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) ص50/45

# الألعاب الالكترونية في مؤسسات الشباب

عبد الرزاق باللموشي [1*]، حسين ضيف[2]

[1] جامعة الوادي – الجزائر

[2] جامعة الوادي– الجزائر

تاريخ الاستقبال: 2019/04/16؛ تاريخ القبول: 2019/05/24؛ تاريخ النشر: 2019/06/06

**الملخص:** إلا أنه نظرا للتقدم الهائل في مجال الاعلام والاتصال وفي مجال البرمجيات نلاحظ أن الأطفال لم يعد تريقهم وتمتعهم الألعاب التقليدية التي نشأ وتربى من خلالها آباءهم وأمهاتهم والتي تمثل موروثا شعبيا بالنسبة للمجتمعات والتي بالإضافة لدورها في تفريغ طاقاتهم الزائدة وملأ أوقات فراغهم كانت تؤدي دورا تربويا وغرس قيم المجتمع وتأهيلهم الى الأدوار الاجتماعية المستقبلية ،بل نجد الألعاب الإلكترونية هي التي أصبحت تمتع وتجذب الأطفال بصورة رهيبة الى حد أنهم أصبحوا يفضلونها ويقضون فيها الوقت الطويل ولو على حساب ساعات تعلمهم بل حتى على حساب حاجاتهم الأساسية كالأكل والشرب والنوم .

ولهذا وجب على كل مؤسسات التنشئة الاجتماعية أن تدق جرس الانذار وتلعب دورها في توجيه الطفل والمراهق نحو الاستخدام الأمثل لهاته الألعاب ومراقبتها .

ومن بين هاته المؤسسات نجد المؤسسات الشبانية بمختلف أنواعها لها دور كبير في هذا المجال.

فما هي الألعاب الإلكترونية؟ وما هي إيجابياتها؟ وماهي سلبياتها ؟ وما هي هاته المؤسسات ؟ وما أهميتها؟ وما دورها أتجاه الاستخدام المفرط للأطفال للألعاب الالكترونية ؟

**الكلمات المتاحية:** الألعاب الالكترونية – مؤسسات الشباب

**Abstract:** However, due to the tremendous progress in the field of media, communication and in the field of software, we notice that children no longer enjoy and enjoy the traditional games through which their parents were raised and raised, which represent a popular legacy for societies and which in addition to its role in emptying their extra energies and filling their spare time was playing an educational role. Inculcating community values and qualifying them for future social roles, we find electronic games that have become terribly enjoyable and attractive to children to the extent that they prefer them and spend a long time in them, even at the expense of their learning hours, even at the expense of their basic needs such as eating, drinking and sleeping.

That is why all social upbringing institutions must ring the alarm and play their role in guiding the child and adolescent towards the optimal use of these games and monitoring them.

Among these institutions, we find youth institutions of all kinds that play a major role in this field.

So what are electronic games? What are its advantages? What are its disadvantages? What are these institutions? What is its importance? What is its role towards children's excessive

* عبد الرزاق باللموشي

use of electronic games**?**

**مقدمة**

يمر الانسان في حياته بعدة مراحل مختلفة لكل منها مميزاتها النمائية وفترات زمنية معينة تمثل كل مرحلة سابقة منها لبنة أساسية في نمو وتطور المرحلة القادمة ، وهذا مصداقا لقوله تعالى في سورة المؤمنون " **ولقد خلقنا الإنسان من سلالة من طين ثم جعلناه نطفة في قرار مكين ثم خلقنا النطفة علقة فخلقنا العلقة مضغة فخلقنا المضغة عظاماً فكسونا العظام لحماً ثم أنشأناه خلقاً آخر فتبارك الله أحسن الخالقين** )).

ولقد حاول العلماء في كثير من الاختصاصات تقسيم هذه المراحل وتصنيفها حسب مجموعة من المعايير والصفات التي تميز كل مرحلة ،على غرار علماء النفس الذين أنشأوا اختصاصا قائما بذاته يسمى "علم النفس النمو" والذي يهتم بمراحل نمو الانسان بدءا من المرحلة الجنينية إلى مرحلة الشيخوخة ووضعوا مؤشرات ومميزات لكل مرحلة عمرية سميت "متطلبات النمو" ومن خلالها يمكن التعرف والحكم على النمو السوي والكامل للفرد .

ومن بين أهم مراحل نمو الانسان نجد مرحلة الطفولة والتي عرفت حسب الاتّفاقية الدوليّة لحقوق الطفل، على أنّه: (كلّ إنسان لم يتجاوز الثامنة عشرة ما لم يبلغ سنّ الرُّشد قَبل ذلك بموجب القانون المطبَّق عليه)، ويُحدِّد هذا التعريف انتهاء مرحلة الطفولة ببُلوغ الرُّشد، "اتفاقية حقوق الطفل"، يونيسيف،

ومن أبرز النشاطات التي تميز مرحلة الطفولة نجد اللعب يعتبر بمثابة الشغل الشاغل بالنسبة للصغار فحياتهم كلها في اللعب ،فهو بالنسبة لهم موجها للتكيف الاجتماعي والانفعالي ، واللعب ظاهرة نمائية اجتماعية لها تأثير مباشر على نمو الطفل الاجتماعي والخلقي وتأهيلهم لعالم الكبار وهو جزء لا يتجزأ من حياته فلا ينبغي أن يستهان به.

فعلماء المسلمين ربطوا بين اللعب والذكاء فالإمام الغزالي يقول: ((فان منع الصبي من اللعب وإرهاقه إلى التعلم دائماً يميت قلبه ويبطل ذكاءه ))

إلا أنه نظرا للتقدم الهائل في مجال الاعلام والاتصال وفي مجال البرمجيات نلاحظ أن الأطفال لم يعد تريقهم وتمتعهم الألعاب التقليدية التي نشأ وتربى من خلالها آباءهم وأمهاتهم والتي تمثل موروثا شعبيا بالنسبة للمجتمعات والتي بالإضافة لدورها في تفريغ طاقاتهم الزائدة وملأ أوقات فراغهم كانت تؤدي دورا تربويا وغرس قيم المجتمع وتأهيلهم الى الأدوار الاجتماعية المستقبلية ،بل نجد الألعاب الإلكترونية هي التي أصبحت تمتع وتجذب الأطفال بصورة رهيبة الى حد أنهم أصبحوا يفضلونها ويقضون فيها الوقت الطويل ولو على حساب ساعات تعلمهم بل حتى على حساب حاجاتهم الأساسية كالأكل والشرب والنوم .

ولهذا وجب على كل مؤسسات التنشئة الاجتماعية أن تدق جرس الانذار وتلعب دورها في توجيه الطفل والمراهق نحو الاستخدام الأمثل لهاته الألعاب ومراقبتها .

ومن بين هاته المؤسسات نجد المؤسسات الشبانية بمختلف أنواعها لها دور كبير في هذا المجال.

فما هي الألعاب الإلكترونية؟ وما هي إيجابياتها؟ وماهي سلبياتها ؟ وما هي هاته المؤسسات ؟ وما أهميتها؟ وما دورها أتجاه الاستخدام المفرط للأطفال للألعاب الالكترونية ؟

**تعريف الألعاب الالكترونية:**

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية digital. ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو بلاي ستيشن والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية

وهي أيضا الألعاب التي لها قواعدَ مُحدّدة، ويشتركُ فيه لاعبون في قضيّة أو نزاعٍ مصطنع، بحيث يكون له نتائج تُقاس بشكلٍ كميّ، وتسمّى اللعبة بأنّها إلكترونية إذا تواجدت بهيئة رقمية، وعادة ما تُشغَّل على منصّات متنوعة كشبكة الإنترنت، والحاسوب، والتّلفاز، والهواتف النّقالة، والفيديو(Playstation) ، والأجهزة المحمولة بالكف (بالإنجليزية Palm device:

**إيجابيات الألعاب الإلكترونية**

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة . (**الجارودي**،2011)

ويضيف (**الجارودي**، 2011) بأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلاحظونها .

كما أن الألعاب الإلكترونية تعد مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها. أما عزة كريم، مستشارة العلوم الاجتماعية بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية، (أبو العينين، 2010)

كما يرى (الانباري، 2010) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

**سلبيات الألعاب الإلكترونية**

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب Mai، (2010 ).

كما تخبر (نورة السعد، 2005) أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

وتشير (نورة السعد،2005)، التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال والمراهقين، فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخوص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال. إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.

**المؤسسة القاعدية للشباب:**

ويطلق هذا المصطلح على كل من دار الشباب أو المركب الرياضي الجواري أو القاعات المتعددة النشاطات أو بيت الشباب أو مخيم للشباب .

وهي مؤسسة عمومية ذات طابع تربوي تستقبل كل الشرائح الشبانية في اطار تنظيم واستثمار الوقت الحر للشباب ,وهي مخبر دائم لرصد رغبات وتطلعات الشباب وهي كذلك المرآة العاكسة للعلاقة القائمة بين الشباب والقطاع الاداري الاول المكلف بمتابعة قضاياهم وانشغالاتهم في جميع المجالات (بوزغينة,1997: 13)

وهي مؤسسات تعمل مع الشباب بصورة مباشرة وهي غير ربحية وتعمل على تقديم خدمات الى الشباب سواء كانت ثقافية أو توعوية تثقيفية أو رياضية أو فنية.

ويوجد بولاية الوادي 30 دار شباب و 08 مركبات رياضية جوارية بالإضافة إلى 03 قاعات متعددة النشاطات و05 بيوت للشباب .

ويقوم بعملية التأطير البيداغوجي في هذه المؤسسات 70 إطار من بينهم 13 أنثى.

(خزان،2015).

**مهام وزارة الشباب والرياضة:**

حسب المرسوم التنفيذي رقم 118/90/المؤرخ في 1990/01/30فإن مهام وزارة الشباب والرياضة تتمثل في :

**1- إعلام الشباب :**

أي تزويد الشباب بكل المعلومات الممكنة المتعلقة بحياتهم اليومية والمستقبلية وقد يتم تنفيذ هذه المهمة على مرحلتين: الأولى تتمثل في جمع المعلومات الخاصة بالشباب في جميع الميادين بغض النظر عن الجهة التي تتوفر عليها ومعالجتها .

أما المرحلة الثانية : فهي توصيل المعلومات الى الراغبين فيها، وتجدر الإشارة هنا أن كل دار شباب أو مركب رياضي جواري توجد به نقطة للإعلام والاتصال يشرف عليها إطار له دراية بتقنيات الاعلام الجواري.

**2- توجيه الشباب:**

أي استقبال الشباب والاصغاء اليهم قصد العمل على وقايتهم من الوقوع في احضان الآفات الاجتماعية ومساعدتهم على تحسين مبادراتهم في جميع الميادين ,ويشرف على هذا الفضاء مختص في علم النفس إلا ان هذا الفضاء غير متوفر في جميع المؤسسات الشبانية خاصة في الجنوب.

**3- تنشيط الشباب:**

اي التنشيط الذي يهدف الى تنظيم و استغلال الوقت الحر للشباب من خلال نشر وتعميم ممارسة الهوايات الثقافية والفنية والعلمية والرياضية في اوساط الشباب وتشجيعهم و تحفيزهم بمختلف الاشكال والطرق الممكنة. (بوزعينة ,2000,ص47).

1) **مهام دار الشباب :**

2) تنص المادة 20 من المرسوم التنفيذي رقم 07-01 المؤرخ في 06 يناير 2007 المتضمن تحويل مراكز الإعلام الشبيبة وتنشيطها إلى دواوين مؤسسات الشباب للولاية ،على ما يلي :

3) "تعد مؤسسات الشباب مؤسسات ذات طابع اجتماعي تربوي وتسلية تابعة للدوان وهي مخصصة لتنظيم أوقات فراغ الشباب وتشغيلها بصفة نافعة في إطار مهام الديوان .

تنص المادة 21 من المرسوم التنفيذي 07 -01 سابق الذكر :

"تكلف دار الشباب باستقبال الجمهور من الشباب في فضاءات نشاطات ملائمة لتعرض عليهم خلال أوقات فراغهم تنشيطا اجتماعيا تربويا وعلميا ومسليا "

وتنص المادة 05 من قرار الوزاري سابق الذكر :

"تكلف دار الشباب في إطار مهام المنصوص عليها في المادة 21 من المرسوم التنفيذي رقم 07 -01 المذكور ،بما يأتي :

- تلقين الشباب نشاطات التنشيط الثقافي والفني واعلمي والإعلام المتعدد الوسائط.
- اقتراح تسليات ترفيهية تستجيب للاحتياجات الشبانية
- تطوير التنشيط الجواري اتجاه الشباب ،لا سيما بالاتصال مع المؤسسات التربوية والحركة الجمعوية للشباب.
- المساهمة في تربية المواطنة للشباب
- تطوير أنشطة الوقاية العامة والاتصال والتربية الصحية والإصغاء النفساني لقائد الشباب.
- تنظيم تظاهرات ثقافية وعملية ورياضية وتسلية.
- تطور أنشطة الإعلام تجاه الشباب ووضع في متناولهم كل المعلومات التي تسمح بتوجيههم وتكمن من إدماجهم في الميدان الاجتماعية والاقتصادية والثقافية.

– تقديم مساعدتها التقنية للشباب لتحقيق مشاريعهم.

– توفير فضاءات للجمهور العريضة موجهة لتعميم العلوم والتقنيات والإعلام المتعدد الوسائط.

التسلية والترفيه في المؤسسات الشبانية:

ان من محاور نشاطات المؤسسات الشبانية نجد محور الترفيه والتسلية حيث من خلاله تعمل الدولة على تجهيز المؤسسات الشبانية بمختلف العتاد ووسائل الترفيه مثل طاولات البيار وألعاب البابي فوت ورقع الشطرنج والألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها( البلاي ستيشن وألعاب الحاسوب ...الخ)

كما أن الوزارة الوصية تقوم في كل سنة بتنظيم مهرجان وطني للألعاب الالكترونية يشارك فيه شباب من كافة أنحاء الوطن والذين يمرون بتصفيات ولائية ، وتجدر الاشارة هنا أن المنافسة محددة في لعبة واحدة وهي "مقابلة كرة القدم" فقط وهذا لتنمية روح المنافسة بين المتسابقين وجعلهم يتحكمون في وسائل التكنولوجيا الحديثة الخاصة بالألعاب وابعادهم عن الألعاب ذات المشاهد العنيفة والاباحية قدر المستطاع.

**دور مؤسسات الشباب في توجيه واستخدام الألعاب الالكترونية:**

إن دور مؤسسات الشباب في تجنيب أطفالنا وشبابنا من مخاطر الألعاب الإلكترونية ليس بمعزل عن دور الأسرة ومختلف مؤسسات التنشئة الاجتماعية حيث أن الشاب قد يقضي بعض ساعات يومه في هاته المؤسسات ويقوم بممارسة هاته الألعاب هناك ،وعليه تقوم المؤسسات الشبانية بعدة اجراءات من شأنها توجيه الشاب الى الجانب الإيجابي لهاته الالعاب ومن بينها:

- تحديد السن والوقت المناسبين لممارسة هاته الألعاب حيث أنه من الواجب تخصيص ألعاب للأطفال دون سن 12 سنة وألعاب خاصة بالشباب، كما أن المدة الزمنية لا تتعدى ساعة يوميا.
- اختيار المحتوى المناسب للأطفال حيث يجب اختيار نوع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال بحيث تكون ذات محتوى مناسب لعمر الطفل ولا يتعارض مع قيم وتقاليد المجتمع بعيدا عن العنف، كما يجب أن يكون متوافقا مع العقيدة الدينية حتى لا يشعر الطفل بالتناقض الداخلي أو الصراع النفسي بين الواقع الذي يعيشه وبين عالمه الافتراضي الذي يحب اللعب فيه.

https://www.ts3a.com/?p=32884؟

- لا بد أن يتم الاطلاع على غلاف كل لعبة، حيث يوجد تقييمًا إرشاديًّا أعدته "ESRB Rating" اللجنة العالمية لبرامج الترفيه الإلكترونية – توضح فيه ماهية اللعبة والعمر المناسب لها.

يوجد في مواقع اللعب الإلكترونية الشهيرة مساحة تمكِّن من المراقبة ومتابعة الألعاب الالكترونية يطلق عليها "Parental Control Settings"، وهي تمنح القدرة على تفعيل المراقبة .

- ينبغي الاطلاعُ على الإنترنت؛ للحصول على مواقعَ مفيدة تقدم نصائح لاستخدام الأطفال والشباب للألعاب الإلكترونية بأمان : https://www.alukah.net/social/0/98423/#ixzz5Xn65HQDY

**خاتمة:**

من خلال ما تم عرضه يتضح أن الألعاب الالكترونية تعتبر سلاحا ذو حدين فإن كانت ممارستها من طرف الأطفال والشباب تحت أنظار ومراقبة الوالدين وكل مؤسسات التنشئة الاجتماعية آتت أكلها وكانت ذات فائدة أما إن تركت دون مراقبة كانت ضارة لمستعملها أولا صحيا ونفسيا واجتماعيا وضارة أيضا بالنسبة للمجتمع من خلال الأفكار الهدامة التي تنشرها والقيم السافلة المخالفة لتقاليد وأعراف المجتمع وبالتالي ضهور آفات أخلاقية واجتماعية ( العنف، الاغتصاب ، الاحتيال...) غريبة عن المجتمع.

**قائمة المراجع:**


أبو العينين،علاء (2010). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" **رسالة الإسلام**.
http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=350

**الجارودي، حسين** (2011). اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال. http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic

خزان بلقاسم ،مفتش الشباب بمديرية الشباب والرياضة لولاية الوادي،2015.

مي Mai (2010). **سلبيات و اجابيات الالعاب الالكترونية**
http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-top

نصيف، فاطمة نقلا عن: (نورة السعد، 2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. **جريدة الرياض**. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ – 8 مارس 2005.

عيسى بوزغينة، قطاع الشباب و الرياضة واقع وآفاق،ط1،دار الشريفة للطباعة والنشروالتوزيع،الجزائر،2003

.عيسى بوزغينة، الاتصال والعلاقات في مؤسسات الشباب ،ط1،دار الشريفة للطباعة والنشر والتوزيع،الجزائر،2000.