TONY FORTIN, PHILIPPE MORA , LAURENT TREMEL , Les jeux video pratiques,Contenus et Enjeux Sociaux L'harmattan, paris.2005.

- الحاجة إلى الراحة النفسية / الإدمان:

التي توفرها الألعاب الالكترونية للأطفال، لا سيما في حالة الإدمان.إذ أن حالة التبعية تجعل من هذه الألعاب "جرعة دواء" لإزالة القلق والاكتئاب لدى الأطفال،مما يفرض الحاجة للجوء الطفل اللاعب إلى هذا النوع من المسكن بتشديد الكاف.

المبحث الثالث : أثر الألعاب الالكترونية على الاهتمام الدراسي

نتطرق في هذا المبحث إلى الأثر الذي تتركه الألعاب الالكترونية على الأطفال من خلال اهتمامهم بواجباتهم المدرسية ، حيث نجد أن الأطفال الذين يلعبون لفترات طويلة أمام شاشة الكمبيوتر له تأثير سلبي على ذكائهم فكلما زادت نسبة لعب الأطفال انخفض مستوى تحصيلهم الدراسي . و في دراسة علمية أجراها بعض العلماء و الأخصائيين بين تلاميذ صف السادس الذين جاءوا من بيوت فيها جهاز الكمبيوتر و بيوت أخرى يتم فيها تشغيل الجهاز لوقت معين اقل من وقت القراءة لدى هاتين الفئتين أو المجموعتين فظهر اختلاف جدير بالاهتمام فقد كانت درجات ثلث التلاميذ الذين يستعملون الجهاز لفترات مستمرة سنة واحدة على الأقل تحت مستوى الصف ، بينما فاقت درجات ثلثي التلاميذ الذين يستعملون الجهاز لفترات قليلة أعلى من المجموعة الأولى .

و في دراسة أخرى ثبت أن الأطفال الذين يسمح لهم بالعب يوميا و لساعات طويلة حصلوا في القراءة و الحساب و اختبارات اللغة عند نهاية الصف الأول اقل من الأطفال الذين كانت فترات لعبهم قليلة .

كما أن الطلاب أو التلاميذ الذين لا يؤدون واجباتهم المنزلية بباسطة فان ذلك هو نتيجة للعب المفرط في الكثير من الحالات و المبالغة في اللعب في كثير من الأحيان تؤدي بالأطفال إلى صرفهم عن انجاز و وظائفهم المدرسية و بات واضحا انه كلما زاد الوقت الذي يقضيه الطفل أمام شاشة الكمبيوتر كلما زاد خطر تراجعه في التحصيل الدراسي .

و كشفت دراسة أجريت بواسطة جامعة **دينيسون** بمدينة **أوهايو** الأمريكية على أن للعب العاب الفيديو أثار سلبية تنعكس عل التحصيل الدراسي للطالب في المدرسة و ذلك لعدم مقدرتهم على التحصيل و تذكر بعض المعلومات و المعارف التي يتعلمونها خلال

يومياتهم الدراسية . فقد وجدت الدراسة بان الطلاب الذين يحصلون على جهاز الألعاب الفيديو لا يتقدمون في مستويات الدراسة بنفس السرعة التي يقدم بها الطلاب الذين لا يملكون أجهزة الألعاب الفيديو ، بالإضافة إلى أن مهارة الاستمتاع و القراءة تبقى كما هي بدون تطوير بالنسبة للطلاب الذين يملكون أجهزة العاب الفيديو .

يتحدث روبرت ويس احد المشاركين بكتابة الدراسة قائلا : "للطلاب الذين لا يملكون أجهزة العاب فيديو ، نتائجهم ترتفع مع مرور الوقت ، أما الطلاب الذين يملكونها ، فتبقى نتائجهم ثابتة بشكل نسبي ". و قد علق ريتشارد تايلور نائب رئيس الجمعية الأمريكية للبرامج الترفيهية على الدراسة قائلا : "هل ستفاجأ عند معرفتك بان الأولاد الصغار يميلون للعب أكثر بالعاب الفيديو ، الدمى و الدراجات النارية أكثر من لعبهم بالألعاب القديمة ؟" و هذا جاء في سياق قوله بان كاتبي الدراسة غير متأكدين من التأثيرات التي ستنتجها العاب الفيديو بعد 4 أشهر .

و تم نشر الدراسة في مجلة العلوم النفسية و هي دورية علمية من نشر جمعية العلوم النفسية ، و حيث أن الدراسة تمت على عائلات تحتوي على ذكور بأعمار ما بين 6الى 9 سنوات ،لم تتم الدراسة على الإناث و ذلك اعتقادا من كتاب الدراسة على أن الإناث لا يلعبون لفترات طويلة .

بالإضافة إلى دراسة أمريكية تثبت أن الطلاب الذين يمضون وقتا طويلا على الألعاب الالكترونية ، لا يعطون الوقت الكافي للعمل على واجباتهم المدرسية.

وأعلن باحثون من جامعتي ميشيغان وتكساس ، اعتمادا على مذكرات 1500 طالب تتراوح أعمارهم بين الـ 10 والـ 19 سنة ، أن المراهقين الذي يمضون الكثير من الوقت على الألعاب الالكترونية ، يمضون وقتا اقل بـ 30% على القراءة ، واقل من 34% على القيام بواجباتهم المدرسية .

وأظهرت الدراسة أن تمضية الوقت مع العائلة والأصدقاء لا يتأثر بالفترة التي يمضيها المراهقون على الألعاب الالكترونية . وبينت هذه الأخيرة أن الذين يميلون إلى الألعاب الالكترونية ،يمارسونها لساعات يوميا خلال أيام الأسبوع العادية ، بينما يمارسونها

ل 90 دقيقة خلال العطل ، كمعدل العام ، ويميل الفتيان أكثر من الفتيات ، بنسبة 80 % إلى الألعاب الالكترونية .[1]

وفي دراسة ثانية ثبت إن الأطفال الذين سمح لهم باللعب يوميا لساعات كثيرة حصلوا في القراءة و الحساب و اختبارات اللغة عند نهاية الصف الأول اقل من الأطفال الذين كانت فترات لعبهم قليلة .

كما إننا عندما ننظر إلى طلاب المدرسة نرى أن بعض التلاميذ الذين لا يملكون أداء واجباتهم المنزلية بباسطة فان ذلك هو نتيجة اللعب المفرط في كثير من الحالات ، إن المبالغة في اللعب تؤدي إلى الهاء الأطفال و صرفهم عن انجاز و وظائفهم المدرسية و بات واضحا انه كلما زاد الوقت الذي يقضيه الطفل أمام شاشة الكمبيوتر كلما زاد خطر تراجعه في التحصيل الدراسي.[2]

[1] http/www.syriatribune.net/ar/iiindex.

[2] بهاء شاهين ،الانترنت و العولمة ،عالم الكتب و النشر ، الطبعة الأولى ، 1999.ص 5 -6

خاتمة الفصل الثاني

من خلال دراستنا للإدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية فقد كانت نتائج هذه الدراسة مثيرة للانتباه، حيث وجد أن معظم الأطفال هم مدمنون على هذه الألعاب خاصة الألعاب القتالية، التي أثبتت عدة دراسات على أنها كانت السبب في حدوث العديد من الجرائم داخل الأسرة الواحدة بين الآباء وأبنائهم بالإضافة إلى التأثير السلبي على تحصيلهم الدراسي وتدنيه والتغيب المستمر والمتكرر عن الحصص الدراسية مما أدى إلى ضعف وتراجع مستواهم، ضف إلى ذلك أن الإدمان على العاب الفيديو يؤثر في المستقبل الوظيفي للفرد والى ضعف الأداء والإنتاجية.

الفصل الرابع

الإطار التطبيقي للدراسة

- عرض وتحليل النتائج
- الاستنتاجات

في هذا الفصل سيتم عرض النتائج التفصيلية التي تم التوصل إليها من خلال الدراسة الميدانية التي تم فيها توزيع الاستمارات على أفراد عينة الدراسة ، وتم تقسيمها حسب متغير الجنس و السن إلى طبقتين : طبقة الذكور و تتكون من 15 مفردة ، وطبقة الإناث و تتكون من 10 مفردة ، كما سيتم في هذا الفصل عرض النتائج العامة للدراسة .

-عرض النتائج التطبيقية للدراسة الميدانية :

تهدف الدراسة إلى تحديد مدى تأثير الألعاب الالكترونية عند الأطفال على الاهتمام بواجباتهم الدراسية في ولاية المسيلة ، وذلك من خلال الإجابة عن الأسئلة الاستبيانية التي وزعت على أفراد العينة المدروسة .

معلومات أولية:

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	15	%60
أنثى	10	%40
الإجمالي	25	%100

1-هل تستعمل الألعاب الالكترونية:

الجنس	ذكور	إناث
الرأي	التكرار	النسبة
نعم	25	100%
لا	-	-
الإجمالي	25	100%

وذلك حسب متغير الجنس. ويتبين من بيانات هذا الجدول أن المكان المفضل هو المنزل بنسبة كبيرة تصل إلى 53.33 %

لدى فئة الذكور فيما يأتي مكان آخر لممارسة الألعاب الالكترونية في المرتبة الأخيرة بنسبة 20% لدى نفس الجنس أي الذكور. أما الذين يرتادون مقاهي الانترنت فقد بلغت نسبتهم 26.66%.

أما فئة الإناث بلغت نسبة الممارسة في المنزل عندهن 70% متبوعة بمقهى الانترنت بنسبة 30% أما ممارستهم في مكان آخر فقد كانت منعدمة .

حسب السن :

يهدف الجدول إلى رصد توجهات أفراد العينة المدروسة من خلال المكان المفضل لديهم حسب متغير السن بفئتيه (6 – 8 سنوات) و (8 – 12 سنة) حيث تظهر بيانات الجدول أن في الفئة العمرية(6–8سنوات) تفضل نسبة 70% منها في المنزل فيما تفضل الفئة العمرية (8 – 12 سنة) بنسبة 53.33% اللعب الالكتروني في المنزل متبوعة بمقهى الانترنت بنسبة 26.66% ومكان آخر بنسبة20% .

3- أنواع الألعاب الالكترونية المفضلة لديك

حسب الجنس :

الجنس	ذكور		إناث	
الرأي	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
القتال	9	60%	2	% 20
مغامرات	1	6.66%	1	%10
رياضة	4	%26.66	5	%50
تفكير	1	%6.66	2	%20
الإجمالي	15	%99.99	10	%100

14- **مدى تأثير الإقبال على الألعاب الالكترونية على المرود الدراسي** للأطفال:

حسب الجنس :

الجنس	ذكور		إناث	
الرأي	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	4	26.66%	6	60%
لا	11	73.33%	4	40 %
إجمالي	15	99.99%	10	100 %

حسب السن :

الجنس	6 – 8 سنوات		8 – 12 سنة	
الرأي	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
نعم	4	40%	6	40%
لا	6	60%	9	60 %
إجمالي	10	100%	15	100 %

التحليل :

حسب الجنس :

تهدف بيانات الجدول لرصد توجهات أفراد العينة المدروسة من خلال معرفة ما إذا كانت الألعاب الالكترونية تؤثر على المردود المدرسي للأطفال و ذلك حسب متغير الجنس، فكانت نسبة الذين أجابوا بـ"نعم" 73.33% و نسبة المجيبين بـ"لا" 26.66% لدى فئة الذكور .

خاتمة

خاتمة:

تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير على حياة الطفل و سلوكه و مراحل تطوره فقد فرضت هذه الألعاب نفسها على الأطفال فأصبحوا يندفون نحوها دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحي أو السلوكية أو البدنية وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين .

ومن خلال الدراسة التي قمنا بها والتي كان عنوانها " **اثر إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية على اهتمامهم بالواجبات المدرسية "** – دراسة حالة في ولاية المسيلة– حيث كان الهدف من هذه الدراسة هو معرفة مدى تأثير هذه الألعاب على الاهتمام بالواجبات المدرسية بالإضافة إلى معرفة الآثار الايجابية لها خاصة على فئة الأطفال الذي يتراوح سنهم مابين 8 – 12 سنة .

وبعد نهاية الدراسة تم الوصول إلى النتائج التالية :

أن معظم الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية بشكل كبير ومتواصل حيث قدرت النسبة بـ 90% كما خلصت الدراسة إلى أن نسبة الذكور كانت اكبر من نسبة الإناث ، كما نميز أن الألعاب الأكثر ممارسة من قبل الأطفال هي الألعاب التي تتميز بطابع العنف أو القتال خاصة لفئة الذكور أما فئة الإناث فتفضل العاب التفكير والخيال .

وفي ضوء ما سبق يمكن القول انه يجب على الأسر تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة الأنشطة اليومية، وأن لا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسة ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية .

ونعتقد أن هذا الموضوع جدير بالدراسة والعناية التوجيهية من الهيئات المختصة، حيث تعتبر دراستنا بداية لطرق أبواب موضوع ينتظر الكثير من المتابعة والتحليل العلمي والرعاية العملية لما له من أثر مباشر على تنشئة أطفالنا ومستقبلهم الدراسي.

قائمة المصادر

والمراجع

- المصادر والمراجع:

الكتب بالعربية :

- د،احمد رشيد القادري ، وسائل الإعلام و الطفولة ،دار جرير للنشر و التوزيع ، الطبعة الأولى 2006.

- محمد حسن ،سحر الألعاب الالكترونية (مجلة صانعو الحدث) العدد 27،سبتمبر 2005،.

- احمد بن مرسلي ،مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام و الاتصال ، ديوان المطبوعات الجامعية ،الطبعة الثانيةّ ، الجزائر ،2005.

- احمد بن مرسلي ،مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام و الاتصال ،ديوان المطبوعات الجامعية ،الطبعة الثانية ،الجزائر ،2005.

- احمد عبد الله الحلح و مصطفى محمود أبو بكر ،البحث العلمي (تعريفه ،خطواته ،مناهجه ،المفاهيم الإحصائية)،الدار الجامعية ،الإسكندرية ،2001،/2002.

- د فريال مهنا ،علوم الاتصال و المجتمعات الرقمية ،دار الفكر المعاصر بيروت ،لبنان ،الطبعة الاولى 2002.

- **المراجع بالفرنسية :**

-Tony fortin .Philipe mora .lavrent trent remel. Les jeux vedeo.partiques.contenus et enjeux sociaux l harmattan .paris.2005

- Griffiths.m.the educational benefits of video games .education and health.

المذكرات :

- إقبال طلبة الإعلام و الاتصال على استخدام الإنترنت ،مذكرة لنيل شهادة الليسانس في علوم الإعلام والاتصال ،جامعة الدكتور يحي فارس المسيلة ،2008/2007.

- علواش كهينة ،معالجة العنف من خلال التلفزيون والعاب الفيديو وتأثيره على الطفل ،ماجستير إعلام واتصال ،الجزائر ،2006.

- **شبكة الإنترنت :**

- http.//www.aladaa wah /sp.971.
- http.//forum.illftrain.co.uk//t8281.
- http.//www.laghovat.net/vd/sho withered.
- http.//www.jamefamenline.ir/showarb.asp.n.134780.
- http.//www.ahmeshkat.net.
- http.//www.syriatribune.net/ar/undex.

- **قواميس**

القاموس الجديد للطالب ،معجم عربي ،مدرسي،الطبعة الأولى ،جويلية ،1979.

القاموس العربي للكمبيوتر و الانترنت .

ملاحق

جامعة المسيلة

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام و الاتصال

استمارة استبيانيه :

حول تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي .

أخي الطالب / أختي الطالبة .

تهدف هذه الاستمارة إلى التعرف على مدى إقبال الأطفال على استخدام الألعاب الالكترونية في الانترنت و لأننا ندرك تماما إن الألعاب الالكترونية لها تأثير كبير على التحصيل المدرسي للطفل ، لذا نرجو منك أن تقرا العبارة بدقة ، ثم وضع علامة (X) في الإجابة التي تعبر عن رأيك .

و إنني أشكركم كثيرا على تعاونكم و اقدر بعمق المساعدة التي قدمتموها لإنهاء المشروع البحثي .

الملاحق : **1-استمارة موجهة لعينة الأطفال**

معلومات أولية :

الجنس : ذكر ☐ أنثى ☐

العمر : من 6 – 8 سنوات ☐

من 8 – 12 سنة ☐

1-هل تستعمل الألعاب الالكترونية ؟

نعم ☐ إذا أجبت بـ " **نعم** " انتقل إلى السؤال الثاني "2"

لا ☐ إذا أجبت بـ **"لا"** فما هو السبب ؟

لا تعرف استخدامها ☐ ليس لديك المال لتغطية مصاريف اللعب ☐

لسبب آخر ☐

2- أين تستعمل الألعاب الالكترونية ؟

في المنزل ☐ مقهى الانترنت ☐ مكان آخر ☐

أذكره .....

3- ماهي أنواع الألعاب الالكترونية المفضلة لديك ؟

العاب القتال ☐ العاب المغامرات ☐ الألعاب الرياضية ☐ العاب التفكير ☐

4- ماهي دورية ممارستك للألعاب الالكترونية ؟

كل يوم ☐ كل أسبوع ☐ كل شهر ☐

5- كم من الوقت تقضيه أمام شاشة الألعاب الإلكترونية ؟

- من نصف ساعة / ساعة ☐
- من ساعة / ساعتين ☐
- من ساعتين / أربع ساعات ☐
- من أربع ساعات – فما فوق ☐

6- ماهو الوقت المفضل لديك لممارسة الألعاب الالكترونية ؟

صباحا ☐ مساءا ☐ ليلا ☐

7- ماهو الوقت الذي تقضيه في ممارسة العاب الفيديو ليلا (ابتداء من الساعة التاسعة) ؟

اقل من ساعة واحدة ☐ من ساعة إلى ساعتين ☐ من ساعة فما فوق ☐

8- كيف اهتمامك بواجباتك المدرسية المنزلية ؟

ضعيف ☐ **متوسط** ☐ **جيد** ☐

9- كم من الوقت تخصصه لأداء واجباتك المدرسية خارج أوقات الدراسة ؟

أقل من ساعة واحدة ☐ من ساعة إلى ساعتين ☐ من ساعتين فما فوق ☐

10- ماهي نتائجك الدراسية قبل فترة إقبالك على الألعاب الالكترونية ؟

ضعيفة ☐ متوسطة ☐ حسنة ☐ جيدة ☐

11- ماهي نتائجك بعد إقبالك على الألعاب الالكترونية ؟

ضعيفة ☐ متوسطة ☐ حسنة ☐ جيدة ☐

12- هل تعتقد أن إقبالك على الألعاب الالكترونية أخذ من وقت اهتمامك بالواجبات المدرسية ؟

نعم ☐ لا ☐

13- هل تعتقد أن إقبالك على الألعاب الالكترونية يؤثر على مردودك المدرسي ؟

نعم ☐ لا ☐