ASJP Algerian Scientific Journal Platform
مجلة المجتمع والرياضة
Society and Sports Journal
ISSN: 2602-7992 EISSN: 2710-8384
https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/493
المجلد: 2 العدد: 1(جوان2019) ص39/32

# انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

# The implications of the child's use of electronic games on academic achievement

صليحة بوشيبان [1]*، فطيمة الاشراف[2]

[1] جامعة الجزار3- الجزائر

[2] جامعة الوادي- الجزائر

تاريخ الاستقبال: 2019/03/21؛ تاريخ القبول: 2019/05/14؛ تاريخ النشر: 2019/06/06

**الملـخص:** انتشرت الالعاب الالكترونية في الكثير من المجتمعات العربية و الاجنبية اذ لا يكاد يخلو منها بيت و لا متجر, تجذب الاطفال بالرسوم و الالوان و الخيال و المغامرة, حيث انتشرت انتشارا كبيرا و ملحوظا, و اغرقت الاسواق بأنواع مختلفة منها و دخلت الى معظم المنازل و اصبحت الشغل الشاغل للأطفال اليوم حيث انها استحوذت على عقولهم و اهتماهم, كما أن الالعاب الالكترونية لم تعد حكرا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب و تعدى ذلك للكبار.

هذا وقد انتشرت هذه الالعاب الالكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام و الجزائر بوجه خاص, فلا يكاد يخلو بيت في الجزائر منها حتى اصبحت جزء من غرف الاطفال, بل اصبح الاباء يصطحبونها معهم حتى زاد اهتمام و ادمان الاطفال على ممارستها.

و جاءت هذه الدراسة لتسلط الضوء على مدى تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطفل الجزائري, و لقد حاولنا من خلالها معرفة مدى تأثير هذه الالعاب الالكترونية على اطفال المدارس لولاية برج بوعريريج.

**الكلمات المفتاحية:** الالعاب الالكترونية, التحصيل الدراسي.

**Summary:** Electronic games have spread in many Arab and foreign societies, as there is hardly a house or shop empty of them, attracting children with drawings, colors, imagination and adventure, as they spread a large and remarkable spread, and the markets were flooded with different types of them and entered most homes And it became the main concern of children today as it captured their minds and interest, and electronic games were no longer restricted to young people, but rather became obsessed by many young people and exceeded that for adults.

These electronic games have spread at a tremendous speed in Arab societies in general and Algeria in particular, so there is hardly a house in Algeria without them until they became part of the children's rooms, but parents took them with them until the children's interest and addiction to their practice increased.

This study came to shed light on the impact of electronic games on the academic achievement of the Algerian child, and through it we tried to find out the extent of the impact of these electronic games on school children in the state of Bordj Bou Arreridj.

**Key words:** electronic games, academic achievement.

* صليحة بوشيبان

**اشكاليـــة الدراسـة:**

لا تخلو الثقافة الانسانية في عصر من عصورها من ممارسة نوع من انواع الالعاب, التي تختلف في طبيعتها و درجة خطورتها و عدد لاعيبها, الا انها تتفق جميعا على مبدا واحد هو الاثارة و ابراز القدرات الفردية, مما يدفع بكل فرد من الافراد الى ممارسة نوع منها في فترة من فترات عمر الانسان, رغبة منه في اكتشاف قدراته و اثبات وجود التسلية, و مشاركة الاخرين.

إن لهذه الالعاب الالكترونية علاقة كبيرة بفئة الاطفال مما تتميز به من جاذبية تشد عقولهم و ذلك لما يحتويه ايضا على محاكاة الالعاب الحقيقية ككرة القدم و سباق السيارات و المصارعة و الملاكمة و غيرها...و هذا النوع من الالعاب الالكترونية له جاذبية و تأثير كبير على الاطفال خاصة من الجانب العلمي و الدراسي لهم و من هذا المنطلق نطرح التساؤل الاتي:

- ما هو تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ الإكماليات؟

تساؤلات الدراسة:

*ماهي عادات و انماط ممارسة الاطفال الجزائريين للألعاب الالكترونية؟

* ماهي دوافع ممارسة الاطفال الجزائريين للألعاب الالكترونية؟

*فيما يتمثل تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال الجزائريين؟

**اهميـة الدراســة:**

تطرقنا في دراستنا هذه الى موضوع الالعاب الالكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي للأطفال, و هذا الموضوع يستهدف اساسا خطورة هذه الالعاب على الاطفال و مدى تأثيرها الكبير عليهم خاصة أن معظم هذه الالعاب تعمل على صرف نظر الاطفال على ممارسة الانشطة الاخرى مثل: الدراسة و النوم و الرياضة بجميع انواعها بالإضافة الى ذلك الالعاب الالكترونية تعمل على ربط الطفل بها لما لها من مميزات و جاذبية على عقله و تجعل منه يتوجه اليها دون الانشطة الاخرى, و دراستنا هذه تساعد في التحكم في الظاهرة المنتشرة وسط اطفالنا مما شهدته في انتشار واسع.

**أهداف الدراســة:**

من بين الاهداف التي نطمح اليها من خلال دراستنا:

-معرفة عادات و انماط ممارسة الالعاب الالكترونية من طرف الاطفال الجزائريين.

-معرفة الدوافع التي تكمن وراء ممارسة الاطفال الجزائريين للألعاب الالكترونية .

-البحث على تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال الجزائريين.

**الاطار النظري للدراســة:**

**1- تعريف الاثر:**

تعريف الاثر لغة: الاثر مفرد و الجمع اثار و يطلق على مسميات عدة منها: بقية الشيء, تقديم الشيء و ذكر الشيء[1]

تعريف الاثر اصطلاحا: و هو نتيجة الاتصال و هو يقع على المرسل و المتلقي على السواء و قد يكون الاثر نفسي او اجتماعي, ويتحقق اثر وسائل الاعلام من خلال تقديم الاخبار و المعلومات و الترفيه و الاقناع و تحسين الصورة الذهنية[2]

2- **تعريف الالعاب الالكترونية:**

هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في فراغ مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يودي الى نتائج قابلة للقياس الكمي, و يطلق على لعبة ما انها الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية و يتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب و الانترنت و التلفاز و الفيديو و الهواتف النقالة و الاجهزة المحمولة

التعريف الاجرائي للألعاب الالكترونية: و يقصد بتعريف الالعاب الالكترونية في دراستنا على انها جميع انواع الالعاب المتوفرة على هيئة الكترونية والتي تشمل العاب الحاسوب و العاب الانترنت و العاب الفيديو

**3- تعريف التحصيل الدراسي:**

***لغة:** هو الحاصل من كل شيء, حصل الشيء حصولا و التحصيل يتميز و تحصل الشيء تجمع و تثبت[3]

***اصطلاحا:** هو الانجاز التحصيلي للطالب في مادة دراسية او مجموعة المواد مقدرا بالدرجة, طبقا للامتحانات التي يجريها في المدرسة اخر العام او في نهاية الفصل الدراسي[4]

**التعريف الاجرائي:** نقصد بمفهوم التحصيل الدراسي في اطار الدراسة الحالية هم محصلة مجموع الدرجات التي يحصل عليها التلاميذ في جميع المواد الدراسية و التي تم الحصول عليها من مجمل العلامات الدراسية في مدارسهم.

نظرية الاشباعات و الاستخدامات كمدخل للدراسة:

---

[1] **ابن منظور, جمال الدين ابو الفضل, معجم المعاني الجامع, صادر بيروت,2004, ص 150**

[2] **حسن عماد مكاوي, ليلى حسين السيد: الاتصال و نظرياته المعاصرة, دار المصرية اللبنانية, مصر2001,ص 52**

[3] **جمال الدين ابو الفضل, معجم المعاني, مرجع سابق, ص 153**

[4] **احمد ابراهيم, تكنولوجيا التعليم, الجنادريةللنشر و التوزيع, ط1, 2001, ص113**

لقد اعتمدنا في دراستنا هذه على نظرية الاشباعات و الاستخدامات و التي ظهرت في عقد الأربعينيات من القرن العشرين, و ذلك لإدراك الباحثين للفروق الفردية و التباين الاجتماعي على ادراك السلوك المرتبط بوسائل الاعلام, الى بداية منظور جديد للعلاقة بين وسائل الاعلام و الجماهير, و كان ذلك تحولا من زاوية الجماهير على انها عنصر سلبي غير فعال الى رؤيتها على انها فعالة في انتقاء افرادها للمضمون المفصل من وسائل الاعلام.

تقوم نظرية الاشباعات و الاستخدامات على عدة فرائض و من بينها :

1- تميز الجمهور بالمشاركة الايجابية, اي ان اعضاء الجمهور هم المشاركون الفعالون في عملية الاتصال الجماهيري بعبارة اخرى ان الجمهور يربط بين احتياجاته و بين اختياره لوسائل الاتصال, حيث يستخدم الوسائل التي تحقق اهدافه المقصودة و تلبي توقعاته.

2- يرتكز الافتراض الثالث لمنظور الاستخدام و الاشباع على العلاقة التناقضية بين وسائل الاعلام و مصادر اخرى لإشباع الحاجيات[5] ان استخدام وسائل الاتصال يعبر عن الحاجيات التي يدركها الجمهور و تتحكم في ذلك عدة عوامل الفروق الفردية و عوامل التفاعل الاجتماعي و تنوع الحاجات باختلاف الافراد و من اهم ابعاد نظرية الاشباعات و الاستخدامات نعرض العناصر التالية:

*افتراض الجمهور النشط

*دوافع الجمهور و حجاته من وسائل الاعلام

*التوقعات من وسائل الاعلام

*الاصول الاجتماعية و القيمية لاستخدام وسائل الاعلام

*اشباعات وسائل الاعلام

و من خلال موضوع دراستنا نرى ان جمهور دراستنا و المتمثل في الاطفال (تلاميذ المرحلة المتوسطة بإكماليه طارق بن زياد ولاية باتنة- السنة الرابعة متوسط)يتعرضون لوسائل الاعلام و ذلك لإشباع حجاتهم من هذه الوسائل, مما دفعهم لاختيار الالعاب الالكترونية كوسيلة لتلبية رغباتهم في اللعب و التسلية و تحقيق اهداف معينة بدلا من ممارسة انشطة اخرى باعتبارها هذه الالعاب الالكترونية حققت لهم إشباعاتهم عند التعرض لها مما يخلق مجموعة من التأثيرات خاصة على المستوى الدراسي لتلاميذ الرابعة متوسط.

[5] **حسن عماد مكاوي , ليلى حسين السيد, مرجع سابق,ص394**

## الاجـــراءات المنهجية للـــدراسة:

### تحديد منهج الدراسة:

يعد المنهج في البحث العلمي العمود الفقري لكل دراسة فهو الضابط و الموجه الاساسي لكل باحث بتحديد استعماله حسب هدف الدراسة و الاشكالية العلمية المعالجة, و نظرا لطبيعتنا دراستنا و كذا الاهداف التي نسعى لتحقيقها فقد اعتمدنا على المنهج المسحي الوصفي و الذي يعتمد عليه كثيرا في البحوث الوصفية و التحليلية و ذلك لأنه عبارة عن دراسة عامة لظاهرة موجودة في جماعة معينة او مكان معين او زمان معين[6]

كما ان منهج المسح الوصفي يعتبر من اكثر المناهج التي تبحث في اتجاهات الجمهور و خصائصه و كذا احتياجاته و خصائصه و كذا احتياجاته في بحوث الاعلام.

### مجتمع و عينة الدراسة:

المجتمع المستهدف: في موضوع دراستنا يتمثل المجتمع المستهدف اي الكلي في الاطفال الجزائريين (تلاميذ السنة الرابعة متوسط ) اللذين في الاخيرتعمم عليهم نتائج الدراسة.

### المجتمع المتاح:

يتمثل في عينة جزئية من المجتمع الكلي الذي ستجرى عليه الدراسة و المتمثل في تلاميذ السنة الرابعة متوسط لاكماليةتواتي احمد بولاية برج بوعريريج.

### عينة الدراسة:

استخدمنا في دراستنا هذه العينة العنقودية, حيث يقسم مجتع الدراسة الى عدة شرائح و كل شريحة يمكن تقسيمها الى عدة شرائح اخرى[7] و من خلال ما سبق يمكن تقسيم مجتمعنا الى عدة شرائح تبدا في التدرج من الشريحة العامة و التي تتمثل في التلاميذ الجزائريين الذين ستعمم عليهم نتائج الدراسة في الأخير ثم الانتقال الى الشريحة التالية و التي تتمثل ايضا في تلاميذ ولاية برج بوعريريج بصفة اقل شمولا الذين يمثلون عينة بحثنا بعد ذلك تطرقنا الى الشريحة الخاصة المتمثلة في تلاميذ متوسطة تواتي احمد كعينة مناسبة لموضوع دراستنا و تلاميذ الرابعة متوسط لعدة اسباب لتسهيل الالتقاء بالعينة المدروسة و سرعة استيعاب هؤلاء التلاميذ لأسئلة استمارتنا.

---

[6] محمد ربيان عمر: البحث العلميو مناهجه و تقنياته, الهيئة المصرية العامة للكتاب, ط1, 2002,ص117

[7] زياد احمد الطوسي: مجتمع الدراسة و عيناته, مديرية التربية لواء البتراء, 2000-2001,ص 5

**اداة جمع البيـــانـــات:**لقد اعتمدتنا في دراستنا هذه على اداة الاستبيان او الاستمارة كأدات للحصول على بيانات الموضوع:

**الاستبيان او الاستمارة:**

هي احد الاساليب الاساسية او المباشرة من العينة المختارة او من مجتمع مفردات البحث عن توجيه المبحوثين من الاسئلة المحددة المعدة مقدما و ذلك يهدف التعرف على حقائق معينة أو جهات راي المبحوثين و اتجاهاتهم أو الدوافع أو العوامل أو المؤشرات التي تدفعهم لسلوكيات معينة[8]

**وصف الاستمارة:**

اعتمدنا في دراستنا على استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات المتعلقة بالقسم الميداني للبحث و تم توزيعها على 40 مفردة التي استهدفنها للبحث و قسمت على 15 سؤال و قد تم صياغتها على النحو التالي:

المحور الاول: يتضمن مجموعة من الاسئلة الخاصة بالبيانات الشخصية التي سمحت باستخراج متغيرات الدراسة, الجنس و المستوى المعيشي و اعادة السنة.

المحور الثاني: عادات و انماط ممارسة الالعاب الالكترونية يحتوي على ثمانية اسئلة مغلقة و يهدف كل سؤال الى:

السؤال01: يهدف الى معرفة اذا كانت لدى التلاميذ اجهزة العاب الكترونية.

السؤال02: يهدف الى معرفة نوع الاجهزة الذي يملكه التلاميذ للعب.

السؤال03: يهدف الى معرفة ما إذا حققت هذه الالعاب الالكترونية المتعة للاعبيها.

السؤال04: يهدف الى معرفة عدد الساعات التي يقضيها التلاميذ في ممارسة الالعاب الالكترونية.

السؤال05: يهدف لمعرفة الاشخاص الذين يقوم التلاميذ باللعب معهم.

السؤال06: يهدف الى معرفة الاوقات التي يقضيها التلاميذ عند اللعب بالألعاب الالكترونية.

السؤال07: يهدف الى معرفة نوعية الالعاب المفضلة لدى التلاميذ.

السؤال08: يهدف الى معرفة الخدمات التي تقدمها الالعاب الالكترونية.

المحور الثالث: تأثير الالعاب الالكترونية و هذا المحور يتكون من ستة اسئلة من السؤال التاسع الى السؤال الرابع عشر

السؤال09: يهدف الى معرفة اساس التلاميذ بعد ممارسة الالعاب الالكترونية.

[8]سمير محمد حسن, أصول البحث الاجتماعي, مكتبة هيئة القاهرة,1998,ص 178

السؤال10:يهدف الى معرفة تأثير الالعاب الالكترونية على المردود الدراسي للتلاميذ.

السؤال11:يهدف الى معرفة تأثير الالعاب الالكترونية على مراجعة التلاميذ لدروسهم.

السؤال12: يهدف الى معرفة هل تدني المستوى الدراسي و التعليمي للتلاميذ.

السؤال13: يهدف الى معرفة تأثير الالعاب الالكترونية على صحة التلاميذ.

السؤال الاخير: يهدف الى معرفة العضو الاكثر تضررا على ممارسة الالعاب الالكترونية.

**تحديد مجال الدراسة:**

المجال المكاني للدراسة: يتمثل مجتمع البحث الميداني في الاطفال الذين يمارسون الالعاب الالكترونية بولاية برج بوعريريج و تحديدا إكماليه تواتي احمد .

**المجال البشري للدراسة:** يتمثل في عينة من اقسام إكماليه تواتي احمد تحديدا تلاميذ السنة الرابعة متوسط ذكورا و اناثا

**المجال الزمني:** امتدت فترة توزيع الاستمارة من 01 نوفمبر الى غاية20 نوفمبر2018 .

**نتائج الدراســـة:**

بعد تحليلنا لبيانات الجداول و اعتمادنا على ادوات البحث العلمي كاستمارة الاستبيان, فإننا سنحاول في هذه الاستنتاجات الاجابة على مختلف التساؤلات التي قمنا بطرحها في بداية دراستنا و التي تصب في البحث عن تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال الجزائريين و ذلك استنادا لمحاور استمارتنا و يتضح ذلك من خلال:

1- اغلبية افراد عينتنا يمتلكون لأجهزة الالعاب الالكترونية و ذلك يفسر من خلال الانتشار الواسع لهذه الالعاب ضمن السياق العائلي للمجتمع الجزائري بالإضافةالى قدرتهم على شراءها و الاستخدام الواسع ها باختلاف انواعها و اشكالها زد على ذلك فهي دليل على الحرية التي يتمتع بها الاطفال داخل الاسرة خاصة بما فيها اللوحات الالكترونية و البلايستيشن هي الاكثر شيوعا.

2- الأجهزة التي يستعين بها الاطفال للترفيه عن انفسهم لقد حققت لهم المتعة التي يسعون لها اليها من خلال اللعب المتواصل لهذه الالعاب الالكترونية و ذلك لفترات طويلة تتجاوز الثلاث ساعات, و هذا ما سيؤثر سلبا بصفة حتمية على الاطفال لأنه سيؤدي بهم للإدمان عليها لما فيها من مميزات تجعل الطفل ينجذب اليها مباشرة.

3- يفضل افراد عينتنا ممارسة الالعاب الالكترونية في الفترة المسائية و ذلك بعد الخروج من الدراسة لأنه الوقت المناسب لهم في مقابل ذلك لانجد كثيرا الاهتمام بها في الفترة الصباحية و ذلك لانشغالهم بالدراسة و يتراوح معدل التعرض لهذه الالعاب الى فوق ثلاث ساعات و هذا يشكل خطرا على التلاميذ مما سيؤدي بهم الى الادمان و التسرب الدراسي و هذا راجع لعدم مراقبة الاهالي لهم.

4- اغلب افراد العينة يفضلون الالعاب التي تحتوي على الاكشن و الرياضة باعتبار هذه الاخيرة هي محاكات للرياضة المفضلة لدى التلاميذ مما يدفع بهم الى اقتنائها و تحميلها اما العاب الاكشن فهي ايضا محبوبة لدى الاطفال فهم يتاثرون بها لان فيها عنصر الاثارة و المغامرة و التحدي.

5- يرى معظم التلاميذ الذين اجريت عليهم الدراسة ان الالعاب الالكترونية تحقق لهم التسلية في اوقات فراغهم لانع تقوم على تقنيات و برامج تجذب الاطفال اليها دون غيرها من النشاطات الاخرى.

6- بعد التعرض الكبير من قبل الاطفال للألعاب الالكترونية نرى أن تأثيرها يكون سلبيا من عدة جوانب خاصة احساس التلاميذ بالتعب بعد ممارستها و هذا ما يعكس على الجانب الصحي للطفل.

7- عند الادمان على هذا النوع من الالعاب الالكترونية و عدم وجود مراقبة من طرف اسر الاطفال نجد ان هناك تراجع كبير في المردود الدراسي للتلاميذ و تأثر ايضا على مستوى تركيزهم في القسم مما يعطي اهمالا من قبل التلاميذ بدراستهم سواء في المدرسة او المنزل.

8- هناك تأثير كبير على صحة التلاميذ بعد استخدام الالعاب الالكترونية خاصة على مستوى العمود الفقري و العينين.

**الخاتمـــة**

تعتبر الالعاب الالكترونية من بين الالعاب التي نالت المرتبة الاولى على حساب الالعاب الاخرى و ذلك من خلال درجة التعرض, و التي اصبح لها تأثير كبير على حياة الطفل و مردوده الدراسي فقد فرضت نفسها على الاطفال بفعل تقنياتها و مميزاتها فاصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بخطورتها سواء من الناحية الفكرية او الصحية او البدنية, و هذا ما يشكل خطرا كبيرا على المردود الدراسي للتلاميذ.

## قائمة المراجع:

**1–**ابن منظور, جمال الدين ابو الفضل, معجم المعاني الجامع, صادر بيروت,2004

2–احمد ابراهيم, تكنولوجيا التعليم, الجنادرية للنشر و التوزيع, ط1, 2001

3–حسن عماد مكاوي, ليلى حسين السيد: الاتصال و نظرياته المعاصرة, دار المصرية اللبنانية, مصر2001

4–زياد احمد الطوسي: مجتمع الدراسة و عيناته, مديرية التربية لواء البتراء, 2000–2001

5–محمد ربيان عمر: البحث العلميو مناهجه و تقنياته, الهيئة المصرية العامة للكتاب, ط1, 2002

6–سمير محمد حسن, أصول البحث الاجتماعي, مكتبة هيئة القاهرة,1998