

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE

ⵓⵎⵓⵔⵉ ⵎⵓⵕⵓⵔ ⵎⵓⵎⵎⵉⵔⵉ ⵔⵉⵣⵓⵓⵣ

ⵕⵓⵎⵓⵔⵉ ⵎⵓⵕⵓⵔ ⵎⵓⵎⵎⵉⵔⵉ ⵔⵉⵣⵓⵓⵣ

UNIVERSITE MOULOUD MAMMERI DE TIZI-OUZOU

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

Département de Langue et littérature

Arabes



جامعة مولود معمري - تيزي وزو

كلية الآداب واللغات

قسم اللغة العربية وآدابها

رقم الترتيب.....

رقم التسلسلي.....

## مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر

الميدان: لغة وأدب عربي

الفرع: دراسات لغوية

التخصص: لسانيات تطبيقية

### عنوان المذكرة

الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي

للتلميذ

"الطور الابتدائي أنموذجا"

إشراف الأستاذة:

فريدة بن فضة

إعداد الطالبتين:

- مونية يونس

- عزوق فطمة

لجنة المناقشة:

د. مسعودة سليمان، أ. محاضرة (أ) جامعة مولود معمري تيزي وزو ..... رئيسة

د. فريدة بن فضة، أ. محاضرة (أ) جامعة مولود معمري تيزي وزو ..... مشرفة ومقررة

د. جميلة راجح، أ. محاضرة (أ). جامعة مولود معمري تيزي وزو ..... ممتحنة

السنة الجامعية: 2019/2018

# كلمة شكر:

لا بدّ لنا و نحن نخطو خطواتنا الأخيرة في الحياة الجامعية من وقفة تعود إلى أعوام

قضيناها في رحاب الجامعة مع أساتذتنا الكرام الذين قدّموا لنا الكثير باذلين بذلك جهودا

كبيرة في بناء جيل الغدّ ليعثوا الأمانة من جديد.

و قبل أن نمضي نقدّم أسمى آيات الشكر و الامتنان و التقدير لهم، و لكلّ من ساهم

في وصولنا إلى ما نحن عليه اليوم و نخصّ بالذكر و الشكر أساتذتنا الكريمة "فريدة بن

فضّة" التي أقول لها بشراك قول رسول الله "ص":

"إنّ الحوت في البحر و الطّير في السّماء، ليصلّون على معلّم النّاس الخير". فهي لم

تبخل علينا بأيّ جهد أو معلومة.

و كذلك نشكر كلّ من ساعدنا على إتمام هذا البحث و قدّم لنا يد العون و زوّدنا

بالمعلومات اللازمة لإتمام هذا البحث.

إهداء:

بسم الله الرحمن الرحيم و الصلاة و السلام على أشرف المرسلين و على أصحابه و

من ولاه و سار على خطاه إلى يوم نلقاه أما بعد:

فلكلّ بداية نهاية، و نتيجة جهدنا هذا العمل المتواضع يتقدّم بإهدائه إلى من علّمني  
العطاء بدون انتظار إلى من أحمل اسمه بكلّ افتخار، أرجو من الله أن يمدّ من عمرك يا  
ألمي الكبير والدي العزيز "أكلي".

إلى ملاكي في هذه الحياة إلى معنى الحبّ و الحنان إلى من كان دعاؤها سرّاً  
نجاحي و حنانها بلسم جراحي أمّي العزيزة "حليمة".

إلى من بهم أكبر و أعتمد إلى شموع متقدّدة تنير ظلمة حياتي إلى من بهم أكتسب  
قوّتي و احترامي أخواتي: "نسيمة، مالكة، لوهاب، الغاني، منير، زياد".  
و إلى التي تمنّيت لو كانت معي اليوم لكم... إنّ لله و إنّ إليه راجعون...  
أختي الغالية "تصيرة"

إلى النفوس البريئة و القلوب الظّاهرة أولاد إخوتي كلّ بإسمه و بالأخصّ "سيهام و  
إسماهن".

إلى من ساندني طيلة مشواري الدّراسي بكلّ إخلاص و تفاهم، خطيبي الغالي "  
سفيان" و كلّ عائلته.

إلى من شاركتني في هذا العمل صديقتي الغالية "مونية".

إلى من تذوّقت معهنّ أجمل اللحظات "طاوس، ياسمين".

إلى كلّ من تحملهم ذاكرتي و لم يذكرهم قلّمي.

"فطمة"

إهداء:

أهدي ثمرة بحثي إلى التي أنجبتني و سهرت عليّ الليالي، راعنتي بصلواتها، جعلت  
سعادة أبناءها هدفها الأسمى، شجّعتني على النجاح أمّي الحنونة "فريزة".  
إلى من ترعرعت في كنفه، علّمني الصّبر على الشدائد و المحن، إلى دعمني  
مادّيا و معنويا طوال مشواري الدّراسي، إليك يا أملي الكبير و يا أحبّ الرّجال إلى قلبي  
أبي الغالي حفظك الله و رعاك "إسماعيل".  
إلى أختي العزيزة "نسيمة".  
إلى أخي الغالي "أمين".  
إلى من شاركتني هذا العمل صديقتي الغالية "فطمة".  
إلى من قضيت معهنّ أيّام الجامعة "طاوس، ياسمين".  
إلى كلّ من تحملهم ذاكرتي و لم يذكرهم قلمي.

"مونية"

# المقدمة

## مقدمة :

شهد العالم خلال القرن العشرين تطورا كبيرا في مجال التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال، إذ ساهمت هذه الأخيرة في بروز ظواهر إعلامية اتصالية حديثة الانتشار في المجتمع المعاصر، حيث أصبحت لهذه الظواهر تأثيرا كبيرا على الفرد و المجتمع، و من بين فئات المجتمع الأطفال باعتبارهم الشريحة الحساسة و المهمة في المجتمع. و بهذا نجد أنّ مفهوم اللعب عند الأطفال شهد تغيرا ملموسا نتيجة التغيرات السريعة التي شهدتها العالم. ففي حين ارتبط لعب الأطفال بضحكتهم الجماعية و جريانهم في الشوارع إلى ولادة أجيال من الألعاب الإلكترونية كنتيجة حتمية للتكنولوجيا، و على هذا الأساس توجهنا في بحثنا هذا المعنون الألعاب الالكترونية و أثرها على التحصيل الدراسي للتلميذ.

- أمّا عن الإشكالية التي يطرحها بحثنا تتمثل في :

ما هو أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ؟

و تتفرع عنها بعض الأسئلة :

1. ما مفهوم الألعاب الالكترونية؟

2. ما هو تأثيرها على الفرد و المجتمع؟

3. ما تأثير الألعاب الافتراضية على نفسية الطفل؟

و من أسباب اختيارنا لهذا الموضوع هو:

- الميل و الرغبة الشديدة لدراسة أثر الألعاب الإلكترونية.

- أهمية هذا الموضوع.

- انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي.

- قلة الأبحاث و الدراسات حول موضوع الألعاب الالكترونية.

## الفرضيات:

- تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.
  - درجة إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية.
  - دوافع إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية.
  - أمّا بالنسبة للبنية التي سار وفقها بحثنا فهي كما يلي:
- مقدّمة: قمنا بالإشارة إلى الموضوع بشكل عام بتفسير ظاهرة إجتماعية تخص الفرد بشكل عام و الطّفل بشكل خاص.

الفصل الأوّل: يحمل عنوان اللّعب و أهميّته في حياة الطّفل يحتوي على مبحثين.

المبحث الأوّل: يتضمن عناوين فرعيّة: تعريف اللّعب، أهمية اللّعب و وظائفه، أنواع اللّعب.

المبحث الثاني: يحمل عنوان الألعاب الالكترونية و الطّفل الذي يحتوي على عناوين فرعيّة: تعريف الألعاب الالكترونية، أنواع الألعاب الالكترونية، تاريخ و نشأة الألعاب الالكترونية.

الفصل الثاني: الذي يحمل عنوان الطّفل و العالم الافتراضي و عناوينه الفرعية هي:

- الطّفل و ممارسة الألعاب الالكترونية.
  - العالم الغربي و ممارسة الألعاب الالكترونية.
  - سلبيات الانترنت.
  - الوطن العربي و ممارسة الألعاب الالكترونية.
  - الجزائر و الإقبال الكبير لاستخدام شبكة الانترنت.
  - التربية و التّعليم و العالم الافتراضي.
  - الطّفل الجزائري و ممارسة الألعاب الالكترونية.
- الإطار التطبيقي: حيث قدمنا استبانة للأولياء لدراسة تأثير الألعاب الالكترونية على الطّفل المتمدرس.

## الصعوبات :

أما الصعوبات التي واجهتنا في بحثنا هذا نذكر أهمها:

1. قلة المصادر و المراجع لهذا الموضوع.

2. ضيق الوقت.

3. اتساع الموضوع.

خاتمة: قمنا فيها برصد نتائج البحث المتوصل إليها.

و لقد اعتمدنا في دراستنا هذه على المنهج الوصفي التحليلي و قمنا من خلاله بوصف و

تحليل أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

-و الله ولي التوفيق-

# الفصل الأول

### I. المبحث الأول: اللعب و أهميته في حياة الطفل:

**تمهيد:** يعد اللعب نشاط يقوم به الطفل لتنمية سلوكه و قدراته العقلية و الجسمية، فهو سلوك فطري له أهميته البالغة في تربية الطفل، فهو من الأشياء الضرورية في حياة الطفل لأنه يعمل بدرجة كبيرة في تنمية شخصيته.

#### 1. تعريف اللعب:

يرى "تايلور" « Taylor » اللعب أنه: هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل أن حياته و ليس مجرد طريقة لتمضية الوقت و إشغال الذات، فاللعب للطفل هو كمال التربية و الاستكشاف و التعبير الذاتي و الترويج.<sup>1</sup>

#### 2. أهمية اللعب:

يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي و التي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال و المراهقين، هذا اللعب قد يكون منظماً لبعض الأنشطة الفكرية و الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري و حمل الأشياء و مداعبة اللعب.

كما يعتبر وسيلة تربوية و نشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الإيجابية في حياة الطفل و تشجيعه عليها، و تنمية مختلف قدراته الفطرية و البدنية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر و القدرة على مقاومة التعب و الوصول إلى تحقيق أهدافه، إضافة إلى أخلاق التسامح و التعاون و حبّ الزملاء. كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون مشاكل.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> مها حسني الشحروري: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (مالها و عليها)، ط1، دار المسيرة، 2008، عمان، ص 31.

<sup>2</sup> بشير نمرود: ألعاب الفيديو و أثرها في الحدّ من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا، (12-15) القطاع العام رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية و الرياضية، جامعة الجزائر، الجزائر، 2008، ص75.

## الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية و الطفل

فما يمكن القول عن اللعب أنّه أهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد، لكونها وسيلة ناجحة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط و اكتساب الخبرات و هي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير.

بالإضافة إلى أنّ اللعب يساعد على:

1. تدريب الحواس و تنمية الملاحظة و اكتساب الخبرات.
2. تنمية معظم إمكانيات الطفل الجسمية و العقلية.
3. مساعدة الطفل على التكيف الاجتماعي.
4. تلبية حاجيات الطفل وميوله إلى اللعب و الحركة.
5. تمكين الطفل من اكتشاف المحيط.
6. تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.<sup>1</sup>

### 3. أنواع اللعب و وظائفه:

#### 1.3. أنواع اللعب:

##### أولاً: اللعب البدني:

من أكثر أنواع اللعب نجد البدني و الحركي.

##### أ- اللعب الحسي الحركي:

إنّ بداية نشاطات اللعب تبدأ مع الطفل منذ شهوره الأولى حيث يتصف اللعب بالآتي:

- نشاط حرّ و تلقائي يقوم به الطفل، و يتفوّق به عن غيره متى رغب، و هو نشاط فردي في معظمه.

- نشاطات اللعب الحسي الحركي: الألعاب الاستطلاعية، مشاهدة و مراقبة الأشياء المتحركة و القبض عن الأشياء و قذفها في الفم...

<sup>1</sup> بشير نمرود: المرجع السابق، ص 76.

## الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية و الطفل

- و في النّصف الثاني من عامّة الأول ينجذب الطّفل إلى ألعاب بسيطة يلعبها مع الأمّ تسمى "ألعاب الأمّ".

ب- **ألعاب السيطرة و التحكم:** في مرحلة ما قبل المدرسة يتحوّل الطّفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدّما و تعقيدا تعرف بألعاب السيطرة و التحكم و يسعى الطّفل لاختيار مهاراته، و تدعى هذه الألعاب بألعاب المهارة كالقفز في أماكن مرتفعة.

ج- **اللعب الخشن:** هو نوع من الألعاب الأكثر شيوعا خاصّة عند الأطفال الذّكور في مرحلة الطّفولة الوسطى و المتأخرة.

د- **اللّعب الجماعي:** ما يعرف بألعاب حيث تكون فيه جماعة اللّعب غير محدودة ، هي ألعاب بسيطة غير معقّدة و قواعد قليلة منها:

- ❖ اللّعب الفردي: و هو أن يلعب الطّفل مستقلا وحده دون أن يلتفت للآخرين.
- ❖ اللّعب المشاهد: و فيه يكتفي الطّفل بمشاهدة ألعاب الآخرين.
- ❖ اللّعب الموازي: يقوم بها طفلان أو أكثر بالطريقة نفسها و المكان نفسه، و لكن دون حدوث أي تفاعلات اجتماعية فيما بينهم.
- ❖ اللّعب التعاوني: و فيه يعمل الأطفال معا و يساعدون بعضهم بعض لإنتاج شيء ما كما يتبادلون أدوار اللّعب فيما بينهم.<sup>1</sup>

### ثانيا: اللّعب التمثيلي:

يرتبط اللّعب التمثيلي بقدرة الطّفل علما التفكير الرّمزي، و هذا ما يتّضح بقيام الطّفة بإرضاع دميّتها أو وضعها في العربة و التجوال بها.

و اللّعب التمثيلي فوائد و هي:

- يعتبر وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية الطّفل على تجاوز الواقع و تلبية احتياجاته بصورة تعويضية.

<sup>1</sup> محمّد محمود الحيلة: الألعاب من أجل التفكير و التعليم، ط1 ، دار المسيرة، عمّان، الأردن، 2004، ص 55+56.

- يعدّ متنفّساً لتفريغ مشاعر التوتر و الضيق و القصب التي يعاني منها الطفل.
- يساعد الطفل على فهم وجهات نظر الآخرين من خلال أدائه لدورهم كدور الأم و المعلم أو الجندي، و هذا ما يساعد على القيام ببعض الأدوار في المستقبل.

1

### ثالثاً: اللعب التركيبي البنائي:

في سنّ السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محدّدة و ملائمة في البناء و التشييد، بينها يكون قبل السادسة موضعاً للصدفة يضع الأطفال الأشياء بجوار بعضها البعض. و ينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة، حيث يركّز على بناء النماذج مثل عمل العجينة على شكل جبال، استخدام القصّ و اللصق و الألوان، أمّا في مرحلة الطفولة المتأخرة فيطوّر اللعب التركيبي ليصبح نشاط أكثر جماعية مثل بناء الخيام، الألعاب المنزلية...

### رابعاً: الألعاب الثقافية:

يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد و التي تلبي احتياجاته و حبّ الاستطلاع لديه، و المتمثلة في الرغبة في المعرفة و اكتساب المعلومات و التعرف إلى العالم المحيط به، و هذه النشاطات غالباً ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية و تتميز هذه الألعاب بالآتي:

- أنّها نشاطات مثيرة لاهتمام الفرد لارتباطها يدافع داخلي يتمثل في الرغبة في المعرفة بشتى أنواعها و مجالاتها.
- أنّها نشاطات تتطلب من الفرد جهداً ذهنياً سواء في استقبال المعلومات و إدراكها و تحليلها أو دمجها في البناء المعرفي و اختزانها.
- أنّها نشاطات تجلب "ضمناً" الإحساس بالمتعة و التسلية للفرد الذي يمارسها أو

<sup>1</sup> محمّد محمود الحيلة: المرجع السابق، ص 57-58.

يشاهدها.<sup>1</sup>

- من كلّ ما سبق نستنتج أنّ الألعاب الفنية المتمثلة في نشاطات ذهنية كالمطالعة و مشاهدة البرامج تساعد في الشعور بالمتعة و التسلية.

### 2.3. وظائف اللعب:

من هذه الوظائف نجد ما يلي:

- يساهم اللعب في اكتساب الأطفال المعاني و المفاهيم و ذلك من خلال اللعب بأشياء و الأدوات، و هو من وجهة نظر المعرفة يساعد في الانتقال من اللعب بالأشياء إلى التفكير بالأشياء.
- يساهم اللعب في نمو و تطوّر العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية.
- إنّ جميع أنشطة اللعب تتضمن تدريب للمهارات الحركية، فتعامل الطفل مع العامل المحيط به، يتميز بأنه يتحرّك و يحسّ و ينطق فيستطيع اكتشاف العالم بكلّ حاسة من حواسه.
- يساعد اللعب الأطفال على الشعور بالسيطرة و فرصة لعب الأدوار.
- إنّ اللعب يزيل التوتر الذي يعانيه الطفل من خلال التعبير عن صراعه الانفعالي بلغته الطبيعية، كما يعد اللعب خطوة نحو الإعلاء، حيث أنّ التفريغ المباشر للدوافع الجنسية و العدوانية ليس لعباً، و إنّما هي محتويات جنسية و عدوانية تظهر في أنشطة اللعب.
- اللعب هو الأسلوب الأمثل للتعامل مع الصراعات، حيث ترتبط القدرة على اللعب الحرّ بالقدرة على الترميز و تشكيل المحتويات اللاشعورية.
- إنّ التخيلات المتضمنة في محتوى اللعب تتيم للطفل أن يفرغ من خلالها الكثير من الضغوطات الغريزية و المطالب اللاشعورية حيث تلبس الأحداث الاجتماعية.

<sup>1</sup> محمّد محمود الحيلة: المرجع السابق، ص 60.

- إن اللعب في حدّاته هو وسيلة علاجية لها قيمتها، فاللعب الحرّ بدون أيّ توجيه أو تفسير يعالج كثيرا من الإضرابات الانفعالية.<sup>1</sup>
- تستنتج أنّ اللعب وظائف متعدّدة تساهم في إكساب الطفل المعاني و المفاهيم، و نمو العلاقات الاجتماعية.

## II. المبحث الثاني : ماهية الألعاب الإلكترونية.

### 1. تعريف الألعاب الإلكترونية:

" هو نوع من الألعاب التي تقرض على شاشة التلفاز؟ ألعاب فيديو؟ و على شاشة الحاسوب؟ ألعاب الحاسوب ؟ و التي تزوّد الفرد بالمتعة من خلال تحدّ استخدام اليد مع العين؟ التآزر البصري/ الحركي؟ أو تحدّ الإمكانيات العقلية، و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية." <sup>2</sup>

" هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، و هو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، و ألعاب اللوحات الإلكترونية، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية ، و هي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بالطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى، كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، و نقصد بها الحواسيب المحمولة و الثابتة، الهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، و تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الأنترنت أو بشكل فردي." <sup>3</sup>

<sup>1</sup> محمّد سلمان / قياس الخراطة و آخرون، اللعب عند الأطفال و تطبيقاته التربوية، ط1 ، دار صفاء للنشر و التوزيع، عمان، 2011، ص 49-52.

<sup>2</sup> مها حسني الشحروري: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها و ما عليها، دار المسيرة، عمان، 2008، ص31.

<sup>3</sup> مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام و الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر 3 ، 2011-2012، ص 34.

### 2. أنواع الألعاب الإلكترونية:

هناك العديد من الألعاب و التي تصنف إلى عدّة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة و ملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة و من بين هذه الألعاب نذكر منها:

❖ **ألعاب الحركة:** يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات « plate forme », التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب و كان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة بونغ « pong » التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل أركانويد « arkanoid » التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، و هو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط و كانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية أثاري « atari », و جاءت بعدها لعبة تيتريس « titris », و حديثا سلسلة ياكمان « pacman » و سلسلة ماريو « mario », و تركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، و تتميز بتزايد السرعة و المهارة، و تتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة، ممّا يتطلب انتباها و ردّة فعل سريعة، كما يقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر بالتحرك أو استطلاع عوالم مختلفة، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة فهي تتشابه مع ألعاب بالدقة، و هي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية.<sup>1</sup>

### - نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية:

يرى آلان لوديباردار « Alain le debarder » بأنّ عالم الألعاب الإلكترونية مرّ بستّة مراحل حتى سنة 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب

<sup>1</sup> أحمد فلاق: الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو، دراسة في القيم و المتغيرات، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام و الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر، 2008-2009، ص 106.

## الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية و الطفل

الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب و حتى على التلفزيون و الهاتف النقال و غيرها.

تتميز كل مرحلة من مراحل نشأة و تطور الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة و بصعود قوي للقطاع و بظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، و بدأت المرحلة السابقة عام 2004 أي في الستة التي تلت صدور كتاب "لوديباردار".

### المرحلة الأولى:

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر، و التي طورها فيزيائيون فقط التمرضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، و تعدّ ألعاب بونغ « Pong » و حرب الفضاء « Space War »، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية و ألعاب بالأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال و المراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي حيث لم تقتصر على التسيير أو الحسابات العلمية.

و يعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة « Processeur micro » المسوقة مع مؤسسة انتال « intel » عام 1971، و في عام 1972 أسّس "تولان بوشنال" أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية أتاري « Atari » و أدخل أول لعبة الأقواس الإلكترونية بونغ « Pong » و في أول عام باعت أتاري أكثر من عشرة آلاف آلة و في عام 1976 تمّ تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة يونغ لتشتري مؤسسة وارنر « warner » في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

و قد أدى النجاح الفوري و المعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، و في الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "أبل" « apple » تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر أبل 2-2 «، أدى غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى انتهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، و سيبقى يوشنال "و أتاري" الأبطال الرئيسية للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.<sup>1</sup>

### المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب و هي VC 2600 من أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب بأهداف و قواعد جديدة، و بالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب « Edition des jeux » و التي تعدّ اللعبة الرمز في هذه الفترة باك-مان « pac-man » التي اخترعت في اليابان "توروابواتاني" المؤسسة نامكو « Namco »، و اشترت أتاري أجهزة UCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال ، و أدت إلى تضخيم إنتاج الألعاب و معظمها وصف بالردئي.

و أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع، عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن، و انهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، و أمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارتر" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور" « commodore » و فرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو Namco" في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلن نينتاندو « Nentando » و هي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصلات، إنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس

<sup>1</sup> مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام و الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر 3، 2011-2012، ص 127.

Nes" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو و في ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت " نيس Nes" مدلة ليابانيين، و يعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية:

- 1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.
  - 2- تكنولوجيا تسمح لينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطوّرة على عارضتها للتحكم و بالتالي ضمان النوعية و أسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.
  - 3- البطل المميز ل "نيس" هو ماريو " Mario " و هو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة دونكي كونغ « Donkey Kong » ، يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات اليابانية « Graphiste » شيجير و مياموتو Shig Miyamoto » و جهاز رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.
- و إيجاد المسالك على أقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كلّ هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواءً تعلق الأمر بأزرار لوحة الرّمق أو مقابض التحكم بأزرارها، و كلّ أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض ... الخ
- قد تستعمل بشكل منفصل أو يتوافق ، و تستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا كبيرا، فأشكالها طفولية و شخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة، و قد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها بالارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلّة، و كلّ الأجيال التي تحبّها تعرفها.

و تتقاسم ألعاب الحركات الأخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح ( سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم) لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، و يتعلق الأمر بألعاب المغامرات و ألعاب القتال و ألعاب الرمي<sup>1</sup>. و إذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الإستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب حركة، فهي تحتوي كلّ العناصر الخاصة بالأفلام أو الروايات المغامرة، فسيناريو

<sup>1</sup> أحمد فلاق: الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو، دراسة في القيم و المتغيرات، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام و الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر، 2008-2009، ص 105.

## الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية و الطفل

هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي، فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، و على اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفية و مواجهة كل الأخطار و لما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه، من بين أشهر هذه الألعاب تومب رايدر « Tomb traider » التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات و حتى لدى الذكور رغم أن اللعبة بطله و ليس بطلا.

أما ألعاب القتال مستقرة في قضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها قضاء مشخص لأماكن هي مسارح للقتال، اللكمات أو الضربات بالرجل و بالرأس أو حتى بالسكاكين و مختلف الأسلحة الخاصة بالرياضيات القتالية، على غرار السيف كلها مسموحة و تسمى جملة أكلهم جميعا بتعبير لاعبي الفيديو، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء و هنا أيضا تحتل السرعة و التحكم في الأجهزة مكانا كبيرا في نجاح اللعبة.

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع « Shoot en up »، باستقرار الأهداف المصوب نحوها، ففي الشاشة يحتل المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم.

### المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية كومودور « Commodore » و سينكلير « Sinclair » و أمسترد « Amstrad »، و في عام 1986 "أتاري أس تي Atari ST" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيم ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية (البينانية) و الصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى

آخر، و هي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.<sup>1</sup>

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ الغير قانوني للألعاب و خصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجازة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل: "بي سي PC" أو "أبل apple" و في سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات انتاجهم و تعرض معظمهم للإفلاس ، لكن في اليابان بقيت نينتاندو في أفضل حالاتها و احتكرت تقريبا السوق.

### المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو" و عبر "سوبريس" « Super Nes » و كذا المؤسسة تصنفها ملوك من اليابانيين و هي "سيغا Sega"، و تعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير للألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC، و ظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل: "ميست Myst" أو "سيفن كويست Seven" و كذا ألعاب الأدوار مثل فاينل فانتيزي « Final Fantasy » ، و مع نهاية هذه المرحلة عام 1995، بدأت سيغا تتفوق على ماريو.

### المرحلة الخامسة:

و تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام متعددة الوسائط « multimedia » التي لم تطوّر خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور ثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي و الحساب المتوازي مع المعالجة المخصصة « Processeur dédiés »

<sup>1</sup> مريم قويدر: المرجع السابق، ص 128.

## الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية و الطفل

و استعمال القرص الضوئي المضغوط « CD ROM » و الألعاب على الشبكات المحلية Lan و على الانترنت.<sup>1</sup>

كما تسجل هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو بووهوسوني « Sony » ، بلعبة بلايستيشن « Play Station » و احتتم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني نينتاندو"، ممّا أزال "سيغا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلّة ألعاب فيديو "راكروفت" « croft lara » التي حققت أرقاما قياسية، و ظهور ألعاب بعوامل بيانية ايفركويست « ever quist » أولتيا أونلاين « ultima online » و ألعاب أف بي أس « FPS » متعدّدة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسكّة متعدّدة، علما أنّ الصورة المشاهدة هي محاكاة كما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب و من أمثلتها دوم « doom » تمّ هالف لايف « half life »، و تبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل البوكيمونات « Les Pokémons » التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي، و يتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، و في ظلّ ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و حلّقت عاليا.<sup>2</sup>

و في عام 2001 قام المضربون الذين أخطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنت بالانسحاب، و أدّى هذا الأخير إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية و ألعاب الفيديو.

<sup>1</sup> أحمد فلاق: الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو ، دراسة في القيم و المتغيّرات، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام و الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر، 2008-2009، ص 144.

<sup>2</sup> المرجع نفسه ، ص 115.

### المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسفت « Microsoft » و الصراع الشرس بين عارضات بي أس 2-2 Ps « و غايم كوب « game cube »، و ايكس بوكس « XBOX »

### خلاصة الفصل الأول:

مما سبق نستنتج أنّ الألعاب الإلكترونية من أهم الألعاب المحببة لدى الطفل في وقتنا الحالي، حيث نجدها متاحة عبر عدّة أجهزة إلكترونية فهي ألعاب تجذب مستخدميها من خلال مميزاتها الجذابة كالصور و الألوان حيث أصبحت ظاهرة اجتماعية نظرا لانتشارها خاصّة لدى الأطفال.

# الفصل الثاني

### I. الطّفل و ممارسة الألعاب الالكترونية:

فور ظهور الانترنت و وضع ثقلها على مستخدميها ، حتى لمسنا نتائج مبهرة ولدت من رحم خصائص هذه الشبكة التي عملت على تغيير أنماط الحياة اليوميّة للأفراد ، و كذا علاقتهم و طرق تفاعلاتهم التقليدية المألوفة.

و من أهمّ خصائص الانترنت كوسيلة اتصالية حديثة، خلقها لفضاء جديد غير ذلك الذي نعيش فيه على أرض الواقع. فضاء خيالي يحتوي على ما نحتاجه و يوفر لنا جميع رغباتنا دون أن يكون هذا الفضاء محسوسا. تجسّد بمعاملة الماديّة إنه العالم الافتراضي الذي بدأ يستهوي مستخدمي الشبكة و يسرقهم من عالمهم المادي المحسوس، فقد أضحي مستخدمو الانترنت يعكفون على خدمات الشبكة بشكل رهيب و هي بدورها منحهم كلّ ما يجول في خاطرهم، ما عجل وقوع الطّلاق بينهم و بين المجتمع الكلاسيكي.

التواصل و دردشة اللّعب عن طريق الشّبكة، تجارة إلكترونية، زواج و تعارف عن طريق الانترنت، تعليم عن بعد، إلى غير ذلك من الخدمات التي فتحت الطّريق على مصراعيه للهجرة من العالم الكلاسيكي إلى العالم الافتراضي الجديد و أكثر من ذلك، أحيط هذا الأخير بانتقادات أهمّها أنّ التمسك به هو فرد متخلّف لا ينتمي إلى الجيل الترقمي الحديث، و بذلك ظهرت النظرة الموازية للأفراد، و لعلّ أهم رواد التجنس بهذا العالم الافتراضي هم الأطفال الذي تزامن سنّهم مع ذروة تطوّر الانترنت فكانوا بذلك أبناءه الشرعيّين و قد نبّه العديد من الباحثين لحجم التغير الحاصل في المجتمع الحالي و أسبقية الأطفال إلى العيش في العالم الافتراضي، تحت لواء الشبكة مؤكّدين أنّ ذلك علامة من علامات التغيّر الحاصل في ذروة البناء الاجتماعي<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> شفيق ليكو فان، الأثر السوسيو الثقافي للانترنت على الطّفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عيّنة من أطفال العاصمة، فترة الدّراسة 2009، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام و الاتصال تخصص مجتمع المعلومات 2008-2009، ص57.

انبتت الدّراسة العلميّة النفسانية أنّ الطّفل الذي تزامن سنّه مع تطور و انتشار الانترنت، يتعلّق بصورة أكبر بمضامين الشبكة و لا يعير اهتماما كبيرا بالعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبوله لمعايير العالم المبني الأسس الالكترونية و الاندماج فيه، و هو ما يجعله يتعلّق بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيره، و بالمقابل ينهر الطفل بشكل كبير و بسرعة بالعروض المغرية للانترنت. و أمام قدراته التعليمية اللّينة ينصهر بسهولة مع تقنيات الشبكة، فيصبح مواطنا من الدّرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي.

و المتفحص لواقع مستخدمي الانترنت خاصة من الجيل الجديد الذي يمثلّه الأطفال و الشباب، يلاحظ مدى تخيلهم من عالمهم الكلاسيكي و توجههم نحو عروض الشبكة، فتم استبدال عصر الكتب و الرفوف و قام عصر البريد الالكتروني على أنقاض الرسائل الورقية، و حتى السينما فرغت مدرّجاتها، بعدها امتلكت الانترنت في عرض أحدث الأفلام و المنتجات السينمائية.<sup>1</sup>

## II. العالم الغربي و ممارسة الألعاب الإلكترونيّة:

يعاني العالم الغربي اليوم من مشكلة إدمان أطفالها على الشّبكة لدرجة تفضيلهم لها عن حضن الكمبيوتر، غير مباليين بتعليمات أوليائهم، هذا الوضع و قضاء الطّفل أزيد من ثلث وقته خارج المدرسة أمام شاشة الكمبيوتر هذا الوضع دفع بإجراء العديد من الدّراسات أتحدث فعلا حدوث قطيعة كبيرة بين الأطفال المستخدمين للشّبكة و المحيط الاجتماعي الذي يعيش وسطه و خرجت هذه الدّول، و الشركات المنتجة للبرمجيات مسؤولية تخدير الأطفال دون دراسة الأبعاد المؤثرة على هذا المحتوى عليهم، داعين الأولياء إلى ضرورة تحصين أبنائهم ضدّ هذا التعلّق الخطير بالشّبكة، بمراقبتهم الدّائمة مع ضرورة تنويع

<sup>1</sup> شفيق ليكوفان: المرجع السابق، ص 58.

## الفصل الثاني: الطّفل و العالم الافتراضي

المنتجات الترفيهية الموجّهة للطّفل لإيجاد عروض لما تقدّمه الشبكة.<sup>1</sup> في الوقت الذي يقيمون فيه الكبار الدّنيا و لا يقعدونها بسبب حلقة من حلقات مسلسل تركي أو مقطع من رواية و يتجادلون حول عمل المرأة و شرعية قيادتها للسيارة، فإن الصّغار قد تجاوزوهم في ذلك و صنعوا عالمهم الخاص فقد أدرك جيل الانترنت من مستخدمي الشبكة ضرورة الخروج من جلايبب أبناءهم، كاسرين سلسلة الطابوهات من المحرّمات و الممنوعات و هربوا من ضيق الواقع إلى فضاء الشّبكة أين يعيشون هناك حياة أخرى مختلفة عن حياتهم الأولى. و على النقيض من العالم الكلاسيكي يجلب الرّاغب في الإيجار عبر الشّبكة سهولة كبيرة لبلوغ العالم الافتراضي، فيكفيه أن يضغط على الزّر التشغيل في جهاز الكمبيوتر الموصول عبر الشّبكة، ليرى نفسه في عالم مغاير مرئي و مسموع أيضا و فيه يستطيع الجديد رفقة من سبقوه من سكّان هذا العالم، أن يقوموا بكلّ ما يرغبون به، حتى ما هو مستحيل في عالمهم الواقعي أو ما هو ممنوع و محرّم.<sup>2</sup>

و في هذا العالم يمكنه أن يتعلّم قيادة السيّارة دون تكاليف و أن يتلقّى التوجيهات و التعليمات حول طريقة قيادتها دون الحاجة إلى معلم و لا يهم أن يهاب السيّارة في حادث مرور، فذلك مسموح فيشعر بالصّدمة كأنّها حقيقية.

لكن دون تأنيب أو خسائر و ذا ما يزيد في شجاعته على تعلّم السّابقة. كما يمكن أن يتحوّل أي شخص عادي مهما كان أميا بإجراء عملية جراحية لشخص آخر افتراضي، فتأخذ العملية الجراحية نفس طبيعة العملية العادية، و كأنّها تحدث داخل قاعة العمليات بإحدى المستشفيات و قد تنتهي بالنّجاح أو الفشل حسب طريقة أدائها.

---

<sup>1</sup> شفيق ليكوفان، الأنتر السوسو الثقافي للانترنت على الطّفل الجزائري، درس وصفته تحليلية على عتبة من أطفال العاصمة، فترة الدّراسة 2009، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلّية العلوم السّياسية و الإعلام و الاتصال تخصّص مجتمع المعلومات 2008-2009، ص58.

<sup>2</sup> المرجع نفسه ، ص 59.

كلّ هذه الامتيازات و غيرها فتحت الباب على مصراعيه لهجرة جماعية نحو العالم الافتراضي، و حتى مدن و حكومات قائمة بذاتها فقد تمّ سنة 2003 خلق مدينة افتراضية ذات إبعاد الثلاثة، على يد فتاة تدعى فيليب ليندن "بمختبر ليندن في "سان فرانسيسكو" و هي مدينة افتراضية تحتوي على كلّ مقوّمات المدن العادية، من حيث الهياكل و النشأة الفنية، و تضم هذه المدينة حاليا نسبة سكان تقارب ثلث ملايين و نصف مليون شخص، و لها اقتصاد مستقل و متطوّر جدا، حيث يصل معدل نموه في اليوم الواحد، إلى حوالي 350.000 دولار أمريكي و لها عملة خاصّة بها تسمى "ليندن" نسبة إلى اسم مخترعة هذه المدينة، و كل ما يفعله الشخص هو أن يبني بيتا، أو ينشأ مؤسسها أو شركة اقتصادية. و يستمتع بكل الحقوق و الضمانات الاقتصادية و القانونية، هذه المدينة الافتراضية، لم تجذب أصحاب الفضول فقط، بل حتى وسائل الإعلام فقد فتحت وكالة "رويترز" للأخبار مكتبا لها في هذه المدينة تقوم من خلاله على نشر إخبارها و نشاطاتها و تزويد سكان المدينة بأخبار العالم الملموس.<sup>1</sup>

### III. سلبيات الانترنت و ممارسة الألعاب الالكترونية:

إنّ الانترنت خلقت عالما إلكترونيا جديدا يتجاوز العالم الواقعي و هي تشكل نوعا من المواطنة الجديدة، من خلال التأثير و التأثير و التفاعل المستمر معها، من خلال مفاهيمها و لغتها و مصطلحاتها و رموزها، عملية التجرد من صلات العالم الحقيقي، يتزايد يوما بعد يوم، و ملامحه أصبحت بادية و جليّة لا تكاد تخفي من عين ملاحظ فالاتصال المباشر وجها لوجه صار في أيّام الانترنت جزء من الكماليات التي لا يعني بها الفرد الرّقمي كثيرا، و قد نبّه لذلك العديد من المختصين فقد حذر البريطاني "ديفيد هوب" من تدنّي مستويات التفاعل بين البشر، بعدها أصبح الفرد لا يجد سببا كافيا ليخرج من منزله ليلقي أصدقائه أو معارفه.

<sup>1</sup> شفيق ليكوفان، المرجع السابق، ص60.

## الفصل الثاني: الطّفل و العالم الافتراضي

فكل شيء أصبح متوفرا عبر الشبكة التي اختزلت العلاقات الشخصية المباشرة و عوضتها بالعلاقات الشبكية.

الوطن العربي و ممارسة الألعاب الالكترونية:

في الوطن العربي و على غرار البلدان العربية، تشير جميع القرائن و الدلائل إلى أن الأطفال و الشبل لا يشعرون بانسجام مع عالمهم الكلاسيكي، و لا يتقبلون قيمته و أنماطه السائدة، فهناك عوامل نفسية و اجتماعية تجعلهم يعيشون حالة صراع دائم مع أسرهم و مجتمعهم و حتى مع أنفسهم، فهو يقرون أنهم مضطهرون و مسحوقوا الشخصية نتيجة ما تنطوي عليه أملاءات الأسرة و المجتمع.<sup>1</sup>

فالأطفال و الشباب في الوطن العربي يتميزون بشدة التنوع، يتجاذبون الماضي و المستقبل، الشرق و الغرب في آن واحد متكفئين على جذورهم انكفاء أصيلا، و سليفين تقليديين، أصيلين في تطلعاتهم و مستقبلهم، متفتحين متغيّرين بسرعة، فهم ببساطة كوكبة من التناقضات و غيرها في عالم متناقض، يوحى بميلاد مجتمع جديد، لا علاقة له بالعالم الحقيقي أو العالم الكلاسيكي، سوى علاقة بيولوجية فقط، شأنه شأن الجيل الغربي الذي تعرض هو الآخر لعاصفة التكنولوجيا.

و على هذا الأساس فالطّفل العربي معرّض بشكل رهيب لكلّ ما هو جديد و مثير في عالمه الخارجي، و ليس الطّفل الجزائري بمنأى عن واقع الطّفل الغربي و العربي، بل له خصائص مشابهة إلى حدّ كبير، هو أكثر من الشرائح الاجتماعية تفاعل شبكة الانترنت و انبهارا بعالمها الجديد، فقد أسفرت الملاحظة التي خصت عينه دراستي مدى المعرفة التقنية التي يخطى بها الطّفل في استخدامه للكمبيوتر و شبكة الانترنت، حيث أنّ ثلثي العينة من الأطفال الذين استخدموا الشبكة في مقاهي الانترنت محل الدّراسة، تمكّنوا من

<sup>1</sup> شفيق ليكوفان، المرجع السابق، ص 61.

## الفصل الثاني: الطّفل و العالم الافتراضي

الولوج في الشبكة و أنهاو إيجارهم غيرها، دون أن يطلبوا أيّة مساعدة سواء من صاحب المقهى أو ممّن رافقوهم.

كما يوضّح ذلك مدى تمكّنهم من فنيات الشبكة، و هو أيضا صورة عن انتمائهم للعالم الافتراضي الجديد الذي يمثّل المعرفة العامّة لتقنيات استخدام معيارا من معايير الهوية الانتمائية لهذا العالم، بل إنّ العديد من الأطفال المدروسين يجدون رغبة و متعة في تجاوز بعض صعوبات التصفّح بنجاح، رغم جهلهم للغة الأجنبية، ممّا يوحي بدرجة القابلية للتعامل مع الخطوات التقنية و الفنيّة للشبكة.<sup>1</sup>

إنّ الألفية الجديدة شهدت امتدادا عنكبوتيا هائلا، يحوي الملايين من الصفحات الالكترونية متعدّدة الاتجاهات، مشكلا مكتبة الكترونية ضخمة هذه المكتبة تتسع بشكل متسارع.

فالمعلومات هي حجر أساس الطبي بنيت عليه الشبكة، و المجتمعات الرّقمية، تبحث عن المعلومة أكثر ممّا تبحث عن أمور أخرى، و هو ما نسق بين الطّرفين، فالانترنت لها قدرة هائلة على توفير المعلومة و المعرفة و سمحت لكلّ الجامعات و المدارس بالارتباط بها و الاستفادة من خدماتها العلمية و التعليمية، كتلقي المحاضرات و الدّروس عن بعد، و على النقيض من الجيل الماضي، و جد الأطفال أنفسهم أمام زخم كبير من المعلومات، حتى أنّها صنعت أزمة انفجار معلوماتي بدل أزمة نقص المعلومات مثلما كان عليه الوضع قبل رواج خدمات الانترنت، و هي ميزة المجتمع الرّقمي و الافتراضي.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> شفيق ليكوفان، السوسيو الثقافي الانترنت على الطّفل الجزائري، دراسة وضعية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدّراسة 2009، رسالة الماجيستر، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، 2008-2009، ص 62-63.

<sup>2</sup> شفيق ليكوفان، المرجع نفسه، ص 136.

### IV. الجزائر و الإقبال الكبير لاستخدام الشبكة الانترنت:

عرفت الجزائر في نهاية التسعينات قفزة نوعية في استخدام الشبكة، بعدما أصبحت موجّهة لعموم النّاس، و وجد الطّفل غايته فيها، حيث أصبح من رواد مستخدميها، و وجد في التسهيلات التعليمية التي تقدّمها له ملاذا لم يخض به سابقوه، إنّما فردوس المعارف عالم كامل من المعلومات، نصوص متشعبة نقوديا من مكتبة إلى أخرى، و فيض من المعلومات أكثر بكثير ممّا يطلبه الطّفل أو المتصفّح، حتّى أنّ بعض الباحثين شبّهوها بمتاهة المعارف قد يخرج منها المتصفّح دون أن يثبت على ما يريد. بسبب سوء انتقائه.<sup>1</sup> إنّ ما يميّز هذه المكتبات الالكترونية التي يزورها الملايين من المتصفّحين عبر العالم يوميا، أنّها متجدّدة، و سهلة الانتقاء، ما أضفى عليها ميزة جديدة زادت من روادها، فتقلّص وقت البحث و سهلت العملية، و زادت ضمانات العثور على المعلومات التي يريدها الباحث، كلّ ذلك جعل الشبكة العنكبوتية رائدة في المجال الثقافي، متخطية رهانات مصادر المعلومات الكلاسيكية.

و تتسم الانترنت بالتفاعل بين المرسل و المستقبل، و إمكانية تحكّم المستقبل في العملية الاتصالية، ما يمنحه فرصة للتحكّم النسبي في هذه العملية، و التّكيف مع الانفجار المعلوماتي من حيث الكم و الكيف، لكن لا يمكن لهذا الأخير بلوغ ذلك، إلّا في العملية الاتصالية، (ما يمنحه فرصة للتحكّم النسبي في هذه العملية، و التّكيف مع الانفجار المعلوماتي) و الاختبار الالكتروني، كما أنّ الانترنت تدعّم الفردية في السلوك الاتصالي، فالفرد أصبح في منزله أكثر حرية على اختيار ما يناسبه.<sup>2</sup>

و هذا ما يساعد الطّفل على بناء شخصية لا تتأثر بالضرورة بمحيط أسرته، و بالمقابل فهو يواجه الكم المعلوماتي لوحده دون مراقبة، ما يجعله يواجه أخطار ثقافية تؤثر عليه. و يحذّر العديد من الباحثين من مخاطر الانفجار المعرفي على الطّفل و أحيانا حتى

<sup>1</sup> شفيق ليكوفان، المرجع السابق، ص 136.

<sup>2</sup> المرجع نفسه، ص 137.

## الفصل الثاني: الطّفل و العالم الافتراضي

على البالغين، لكن يتمّ التركيز على الطّفل لأنّه يؤمن بشكل عفوي بكلّ ما يعرض عليه فعند ما يطلق العنان لأنامله على أزرار الكمبيوتر يضع نفسه وجها لوجه أما ثقافات مختلفة كل واحدة منها تحاول تبييض نفسها على حساب الثقافات الأخرى، و قد يبدو في بادئ الأمر أنّ الانفتاح على الثقافات الأخرى سيجعل الطّفل ينظر بعين نقدية لحقائق هذه الأخيرة، فيدرك بحدس عفوي قيمة ثقافته ، غير أنّ ذلك لا يتم مع فئة اجتماعية كالطّفل، و إن حدث ذلك فإنّه يمسّ النخبة منهم فقط، فالتكنولوجيا الجديدة تملك أسلحة متطورة في الإقناع و تصوير الثقافات على أشكال و صور مختلفة، و تجيد فنون الإقناع بشكل قد يستهوي من هو أعلم بحقيقته الثقافات، فما بالك بطفل بدأ للتو يدرك طبيعة ثقافته و يطّلع عليها.

و الطريق الذي يسلكه الطّفل عادة عبر الشبكة و الذي يقود إلى عالم ثقافي مختلف، تكون بدايته إمّا التسلية عن طريق الألعاب الالكترونية، و إمّا البحث عن المعلومة في مجال التربية و التعليم.

### V. التربية و التعليم و العالم الافتراضي:

كما يبدأ الانحراف في استغلال الطّفل للمعلومات عبر الانترنت و طريقة الاستفادة من هذه الأخيرة، حيث عادة ما يفضّل استنساخ المعلومة دون التمهّك فيها، و لا حتّى فهمها و استغلال ذلك في المجال التعليمي و المدرسة التي تمرّ على الظّاهرة مرور الكرام، فيصبح الطّفل فاقدا لسمات البحث و أكثر من ذلك يريد اعتماده على ما تقدّمه الانترنت من مضامين جاهزة لا يعرف سوى طريقة الوصول إليها غير النّص، فيصبح باحثا آليا لا باحثا منهجيا.

و لا أقصد من خلال إبراز هذه الحقائق التقليل من فوائد الشبكة، أو تعظيم سلبياتها على حساب ايجابياتها، لكن كما سبق الإشارة إليه، المشكل ليس في الشبكة، بقدر ما هو في طريقة التعامل مع هذه الأخيرة، فالدّول المتقدّمة تتابع الطّفل في كلّ مراحل العمرية و

## الفصل الثاني: الطّفل و العالم الافتراضي

توجّهه بشكل دقيق ليجيد انتقاء المعلومات المفيدة من الانترنت، ليكون مؤهلا لمواجهة أيّة مضامين غير مرغوبة قد يتعرّض لها، غير أنّ واقع الطّفل العربي عامّة و الجزائري خاصّة يختلف عن وضعية الطّفل في الدّول المتقدمة، فهو يواجه عددا لا متناها من المعلومات على اختلاف طبيعتها و فحواها، و في المقابل لا يحظى بأيّة حماية في مواجهة المضامين النّكافية، فتتقلب هذه الأخيرة من نعمة يستفيد منها إلى نقمة يكون الطّفل أوّل ضحاياها.<sup>1</sup>

و يري بعض الباحثين أنّ الانترنت من خلال المعارف الواسعة التي تقدّمها تحمل وجها آخر خاصّة للطّفل، فهي بالقدر الذي تبدو عليه مساهمة في تطوير معارفه و قدراته البحثية، تساهم بشكل كبير في قتل عبقريته، من خلال (استسلامه للكّم الهائل من المعلومات).

فهذا الأخير يجد نفسه في حالة إحباط ليس بسبب نقص المعلومات لكن لتوفرها و كمّها الهائل، فيبدأ ينسخ ما تمليه عليه الشبكة، و هو في ذلك يجمع غالبا آراء و معلومات متناقضة و أحيانا يمزج بين لبّ بحثه و معلومات لا علاقة لها بذلك، لأنّ الطّفل المبحر عبر فردوس المعارف في الشبكة، يسير وفق كلمات مفتاحيه، لتسهيل المعطيات الهائل، و هو بهذه الكلمات المفتاحية، يفتح على نفسه أيضا آلاف المعلومات التي تحمل نفس المفتاح دون أن تكون هي المقصودة في حدّ ذاتها، فيشبّ على هذا المنوال إلى أن يصبح فكره آليا، فيبني منهجية نسخ المعلومات دون فهمها أو نقدها، و تصبح القدرة الطبيعية للطّفل المستخدم للشبكة المعلوماتية و العالم الافتراضي دون موجّه عارف بخفاياها، على التمييز محذرة، فيكون أميل إلى الاعتماد على الشبكة و رسائلها في الكثير من وظائفه الفكرية، فيسمع بأذنيها بدل أذنيه و يرى بعيونها بدل عينيه و يفكّر بعقلها بدل عقله.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> شفيق ليكوفان، المرجع السابق، ص 139.

<sup>2</sup> المرجع نفسه، ص 140.

### VI. الطّفل الجزائري و ممارسة الألعاب الالكترونية:

لقد وجد الطّفل الجزائري في شبكة الانترنت فضاء خصبا للإيجار غيرها و تصفّح ملايين المعلومات التي تقدمها هذه الأخيرة، و رغم تلقيه لخطوات البحث و عدم تنشئته ليوأكبّه عروض الشبكة، إلّا أنّ الطّفل الجزائري استطاع فك رموز هذه الأخيرة للولوج عبرها، متجاوزا عائق اللّغة و الإجراءات التقنية، لكنّه بالمقابل فشل في التعاطي مع المعلومات المتوفّرة عبرا. بشكل صحّي سليم، فقد حاول الاستعانة بالشبكة لتطوير معارفه و دعم مشواره الدّراسي فكان المردود وفيرا، قيمة ذلك المردود أكبر قدر من المعلومات بغض النظر عن استيعاب الطّفل لما حصّله.

و تعتبر ظاهرة استنساخ البحوث من طرف الطّفل الجزائري على غرار أطفال دول العالم الثالث، و بعض أطفال الدّول المتقدّمة التي تسعى جاهدة لقطع هذه العادة عن أطفالها من أخطر النتائج الثقافية لاستخدام الشبكة، و رغم الذي لقيته الظاهرة إلّا أنّ سلبات هذه الأخيرة تتفاقم يوميا، ففي وقت قريب كان التلميذ يعتمد في انجازه للبحوث على السعي عبر المكتبات و دوره الثقافة و سؤال ذوي الاختصاص و حتى في الدّول المتقدّمة التي أوجدت محتويات تعليمية مقتدرة، فهي تحاول اليوم تدريب التلميذ على الاعتماد النسبي على عروض الشبكة و الاقتصار على الجوانب التاريخية والصور من الآراء المتواجدة فيها حول المعلومة المراد تحصيلها، في حين استغنى التلميذ الجزائري بمباركة المعلمين و الأولياء عن اختلافات البحث، فأصبح يستنسخ البحوث و الواجهات المدرسية، فلا يكلف نفسه سوى عناء الضّغط على زر واحد و تدوين عنوان بحثه، لتظهر أمامه كلّ المعطيات في شكل واضح فيتمّ نسخها دون إعادة قراءة المحتوى أحيانا<sup>1</sup>.

و يتّضح من خلال ما سبق أنّ ظهور مجتمع المعلومات أثر بعمق في كيفية التعلّم و اللّعب و الاتّصال، و إعداد المراهقين للمستقبل، و هذا ما أشارت إليه بعض الدّراسات

<sup>1</sup> شفيق ليكوفان، المرجع السابق، ص 141.

## الفصل الثاني: الطّفل و العالم الافتراضي

المعنية بالطّفلة و التكنولوجيا، كما أشارت هذه الدّراسات أيضا إلى أنّه منذ عام 1994 بدأت بعض المؤسسات تركّز نشاطها الرّئيسي في تحديد و تعريف الاهتمامات الخاصّة بالأطفال في العصر الرّقمي و التوصية إلى إيجاد حلول فعّالة، و أنّ قضايا النوعية و السلامة للوسائط الرّقمية الخاصّة بالأطفال و التّوصّل دون تفرقة من طرف جميع الأطفال هي قضايا تركّز عليها هذه المؤسسات<sup>1</sup>.

فمجتمع المعلومات لم يعد قضية محلية أو وطنية أو إقليمية، بل أصبحت هذه القضية محور اهتمام عالمي من قادة و رؤساء دول و حكومات، حيث عقدت المرحلة الأولى من "القمة العالمية لمجتمع المعلومات" في شهر ديسمبر 2003 في مدينة جنيف بسويسرا، على أن تعقد المرحلة الثانية لهذه القمة في مدينة تونس في شهر نوفمبر 2005، و وضح إعلان مبادئ لهذه القمة الذي حمل عنوان " بناء مجتمع المعلومات"، تحدّى عالمي في الألفية الجديدة، و مبادئ هذه القمة الأساسية في الرؤية المشتركة لمجتمع المعلومات و مجتمع المعلومات للجميع، و بهذا المبدأ فقد كانت للطفّل مكانة كبيرة في إعلانات هذه القمة، بحيث تحدّث بعض البنود عن دور التعليم و المعرفة و المعلومات و الاتصالات في عالم الطّفلة و الشباب، كما تحدّث هذا البند عن التزام القمة بتحقيق رؤيتها المشتركة لمجتمع المعلومات للجيل الحاضر و كذلك الأجيال المقبلة، و وضّحت التزامها أيضا بكفالة احترام حقوق الطّفّل و ضمان حمايتها و رفايتها في سياق تطوير تكنولوجيا المعلومات و الاتصالات و تشغيل خدماتها، كما نصّت فقرة من أحد البنود بأنّ مجتمع المعلومات يحرم جميع أشكال الاعتداء على الأطفال و المراهقين و استغلالهم في أغراض منافية للأخلاق و مدمّرة للطفولة، و حتّت كلّ الحكومات على النّهوض بقطاع تكنولوجيا

---

<sup>1</sup> مفتاح محمّد دياب، مكتبات الأطفال في عصر المعلومات، ط1، مكتبة العربي، دار الصفاء، عمّان، الأردن، 2006، ص 94.

## الفصل الثاني: الطّفل و العالم الافتراضي

الأطفال الرقمية و حماية خصوصية الأطفال و توفير لهم كلّ الحقوق الخاصّة بالتكنولوجيا الجديدة و الحديثة<sup>1</sup>.

و بهذا فقد ت تطرّقت في هذا الفصل إلى تأثير ثورة المعلومات على عالم تكنولوجيا الطّفل و ثروات المعلومات المختلفة و نتائجها و خلاصتها، و حتّى الأسباب التي أدّت إلى قيام هذه الثورات المعلوماتية في مجال التكنولوجيات الحديثة، كما تطرّقنا إلى التكنولوجيات الحديثة و علاقتها بالطّفل و أهم التكنولوجيات الرقمية التي أثّرت بشكل كبير على عالم الطّفولة و جعلت من الطّفل طفلاً رقمياً، يستعين بكل التكنولوجيات الرقمية في تعليمه و دراسته و ترفيهه و حتى في تعاملاته اليومية، و من هذه التكنولوجيات ما هي خاصّة بالتكنولوجيا الرقمية كالمبيوتر و منها ما هي خاصّة بالتكنولوجيا الحديثة للاتصال و الإعلام كالانترنت، كما درسنا هذه الأخيرة و علاقتها بالطّفل، و دورها في جعل الطّفل كفرد فعّال في المجتمع و الواقع الافتراضي فمزجت بين التكنولوجيا الرقمية و تكنولوجيا المعلومات للاتّصال و الإعلام، مما جعل من الطّفل فرداً يستغلّ هذه التكنولوجيات الحديثة و يقضى معظم وقته معها.

---

<sup>1</sup> مفتاح محمّد دياب، المرجع السابق، ص 76-77

### خلاصة الفصل الثاني:

تضمّن هذا الفصل أهميّة اللّعب في نشأة الطّفل و تكوين شخصيته، فالألعاب الالكترونية و ما تحتويه من تقنيات حديثة و جديدة تعتبر من العوامل التي تؤدّي إلى تعلّق الأطفال بها و تجعلهم يمضون أوقات طويلة في ممارستها ممّا تؤثر سلبا على تحصيلهم الدّراسي.

# الجانب التطبيقي

إستمارة استبيان



جامعة مولود معمري

- تيزي وزو -



- كلية اللغة العربية و آدابها  
لسانيات تطبيقية

## الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ

استبانة للأولياء لدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل المتمدرس  
"الطور الابتدائي أنموذجاً"

إعداد الطّالبتين:

مونية يونسى

عزوق فطمة.

ملاحظة:

الرجاء وضع علامة ( X ) أمام الإجابة الصحيحة، كما نرجو منكم الإجابة بكل صدق و موضوعية و أحيطكم علماً أنّ المعلومات لا تستعمل إلا الأغراض علمية

الموسم الجامعي: 2019/2018

### I. تحليل البيانات:

المحور الأول: إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية.

- الجدول رقم 1: يمثل استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية.

| النسبة % | التكرار | استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية |
|----------|---------|-------------------------------------|
| 35%      | 7       | دائما                               |
| 55%      | 11      | أحيانا                              |
| 10%      | 2       | نادرا                               |
| 100%     | 20      | المجموع                             |

#### قراءة الجدول:

يبين الجدول رقم 1 استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء، حيث نجد أن أكبر نسبة من التلاميذ والتي قدرّت بـ 55% يستخدمون الألعاب الإلكترونية أحيانا، ثمّ تليها نسبة 35% يستخدمونها دائما، ممّا نستنتج تقارب نسبة استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية دائما مع نسبة التي يستخدمونها أحيانا، باعتبارها وسيلة للترفيه، في حين نجد نسبة 10% يستخدمونها نادرا و يرجع ذلك إلى انشغال التلميذ بأشغال أخرى، كذلك نقص اهتمامه و انجذابه للألعاب الإلكترونية.

## الجانب التطبيقي

- جدول رقم 2: يبين الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها التلميذ الألعاب الإلكترونية.

| الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها الألعاب الإلكترونية | التكرار | النسبة % |
|---------------------------------------------------------------|---------|----------|
| عن طريق الكمبيوتر                                             | 3       | 15%      |
| عن طريق اللوحات الإلكترونية                                   | 10      | 50%      |
| عن طريق الهواتف الذكية                                        | 7       | 35%      |
| المجموع                                                       | 20      | 100%     |

### قراءة الجدول رقم (2):

يبين الجدول رقم (2): نوع الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها التلميذ للألعاب الإلكترونية حيث يتضح أنّ نسبة 50% من التلاميذ حسب رأي الأولياء يستخدمون الألعاب الإلكترونية عبر اللوحات الإلكترونية.

و يمكن تفسير ذلك أنّه من السهل استخدام هذا النوع من الجهاز في حين نجد أنّ النسبة 35% يستخدمونها عن طريق الهواتف الذكية في حين نجد أنّ النسبة الصغرى هي عن طريق الكمبيوتر بنسبة 15%. نظرا لصعوبة استخدام هذا الجهاز.

## الجانب التطبيقي

- جدول رقم 3: يبين المدة التي قضيتها التلميذ في استخدام الألعاب الإلكترونية:

| المدة التي يقضيها التلميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية | تكرار النسبة | النسبة |
|---------------------------------------------------------|--------------|--------|
| أقل من ساعة                                             | 5            | 25%    |
| من ساعة إلى ثلاث ساعات                                  | 11           | 55%    |
| طيلة اليوم                                              | 4            | 20%    |
| المجموع                                                 | 20           | 100%   |

- قراءة الجدول رقم 3:

يبين الجدول رقم 3 المدة التي يقضيها التلميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء حيث تشير النتائج إلى أن نسبة 55% من التلاميذ يستخدمونها من ساعة إلى ثلاث ساعات و يرجع ذلك إلى ملئ أوقات فراغهم خاصة في فترة العطل و المناسبات. في حين نجد 25% يستخدمونها أقل من ساعة. و يمكن تفسير ذلك بضيق الوقت بين الدراسة و إنجاز الواجبات المدرسية و اللعب. في حين نجد 20% النسبة الصغرى يستخدمونها طيلة اليوم.

## الجانب التطبيقي

- جدول رقم 4 : يبين الجهاز التي يستخدم من خلاله التلميذ الألعاب الإلكترونية:

| النسبة % | التكرار | الجهاز الذي يستخدم من خلاله التلميذ الألعاب الإلكترونية |
|----------|---------|---------------------------------------------------------|
| 55%      | 11      | عبر جهازه الخاص                                         |
| 45%      | 9       | عبر جهاز أحد الوالدين                                   |
| 100%     | 20      | المجموع                                                 |

- قراءة الجدول رقم 4:

يبين الجدول رقم 4 الجهاز الذي يستخدم من خلاله التلميذ الألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء حيث يتضح لنا 55% النسبة الكبرى يستخدمون الألعاب الإلكترونية عبر جهازه الخاص، و يرجع ذلك باقتناء الأولياء لأبنائهم الأجهزة الذكية، في حين أن 45% يستخدمون عبر جهاز أحد الوالدين، يرجع ذلك إلى الاحتكاك الكبير بوالديه خاصة الأم. أكثر بقية أفراد العائلة.

## الجانب التطبيقي

- جدول رقم 5: يبين مشاركة التلميذ أفراد عائلته اللّعب أم لا.

| الإجابة | التكرار | النسبة | إذا كانت الإجابة بنعم |         |         |
|---------|---------|--------|-----------------------|---------|---------|
| نعم     | 12      | 60%    | الإجابة               | التكرار | النسبة% |
| لا      | 8       | 40%    | الإخوة                | 7       | 35%     |
| المجموع | 20      | 100%   | الوالدين              | 5       | 25%     |
|         |         |        | الأصدقاء              | 00      | 00      |
|         |         |        | المجموع               | 12      | 100%    |

- يوضّح الجدول رقم 5: مشاركة التلميذ أفراد عائلته أم لا من منظور الأولياء حيث يوضّح أن معظم التلاميذ يسمحون لأفراد آخرين مشاركتهم في اللّعب و التي قدّرت بسنة 60%. كما أنّ يشاركون أخوتهم في اللّعب بنسبة 35% و هذا بصلة القرابة الأخوية. في حين نجد أنّ نسبة 40% عدم مشاركتهم أفراد آخرين.

المحور الثاني: دوافع إقبال التلميذ عن استخدام الألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء.

- جدول رقم 6: يبين لماذا يستخدم التلميذ الألعاب الإلكترونية.

| دوافع استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية | التكرار | النسبة |
|-------------------------------------------|---------|--------|
| من حيث الفضول                             | 2       | 10%    |
| تنمية الذكاء                              | 6       | 30%    |
| لفرض التسلية                              | 12      | 60%    |
| المجموع                                   | 20      | 100%   |

يبين الجدول رقم 6: دوافع استخدام للتلميذ للألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء، حيث تشير النتائج أنّ معظم التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدوافع التسلية و الترفيه سنة 60 %.

و يرجع ذلك إلى أنّ التلميذ يبحث عن شيء بملء فراغه في حين نجد أنّ من حيث الفضول النسبة الصغرى التي تقدّر بـ 10 %.

## الجانب التطبيقي

- جدول رقم 7: يبين سبب انجذاب التلميذ للألعاب الإلكترونية.

| النسبة % | التكرار | سبب انجذاب التلميذ للألعاب الإلكترونية |
|----------|---------|----------------------------------------|
| 45%      | 9       | متعة الفوز                             |
| 30%      | 6       | وجود عنصر الإثارة                      |
| 25%      | 5       | أبطال اللعبة                           |
| 100%     | 20      | المجموع                                |

يوضح الجدول رقم 7 انجذاب التلميذ للألعاب الإلكترونية حيث تشير النتائج إلى أنّ 45% من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء تجذبهم متعة الفوز، و هذا راجع إلى مرحلة الطفولة فهم يتأثرون باللّعبة و يندمجون فيها بفرض الفوز و المتعة حيث يعتبرونه رمز التحديّ و الشجاعة. و هذا ما جعلهم يحضون بمتعة الفوز. و في حين نجد أنّ 30 % تجذبهم عنصر الإثارة و 25 % أبطال اللّعبة.

## الجانب التطبيقي

- جدول رقم 8: يبين شعور التلميذ عند اللعب بالألعاب الإلكترونية.

| النسبة % | التكرار | شعور التلميذ عن اللعب<br>بالألعاب الإلكترونية |
|----------|---------|-----------------------------------------------|
| 65 %     | 13      | الفرح و البهجة                                |
| 5%       | 1       | القلق و التوتر                                |
| 10%      | 2       | الغضب و النفرة                                |
| 20%      | 4       | القوة و الشجاعة                               |
| 5%       | 1       | شعور عادي                                     |
| 00       | 00      | لم انتبه للأمر                                |
| 100%     | 20      | المجموع                                       |

يبين الجدول رقم 8: شعور التلميذ عند اللعب بالألعاب الإلكترونية في رأي الأولياء أن أعلى نسبة قدّرت بـ 65% فهي الفرح و البهجة لأن التلميذ في هذه المرحلة يحتاج إلى الاكتشاف و البحث و هذا يشعره بالسعادة في أغلب الأوقات و هذا راجع إلى امتلاكه الجهاز، في حين نجد أن نسبة الذين لم ينتبهوا لشعور التلميذ عند اللعب هي نسبة معدومة.

## الجانب التطبيقي

جدول رقم 9: يبين شعور التلميذ عند الخسارة في اللعب.

| النسبة % | التكرار | شعور التلميذ عند الخسارة في اللعب |
|----------|---------|-----------------------------------|
| 35%      | 7       | يتوقف عن اللعب                    |
| 65%      | 13      | تكرار اللعب لغاية الفوز           |
| 100%     | 20      | المجموع                           |

**قراءة الجدول:** يوضح الجدول رقم 9، شعور التلميذ عند الخسارة في اللعب من منظور الأولياء، حيث نجد أنّ أغلبية التلاميذ يكرّرون اللعب دون التوقف حتى الفوز، و التي قدّرت بنسبة 65% و هذا راجع إلى أنّ التلميذ بطبيعته يتحدّى الصعاب و هذا دليل على إصراره على الفوز، في حين نجد أنّ الأقلية من مستخدمي الألعاب الإلكترونية يتوقفون عن اللعب بنسبة 35% و هذا يرجع إلى القلق و الملل الذي ينتاب التلميذ من تكرار اللعبة لفترة طويلة.

جدول رقم 10: يبين كيفية توقف التلميذ عن اللعب

| النسبة % | التكرار | كيفية توقف التلميذ عن اللعب |
|----------|---------|-----------------------------|
| 45%      | 9       | بأمر من أحد الوالدين        |
| 55%      | 11      | برغبة منه                   |
| 100%     | 20      | المجموع                     |

## الجانب التطبيقي

يوضح الجدول رقم 10 كيفية توقّف التلميذ عن اللعب من منظور الأولياء، حيث تلاحظ أنّ التلميذ يتوقف عن اللعب برغبة منه بنسبة قدرت بـ 55% و هذا راجع إلى أنّ التلميذ مصرّ على الاستمرار في اللعب و غير واعي للأخطار الناتجة على الإفراط في استخدام هذه الألعاب، في حين نجد أنّه يتوقّف عن اللعب يأمر من أحد الوالدين بنسبة قدرت بـ 45% و يرجع إلى أنّ التلميذ لا يفكر في التوقف عن الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم 11: يبيّن ما يلاحظه الأولياء على التلميذ عند التوقف عن اللعب:

| النسبة % | التكرار | ما يلاحظه الأولياء على التلميذ عند التوقف عن اللعب |
|----------|---------|----------------------------------------------------|
| 24.1%    | 7       | التعب الجسدي                                       |
| 00%      | 00      | ضعف البصر                                          |
| 24.1%    | 7       | آلام الظهر                                         |
| 31.1%    | 9       | شعور عادي                                          |
| 20.7%    | 6       | راحة نفسيّة                                        |
| 00%      | 00      | لم أنتبه للأمر                                     |
| 100%     | 29      | المجموع                                            |

يوضح الجدول رقم 11: ما يلاحظه الأولياء على التلميذ عند التوقف عن اللعب، نجد أنّ نسبة 31.1% شعور عادي، و هذا راجع إلى عدم انتباه الأولياء للتلميذ و منحه الحرية الكاملة في اللعب، في حين نجد أنّ نسبة التعب الجسدي و آلام الظهر لهما نفس النسبة و التي قدرّت بـ 24.1 %، و هذا يرجع إلى المخاطر الصحيّة المترتبة على ذلك

## الجانب التطبيقي

لأنّ التّلميذ طيلة اليوم في استخدام الأجهزة الإلكترونية، و نجد أنّ نسبة ضعف البصر و نسبة "لم أنتبه للأمر" نسبة معدومة و هذا راجع إلى الرّقابة الأبوية الشّديدة و استجابة التّلميذ لأوليائه.

### المحور الثالث: الألعاب الإلكترونية المفضّلة لدى التّلميذ من منظور الأولياء.

جدول رقم 12: يبيّن الألعاب الإلكترونية التي يفضل التّلميذ استخدامها من منظور الأولياء.

| الألعاب التي يفضّل التلميذ استخدامها | التكرار | النسبة % |
|--------------------------------------|---------|----------|
| ألعاب العنف                          | 4       | 20%      |
| ألعاب المغامرة                       | 13      | 65%      |
| ألعاب تعليمية                        | 3       | 15%      |
| لا أدري                              | 0       | 00%      |
| المجموع                              | 20      | 100%     |

يبيّن الجدول رقم 12 الألعاب التي يفضّل التّلميذ استخدامها من منظور الأولياء، حيث نلاحظ أنّ نسبة التلاميذ الذين يستخدمون ألعاب المغامرة قدرت بـ 65%، و هذا يرجع إلى الشهرة التي تتميّز بها هذه الألعاب، بحيث أنّ هذه الألعاب تخلق له جوّاً من المغامرة في عالم افتراضي، في حين نجد إجابة لا أدري قدرت بنسبة معدومة و هذا راجع إلى عدم معرفة الألعاب التي يفضّل التّلميذ استخدامها، لأنّه غير مهتم بما يحبّه التّلميذ.

## الجانب التطبيقي

جدول رقم 13: أسماء الألعاب التي يفضلها التلاميذ.

| النسبة % | التكرار | أسماء الألعاب التي يفضلها التلاميذ |
|----------|---------|------------------------------------|
| 50%      | 10      | لعبة سباق السيارات                 |
| 10%      | 2       | صديقتي أنجيلا                      |
| 10%      | 2       | المزرعة السعيدة                    |
| 30%      | 6       | ألعاب 10 PEN                       |
| 100%     | 20      | المجموع                            |

يوضح الجدول رقم 13 أسماء الألعاب الإلكترونية التي يفضلها التلميذ من منظور الأولياء، حيث نجد أن اللعبة التي تتصدر المرتبة الأولى قدرت بـ 50% و هي لعبة سباق السيارات، و يرجع ذلك إلى شهرة هذه اللعبة و انتشارها بين التلاميذ، و نجد أن نسبة لعبة صديقتي أنجيلا و المزرعة السعيدة لهما نفس النسبة و هي قليلة جدًا و قدرت بـ 10%، و هذا راجع إلى صعوبة استخدامها من الرّغم من أنّها معروضة على شكل رسوم متحركة.

## الجانب التطبيقي

جدول رقم 14: كيفية تعرّف التلميذ على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية:

| تعرّف التلميذ على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية | التكرار | النسبة % |
|---------------------------------------------------|---------|----------|
| عن طريق الانترنت                                  | 7       | 35%      |
| عن طريق الأصدقاء                                  | 7       | 35%      |
| عن طريق الإخوة                                    | 3       | 15%      |
| من خلال الإطلاع                                   | 3       | 15%      |
| المجموع                                           | 20      | 100%     |

يبين الجدول رقم 14 كيفية تعرّف التلميذ على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية، حيث نلاحظ أنّ معظم التلاميذ حسب منظور الأولياء يتعرّفون على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الانترنت و الأصدقاء الذين لهما نفس النسبة و هي 35% و هذا راجع إلى سهولة استخدام الانترنت و الاتصال الدائم بالأصدقاء، في حين نجد أنّ نسبة الإطلاع و الأخوة لهما أيضا نفس النسبة التي تقدر بـ 15%، و هذا راجع إلى أنّ هذا الجهاز يخصّ أحد الوالدين أو صغر سنّ الأطفال على خلاف المراهقين و الشباب الذين يعتمدون في كثير من الأمور على الوالدين.

## الجانب التطبيقي

جدول رقم 15: يبين من يقوم بتحميل تلك الألعاب.

| النسبة % | التكرار | من يقوم بتحميل تلك الألعاب |
|----------|---------|----------------------------|
| 25%      | 5       | التلميذ                    |
| 35%      | 7       | الأصدقاء                   |
| 20%      | 4       | الوالدين                   |
| 20%      | 4       | الإخوة                     |
| 100%     | 20      | المجموع                    |

يبين الجدول رقم 15 أنّ نسبة الأصدقاء هي 35% هي المرتبة العالية التي تقوم بتحميل و اختيار تلك الألعاب الإلكترونية حسب الأولياء و هذا راجع إلى تقليد الأصدقاء و الرغبة في الفوز عليهم، في حين أنّ نسبة الوالدين و الإخوة لهما نفس النسبة و التي قدّرت بـ 20% و هذا راجع إلى الرغبة الشخصية في انتقاء الألعاب الإلكترونية.

## الجانب التطبيقي

جدول رقم 16: يبين تقليد التلميذ لأبطال الألعاب الإلكترونية.

| الإجابة | التكرار | النسبة | في حال الإجابة بـ "نعم" |         |
|---------|---------|--------|-------------------------|---------|
| نعم     | 10      | 50%    | الإجابة                 | التكرار |
| لا      | 10      | 50%    | الحركات و السلوك        | 3       |
| المجموع | 20      | 100%   | اللباس                  | 2       |
|         |         |        | تقمص الشخصيات           | 3       |
|         |         |        | الكلام                  | 2       |
|         |         |        | المجموع                 | 10      |
|         |         |        | النسبة %                |         |

يبين الجدول رقم 16 أنّ 50% من التلاميذ يقلّدون أبطال الألعاب الإلكترونية و تؤكد النتائج أنّ هناك تفاعل كبير بين التلميذ و الألعاب الإلكترونية بحيث نجد أنّ نسبة الكلام و اللباس لهما نفس النسبة و هي 30%، في حين نجد أنّ نسبة 50% لا يقلّدون تلك الألعاب الإلكترونية و من هنا نستنتج أنّ النسبتين متساويتين.

## الجانب التطبيقي

المحور الرابع: آثار الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ:

جدول رقم 17: يبين ما تعلّمه التلميذ من الألعاب الالكترونية.

| النسبة % | التكرار | ما تعلّمه التلميذ من الألعاب الالكترونية |
|----------|---------|------------------------------------------|
| 15%      | 3       | الإثراء اللغوي                           |
| 35%      | 7       | اكتساب معلومات جديدة                     |
| 30%      | 6       | اكتساب لغة أجنبية                        |
| 15%      | 3       | تدعيم تحصيله الدراسي                     |
| 00%      | 0       | لم يكتسب شيء                             |
| 100%     | 20      | المجموع                                  |

يبين الجدول رقم 17 ما تعلّمه التلميذ من الألعاب الإلكترونية، حيث نلاحظ أنّ النسبة الكبيرة هي اكتساب معلومات جديدة قدرّت بـ 35 %، في حين تليها نسبة اكتساب لغة أجنبية بنسبة قدرّت بـ 30 %، و نسبة لم يكتسب شيء هي نسبة معدومة.

## الجانب التطبيقي

جدول رقم 18: يبين هل يمكن التّخلّص من إزعاج التّلاميذ بمنحه الجهاز لانجاز واجباته المدرسية أو ممارسة الألعاب الالكترونية.

| الإجابة | التكرار | النسبة % |
|---------|---------|----------|
| نعم     | 14      | 70%      |
| لا      | 6       | 30%      |
| المجموع | 20      | 100%     |

يبين الجدول رقم 18 هل يمكن التّخلّص من إزعاج التّلاميذ بمنحه الجهاز لانجاز واجباته المدرسية أو ممارسته الألعاب الالكترونية بعيدا عن الأولياء إذ نلاحظ أنّ الإجابة كانت "نعم" بنسبة عالية و التي قدّرت بـ 70% و هذا راجع إلى تهرب الأولياء من المسؤولية.

جدول رقم 19: يبين أولويات التلميذ بين الواجبات المدرسية و الألعاب الالكترونية.

| أولويات التلميذ بين الواجبات المدرسية و الألعاب الالكترونية | التكرار | النسبة % |
|-------------------------------------------------------------|---------|----------|
| ينجز واجباته المدرسية                                       | 13      | 65%      |
| يستخدم الألعاب الالكترونية ثمّ ينجز واجباته المدرسية        | 7       | 35%      |
| المجموع                                                     | 20      | 100%     |

## الجانب التطبيقي

يبين الجدول رقم 19: أولويات التلميذ بين الواجبات المدرسية و الألعاب الالكترونية نلاحظ أنّ التلميذ ينجز واجباته المدرسية أولاً و هي أعلى نسبته التي قدّرت بـ 65% و يمكن تفسير ذلك بحرص الأولياء على ضمان مستقبل أولادهم. في حين أنّ نجد الخيار الثاني المتمثل في يستخدم الألعاب أولاً ثم ينجز واجباته بنسبة 35% و يرجع ذلك إلى تعود التلميذ منذ الصغر على اللعب ثم الدراسة ليستطيع على التركيز.

جدول رقم 20 : يبين استجابة التلميذ عندما تطلب منه ترك الجهاز و القيام بالواجبات المدرسية.

| النسبة % | التكرار | الإجابة |
|----------|---------|---------|
| 75%      | 15      | نعم     |
| 25%      | 5       | لا      |
| 100%     | 20      | المجموع |

يبين الجدول رقم 20 : استجابة التلميذ عندما تطلب منه ترك الجهاز و القيام بالواجبات المدرسية: حيث نجد أنّ النسبة العالية هي 75% من التلاميذ يستجيبون لطلب الأولياء و يرجع ذلك إلى أسباب نذكر منها: الإدمان على الألعاب الإلكترونية الذي ينشأ من استخدامها بشيء مفرط. كذلك من أجل القيام بالدراسة و الواجبات المدرسية أو من أجل الراحة و النوم. في حين نجد 25% من التلاميذ لا يستجيبون لطلب الأولياء و هذا يرجع إلى وجود عنصر الحماس و المتعة فيها. كذلك عدم سيطرة الأولياء على تصرفات أبنائهم.

## الجانب التطبيقي

جدول رقم 21: يبين التحكم في وقت اللعب المخصص للتلميذ.

| النسبة % | التكرار | الإجابة |
|----------|---------|---------|
| 75%      | 15      | نعم     |
| 25%      | 5       | لا      |
| 100%     | 20      | المجموع |

يبين الجدول رقم 21 التحكم في الوقت المخصص للتلميذ حيث نجد أن نسبة 75% من الأولياء اختاروا إجابة نعم و يرجع ذلك إلى مراقبة أبنائهم عن استخدام الألعاب الالكترونية في حين نجد 25% من الأولياء لا يتحكمون في الوقت الممنوح للعب.

جدول رقم 22: يبين نتائج قضاء وقت طويل في اللعب.

| النسبة % | التكرار | نتائج قضاء وقت طويل في اللعب      |
|----------|---------|-----------------------------------|
| 24.44%   | 11      | إهمال التلميذ لواجباته المدرسية   |
| 11.11%   | 5       | السهر لوقت متأخر من الليل         |
| 22.22%   | 10      | الإدمان على اللعب                 |
| 13.33%   | 6       | عدم القدرة على التركيز في الدراسة |
| 28.88%   | 13      | عدم القدرة على النهوض باكرا       |
| 100%     | 45      | المجموع                           |

## الجانب التطبيقي

**يبين الجدول رقم 22 :** نتائج قضاء وقت طويل في اللعب حيث نجد أنّ عدم القدرة على النهوض باكراً قدّرت بنسبة 28.88% و يرجع ذلك إلى عدم مراقبة الأولياء لأبنائهم، في حين نجد أنّ السّهر لوقت متأخّر من اللّيل قدّرت نسبة 11.11% و يرجع ذلك إلى عدم المراقبة الأبوية أيضاً.

**جدول رقم 23:** يبين استدعاء الأستاذ بسبب إهمال التلميذ لدروسه و واجباته.

| الإجابة | التكرار | النسبة% |
|---------|---------|---------|
| نعم     | 3       | 15%     |
| لا      | 17      | 85%     |
| المجموع | 20      | 100%    |

يبين الجدول رقم 23 استدعاء الأستاذ للأولياء بسبب إهمال التلميذ لدروسه حيث نجد 85% من الأولياء أجابوا بـ "لا" و يرجع ذلك إلى أنّ الأولياء أجابوا بـ "نعم" و يمكن تفسير ذلك بالتسرب المدرسي الذي أصبحت ظاهرة اجتماعية.

## الجانب التطبيقي

جدول رقم 24: يبين استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية و أثرها على التحصيل الدراسي.

| الإجابة | التكرار | النسبة % | في حالة الإجابة بـ "نعم"   | التكرار | النسبة % |
|---------|---------|----------|----------------------------|---------|----------|
| نعم     | 16      | 80%      | مشاكل و ظروف عائلية        | 3       | 15%      |
| لا      | 4       | 20%      | غياب الرقابة الأبوية       | 7       | 35%      |
| المجموع | 20      | 100%     | الإفراط في استخدام الألعاب | 10      | 50%      |
|         |         |          | عدم استيعاب (فهم الدروس)   | 0       | 00%      |
|         |         |          | المجموع                    | 20      | 100%     |

يبين الجدول رقم 24: استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية و أثرها على التحصيل الدراسي: حيث نجد أنّ 80% من الأولياء يرون أنّ استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية على تحصيله الدراسي و يرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب 50% في حين نجد أنّ استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية لا يؤثر على تحصيله الدراسي بنسبة 20% لأنهم هذه الفئة من التلاميذ ينجزون واجباتهم أولاً و يلعبون لمدة قصيرة.

## الجانب التطبيقي

جدول رقم 25: يمثل الحل المناسب للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

| الإجابة                           | التكرار | النسبة % |
|-----------------------------------|---------|----------|
| تخصيص أوقات للعب                  | 7       | 35%      |
| عدم الإكثار من اللعب لفترات طويلة | 4       | 20%      |
| اختيار الألعاب المناسبة           | 4       | 20%      |
| مراقبة الأولياء لأبنائهم          | 5       | 25%      |
| المجموع                           | 20      | 100%     |

يبين الجدول رقم 25: الحل المناسب للحدّ من تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ حيث نجد 35% من الأولياء يرون أنّ الحل المناسب هو تخصيص أوقات للحدّ و يجب عليهم أيضا مراقبتهم و الجلوس معهم لكي لا يشعر أنّه بمفرده، في حين نجد أنّ عدم الإكثار من اللعب لفترة طويلة و اختيار لهم ألعاب مناسبة لهم، نفس النسبة و هي 20%، و حين مراقبة الأولياء لأبنائهم تمثل نسبة 25% و هذا من الضروريات لكي لا يشعر التلميذ أنّه وحده و يكون عرضه لشخص مجهول ليسيطر على أفكاره بسبب الساعات الطويلة التي يقضيها تحت شاشة اللعب.

# الخاصة

### خاتمة:

بعد دراستنا لهذا الموضوع تسنّا لنا تسليط الضوء على ظاهرة متعدّدة الأبعاد المتمثّلة في ممارسة الألعاب الالكترونية و أثرها على التّحصيل الدّراسي للتّلميذ. إذ توصّلنا في نهاية هذا البحث إلى استخلاص النّتائج الآتية:

- نقص التّركيز و الاستيعاب لدى الطّفل ممّا أدّى إلى تراجع مستواه الدّراسي.
- آلام متكرّرة في مختلف أنحاء الجسم مثل الظّهر و المفاصل نتيجة اللّعب لفترات طويلة و متواصلة.
- الإصابة بمشاكل نفسية مثل الاكتئاب و القلق.
- اضطرابات في النّوم بسبب السّهر لوقت متأخّر من اللّيل.
- الوقوع في أخطاء إملائية و نحوية لقلة التّركيز.
- إهمال التّلميذ لدروسه و واجباته.
- الإدمان على اللّعب.

لذا ستقدّم بعض الاقتراحات للحدّ من هذه الظاهرة:

- تخصيص أوقات في المدرسة للقراءة و المطالعة و ممارسة الرياضة، و النّشاطات الثقافية.
- تنظيم وقت مخصّص لترفيه الطّفل بممارسة الرياضة مثلاً.

و في الأخير نحمد الله و نشكره على توفيقه لنا في تقديم هذا البحث بهذه الصّورة. و تأمل أن يكون مكسبا و مرجعا لمن أراد أن يتناول هذا الموضوع و نطمح فيه بمزيد من التعمّق في السّنوات المقبلة إنّ شاء الله.

## قائمة المصادر و المراجع

### قائمة المصادر و المراجع:

- أحمد فلاق: الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو، دراسة في القيم و المتغيرات، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام و الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر، 2008-2009.
- بشير نمرود: ألعاب الفيديو و أثرها في الحدّ من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا، (12-15) القطاع العام رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية و الرّاضية، جامعة الجزائر، الجزائر، 2008.
- شفيق ليكو فان، الأثر السوسيو الثقافي للانترنت على الطّفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عيّنة من أطفال العاصمة، فترة الدّراسة 2009، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السّياسية و الإعلام و الاتصال تخصّص مجتمع المعلومات 2008-2009.
- محمّد سلمان: قياس الخزاعة و آخرون، اللّعب عند الأطفال و تطبيقاته التربوية، ط1، دار صفاء للنّشر و التوزيع، عمّان، 2011.
- محمّد محمود الحيلة: الألعاب من أجل التفكير و التعليم، ط1، دار المسيرة، عمّان، الأردن، 2004.
- مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام و الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر 3، 2011-2012.
- مفتاح محمّد دياب، مكّتابات الأطفال في عصر المعلومات، ط1، مكتبة العربي، دار الصفاء، عمّان، الأردن، 2006.
- مها حسني الشحروري: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (مالها و عليها)، ط1، دار المسيرة، 2008، عمّان.

# فهرس الموضوعات

01.....مقدمة

## الفصل الأول: الألعاب الالكترونية و الطفل

I. المبحث الأول: اللعب و أهميته في حياة الطفل .....06

1. تعريف اللعب .....06

2. أهمية اللعب .....06

3. أنواع اللعب و وظائفه .....07

1.3 أنواع اللعب .....07

2.3 وظائف اللعب .....10

II. المبحث الثاني : ماهية الألعاب الإلكترونية.....11

1. تعريف الألعاب الإلكترونية.....11

2. أنواع الألعاب الإلكترونية.....12

20.....خلاصة الفصل

## الفصل الثاني: الطفل و العالم الافتراضي

I. الطفل و ممارسة الألعاب الالكترونية .....22

II. العالم الغربي و ممارسة الألعاب الإلكترونية.....23

III. سلبيات الانترنت و ممارسة الألعاب الالكترونية.....25

IV. الجزائر و الإقبال الكبير لاستخدام الشبكة الانترنت.....28

- V. التربية و التعليم و العالم الافتراضي ..... 29
- VI. الطّفل الجزائري و ممارسة الألعاب الالكترونية..... 31
- خلاصة الفصل..... 34

### الجانب التطبيقي

- I. تحليل البيانات..... 37
- الخاتمة..... 60
- قائمة المصادر و المراجع..... 62
- فهرس الموضوعات..... 64

ملخص الدّراسة

### ملخص الدراسة:

تعتبر الألعاب الالكترونية و أثرها على التحصيل الدراسي من المواضيع الحساسة التي مازالت محور قلق الأولياء. بحيث أصبحت الألعاب الالكترونية وسيلة حديثة للعب نظرا لما تحتويه من مميزات و تقنيات تكنولوجيا عالية الجودة، إذ تمكنت من السيطرة على عقول الأطفال ما جعلهم مدمنين عليها.

لقد قمنا بتقديم استبانة للأولياء لدراسة تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل المتمدرس، إذ استخلصنا من خلالها أنّ الألعاب الالكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ من خلال النتائج العامة للتساؤلات كونها أصبحت المفضلة لديهم لملي أوقات فراغهم باعتبارها مصدر للتسلية و الترفيه لكن الاستخدام المفرط لها يؤدي إلى نتائج سلبية في ظل غياب الرقابة الأبوية.

### Résumé de l'étude:

Les jeux électroniques et leur impact sur les résultats scolaires sont des sujets sensibles qui restent au centre des préoccupations des parents. Les jeux électroniques sont devenus un moyen de jeu moderne en raison de ses fonctionnalités et de ses technologies de pointe, il était capable de contrôler l'esprit des enfants, ce qui les rendait dépendants. Nous avons fourni un questionnaire aux parents pour étudier l'impact des jeux électroniques sur les écoliers. Nous avons conclu que les jeux électroniques affectent la réussite des élèves à travers les résultats généraux des questions qu'ils sont devenus leurs favoris pour occuper leur temps de loisir en tant que source de divertissement et de divertissement, mais que leur utilisation excessive conduit à des résultats négatifs En l'absence de contrôle parental.