PISSN : 2571-9904 - EISSN : 2602-7763

واقع الألعاب الإلكترونية لدى الطفل الجزائري
دراسة ميدانية على عينة من أطفال المرحلة الابتدائية

The Reality of Electronic Games for The Algerian Child
A field study on a sample of primary school children

د. آنسة الشيكر.
معهد الصحافة وعلوم الأخبار جامعة منوبة، تونس echnissa@yahoo.fr

تاريخ الاستلام: 20/ 07/ 2022 تاريخ القبول: 03/ 09 / 2022 تاريخ النشر: 30/ 09/ 2022

ملخص:

نتيجة التطورات التكنولوجية والتغيرات المعلوماتية ، برزت أشكال جديدة من الألعاب الالكترونية التي لم تكن معروفة من قبل نتيجة لحتمية التكنولوجيا الرقمية التي تعرض على التلفزيون (العاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب، أضحت هذه الألعاب في تزايد مستمر وتطور سريع تبعا لمتطلبات البيئة الرقمية ، حيث صارت مصدرا هاما للترفيه والتسلية بالنسبة للكبار والصغار، ليس هذا فحسب، بل استحوذت على عقول الكبار والصغار، وبالأخص الأطفال نظرا لما تمتاز به، من خاصية الجذب ، لأنها تقدم واقعا افتراضيا مشوقا، يجذب المستخدم كالألوان، الرسوم، والخيال الواسع، هذا ما جعل الطفل محاط بمجموع متنوعة من الألعاب الالكترونية التي أصبحت جزء مهم في حياته اليومية . وخلقت له واقع خاص به .

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية ؛الطفل؛ اللعب؛ الاستخدام.

Summary:

As a result of technological developments and informational changes, new forms of electronic games have emerged that were not known before as a result of the inevitability of digital technology that is shown on television (video games) or on the computer screen. An important source of entertainment and entertainment for adults and children, not only that, but it has captured the minds of adults and children, especially children, due to its attractive feature, because it presents an interesting virtual reality that attracts the user such as colors, drawings, and vast imagination, this is what made the child surrounded With a variety of electronic games that have become an important part of his daily life. And created his own reality.

Keywords: *electronic games; children; play; use*.

I. مقدمة

نظرا للتطورات التكنولوجية في السنوات الأخيرة، وما رافقها من تغيرات اجتماعية وثقافية، بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر وتنمو نمواً ملحوظا، فأصبحت الأسواق تعج بمختلف لألعاب حيث تشير العديد من الدراسات إلى أن هذه الألعاب انتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام، وبوجه خاص المجتمع الجزائري حيث أضحى كل بيت جزائري لا يخلو منها، وأصبحت جزءا لا يتجزء من غرفة الطفل وأصبح الشغل الشاغل لأطفال اليوم. كما استحوذت على عقولهم واهتماماتهم وأضحت تنافس الأسرة في التنشئة الاجتماعية للطفل.

وليس بالشيء الغريب أن ينجذب الجيل الجديد نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والأنترنت إلى بروزها بوضوح في حياة الأطفال حتى باتوا يفضلونها واعتادوا على ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، وفي ضوء هذا أصبح الطفل معرض اليوم لإيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية جراء الاستخدام لهذه الألعاب وفي ضوء هذا ارتأينا من خلال هذه الورقة البحثية إلى بروز واقع الألعاب الالكترونية لدى الطفل الجزائري.

أولا: الإطار النظري للدراسة:

1- إشكالية الدراسة:

برزت أشكال جديدة من الألعاب التي لم تكن معروفة من قبل نتيجة لحتمية التكنولوجيا، حيث أصبحت هذه الألعاب في تزايد يوم بعد يوم. وأضحت مصدر هاما للترفيه واستحوذت على عقول الأطفال لما تمتاز به من عناصر الجذب لأنها تنقل الطفل من عالمه الحقيقي إلى العالم الافتراضي مشوق يجذب المستخدم عبر مؤثرات الألوان، الرسوم والخيال الواسع وباعتبار أن اللعب ميزة الطفل فهو ضروري ومطلب أساسي لنموه فهو يؤدي دورا هاما في النمو المعرفي والجسدي الاجتماعي والوجداني.

كما يساعد الطفل في اكتشاف ما حوله، وعليه فإن الألعاب الالكترونية تعد من أكثر المغريات التي تقدمها التكنولوجيا الجديدة في أحدث تقنياتها، والتي راحت تجذب الأطفال فهم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية لكونهم الفئة الأكثر تأثرا حيث تدفعهم حيث تدفعهم للغوص في عالمها من خلال اللعب المتواصل ، وقضاء ساعات متواصلة في ممارستها ، وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب تغيراً ملموسا وانتقل من اللعب بألعاب تقليدية بسيطة يغلب عليها طابع الجماعة إلى اللعب الإلكتروني عبر أجهزة وتطبيقات متطورة يغلب عليها طابع العزلة والفردانية.

ولمعرفة واقع الألعاب الالكترونية في حياة الطفل الجزائري ارتأينا إلى طرح التساؤل التالي:

- ما هو واقع الألعاب الالكترونية في حياة الطفل الجزائري؟

تفرع عن هذا التساؤل الرئيسي أسئلة فرعية .

- ما هي عادات استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية؟
- ما هي الحاجات التي يشبعها الطفل نتيجة استخدامه الألعاب الالكترونية؟

2- أهمية الدراسة :

تبرز أهمية الدراسة في أهمية الموضوع الذي يبحث عن واقع الألعاب الالكترونية في حياة الطفل الجزائر، نتيجة الانتشار الواسع لهذه الألعاب في وسط الشباب وبالأخص فئة الأطفال، كما تكمن في لفت انتباه الأولياء إلى اكتساب ثقافة إعلامية حول مضمون الألعاب الالكترونية ما لها وما عليها.

3- تعريف الطفولة:

الأطفال هم شريحة متحركة، متغيرة، نامية، متفاوتة الأعمار والشخصيات والملامح، وهم ينتمون إلى عالم آخر غير عالم الكبار، ولهذا توجب الاهتمام بأدب الطفل وفنه وحقوقه وتربيته، وما إلى ذلك ولابد من إدراك أن له لغة خاصة به، وسلوكا معينا له يتصرف به من خلال قدراته، والطفولة هي المرحلة العمرية من الولادة حتى البلوغ، وهناك طفولة مبكرة، وطفولة متأخرة (برُّوك، جوان2020، صفحة 61).

- **مفهوم الاستخدام:**

اصطلاحا هو نشاط اجتماعي يتحول إلى نشاط عادي بفضل التكرار والقدم، فحينما يصبح الاستعمال متكرر ويندمج في ممارسات وعادات الفرد يمكن حينئذ الحديث عن الاستخدام، وعليه فاستخدام وسيلة إعلامية أو مضمون إعلامي وما يتحدد بالخلفيات الديمغرافية (شفيق، 2004، صفحة 186).

يشير الدكتور عبد الوهاب بوخنوفة، إلى أن مفهوم الاستخدام يؤدي إلى معنى ماذا يفعل الناس حقيقة بالأدوات أو الأشياء التقنية ؟ مفهوم الاستخدام يحيل بدوره على مسألة التملك الاجتماعي لتكنولوجيات ، وسائل علاقة الفرد بالأشياء التقنية وبمحتوياتها أيضا كما أن الاستخدام فيزيائيا يحيل إلى استعمال وسيلة إعلامية أو تكنولوجية قابل للاكتشاف والتحليل عبر ممارسات وتمثلات خصوصية ، فمفهوم الاستخدام يقتضي أولا الوصول إلى تكنولوجيا ما بمعنى أن تكون متوفرة فيزيائيا " ماديا" على صعيد آخر ، فإن الاستخدامات الاجتماعية هي أنماط من الاستعمالات تبرز بشكل متكرر وفي صيغة عادات اجتماعية مندمجة في يوميات المستخدمين كي تكون قادرة على المقاومة كممارسات خصوصية. (شنقال و مهري، 2019)

4- مفهوم الألعاب الإلكترونية:

تعرف الألعاب الإلكترونية على أنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز، أم شاشة الحاسوب، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين، أم تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية. تطورت ألعاب الحاسوب خلال الأربعين السنة الماضية من ألعاب على الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج، إلى شبكة الأنترنت وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة، وسرعة المعالجة عليه، بالإضافة إلى نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي لها تأثير خاص على اللاعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي أو مع مجموعة أشخاص عن طريق الأنترنت (حسن الشحروري، 2008، صفحة 48).

- **المفهوم الإجرائي للألعاب الإلكترونية:** يقصد بها جميع الألعاب التي يستخدمها أطفال المرحلة الابتدائية، والتي تلعب عن طريق استعمال الحاسوب، الأنترنت، الهاتف الذكي، واللوح الالكتروني؛ من أجل اشباع حاجاته من اللعب.

تصنيف الألعاب الإلكترونية :

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستثمريها تحت ثلاث أنواع رئيسية (الغرير و النوايسة، 2019، صفحة 171):

أ/- ألعاب المتعة والإثارة: وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ، وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمر مع اللعبة في أوضاع معقدة وسريعة غالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستثمر مهما أتقن تدريبه. وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيراً من الصغار والشبان الذين يؤلفون الشريحة العريضة من مستثمريها أو تسبب لهم إدمان اللعب بها. ويستخدم اللاعب أدوات إلكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث، أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع والبصر مثل اللمس والشم، إلا أن جاذبيتها وإثارتها تتلاشى مع الزمن أمام الملل الذي يسببه التكرار فيها ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب سباق السيارات والدراجات النارية وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء.

ب/- ألعاب الذكاء: تعتمد هذه الألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الحاسوبية تحدياً كبيراً يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين، وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته.

ج/- الألعاب التربوية والتعليمية: تسهم ألعاب المتعة والذكاء في التعلم، إلا أن الألعاب التربوية والتعليمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة للمستخدم بطريقة مسلية، وطيف هذه الألعاب عريض جدا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتاباتها، والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات وتعليم مبادئ الحاسوب وغيرها من العلوم. وقد صممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب، ولكن بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الإبداع والابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية. ولذلك فإن التعلم الذي يتطلب التشويق يستخدم كثيرا من أنماط البرمجة التعليمية المنوعة والمسماة الألعاب التعليمية، أو ألعاب المحاكاة، ويسرت التطورات الجارية في الحاسوب وتوابعه وبرامجه تحسين البرامج التعليمية السابقة، وجعل التعليم أكثر تشويقا، مما دفع كثيرا من المتعلمين الصغار والكبار إلى مواصلة التعلم بغض النظر عن المكان والزمان وعمر المتعلم.

أنواع اللعب (برُّوك، جوان2020، صفحة 39):

1- اللعب البدني : هو من أكثر الألعاب التقليدية شيوعا، توظف فيه القوة البدنية، كالجري وما نحوه، ويبدأ هنا اللعب منذ بداية الطفولة، باستخدام الحركات والأحاسيس، وهذا اللعب إما أن يكون بطريقة فردية أو جماعية، وقد يكتفي الطفل بالمشاهدة لهذه الألعاب، وقد يباشرها بنفسه وقد

يستعين الطفل بزميله في تقليد لعب آخر رأوه، وقد يمارسون نفس اللعب، ولكن بشكل فردي مثل العدو.

2- اللعب التمثيلي والإيهامي: ويتعلق بقدرة الطفل على التمثيل، حيث نجده يمارس ألعابا، ولكن من صنع خياله كسياقته لسيارته، وهو راكب على خشبة، ويوهم نفسه بأنها سيارة، أو يرضع الدمية وهي كلها إيهامات، وهنا تجده يتقمص شخصيات أخرى وهذه تعلمه الابتكار، وسعة الخيال، والاستعداد للحياة الحقيقية.

3- اللعب الرمزي: حيث نجد الطفل يصطلح بأشياء في صورة رموز ينسج علاقات، فنجده يحد خشبة على أنها صديقه، فيصطلح للأشياء برموز ، وخلال هذه الفترة يلبي الطفل بعض احتياجاته ورغباته الخيالية، ويتجاوز فيها الواقع ويشبع رغباته، ويعوض النقص ويخفف من حالات القلق والاضطراب والتوتر عنده.

4- اللعب الإنشائي والتركيبي: وهذه المرحلة تأتي الطفل بعد المرحلتين السابقتين، أي أثناء سن التمييز، حيث يبدأ تعلم التشييد والتركيب باستخدام العجينة والأعواد والقريصات والمكعبات وما شابه ذلك.

5- الألعاب الثقافية: المتمثلة في الرغبة المعرفة واكتساب المعلومات، والتعرف على المحيط، وتكون نشاطات ذهنية مثل المطالعة ومشاهدة البرامج التلفزيونية، بغرض إكتساب المعرفة والخبرة وتنمية الآفاق.

6- الألعاب الفنية: مثل النشاطات التعبيرية الفنية التي تنبعث من الوجدان، والتذوق الجمالي والإحساس الفني، مثل الموسيقى والرسم.

7- الألعاب الرياضية والترويجية: تتمثل في المطاردات والمسابقات، والمقابلات، وما شابه ذلك بغرض إبراز القوة والقدرة البدنية، والذكاء، وعادة ما تكون جماعية.

8- الألعاب الإلكترونية: وهي نمط جديد ظهر في القرن العشرين، متزامنا مع الكمبيوتر، ويمكن ممارسة الكثير من الألعاب التي ذكرناها سابقا عن طريق الكمبيوتر.

7- إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية:

لكل شئ وجهان، أحدهما إيجابي الآخر سلبي، وكذلك الألعاب الإلكترونية إذ أنها تتضمن بعض الفوائد وأيضًا الأضرار، وفي حين أنها تقوم بالتسلية وقضاء الوقت الممتع إلا أنه يوجد جدل كبير حول نتائجها السلبية على الأشخاص والمجتمع، ويمكن أولًا تعريف الالعاب الالكترونية على أنها ألعاب تفاعلية تعمل من خلال الأجهزة الإلكترونية كالحاسوب، شاشات التلفاز، الهاتف المحمول، أي أنها الألعاب التي يتم تشغيلها على الأجهزة ذات شاشات الفيديو.

أ/- أيجابيات الألعاب الالكترونية:

لا يمكن إنكار أن الألعاب الإلكترونية لها فوائد وإيجابيات، وخاصة أن هناك ما يُعرف بـ)الألعاب التعليمية (وهي تعمل على تعليم الأطفال العمليات الحسابية، الأرقام، الألوان، حروف جميع اللغات وغيرهم

الكثير، ولهذا من الأفضل عدم منع الآباء أبنائهم من اللعب بها ولكن مع المراقبة والمتابعة الجيدة لتجنب المخاطر الناتجة عنها، ومن إيجابياتها ما يلي (صلاح، 2020):

- إذ أنها يمكن أن تُكسب لاعبيها عينًا قادرة على التقاط التفاصيل الدقيقة، حيث اكتشف باحثون من جامعة (روتشستر) أن الأفراد الذين قضوا ثلاثين ساعة بالتدريب على ألعاب الحركة لمدة شهر رصدوا أهدافًا على شاشة ممتلئة بالفوضى بنسبة ثمانين في المائة من الوقت المحدد لذلك، بينما أن غير اللاعبين لم يرصدوا إلا ثلاثين في المائة فقط من الوقت المخصص لهم، كما أن شركة (Allstate) وهي عبارة عن شركة تأمين أمريكية تعمل في الوقت الحالي على تجربة ألعاب الفيديو للسائقين ذوي السن الكبير قد وجدت أن برامج الألعاب يمكن أن تُعزز المهارات البصرية الهامة للقيادة الآمنة، وأيضًا قد أثبتت الدراسات التي قامت بها المعاهد الوطنية للصحة أن تلك الألعاب تعمل على تقليل الخطر من الاصطدام بنسبة تبلغ خمسين في المائة.
- لا يمكن اعتبار الألعاب الإلكترونية على أنها مجرد مضيعة للوقت فحسب، ولكن يجب أن تُعد الآن من أحد المسارات السريعة لاكتساب عقل أكثر حدة، إذ أنه عند قيام باحثون من جامعة ولاية أيوا بدراسة عدد من الجراحين بالمنظار، اكتشفوا أن هؤلاء الذين لعبوا بتلك الألعاب لمدة ثلاث ساعات أو أكثر في الأسبوع الواحد قد كانوا أسرع من غيرهم بنسبة تصل إلى 27٪ بالإضافة إلى أن ارتكابهم الأخطاء كان أقل بنسبة 37٪، ومن الجدير بالذكر أنها لم تكن ألعابًا مصممة خصيصًا للجراحين وهذا ما قاله الدكتور (دوجلاس جنتيل) أحد القائمي على الدراسة حيث قال: "لقد كانت أيًا من المباريات الجاهزة التي لعبوها في الماضي."
- قد تم إثبات أن الألعاب الإلكترونية مسكن قوي لما يشعر به الفرد من آلام جسدية، حيث يؤكد البروفيسور (ديفيد باترسون) من قسم طب إعادة التأهيل بجامعة واشنطن على قوله أن: "الانتباه الواعي مطلوب لتجربة الألم"، كما ذكر في قوله أن: "ألعاب الواقع الافتراضي تجذب الانتباه بشكل غير عادي ، ولا تترك اهتمامًا بمعالجة إشارات الألم الواردة"، وقد تم انتاج لعبة تُعرف بـ(SnowWorld)لمرضى الحروق، بحيث أشار الذين يلعبونها خلال تغييرهم للضمادات عن عدم شعورهم بالألم بنسبة أقل 40-50٪ عن المرات السابقة.

ب/- سلبيات الألعاب الالكترونية:

في حين أن للألعاب الإلكترونية مزايا وإيجابيات إلا أنها تضم أيضًا العديد من الآثار الجانبية للصحة وخاصة للأطفال، ولهذا فليس من الضروري أن يتم منعهم عنها، ولكن لا بد من الحذر أثناء استخدامها، ومن بعض سلبياتها ما يلي (صلاح، 2020):

- إن كثرة ساعات الحركات المتكررة تؤدي إلى إتلاف الأوتار والأعصاب في إبهام اليد، كما أن أخصائي العلاج الطبيعي يراودهم القلق مما يفعله التراخي بالأشواك الصغيرة، وقد ذكرت أخصائية العلاج الطبيعي (ويندي إمبرسون) في قولها: "يجلس معظم الأطفال على الأرض يلعبون الألعاب، أو على أسرتهم، أو على الكراسي التي تكون كبيرة جدًا بالنسبة لهم بشكل عام"، ثم تابعت قائلة: "لو كانوا في العمل لكان موظفو الصحة والسلامة لديهم يوم ميداني".
- أشارت بعض الدراسات الجامعية إلى أن واحدًا من كل عشرة لاعبين من الشباب مدمن على اللعب بالألعاب الإلكترونية، وقد تُسبب أساليبهم في اللعب أضرارًا عائلية، اجتماعية، مدرسية، وأيضًا

نفسية، ومن أجل ذلك تم وضع برامج علاجية لمحاربة إدمان ألعاب الفيديو في كافة أنحاء العالم، كما في الولايات المتحدة وكوريا الجنوبية وهولندا.

- قد أكدت بعض الأبحاث أن ألعاب الفيديو من الممكن أن تساهم في مكافحة القلق والاكتئاب، إلا أن هناك دراسات أخرى أشارت إلى أنها ربما تسبب أو تؤدي إلى زيادة تلك الحالات وليس علاجها، كما أنه في دراسة لعلم النفس السيبراني والسلوك والشبكات الاجتماعية تم ذكر أنه على سبيل المثال (أن طلاب الصف الخامس الذين يلعبون بالألعاب الإلكترونية لفترة ساعتين فيما فوق يوميًا هم الأكثر تعرضًا للإصابة بأعراض الاكتئاب من هؤلاء الذين يلعبون وقت أقل.
- إن الشاب البالغ من العمر الرابعة عشر عامًا، والذي يمارس لعب العزف على البيانو ساعات طويلة في اليوم يُعد موسيقيًا مخلصًا، كما أن الشاب البالغ من العمر الخامسة عشر عامًا والذي يقوم بقضاء كل فترة ما بعد الظهيرة في لعب كرة السلة يُعتبر رياضيًا بارعًا، في حين أن المراهقون الذين يمضون عدة ساعات في إتقان وحل تعقيدات لعبة فيديو صعبة ربما يتم النظر إليهم على أنهم بدون جدوى أو أهمية ولا معنى لهم.
- قد أثبتت بعض الدراسات التي أُجريت في جامعة ميسوري-كولومبيا أن الألعاب العنيفة قد تُقلل من الاستجابات الناتجة من دماغ اللاعبين لصور العنف الواقعي، كما أنه عند إتاحة الفرصة للاعبين للنزاع مع خصم مزيف فقد كانت استجابتهم أقل دماغية ولكن أكثر وحشية، ولكن هل هذا سوف يرتبط لديهم بالعدوان الواقعي؟ وفي هذا يقول (جوناثان فريدمان) من جامعة تورنتو: (إن الدراسات القليلة في هذا المجال عادة ما تستند في قياسها على الأفكار)، بينما أشارت عدة دراسات أخرى بأنه إذا وُجد عند اللاعب الذي يلعب لعبة عنيفة المزيد من الاقتراحات العدوانية، فهذا يدل على كون الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى السلوك العدواني.

8 _ الدراسات السابقة: هناك العديد من الدراسات التي تناولت موضوع الألعاب الالكترونية من عدة جوانب مختلفة نذكر منها:

الدراسة الأولى:

تحت عنوان تأثير الألعاب القتالية الإلكترونية على الأطفال في ظل جائحة كورونا، الهدف الرئيسي للدراسة هو محاولة التعرف على تأثير الألعاب القتالية الالكترونية المتمثلة في لعبة فري فاير على الأطفال، ومعرفة المشاكل النفسية والاجتماعية والصحية التي تنتج عن استخدام مثل هذه الألعاب، فكانت النتائج المتوصل إليها هي أنه توجد تأثيرات سلبية لهذه الألعاب على الأطفال، بحيث تساهم في تشكيل صورة السلوك العدواني ونمطه لدى الأطفال وترسيخ العنف في عقولهم، كما أنها ألعاب تحتوي على أفكار مضللة، ومعتقدات فاسدة تتنافى مع الجانب الأخلاقي للطفل العربي، بالاضافة إلى هدر الوقت والإدمان من شدة الإفراط في اللعب وهذا ما ينعكس سلبا على الطفل ، إضافة إلى وجود مخاطر تربوية واجتماعية (بروك، 2020، صفحة 963).

الدراسة الثانية:

بعنوان الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، كانت مشكلة الدراسة متمثلة في ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة مدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟؛ كما تم الاعتماد على المنهج الوصفي لدراسة الظاهرة لملائمته لطبيعة الموضوع، وكانت النتائج المتوصل إليها من خلال هذه الدراسة هي أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، ليس هذا فحسب بل أثبتت الدراسة أن مواقف المعلمين اتجاه مثل هذه الألعاب ليس فيها فوائد إيجابية على صعيد إنماء قدرات ومهارات الطفل العقلية والحركية بقدر ما هي مدمرة للصحة النفسية والعقلية ومهدرة للوقت. كما أبرزت الدراسة معاناة الأولياء اتجاه تنظيم وتخصيص وقت للعبها من أجل المحافظة على التحصيل الدراسي لأبنائهم (الزيودي، 2014).

الدراسة الثالثة:

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر الأولياء في العاصمة عمان، تم إجراء هذه الدراسة على عينة مسحية مكونة من 100 ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة، فكانت النتائج المتوصل إليها أنه توجد فروق دالة إحصائية لعلاقة الألعاب الالكترونية على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر الأولياء (الصوالحة، سليمان، العويمر، و العليمات علي، 2016، الصفحات 178-196).

***- مدى الاستفادة من الدراسات السابقة:**

من خلال الدراسة التي قمنا بها، وانطلاقنا من هذه الدراسات السابقة التي كانت كلها تصب في موضوع حساس ومهم ومشترك ؛ ألا وهو الألعاب الإلكترونية والطفل، إضافة إلى الإشارة لمختلف الحاجات ودوافع هذا الاستخدام والاشباعات المحققة نتيجة هذا الاستخدام؛ إلا أن نقطة الاختلاف هي عينة الدراسة التي كانت مختلفة عن العينة موضوع دراستنا ، كما كانت انطلاقة لموضوعنا من خلال بحثنا في واقع الألعاب الإلكترونية لدى الطفل الجزائري .

9_ الخلفية النظرية للدراسة:

حتى لا ننطلق من فراغ في دراستنا هذه، نعتقد أنه من الأنسب أن نستند على نظرية محددة الأمر، الذي من شأنه أن يقدم نسبيا صفة العمق والشمول لدراستنا، وهذا من أجل توجيه مسارنا في العمل التطبيقي.

و نظرا لطبيعة موضوعنا الذي يتناول واقع الألعاب الالكترونية لدى الطفل الجزائري في المرحلة الابتدائية: كان ولابد أن نستند على نظرية الاستخدامات والاشباعات من أجل الوصول إلى نتائج أكثر شمولا وخدمة لموضوع دراستنا.

من خلال الأخذ بمنظور الاستخدامات والاشباعات في دراستنا الموسومة بواقع الألعاب الإلكترونية لدى الطفل الجزائري، تساعدنا في التعرف على مختلف الدوافع التي تجعل الطفل يلعب هذه الألعاب

الالكترونية عوض الألعاب التقليدية، وهو ما نجده ضمن مبدأ الاستخدامات والاشباعات في الفكرة الخاصة بأن المتلقي يقوم باستمرار باختيار الرسائل والوسائل التي تشبع حاجاته.

كما ساعدتنا نظرية الاستخدمات والاشباعات في الكشف عن الميزة التي ركزت عليها بوصفها الجمهور "بالجمهور النشط"، فالطفل لديه دافع معين وراء اختيار الألعاب الالكترونية التي تلبي حاجاتهم وتشبع رغباتهم أن الطفل ليس بالمتلقي السلبي بل متلقي فعال.

ثانيا: الإطار الميداني للدراسة:

منهج الدراسة وأدواته:

أ. نوع الدراسة:

تنتمي الدراسة إلى الدراسة الاستكشافية التي يتم من خلالها إلى اكتشاف ظاهرة معينة أو مجموعة من الظواهر من أجل إلقاء تحديد المشكل بدقة قبل البدء في دراستها أو وضع مجموعة معينة من الفروض حول مشكلة محددة بفرض اختبارها.

حيث تساعد الدراسات الاستكشافية الباحث في الكشف عن القضايا التي لا تتوافر عنها معلومات واضحة. كما تعد عاملا مساعدا للتعرف على المشكلات البحثية والإمكانات المتوفرة للمعالجة والدراسة. وسرعة الحصول على معلومات أولية حول طبيعة المشكلة وأسبابها. وتساعد على تكوين تصور أكثر دقة لموضوع الدراسة، وتساعد أيضا على تكوين إطار عام يساعد على القيام بدراسة أعمق لاحقا. كما تساعد على فهم طبيعة المشكلة مع التأكد من جدوى الدراسة التي ينوي الباحث إجراؤها كما تمنح للباحث اختبار التأكد أو الحكم على كفاءة إجراءات بحثه وقدرة الأدوات البحثية المستخدمة على قياس متغيرات الدراسة (هلال مزاهرة، 2014، صفحة 305).

ب. منهج الدراسة:

المنهج الذي يناسب الدراسة هو المنهج المسحي الذي يدرس بشكل عام ظاهرة موجودة في جماعة معينة وفي مكان معين وفي وقت حاضر. كما يعتبر من أهم المناهج التي تستخدم في الدراسات الإعلامية الخاصة بدراسة الجمهور.

وقد اعتمدنا على المسح بالعينة نظرا لاستحالة تطبيق المسح الشامل على جمهور الأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية فهو مجتمع واسع، لذلك ارتأينا إلى اختيار عدد أصغر من مفردات مجتمع البحث بحيث يكون ممثلا في خصائصه للمجموع ويسمح في الوقت نفسه بتحقيق أهداف الدراسة و بالإمكانات المتاحة وهذا ما يدعى بالعينة التي تعرف على أنها جزء من مجتمع الكلي المراد تحديد سماته ويرتبط إستخدام العينة بأطر وأنواع العينات المنتقاة حسب طبيعة كل موضوع كما أن العينة هي مجموعة من وحدات المعاينة تخضع للدراسة التحليلية أو الميدانية ويجب أن تكون ممثلة تمثيلا صادقا متكافئا مع المجتمع الأصلي ويمكن تعميم نتائجها عليه (محمد حسين، 1990، صفحة 293).

ج. أدوات جمع البيانات:

نعتبر أداة الاستبيان وسيلة من وسائل الحصول على المعلومات؛ وهو تصميم فني لمجموعة من الأسئلة التي تحتوي على أبرز نقاط موضوع البحث. حيث تم مراعاة البساطة والمباشرة في صياغة أسئلة

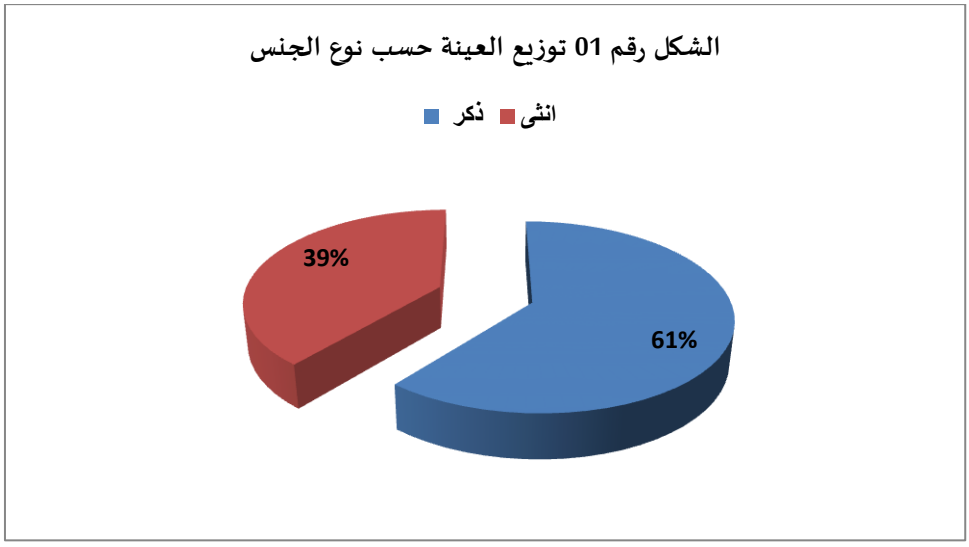
الاستبيان حتى يسهل على الأولياء الإجابة على الأسئلة. والهدف الأول من هذا الاستبيان هو الوقوف على واقع الألعاب الإلكترونية في حياة الطفل الجزائري وما هي التأثيرات التي تتركها هذه الأخيرة في شخصية الطفل وسلوكه.

د. عينة الدراسة:

قمنا بجمع البيانات والمعلومات الخاصة بالأطفال ذوي المرحلة الابتدائية وأسرهم، وبما أن الدراسة استكشافية تم اختيار الأسر بطريقة عشوائية حيث تم تحديد حجم عينة البحث ب100 مفردة. وبعد توزيع الاستمارات تم استرجاع 100 استمارة في عددها النهائي الذي كان ممثل لعينة الدراسة ب100 مفردة.

الجدول 1: توزيع العينة حسب نوع الجنس.

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	61	%61
انثى	39	%39
المجموع	**100**	**%100**



تبرز لنا النتائج المتحصل عليها من خلال الجدول والشكل رقم 01 ، أن 61% مفردة من نوع جنس ذكر و39% نسبة تمثل نوع جنس أنثى، مما يعكس درجة الاهتمام والاستخدام تكون لدى الذكور أكبر منه عند الإناث، وعليه نقول أن اختلاف الميول بين الجنسين. حيث يلاحظ في الحياة اليومية ميول الإناث للعب بالدمى و الألعاب الخاصة بالتزين والطبخ في حين الذكور يذهبون للألعاب الالكترونية التي فيها عنصر المغامرة والتشويق.

الجدول 02: يوضح توزيع أفراد العينة حسب استخدام الألعاب الإلكترونية في حياتهم اليومية وعلاقته بمتغير الجنس.

الجنس / الإجابة	ذكر		انثى		المجموع	
	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار	النسبة المئوية%
دائما	34	56.7	18	46,2	**52**	**,052**
أحيانا	22	36,1	18	46,2	**40**	**40,0**
نادرا	05	7,7	03	8.3	**08**	**8,0**
المجموع	**61**	**%100**	**39**	**%100**	**100**	**%100**

نلاحظ من خلال النتائج أعلاه أن أكبر نسبة في استخدام الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس قدرت ب 56.7 % عند الذكور و 42.2 % عند الإناث بالإجابة دائما ، في حين سجلت بنسبة أقل في الإجابتين أحيانا ونادرا. وبناءا على هذه النتائج يتضح لنا أن كلا الجنسين يستعملون الألعاب الإلكترونية بشكل دائم والبعض الآخر بشكل نادر أو حتى أحيانا، وبما أن الألعاب الالكترونية وسيلة للترفيه والتسلية يسهل الوصول إليها، في ظل نقص المرافق والمساحات التسلية الخاصة بالأطفال يسعى الأطفال لاستخدام الألعاب الالكترونية قصد سد هذا النقص وإشباع حاجاتهم من اللعب والتسلية.

الجدول 03: يمثل توزيع أفراد العينة والوقت المستهلك في استخدام الألعاب الالكترونية وعلاقته بمتغير الجنس

الجنس / الإجابة	ذكر		انثى		المجموع	
	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار	النسبة المئوية%
أقل من 01سا	05	8,2	06	15,4	**11**	**11**
من 02سا إلى 03سا	24	39,3	16	41,0	**40**	**40**
04 سا	14	23,0	08	20,5	**22**	**22**
أكثر من 04سا	18	29,5	09	23,1	**27**	**27**
المجموع	**61**	**%100**	**39**	**%100**	**100**	**%100**

تبين نتائج الجدول أعلاه أن أعلى نسبة قدرت ب 41.0 % من الوقت المستهلك في استخدام الألعاب الالكترونية بالنسبة للإناث ، مقابل 39.3 % عند الذكور، أما الوقت المستهلك المقدر بأربع ساعات فقدرت النسبة 29.5 % لدى الذكور و23.1 % بالنسبة للإناث ، في حين انخفضت النسبة في المدة الزمنية المستهلكة بأربع ساعات تلتها المدة الزمنية بأقل من ساعة.

مما يفسر أن أغلبية أفراد العينة محل الدراسة لكل من الجنسين يستغرق مدة زمنية متفاوتة في استخدام ولعب الألعاب الإلكترونية بداية من أقل من ساعة إلى أكثر من أربع ساعات، وهذا إن دل يدل على أن

الألعاب الالكترونية أصبحت جزء لا يتجزأ من حياتهم كالأكل والشرب والنوم و تؤكد النتائج أن اللعب من أساسيات و متطلبات النمو التي يحتاجها الطفل . ومن مؤشرات الخطيرة هو أن يستغرق الطفل بقضاء وقت أطول مع اللعب بالألعاب الإلكترونية مما تنتج عنه أضرار نفسية وجسدية تصل إلى الانطواء والتوحد وفقدان القدرة على التواصل الاجتماعي كما يصل إلى مرحلة الإدمان وبالخصوص في غياب الإشراف الأسري في مرافقتهم،

الجدول 04: يوضح توزيع أفراد العينة حسب دوافع استخدامهم للألعاب الإلكترونية وعلاقته بمتغير الجنس

الجنس / الإجابة	ذكر		انثى		المجموع	
	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار	النسبة المئوية%
التسلية والترفيه	31	50,8	19	48,7	**50**	**50,0**
التعليم	19	31,1	16	41,0	**35**	**35,0**
منافسة الأصدقاء	15	24,6	12	30,8	**27**	**27,0**
إكتشاف ألعاب جديدة	19	31,1	05	12,8	**24**	**24,0**
الرغبة في اللعب	16	26,2	09	23,1	**25**	**25,0**
ملء الفراغ	14	23,0	12	30,8	**26**	**26,0**
المجموع	**61**	**%100**	**39**	**%100**	**100**	**%100**

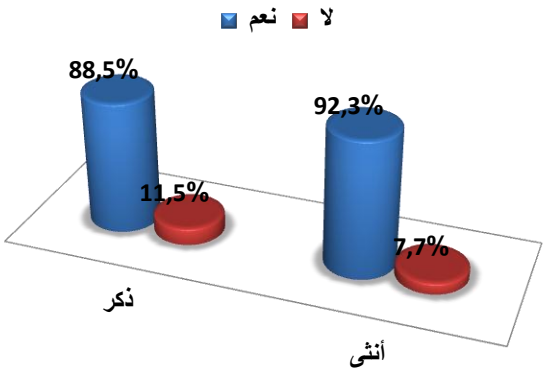
من خلا ل النتائج المتوصل إليها، نفسر أن معظم أفراد عينة الدراسة يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه كأكبر نسبة معبر عنها، وهذا يدل أن الطفل في مرحلة الطفولة يميل إلى اللعب والبحث عن التسلية والترفيه وهذا من خصوصية مرحلة الطفولة، ويأتي الدافع الثاني للاستخدام بهدف التعلم وهذا بالنسبة للطفل المتمدرس وهذا من خلال ممارسة ألعاب الذكاء والحساب والكلمات . ومن خلال التمعن في دوافع الاستخدام لوحظ أن هذه النتائج تتفق مع فرضية نظرية الاستخدامات والاشباعات التي تقر بأن الجمهور نشط، فمفهوم الجمهور النشط يعد الافتراض الأساسي في هذه النظرية، حيث لا يعتبر الجمهور مجرد مستهلكين سلبيين والفرد يستطيع تحديد احتياجاته ودوافعه وبالتالي اختيار الوسائل التي تشبع تلك الحاجات أي أن الجمهور وفقا لهذه النظرية يتسم بالفاعلية. (مزاهرة، 2012، صفحة 189)

الجدول 05 : يمثل نمط الاستخدام أفراد العينة ومشاركتهم اللعب أفراد آخرين حسب متغير الجنس.

الجنس / الإجابة	ذكر		انثى		المجموع	
	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار	النسبة المئوية%	التكرار	النسبة المئوية%
نعم	54	88,5	36	92,3	**90**	**90,0**

لا	07	11,5	03	7,7	10	10.0
المجموع	61	%100	39	%100	100	%100

شكل 05 يمثل نمط استخدام أفراد العينة للألعاب الالكترونية ومشاركتهم اللعب أفراد آخرين حسب متغير الجنس



من خلال الجدول والشكل 05 أظهرت النتائج المتحصل عليها، تفضيل أفراد العينة مشاركة أفراد آخرين في اللعب كالإخوة والأصدقاء بشكل أكبر ، وفي القليل الأحيان تتم مع الآباء حيث قدرت النسبة المعبر عنها بنعم 92,3 % لدى متغير الجنس أنثى في حين تقاربت بنسبة 88,5 % لدى متغير الجنس ذكر . وبشكل أقل لكلا الجنسين في عدم مشاركة اللعب أفراد آخرين.

فمن خلال هذه النتائج يمكن القول، أن الشبكة العنكبوتية العالمية أتاحت ميزة اللعب الجماعي والتشارك العديد من الأفراد في اللعب ، مثل لعبة النرد الإلكترونية أو سباق السيارات مثل Racing Limits ، والعديد من الألعاب القتالية كلعبة Fortunate ، ومع تصاعد التقدم في تقنيات الألعاب ظهر مستوى مختلف نوعيا من الضوابط وظهر نوع من المجتمعات الجديدة التي تكونت من أجل اللعب وساهمت في ظهور ألعاب شديدة التعقيد، حيث أصبح من الممكن أن يتشارك العديد من الأفراد اللعبة عينها بغض النظر عن مواقعهم الجغرافية، حيث يتواصل أفراد هذه المجتمعات عبر الفضاء الافتراضي وزادت كثافة التواصل بين هؤلاء الأفراد .

في حين الذين فضلوا اللعب بمفردهم ، هو كون اختيارهم نوع أخر من الألعاب التي تلعب فرديا وذات طابع يتميز بالعزلة.

نتائج الدراسة:

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع الألعاب الالكترونية في حياة الطفل الجزائري وتم التوصل إلى أهم النتائج :

- توصلت الدراسة أن أغلبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الالكترونية بصفة يومية لكلا الجنسين وهذا ما يؤدي إلى الوصول في الكثير من المرات إلى الإدمان عليها.
- توصلت الدراسة أن الأطفال من كلا الجنسين يستغرقون وقت أكبر في ممارسة ألعابهم الالكترونية .

- كشفت الدراسة أن جل أفراد عينة الدراسة يلعبون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه .
- كشفت أن الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية ينتج عنه أضرار نفسية وجسدية.
- توصلت الدراسة أن الطفل نتيجة استخدامه مختلف الألعاب الالكترونية يحقق له إشباع حاجته من اللعب نظرا لخصوصية سنه ومرحلة الطفولة التي يمر بها
- كما توصلت الدراسة أن الطفل في الكثير من الأحيان يفضل مشاركة الآخرين اللعب نظرا لظهور العديد من الألعاب الالكترونية التي تتميز بخاصية اللعب الجماعي.

توصيات الدراسة:

- ضرورة توعية الأطفال والأولياء بالجوانب السلبية للاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية.
- ضرورة المرافقة الوالدية في استخدام الأطفال لهذه الألعاب الإلكترونية.
- لا بد للوالدين من وضع جدول زمني مناسب للعب الطفل بشكل مدروس وممنهج.
- ضرورة اهتمام الدولة بظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية ووضع قوانين تضبط شرائها وتداولها.
- الحرص على التنئشة الاجتماعية التقليدية من أجل الوقاية من هذا الخطر الذي يحيط بأطفالنا .

خاتمة:

بعدما كان اللعب عند الأطفال مقتصرا على الالعاب التقليدية التي تمارس في الشارع ، ولكن اليوم وفي ظل التطور التكنولوجي أتاحت للطفل نوع جديد من الألعاب تسمى الألعاب الالكترونية ، حيث أصبح هذا العصر الرقمي ومفرزاته حتمية لا مناص منها ولا سيما لدى فئة الأطفال ، فقد اندمجوا في هذا العالم الافتراضي وبات لابد من تعريفهم بأهمية هذه الألعاب وكيفية التعامل معها بطريقة واعية تجنبا لأي أضرار يمكن أن تخلفها وفي نفس الوقت يستطيع الطفل التعايش بطريقة إيجابية مع هذه البيئة الرقمية.

قائمة المراجع:

- ✓ أحمد نايل الغرير، و أديب النوايسة. (2019). اللعب وتربية الطفل للمعلمات في الروضة والآباء والأمهات في المنزل (الإصدار الطبعة 1). الأردن: الثراء للنشر والتوزيع.
- ✓ الصوالحة، علي سليمان، يسرى راشد العويمر، و مصطفى العليمات علي. (2016). علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. جامعة القدس ، 178-196.
- ✓ برُّوك ,ي) .جوان .(2020أعمال المؤتمر الدولي العلمي الموسوم بالألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس .Covid-19ألمانيا :المركز الدمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والإقتصادية.
- ✓ حسنين شفيق. (2004). نظريات الإعلام وتطبيقاتها (الإصدار الطبعة 1). القاهرة: دار فكر وفن للطباعة والنشر والتوزيع.
- ✓ خلود صلاح. (20 سبتمبر, 2020). المرسال. تاريخ الاسترداد 20 جويلية, 2022، من https://www.almrsal.com/post/943669: https://www.almrsal.com/post/943669
- ✓ سمير محمد حسين. (1990). دراسات مناهج البحث العلمي وبحوث الإعلام (الإصدار الطبعة 2). القاهرة: عالم الكتاب.
- ✓ طارق شنقال، و شفيقة مهري. (02 12, 2019). جامعة قاصدي مرباح ملتقيات علمية. تاريخ الاسترداد 22 08, 2022، من ملتقيات علمية : https://manifest.univ-ouargla.dz/archives/facult%C3%A9-des-sciences-humaines-et-sociales
- ✓ محمد ماجد الزيودي. (2014). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. المملكة العربية السعودية: جامعة طيبة، قسم أصول التربية.
- ✓ مزاهرة ,م .(2012) .نظريات الاتصال .éd)الطبعة .(1الأردن :دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- ✓ منال هلال مزاهرة. (2014). مناهج البحث الإعلامي (الإصدار الطبعة 1). الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- ✓ مها حسن الشحروري. (2008). الألعاب الإلكترونية ما لها وما عليها (الإصدار الطبعة 1). الأردن: دار المسيرة للنشر أو التوزيع.

✓ ياسين بروك. (2020). الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل فيروس covid-19. برلين: المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والاقتصادية.