

## إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطفل

-دراسة ميدانية على عينة من الأطفال المتمدرسين بولاية قسنطينة-

The problem of child addiction to electronic games

-a field study on a sample of school children in the wilaya of Constantine-

ط/د. رزيوق ليليا

rezouak.lilia@gmail.com

جامعة الأمير عبد القادر

للعلوم الإسلامية - قسنطينة

ملخص:

جاءت هذه الدراسة بهدف التعرف على إشكالية إدمان الطفل على الألعاب الإلكترونية، وتحولها من أحد الأنشطة الترفيهية التي يمارسها الطفل في أوقات فراغه إلى أداة خطيرة تؤثر على سلوكياته وتعمل على تدميرها وكذا تغيير مبادئه التربوية، وذلك بدراسة عينة من التلاميذ المتمدرسين بعينة من ابتدائيات ولاية قسنطينة، والذين تتراوح أعمارهم بين 8 و 12 سنة. وقد خلصت الدراسة التي اعتمدت على منهج المسح وعلى الاستبيان كأداة لجمع البيانات إلى كشف دور الأسرة المهم في توجيه وتقنين إقبال الطفل على الألعاب الإلكترونية، كما سلطت الضوء على واقع الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب في وسط الأطفال، والتأثير السلبي الذي باتت تخلفه على الطفل في جميع مناحي حياته، النفسية، الجسدية، الاجتماعية وحتى الصحية.

## Abstract

This study aims at addressing the problem of child addiction to electronic games, and turning it from one of the leisure activities practiced by the child in his free time to a dangerous tool that affects his behavior and works on its characterization and changing its educational principles by studying a sample of students studied in primary schools, Aged between 8 and 12 years.

The study, based on the survey methodology and the questionnaire as a data collection tool, revealed the important role of the family in guiding and regulating the child's desire for electronic games. It also highlighted the reality of the wide spread of this type of games in the center of children and the negative impact it has on the child. All aspects of his life, psychological, physical, social and even health.

## 1/ تحديد إشكالية الدراسة

يميل الطفل للعب بشكلٍ فطري؛ فهو من الأنشطة المهمة في حياته التي تكشف عن مكوناته، وعواطفه وجوانبه الخفية، وبالعب تتكوّن شخصيّة الطفل، وتظهر اتجاهاته وميوله الفكرية والعاطفية والاجتماعية. أكد علماء النفس أنّ اللعب يُنمّي شخصيّة الفرد، كما أنّه وسيلةٌ من وسائل التعليم الأساسية، وفي السابق كان إطلاق مفهوم اللعب يرتبط بالنشاط البدني أو الحركي، إلا أنّه بتطوّر العلم والتكنولوجيا التي رافقته تغيّر مفهومه عن المفهوم السابق؛ فظهرت الألعاب الإلكترونية التي سرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع ولاقت نجاحاً فائقاً، وانحرفت بمفهوم اللعب من التعليم إلى الترفيه بالدرجة الأولى.

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أم الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم العلماء فيما يخص سلبياتها إيجابياتها، فالعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص المفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية كما تكمن الخطورة أيضاً في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تمييط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب.

وباتت الألعاب الإلكترونية اليوم سواء على أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف المحمولة أو الألواح الإلكترونية، تستحوذ على عقول الأطفال واهتمامهم، وقد انتشرت هذه الألعاب بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والجزائرية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الجزائر منها حتى أصبحت جزءاً من غرفة الطفل... بل أصبح الآباء والأمهات يصحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدماناً على لعبها.

تأسيساً على ما سبق، ونظراً للانتشار الواسع لهذه الظاهرة جاءت دراستنا لبحث أثر ممارسة الألعاب

## الإلكترونية على سلوكيات الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية بولاية قسنطينة

ومن أجل الإحاطة بمختلف جوانب الإشكالية، تم وضع مجموعة من التساؤلات الفرعية:

- ما هي المكانة التي تحتلها الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري للألعاب الإلكترونية؟
- ما هي التأثيرات المنعكسة لممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري؟

## 2/ أهمية الدراسة

على المستوى المجتمعي الواقعي، باتت الألعاب الإلكترونية ورواجها بين الأطفال ظاهرة مستقلة ومتفشية في أوساط المجتمع والعائلات الجزائرية، إذ بات الأولياء يشكون من قضاء أبنائهم لأوقات طويلة لفترات متتالية على الهواتف الذكية أو الألواح الإلكترونية متمسكين بألعاب إلكترونية، فيهملون واجباتهم المدرسية، وكذا الحياتية، كما تقل الأوقات التي يقضونها في اللعب مع أقرانهم أو الجلوس مع أفراد عائلتهم، من جهة أخرى،

امتد تأثير هذه الألعاب إلى جوانب صحية، نفسية واجتماعية، لذا كان لزاماً بحث هذه المواضيع لتسليط الضوء على هذا النوع من الظواهر ودراستها في الواقع المعيش.

وعلى المستوى الأكاديمي، تضيف الدراسة الحالية رصيذاً معرفياً حول الألعاب الإلكترونية، وطبيعة استخداماتها من جانب الأطفال الجزائريين والأدوار التي تقوم بها في حياتهم والتأثيرات التي تحملها عليهم، وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها بين أوساط الأطفال، وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع هذه الألعاب، ومضمون هذه الألعاب الإلكترونية التي استحوذت على عقول الكثير من أطفالنا، وبهذا يمكننا تقادي إدمان الأطفال الجزائريين على مثل هذه الألعاب الإلكترونية الغربية الصنع، وتجاهل إغرائها وجاذبيتها للطفل الذي لا يعي جيدا خلفيات هذه الألعاب ومدى تأثيرها على سلوكه وعاداته.

### 3/ مفاهيم ومصطلحات الدراسة

#### • اللعب

يمكن تعريف اللعب بأنه نشاطٌ ذهني أو بدني يؤديه الفرد صغيراً كان أم كبيراً، بهدف تلبية رغباته وحاجاته المختلفة، كالتسلية والترريح عن النفس، والتعليم والمتعة، وحب الاستطلاع، وتفريغ الطاقة الزائدة، وغير ذلك من حاجاتٍ مختلفةٍ تختلف باختلاف الفئة العمرية، وهو عند الأطفال ضرورةً من ضرورات الحياة، كالأكل، والنوم، والأمن<sup>1</sup>.

وتكمن أهمية اللعب بكونه من أهم حاجات الطفل الأساسية، وهو ضرورةً من ضروريات حياته الشخصية؛ فباللعب يتعلم الطفل أموراً عديدة تُقيده في حياته، كما أنه يُحسن نموّه الجسديّ، والعقلي، والانفعالي، واللغوي لديه، فهو ليس مجرد وسيلة من وسائل قضاء وإشغال أوقات الفراغ لدى الأطفال كما يظن الكثيرون؛ بل هو ذو فائدة تعود على الطفل خصوصاً إذا كان اختيار الألعاب التي يمارسها الطفل من قبل الوالدين عن دراسةٍ وعلمٍ ومنهجيةٍ صحيحة، فإن كانت كذلك فهي تُكسب الطفل المهارات العديدة التي يحتاجها كي تنمو شخصيته، وتوضّح الألعاب أيضاً الكثير من المفاهيم العلمية والدينية واللغوية لديه.

#### • الطفل

شخص يتراوح عمره بين 18 شهراً و13 سنة، والطفولة هي إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان، يبدأ الطفل عند بلوغه ثمانية عشر شهراً بالتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس وغيرها، وإن كان الكثير من الأطفال يضطرون إلى الاستمرار في ارتداء الحفاطات. يتضاعف طول معظم الأولاد والبنات عادة، كما تتضاعف أوزانهم أربع مرات ببلوغهم سن الثالثة عشرة.

كما يبدوون في النمو جنسياً حتى يبدو عليهم مظهر الشباب، إلا أن النضوج يشتمل على الكثير من مظاهر النمو الأخرى، مثل حدوث تغيرات في سلوك الطفل وعمليات تفكيره وعواطفه واتجاهاته، وهذه التغيرات النفسية هي التي تحدد أساساً نوعية الإنسان الراشد الذي سيتمخض عن هذا الطفل، والطفل بالتحديد هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد. وعلى ضوء هذا التعريف فإن الطفولة تمتد من الميلاد حتى ما بعد سن

العشرين، وهي السن التي يبلغ عندها معظم البشر نضجهم البدني الكامل، وعلى أية حال فإن الطفولة تُعد مرحلة أقصر بكثير من المراحل الأخرى<sup>2</sup>.

#### • الألعاب الإلكترونية

برزت الألعاب الإلكترونية في بداية الثمانينات مع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلة نوعية ومتميزة، وأصبحت مدار بحثٍ وجدلٍ كبيرين بالنسبة لأهميتها ودورها التربوي وتأثيرها على الكبار والصغار، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصةً مهارة التفكير والتخطيط، وبهذا فقد أصبحت هذه الألعاب محط اهتمام الجميع. تُعدّ الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو؛ حيث مرّت بمراحل عديدة حتى وصلت إلى شكلها الحالي<sup>3</sup>.

للألعاب الإلكترونية مجالات عديدة يُمكن من خلالها اللعب بها، وهي تعددت بعد التطور التقني الكبير الذي شهده مجال الألعاب، ومنها<sup>4</sup>:

- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة
- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر
- الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت
- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم؛ وهو جهاز حاسب إلكتروني يتميز بمواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة
- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية.

#### • الأثر:

إننا نستعمل مفهوم الأثر على خلاف التأثير الذي مازال يطرح مشاكل في ميدان بحوث الإعلام نظرا بصعوبة قياس طبيعته ودرجته وتحديد مصدره بالضبط، وهذا برغم أدبيات التأثير التي تغطي مدة زمنية طويلة جدا ونطاقا واسعا ومتنوعا من البلدان والجمهور والوسيلة، وعليه ووعيا بهذه الصعوبة خاصة في سياق بلد نامي فضلنا الحديث عن الأثر.

ويقصد بالأثر تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام، وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور الذي تتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها، وليس بالضرورة التأثير عليهم لكي يغيروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام ويتعرضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف سياقاتهم الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية، وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات وما تمثله بالنسبة إليهم ومدى قدرتها على إشباع حاجاتهم المختلفة<sup>5</sup>

## 4/ الإجراءات المنهجية للدراسة

## • نوع الدراسة

تتبع هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، الذي يعتمد على تجميع الحقائق والبيانات المتعلقة بموضوع البحث، ثم مقارنتها وتحليلها وتفسيرها للوصول إلى نتائج مقبولة، كذلك يهدف إلى دراسة الارتباطات بين متغيراتها، وأخيراً يرمي لاختبار العلاقات السببية بين هذه المتغيرات.

## • مجتمع البحث وعينة الدراسة

يشتمل مجتمع الدراسة على تلاميذ المدارس الابتدائية بولاية قسنطينة وبالضبط ببلدية الخروب، وتكونت عينة الدراسة من 150 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 8 سنوات و12 سنة، والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون ببلدية الخروب علي منجلي تم اختيارهم من مدارس في الأحياء الراقية والمتوسطة والشعبية، كمدرسة "مناصرية مصطفى"، "محمد العيد آل خليفة" و "محمد خباب" بحيث أخذنا من كل واحدة خمسين مفردة من مختلف السنوات الدراسية الابتدائي كأقسام السنة الثانية والثالثة والرابعة والخامسة، ومتنوعين بين الإناث والذكور.

ونتيجة لخصوصية بحثنا تم اختيار العينة القصدية العمدية التي يقوم الباحث من خلالها باختيار مفردات بحثه بطريقة تحكمية لا مجال فيها للصدفة، بحيث يقوم هو شخصياً باقتناء مفردات العينة الممثلة أكثر من غيرها، لما يبحث عنه من معلومات وبيانات وهذا لإدراكه المسبق ومعرفته الجيدة لمجتمع البحث ولعناصره الهامة التي تمثله تمثيلاً صحيحاً.

أما عن خصائص عينة الدراسة، فيوضحها الجدول الآتي:

المتغير	التكرار	النسبة	
المدرسة	مناصرية مصطفى	50	33.3%
	محمد خباب	50	33.3%
	محمد العيد آل خليفة	50	33.3%
الجنس	ذكر	92	61.33%
	أنثى	58	38.66%
السن	10-08	86	57.33%
	12-10	64	42.66%
المجموع	150	100%	

## جدول رقم (1) يوضح خصائص عينة الدراسة

نلاحظ من خلال الجدول أنّ سحب العينة قد تمّ بطريقة متساوية بين المدارس الثلاث وذلك بنسبة 33.3% من كل مدرسة، أما فيما يتعلق بالجنس فنلاحظ غلبة نسبة الذكور على الإناث بـ 61.33% للفئة الأولى مقارنة بـ 38.66% فقط إناث، وذلك راجع لأنه في مرحلة التعليم الابتدائي فالالتحاق إجباري لكل طفل بلغ 6 سنوات من عمره، ومعظم الأطفال يتسربون مع نهاية هذه المرحلة.

أما فيما يتعلق بمتغير السن، فقد شكلت الفئة العمرية التي تتراوح بين 08 و10 سنة أكبر نسبة من مفردات الدراسة، وقد قدرّت بـ 57.33% مقارنة مع المتدرسين الذين تراوحت أعمارهم بين 10 و12 سنة فلم تتعدّ نسبتهم 42.66%.

#### • منهج الدراسة وأداتها

عند القيام بأي دراسة علمية لا بد من اتباع خطوات فكرية منظمة وعقلانية هادفة إلى بلوغ نتيجة ما عن طريق اتباع منهج معين يتناسب وطبيعة الدراسة. فالمنهج إذن هو الطريقة المتبعة للإجابة عن الأسئلة التي تثيرها إشكالية البحث، كما أنّ اختياره لا يأتي من قبيل الصدفة أو لميل الباحث لمنهج دون آخر، بل إنّ موضوع الدراسة وأهدافها هما اللذان يفرضان نوع المنهج المناسب، وهذا الاختيار الدقيق هو الذي يعطي مصداقية وموضوعية أكثر للنتائج المتوصل إليها.

يعد **منهج المسح** من أنسب المناهج العلمية ملائمة لنوع دراسة الباحث؛ لأنه الطريقة العملية التي تمكن من التعرف على الظاهرة المدروسة؛ من خلال العناصر المكونة لها والعلاقات السائدة داخلها؛ كما هي في الحيز الطبيعي الواقعي؛ وضمن ظروفها الطبيعية غير المصطنعة؛ من خلال جمع المعلومات والبيانات المحققة لذلك<sup>6</sup> وقد اعتمد الباحث على **أداة الاستبيان** كأداة بحثية لعدة مبررات:

- ملائمة الاستبيان لنوع الدراسة ومنهجها؛ والأهداف العامة التي ترمي إليها الدراسة.
- ملائمة الاستبيان لجمع أكبر قدر من الحقائق المتعلقة بموضوع الدراسة في جانبها الميداني.
- طبيعة الأداة التي تمكن الباحث من الوصول إلى أكبر قدر ممكن من أفراد مجتمع البحث، كما أنها توفر الجهد والوقت إذا ما تمت المقارنة بينها وبين الأدوات الأخرى.

وقد اشتملت استمارة الاستبيان في شكلها المعتمد في هذه الدراسة على المحاور الآتية:

**المحور الأول/** خاص بـ"مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي"، وذلك بهدف بحث مدى حرية الطفل في المنزل في التعامل مع الألعاب الإلكترونية، كامتلاكه لوسيلة إلكترونية، أو أحد أفراد عائلته، وكذا الأوقات التي يُسمح له فيها استخدام هذه الوسيلة، وإن كان يخضع لرقابة أسرية أم لا، إلى غير ذلك من الجوانب المتعلقة بالجو العائلي، وذلك من خلال 07 أسئلة، بين مغلقة ومفتوحة ونصف مغلقة.

**المحور الثاني/** خصص لتبيان "عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية"، وقد اشتمل هذا المحور على 06 أسئلة مغلقة لاستقاء بيانات حول الوسائل والأماكن وكذا الفترات التي يقضيها الطفل في هذه الألعاب الإلكترونية.

**المحور الثالث/** تمّ تخصيصه لفحص "أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال"، وقد اشتمل هذا المحور على 07 أسئلة مناصفة بين المغلقة والنصف مفتوحة لغرض تحصيل بيانات حول نوعية الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة وتأثيرها على سلوكيات الطفل وأفكاره ومعتقداته وامتداداتها إلى مختلف جوانب حياته.

**المحور الرابع /** خصص للبيانات الشخصية الخاصة بالأطفال المتدرسين، من أجل ربط النتائج المتوصل إليها مع هذه المتغيرات ومعرفة دلالاتها المختلفة.

## 5/ الإطار النظري للدراسة

## • النظريات المعاصرة للعب

أ- نظرية التحليل النفسي: انبثقت هذه النظرية من أعمال "فرويد" وأتباعه والمفاهيم التي استخدمت في وصف نمو الطفل الوجداني والاجتماعي، فقد طور "فرويد" تكتيكا علاجيا لمضطربين نفسيا أسم "التحليل النفسي" وتوصل إلى أن الاضطراب لدى الأفراد يعود لتأثير الخبرات المبكرة التي تعرض لها الأفراد في بداية حياتهم<sup>7</sup>. فهذه النظرية تنظر إلى اللعب على أساس أنه وظيفة نفسية في حياة الطفل تعمل على تخفيف ما يعانيه من صراعات وقلق نفسي وتوتر يومي، واللعب هو عبارة عن تغيير رمزي غالبا، صادر عن رغبات أو مخاوف ملازمة أو متاعب لا شعورية مما يؤدي إلى خفض مستوى التوتر والقلق لدى الطفل، كما تعرف هذه النظرية بنظرية التخفيف من القلق<sup>8</sup>.

ب- نظرية الجشطالت\*: اهتم علماء النفس في مستهل القرن العشرين بتفسير اللعب على الإدراك الحسي المتكامل متأثرين بنظرية الجشطالت، وقد وضع كوفكا، Koffka بأن نمو الطفل يتضمن أحد مبادئ الجشطالتية، حيث أن حدوث الإدراك الحسي يؤدي إلى استشارة الاستجابة، فمثلا: عند مرور الطفل بجرس الباب يرغب في دق الجرس لوجود علاقة تركيبية مباشرة بين الإدراك الحسي لنموذج معين وبين العمل المناسب له، كما قد يحتضن الطفل الدمية أو يرميها كما لو كانت طفلا، وهذا في اللعب الإيهامي. ويرى كيرت لوين Kurt Lewin بأن سلوك الفرد يتوقف على الموقف الذي يجد نفسه فيه، وتختلف استجابته باختلاف عمره وشخصيته وحالته الراهنة<sup>9</sup>.

ج- نظرية ديناميات الطفولة: يرى عالم النفس "بويتنديجك" أن الطفل يلعب لأنه طفل، ويعني بذلك أن الطفل يلعب لوجود خصائص معينة للآليات النفسية لا تسمح له بأن يعمل أي شيء إلا أن يلعب، فديناميات الطفولة عند "بويتنديجك" لها أربع خصائص تفسر طبيعة اللعب، وأولى هذه الخصائص نقص التوافق الحسي الحركي، فالاندفاع الانفعالي والحاجة إلى التقاهم الراجع للمشاركة الوجدانية أكثر من الحاجة إلى المعرفة الموضوعية، وأخيرا التذبذب بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أخرى ينشأ عنه التردد بين الإقدام والتراجع. ويرى "كارر Carr" أن اللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الذميمة وتحويلها إلى ميول مقبولة عن طريق التوجيه، بينما يرى "لانج Lange" أن الهدف الأصلي للعب هو تكامل الذات. من خلال هذه الديناميات التي تسيطر على العلاقات بين الطفل والبيئة ينشأ اللعب وتظهر قيمته كوسيلة للتفاعل بين الطفل وبين زميله في النشاط والموضوع الخارجي الذي يستخدمه كأداة أو ميدان للعب<sup>10</sup>.

د- نظرية بياجيه للعب: اهتم "بياجيه Piaget" بدراسة النمو العقلي لدى الأفراد، وأوضح أن الطفل أثناء عملية التعلم هو عنصر إيجابي فعال وليس مجرد مستقبل للمعرفة. وقد وضع بياجيه عدة مراحل للنمو المعرفي وهي:

- \* المرحلة الحسية الحركية: وتمتد من الولادة حتى نهاية السنة الثانية تقريبا.
- \* مرحلة ما قبل العمليات: وتمتد من النهاية السنة الثانية حتى السنة السابعة.
- \* مرحلة العمليات المادية وتمتد من السابعة حتى الحادية عشرة.
- \* مرحلة العمليات المجردة.



من المعروف أن نظرية بياجيه تقوم على عمليتين رئيسيتين هما التمثل والمواءمة، وتشير عملية التمثل إلى النشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بنى خاصة به وتشكل جزء من ذاته، أما عملية الملائمة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به، ويعزو بياجيه عملية النمو العقلي عند الأطفال إلى النشاط المستمر للعمليتين وبشكل متكامل ونشط. واللعب في نظر "بياجيه" هو التمثل الخالص الذي يحول المعلومات المستجدة الواردة لتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته فاللعب والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية التطور العقلي<sup>11</sup>.

كما يعد اللعب عند بياجيه جزءا من فعالية الطفل الكلية، وهو ذو صلة بتطور ونمو عقله، لهذا يحدد "بياجيه" Piaget ستة مراحل لميلاد اللعب في كتابه "تكوين الرمز عند الطفل" وهي:

1. مرحلة التكيف للانعكاسات الحسية مثل: حدوث انعكاس لحركة الفم أثناء الرضاعة وخارج وقت الرضاعة.
  2. مرحلة استيعاب مخطط الانعكاسات الحسية مثلما يحدث في الشهر الثالث، حيث يقوم الطفل بتكرار الأصوات بصورة متناسقة بهدف اللذة.
  3. مرحلة يتطور فيها الطفل بفارق بسيط بين اللعب والاستيعاب العقلي، حيث لا يلعب الطفل لمجرد اللذة الوظيفية وإنما لأنه مسبب لهذه اللذة.
  4. مرحلة الربط بين المخططات الثانوية، أن يظهر اللعب بشكل أوضح في هذه المرحلة.
  5. مرحلة انتقال من المراحل السابقة إلى اللعب الرمزي للمراحل الثلاث.
  6. مرحلة اللعب الرمزي وينفصل فيها عن الألعاب التكرارية إلى شيء من الرمز نتيجة لتطور التمثيل<sup>12</sup>.
- و- نظرية أدلر حول اللعب: يقول "أدلر" في لعب الأطفال هو إشباع حاجاته عن طريق النشاط الجسمي أو التخلي فيقول "إن الطريقة التي يلعب بها الطفل والأنواع التي يحتاجها ومدى الاهتمام الذي يظهره نحوها إذ توضح اتجاهاته نحو بيئته وكيفية علاقته مع زملائه سواء كانت علاقة صداقة أم عداوة." كما يمكننا عن طريق اللعب مشاهدة جميع اتجاهات الشخص نحو الحياة بوجه عام بملاحظة الطفل أثناء اللعب وفي هذا الإطار يرى "أدلر" إن النظرية السابقة لم تعط تفسيراً شاملاً لوظيفة اللعب، فاللعب كأى نشاط آخر لا بد له من دوافع ويظهر في صور مختلفة من السلوك والتصرفات سواء كان نشاطاً جسمياً أو عقلياً<sup>13</sup>.

## 6/ نتائج الدراسة

تم التوصل في نهاية هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج لعلّ من أهمها:

### النتائج الخاصة بالمحور الأول: مكانة الألعاب الإلكترونية في السياق العائلي

1. يتمتع أغلبية أفراد العينة بقدر كبير من الحرية داخل البيت، فهم يملكون حرية التصرف والدراسة واللعب والترفيه في أوساط عائلاتهم في حدود المعقول مع الانقياد لقوانين أسرهم وتكييف حريتهم بحسب نمط العائلة ومحيطها الاجتماعي، وهذا يثبت أن استخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية باختلاف أنواعها وأشكالها واللعب بها داخل البيت لا يطرح أي مشكل بالنسبة لأغلبية مفردات العينة، وهذا ما يجعل معظم أفراد العينة يميلون للعب.



2. تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئتين العمريتين في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت، وذلك لصالح الفئة العمرية 10-12 سنة، فأغلبية مفرداتها يتمتعون بقدرة متوسطة من الحرية داخل البيت، ونفس هذا بطبيعة نفسية الطفل الحساسة خاصة في فترة الطفولة المتأخرة أو المراهقة المبكرة بحيث يصبح فيها الطفل أكثر انزعاجاً من أوامر ومراقبة الوالدين له، فهو يعتبر نفسه فرداً ناضجاً قادر على تحمل المسؤولية وتسيير شؤونه ومصالحه، لذلك فهو يميل أكثر للاستقلالية والخصوصية في الكثير من الأمور، بحيث يعتبر أوامر ونصائح وتوجيهات الوالدين تضيق على حرياتهم واستقلاليتهم، مما يجعلهم يرون أن ممارستهم للألعاب الإلكترونية واقتنائهم للأجهزة الألعاب يتخللها نوع من التقييد والتضييق على حريتهم فيها.

3. تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة، وهذا يعود لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبياً في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة، فهي تملك قدرات اجتذاب كبيرة لما تحتويه من تقنيات عالية الجودة وسيناريوهات افتراضية شبيهة جداً بالواقع الحقيقي المعاش، مما يجعل اللاعب تنخرط في اللعبة حركياً وجسدياً وعاطفياً وعقلياً، فهي تقدم في شكل قصة واقعية مشوقة لجذب أكبر عدد ممكن من الأطفال والمراهقين على حد سواء. ضف إلى ذلك عامل تراجع أسعارها وتجهيزاتها عن البدايات الأولى لظهورها، بحيث أصبحت أسعارها في متناول الجميع ولجميع الفئات العمرية، ومما ساعد في انتشارها وتوسعها في العالم العربي بشكل عام وفي الجزائر بشكل خاص هو ظهور الأجهزة المقلدة المماثلة للأصلية والتي تباع بأثمان زهيدة بالمقارنة بالمعدات والتجهيزات الأصلية.

4. تفضل إناث العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من ذكور العينة، وهذا يعود لطبيعة الجنسين فالذكور يفضلون أكثر ممارسة الألعاب التي يقضون فيها الوقت في الخارج، أما الإناث فبطبيعة المجتمع الجزائري التي تجعل الفتاة أكثر مكوثاً في البيت، فإنهن يملأن وقت ترفيههن بالألعاب الإلكترونية من جهاز الأب أو الأم أثناء تواجدهن في المنزل.

#### النتائج الخاصة بالمحور الثاني: عادات استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال

1. يملك أغلبية أفراد العينة على اختلاف جنسهم وفئاتهم ومستوياتهم أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، وهذا يدل على أن أغلبية مفردات العينة يملكون الإمكانيات المادية لشراء أجهزة الألعاب الإلكترونية على اختلاف أشكالها وأنواعها وأسعارها، مما يجعلهم يتمتعون بالحرية في ممارسة الألعاب بدون تقييد بالزمان ولا المكان، على اختلاف ما يجدونه في قاعات الألعاب الإلكترونية ومقاهي الإنترنت والأماكن الأخرى.

2. يعتبر جهاز الهاتف المحمول من أكثر الأجهزة الإلكترونية توافراً في منازل أفراد العينة، فهي الوسيلة الأكثر استخداماً لدى الأطفال للعب الألعاب الإلكترونية، تليها مباشرة الألواح الرقمية، التي يفضلها الأطفال أكثر من الهاتف نظراً لكبر حجمها ووضوح الصورة فيها مما يسمح بأكثر اندماج واستمتاع أثناء اللعب، ليأتي الحاسوب في آخر الأجهزة الإلكترونية التي يستعملها الأطفال في اللعب نظراً لكبر حجمه من جهة وتقييده لحرية الطفل أثناء اللعب من جهة أخرى.

3. يميل أكثرية أفراد العينة لممارسة الألعاب الإلكترونية في البيت إرضاء لأنفسهم وإرضاء لأوليائهم، فاللعب في البيت يوفر راحة أكثر من حيث مدة اللعب وطريقة اللعب ومكان اللعب بالمقارنة مع الأماكن الأخرى، فهم من جهة يرضون أنفسهم بممارستها في الوقت الذي يريدون وللمدة التي يريدونها، ومن جهة أخرى يرضون أوليائهم الذين يفضلونهم أن يمارسوها في البيت بدلا من خارج البيت، نظرا للأخطار التي يتعرضون لها في ممارستهم للألعاب خارج البيت ومعاشرة رفاق السوء، كما أن اللعب في البيت يسهل للأولياء مراقبة أطفالهم والتحكم في مضامين ونوعية الألعاب التي يمارسونها، إضافة إلى أنهم يحرصون على التقليل من التكاليف التي يدفعها أطفالهم حين ذهابهم لمقاهي الإنترنت.

4. يمارس أغلبية أفراد العينة الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة وهذا نظرا لارتباطاتهم الدراسية، فالأولياء يعملون على تقليل فترات هذه الممارسة في فترات الدراسة والامتحانات، كما أن العديد من الأولياء يجعلون السماح باللعب في هذا النوع من الألعاب بمثابة مكافأة لأطفالهم بعد إنجاز واجباتهم، فلعبهم لمدة ساعة دليل على حرص الأولياء ومراقبتهم لهم ووعيهم بمدى الضرر الذي يسببه الإدمان على مثل هذه الألعاب، أما لعبهم لمدة تفوق خمس ساعات فهو دليل على الإهمال وعد الوعي بأضرار إدمان الأطفال على مثل هذا النوع من الألعاب.

5. يعد بطل القصة من أكثر الأمور المحببة لدى العينة في الألعاب الإلكترونية، يليه الأحداث الموجودة في قصة اللعبة ثم الألوان ونوعية الصورة رفقة الرسوم والموسيقى وممتعة الفوز. وتتوافق هذه مع طبيعة مرحلة الطفولة وخصائصها فالأطفال يحبون كل ما هو جديد ومبهر في الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية، وبذلك فهم يتأثرون بالأبطال لأنهم العنصر المهم والجديد والمميز الذي يصنع الإثارة والحماس والمتعة، بحيث أنهم يعتبرونهم رمز الشجاعة والتفوق والمغامرة والتحدي والمقاومة. وهذا ما يجعل الأطفال يقتدون بهؤلاء الأبطال فيجعلونهم مثلهم الأعلى ويطمحون إلى الاقتداء بهم.

#### النتائج الخاصة بالمحور الثالث: أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال

1. تأتي الألعاب القتالية والحربية في المرتبة الأولى تليها ألعاب المغامرات في المركز الثاني، ثم ألعاب الألغاز فالألعاب التعليمية في قائمة أكثر الألعاب الإلكترونية ممارسة من طرف أفراد العينة، كما أشارت بعض المفردات إلى ميلها إلى نوع آخر من الألعاب وهو ألعاب البنات كالتبخ والتلبيس والموضة.

2. أثبتت نتائج الدراسة وجود فروقات بين الجنسين من حيث نوعية الألعاب، فالذكور يميلون إلى الألعاب القتالية والحركية، وكذا ألعاب المغامرات والرياضة، في حين تميل البنات بالدرجة الأولى إلى ألعاب الفتيات وكذا الألغاز والألعاب التعليمية، وهذا أمر طبيعي نعزوه إلى الفروقات بين الجنسين، فالذكور يميلون إلى الألعاب التي تنشط الجسم والعضلات، فيما تميل الإناث إلى الألعاب التي تنشط العقل والذهن.

3. تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية منفردا في المركز الأول وتليها ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء في المركز الثاني، وممارسة الألعاب مع العائلة كالأخ أو الأخت أو الوالدين في المركز الثالث وممارسة الألعاب مع الزملاء في المركز الرابع، وفي آخر مركز نجد ممارسة الألعاب مع متعدد اللاعبين. وهذه النتائج تثبت نزعة الأنانية لدى الطفل فهو يفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل فردي للاستمتاع

بالعب لفترات طويلة واختيار نوع اللعبة التي يريدها بلا أي إزعاج من الطرف الآخر، فهو بسبب هذه الألعاب لا يستطيع التفريق بين ما له وما لغيره، وهذا ما تجسده هذه الألعاب بإعطائها للحرية التامة وبسماحها بفعل كل شيء فيها وبدون قيود ولا حدود.

4. تظهر نتائج العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والنشاطات الأخرى ومدى تفضيل إحداها على الأخرى، مفردات العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحدث مع العائلة، وهذا ما يخلق فجوة بين الأبناء وأولياءهم لكثرة تعلقهم بالألعاب على حساب التحدث مع العائلة والوالدين. كما أن أغليبيتهم يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على المشاهدة التلفزيونية، لكونها أصبحت من أهم المنافسين للبرامج التلفزيونية الموجهة للأطفال. ولطبيعة الأطفال النفسية فهم يفضلون ممارسة الألعاب التي تتواجد بشكل برامج تفاعلية توفر خاصية تجسيد الرسوم المتحركة على شكل ألعاب إلكترونية افتراضية، مما جعلهم يميلون أكثر لهذه الألعاب على حساب مشاهدة التلفزيون.

5. يكرر أغلب المبحوثين اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، وهذا يدل على أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب وأسر للطفل بحيث أنها تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة الأسرية عليه، فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته بحيث يحاول دوما إثبات قدرته على تجاوز صعوبات التي تعترضه، لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى يحقق الفوز. وهذا يثبت أن هذه الألعاب تجعل الطفل يصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح لتحقيقه، وبهذا فإنها تكون في شخصية الطفل روح التحدي والإصرار على الوصول للهدف وتحقيق النجاح.

6. يقلد أغلبية مفردات العينة أبطالهم المفضلين في الحركات والطبائع، يليهم في المرتبة الثانية من يقلدونهم في اللباس وفي المرتبة الثالثة من يقلدونهم في الخصال والخلق، أما أقل نسبة فهي لمن يقلدونهم في المظهر والشكل في المرتبة الرابعة والأخيرة. وهذا ما يثبت إعجاب مفردات العينة بأبطال ألعابهم المفضلة مما جعلهم يقلدونهم بصفة أكبر في الحركات والطبائع وذلك لأنها أكثر شيء يميز الأبطال، فكل بطل من أبطال الألعاب له حركات وطبائع مميزة عن بقية الأبطال الآخرين، مما يجعل هذه الأمور تترسخ في ذهن الطفل وتبقى في فكره وذكرته.

### خاتمة وتوصيات الدراسة

أظهرت النتائج المتوصل إليها من خلال الدراسة الأثر الكبير الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية في حياة الطفل، إذ أنها تحوز على مكانة مهمة في حياته اليومية، فهو يعتبرها أحد المكافآت التي ينتظرها لقاء نجاحه أو أدائه لواجباته أو إحسانه للتصرف، كما أنها باتت تعوّضه عن نشاطات أخرى كالخروج واللعب مع الأصدقاء أو ممارسة الرياضة أو مشاهدة التلفاز أو حتى الجلوس مع أفراد الأسرة، بل إنها تعدّت ذلك إلى التقريط في بعض الوجبات الغذائية نتيجة الانغماس في اللعبة أو الرغبة في تجاوز حاجز معين، أو الإعراض عن تناول الطعام إن لم يتم السماح له باللعب لأي سبب من الأسباب.

هذا ما جعل أخطار الإدمان على هذا النوع من الألعاب يطفو على السطح ويهدد استقرار العائلات ونفسية الأطفال، ومردودهم وتحصيلهم الدراسي، بالتالي وجب الإشارة إلى أهم ما يُساعد على التقليل من هذه الآثار

السلبية، إذ أنّ الحلّ يكمن في الرقابة الأسرية، فلا إفراط ولا تفريط، لأن حرمان الطفل في مثل هذه السنّ من اللعب ينتج عنه العديد من المشاكل كما أنّ السماح المفرط دون رقابة يجرّ إلى ما لا يُحمد عقباه. من ذلك تحتل الأسرة دوراً مهماً في تقويم سلوك الطفل وتعليمه العادات الحسنة وتجنبيه التصرفات التي تضره، وتنبهه إلى وجود طرق وسبل أخرى للترفيه والتسلية عدا الألعاب الإلكترونية، وتحسيسه بأهميتها وفوائدها من جهة، والمخاطر التي يمكن أن تتجرّ عنها من جهة آخر

### قائمة المراجع

1. أحمد بن مرسلّي : **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال**، ط2، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر، 2005،
2. أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008-2009
3. بشير نمروود، **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا ( 12-15 سنة)**، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة بئر مراد رايس - الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر 2008
4. حنان عبد الحميد العناني، **اللعب عند الأطفال**، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002
5. سعيد بومعيزة، **أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب**، دراسة استطلاعية بمنطقة البلدية، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر 3، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2005-2006
6. عدنان عارف مصلح، **التربية في رياض الأطفال**، الطبعة الأولى، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، 1990
7. ليلي يوسف، **سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية**، الطبعة الثانية، مكتبة الأنجلو- مصرية، مصر، 1962
8. مريم قويدر: **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، الطبعة الأولى، 2012، جامعة الجزائر
9. **الموسوعة العربية العالمية**، **Global Arabic Encyclopedia** قرص مضغوط، CD-ROM مؤسسة سلطان بن عبد العزيز آل سعود الخيرية، السعودية، 2004
10. هناء سعاد ونوال بن مرزوق، **الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، الطبعة الأولى، الجزائر: جامعة الجليلي، 2015

<sup>1</sup> <http://mawdoo3.com>

<sup>2</sup> الطفل، الموسوعة العربية العالمية، Global Arabic Eencyclopedia قرص مضغوط، CD-ROM مؤسسة سلطان بن

عبد العزيز آل

سعود الخيرية، السعودية، 2004

<sup>3</sup> مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، الطبعة الأولى، 2012، جامعة الجزائر، ص 117، 127

<sup>4</sup> هناء سعاد ونوال بن مرزوق، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، الطبعة الأولى، الجزائر:

جامعة الجبلاي، 2015، ص 56

<sup>5</sup> سعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه،

جامعة الجزائر 3، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2005-2006، ص 30

<sup>6</sup> - أحمد بن مرسل: مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، ط2، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2005،

ص 166 .

<sup>7</sup> حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002، ص 98

<sup>8</sup> عدنان عارف مصلح، التربية في رياض الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، 1990، ص 48

<sup>9</sup> عدنان عارف مصلح، مرجع سابق، ص 49

<sup>10</sup> ليلي يوسف، سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية، الطبعة الثانية، مكتبة الأنجلو- مصرية، مصر، 1962، ص 30-31

<sup>11</sup> حنان عبد الحميد العناني، مرجع سابق، ص 103

<sup>12</sup> أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم

السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008-2009، ص 69

<sup>13</sup> بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين

المتدربين ذكورا ( 12-15 سنة)، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس - الجزائر،

رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد

النفسي الرياضي، الجزائر 2008، ص 82-83