مجلة دراسات في سيكولوجية الانحراف
مجلة علمية دولية نصف سنوية ISSN :2602- 554X EISSN :2773-2568
المجلد :08 العدد :01 السنة : 2023 ص- ص : 89 - 102

التأثيرات الايجابية و السلبية للألعاب الالكترونية على تلاميذ التعليم المتوسط.

Positive and negative effects of electronic games on middle school students

تواتي نادية * زيتوني عائشة بية
مخبر التربية, الانحراف و الجريمة في المجتمع
جامعة باجي مختار –عنابة- الجزائر. جامعة باجي مختار –عنابة- الجزائر
nadia.touati@univ-annaba.org aichasocioachour23@yahoo.com

تاريخ الاستلام:2023/01/23 تاريخ القبول :2023/4/12

ملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على الألعاب الالكترونية و مدى انتشارها في الوسط المدرسي في مرحلة التعليم المتوسط ,هذه المرحلة التعليمية الحساسة التي تمهد للتعليم الثانوي , وكذا مختلف التأثيرات الايجابية منها و السلبية التي تتركها الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها على سلوك التلميذ في مختلف الجوانب الصحية , النفسية, الاجتماعية, الدينية و التحصيلية.

توصلت هذه الدراسة إلى أن الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين لها ايجابيات كثيرة و لكن سلبياتها فاقت ايجابياتها خاصة في غفلة من الأولياء عن مراقبة نوع و محتوى و فترة استخدام أبنائهم لهذه الألعاب و بالتالي فإنها أصبحت تشكل خطرا كبيرا تحمل في عمقها تحريضا على العنف و الانحراف في سن يتقبل فيها تلميذ التعليم المتوسط ما يقدم له دون القدرة على التمييز بين الواقع و العالم الافتراضي في عصر رقمي بامتياز.

الكلمات المفتاحية:

التأثير؛الألعاب الالكترونية؛التلميذ؛ التعليم المتوسط.

Abstract:

This study aims to identify electronic games and their prevalence in the school environment in the middle education stage. This sensitive educational stage paves the way for secondary education, as well as the various positive and negative effects that electronic games have on the student's behaviour in various aspects of health, psychological, social, religious and achievement.

This study found that electronic games are a double-edged weapon that has many positives, but their negatives have outweighed their positives, especially in the omission of parents to observe the type, content and duration of their children's use of these games. They therefore pose a significant risk of incitement to violence and deviation at an age when middle schoolchildren accept what is offered to them without the ability to distinguish between reality and the virtual world in a digital age with excellence.

Keywords :

Impact; Electronic games; pupil; Intermediate education.

* المؤلف المرسل .

مقدمة:

يعتبر اللعب حقًا للطفل, وعادة ما يكون إيجابيًا لنموه. فالألعاب تتطور مع تطور وسائلها. حيث اختلفت أساليبنا عن أساليب أسلافنا ، وأساليب أطفالنا في اللعب مختلفة عن أساليبنا ، فهم يمثلون الجيل الرقمي بامتياز. لقد ولدوا في مرحلة من التطور والتقدم التكنولوجي ، ولم يعودوا ينجذبون إلى الدمى والألعاب التقليدية. وبقدر تقليدهم وشغفهم للألعاب الالكترونية ، فقد تباينت آراء الباحثين حول هذا الأمر بين مؤيد ومنتقد. (بصافة، جوان 2020، صفحة 55)

يعتقد كثير من الباحثين أن هذه الألعاب لها العديد من الجوانب الإيجابية ، حيث تساعد في نمو الطفل العقلي والعاطفي والفكري ، بينما يعتقد البعض الآخر أن لها تأثيرًا سلبيًا على سلوك الطفل ، حيث تدفعه إلى الانحراف أو إلى ارتكاب جرائم أو حتى الانتحار أحيانا.

1. **إشكالية الدراسة:**

مع التقدم الهائل و المتسارع للتكنولوجيا والإلكترونيات في هذا العصر ، تطورت الأساليب الحالية للألعاب والترفيه ، وبالتالي ظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت سوقًا رائجا نظرًا لشعبيتها لدى الأطفال والمراهقين وبدأت في شغل معظم أوقاتهم والتأثير في سلوكهم وأخلاقهم ، وتطورت أشكال هذه الألعاب تدريجياً حتى وصلت إلى حدود التقدم التكنولوجي المبهر. إن أكثر الألعاب شيوعًا في هذا العصر هي ما يسمى بالألعاب الالكترونية ، وأحيانًا تسمى ألعاب الفيديو أو ألعاب الكمبيوتر ، وكلها تعرض الأحداث على الشاشة وتمكن اللاعب من التحكم في مسار هذه الأحداث.

أصبح استخدام الألعاب الالكترونية أمرًا شائعًا لدرجة أننا لا نستطيع العثور على مركز ترفيهي بدونها ، كما يصعب العثور على منزل خال من هذه الألعاب ، مما يجعلها في متناول الجميع ، وخاصة الأطفال ، فممارسة الألعاب الالكترونية تتعلق أحيانًا بتشجيع الوالدين أو يستخدمها أقرانهم ، وفي بعض الأحيان يتبادلون الأقراص المضغوطة الخاصة بهم. في أي من هذه العناصر ، يتحكم اللاعب في عناصر معينة من اللعبة ، مثل الأسلحة التي يستخدمها ، وتوجيهها وإطلاق النار عليها ، أو اختيار لاعبين أو مقاتلين ، قام بتجميعهم ، ووضع خطط لهم ، قام بتعيين دور لكل منهم ، ثم أمرهم ، وحافظ على سلامتهم ، وهزيمة خصومهم. (الصوالحية، العويسي، و العليمات، 2016، صفحة 180).

ومن بين أهم الأسباب التي دفعتنا إلى تناول هذا الموضوع بالدراسة هو ما تعانيه المدارس و المؤسسات التربوية من حديث التلاميذ على هذه الألعاب تحول في عطاء و مستوى بعضهم بسبب السهر مع هذه الألعاب, بالإضافة إلى العنف المدرسي الذي أصبح منتشرا نتيجة تقليد التلاميذ لأبطال و شخصيات هذه الألعاب و الذي اخذ أشكالا مختلفة من عنف مادي, لفظي و جسدي سواء مع الزملاء أو الأساتذة أو الطاقم الإداري.

فعلى الرغم من أن الكثير من الدراسات أكدت على الفوائد الكثيرة للألعاب الالكترونية , كتنمية العقل و تقوية القدرة على التركيز,لكن من اجل الوصول إلى الايجابيات وجب التقيد بالاختيار الصحيح لنوع و محتوى اللعبة و التحكم في فترة لعبها لتفادي الإدمان عليها, ولهذا نطرح السؤال التي : ما هي التأثيرات الايجابية و السلبية للألعاب الالكترونية على تلاميذ التعليم المتوسط؟.

2. **الدراسات السابقة:**

تطرقت العديد من الدراسات إلى ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية وكذا تأثيرها في سلوك مستخدميها من مختلف الفئات العمرية ونذكر فيما يلي البعض منها:

1.2دراسة مريم قويدر(2012): اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال-دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة:

هدفت الدراسة إلى التعرف على اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل الجزائري و الكشف عن خبايا الفكر الغربي و هدفه من توسيع هذه الألعاب و كيف يمكننا تفادي إدمان الأطفال الجزائريين على مثل هذه الألعاب حيث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي الذي يهدف إلى جمع اكبر عدد ممكن من المعلومات عن الظاهرة المدروسة مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي و أدوات كمية و إحصائية لجمع البيانات و تحليلها مثل الاستبيان و المقابلة و الملاحظة.

تكونت عينة الدراسة من 200 طفلا يتراوح أعمارهم بين 7-12 سنة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية و يقطنون بالجزائر العاصمة من مدارس في أحياء راقية , متوسطة و شعبية . وتوصلت الباحثة إلى جملة من النتائج أهمها:

-تعتبر الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها الطفل الجزائري

-يمارس اغلب الأطفال هذه الألعاب في العطل و المناسبات بسبب رقابة الأولياء على الأطفال

-اغلب الأطفال يميلون إلى ممارسة هذه الألعاب في المنزل و ليس في قاعات اللعب و مقاهي الانترنت

-اغلب الأطفال يفضلون الألعاب الرياضية و الحربية و القتالية مما يؤثر على سلوكهم و يجعلهم أكثر عدوانية. (قويدر، 2012)

2.2دراسة مرح مؤيد حسن(2013): ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل و تأثيراتها على الفرد:

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على تأثيرات الألعاب الالكترونية سواء كانت الايجابية منها أو السلبية على الفرد ومدى انتشارها في مدينة الموصل , واعتمدت الباحثة في بحثها على منهج المسح الاجتماعي حيث تم اختيار عينة من 120 فردا من أولياء الأمور للإجابة على أسئلة الاستبانة تم اختيارهم عشوائيا , بالإضافة إلى المقابلات التي أجريت مع أفراد العينة و قد خلصت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

-استخدام الألعاب الالكترونية أصبح ظاهرة اجتماعية في مدينة الموصل.
-ممارسة الألعاب الالكترونية بين جميع الفئات العمرية اقل من 6 سنوات إلى اكبر من 18 سنة.
-يفضل أطفال و مراهقو مدينة الموصل اللعب داخل المنزل مجتمعين مع الإخوة أو الأصدقاء.
-من أهم ايجابيات الألعاب الالكترونية تحقيق المتعة و التسلية و تقوية اللغة الانجليزية و تنمية الذكاء و التفكير الإبداعي.
-من ابرز سلبيات الألعاب الالكترونية تبذير المال في شراء الأجهزة و الألعاب الالكترونية و إهمال الدروس و تعارض محتوى هذه الألعاب مع قيم و عادات و تقاليد مجتمعنا العربي المسلم. (حسن، 2013)

3.2دراسة ماجد محمد الزيودي (2015): الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما براها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة.

هدفت الدراسة إلى التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية من وجهة نظر المعلمين و أولياء الأمور لطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة , ولتحقي أهداف هذه الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي المسحي و إعداد استبانتي للمعلمين و أولياء الأمور، بإجمالي 40 فقرة ، تم اختبارها بعد ذلك كمؤشرات للصدق والثبات ، وتم تطبيقها على عينة مكونة من 336 معلمًا و 500 من أولياء أمور الطلاب الذين تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة.

تشير النتائج إلى أن المعلمين يرون أن دور هذه الألعاب في حوادث العنف المدرسي المختلفة يمثل خطرًا ، وأنهم على دراية بحجم الآثار الصحية السلبية لإدمان الأطفال على هذه الألعاب ، مثل مشاكل الرؤية والسمع ، و تنمية الأطفال من حيث القدرات والمهارات الفكرية والحركية ، أو المهارات في تعلم اللغة الإنجليزية ، أو مهارات إدارة الوقت ، لم ير المعلمون أي فائدة في هذا المجال ، وبالنظر إلى أنه من منظور الوالدين ، تظهر النتائج أنه مع استمرار الأطفال في السهر. في وقت متأخر من لعب الفيديو ، يواجه الآباء ألمًا حقيقيًا ويؤثر على واجباتهم المدرسية بالإضافة إلى إمكانية الوصول إلى هذه الألعاب متى وأين. تسبب نفسية الطفل في حدوث بعض المشكلات داخل الأسرة ، مثل ضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة ، والمشاعر الأنانية لدى الأطفال ، كما أعرب الآباء عن قلقهم من المشاهد العنيفة والمشاهد الجنسية التي تحتويها هذه الألعاب. (الزيودي، 2015)

4.2دراسة نداء سليم إبراهيم إبراهيم(2016): ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية(3-6)سنوات و سلبياتها من وجهة نظر الأمهات و معلمات رياض الأطفال:

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية(3-6)سنوات من وجهة نظر الأمهات و معلمات رياض الأطفال حيث اعتمدت الباحثة في دراستها على المنهج الوصفي المسحي وقد تكونت عينة الدراسة من (60) ستين أما , و (60) معلمة من معلمات رياض الأطفال التابعة لمديرية التعليم في حدود لواء الجامعة , واستخدمت الباحثة الاستبانة كأداة لجمع البيانات والتي وتكونت من (31) فقرة موزعة على مجالين:

-محور ايجابيات الألعاب الالكترونية (16)فقرة.

-محور سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية(15)فقرة.

ولقد توصلت الدراسة إلى أن ممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر المعلمات ينتج عنها ايجابيات كثيرة , فهي وسيلة ترفيهية ذاتية , أما من وجهة نظر الأمهات فالألعاب الالكترونية تعود الطفل على مواجهة التحديات و تزيد من قدرته على تعلم اللغة الانجليزية. (ابراهيم، 2016)

3.المفاهيم الأساسية للدراسة:

من اجل فهم أفضل للموضوع علينا تحديد المفاهيم الأساسية للدراسة تحديدا دقيقا.

التأثير: لغة:اثر في : ترك أثرا ظاهرا , احدث تأثيرا: اثر في الأجسام , في الصحة ,

التأثير : إحساس يحدثه عامل ما : تأثير برد. (نعمة و اخرون، 2000، صفحة 6)

اصطلاحا:التأثير هو ما تحدثه الرسالة الإعلامية في نفس المتلقي , وكلما استجاب المتلقي للرسالة تعد الرسالة الإعلامية قد أحدثت تأثيرها , ويكون القائم بالاتصال قد حقق الهدف من الاتصال. وليس بالضروري أن يكون هدف الاتصال فكريا أو ثقافيا أو تربويا أو سياسيا , فقد يكون بقصد الترويح. (الزيدي، 2010، صفحة 63)

أما إجرائيا : فهو التغييرات التي تحدث عند تعرض الفرد لأي رسالة إعلامية ، سواء كانت سلبية أو إيجابية ، أو التغييرات التي تحدث في المستهلكين نتيجة لهذا التعرض.

اللعبToys : لغة: (مفرد) ج لعبات و لعبات و لعب: كل ما يلعب به. (عمر، 2008، صفحة 2015)

اصطلاحا:اللعب التي يستخدمها الأطفال ليس فقط للعب و المتعة ولكن أيضا للحركة و النمو البدني و العقلي و الاجتماعي , ويجب أن تعد لتلبي احتياجات مختلف القدرات و أنواع الاهتمامات. (حمدان، 2007، صفحة 48)

اللعبPlay : اشتراك الطفل في نشاط رياضي أو ترويحي , واللعب قد يكون حرا أي يتأتى عن دافع طبيعي , كما قد يكون منظما و يسير بموجب القوانين و الأنظمة المعترف بها . (حمدان، 2007، صفحة 102)

لعبة فيديو: لغة : لعبة الكترونية تلعب بواسطة صور متحركة تظهر على شاشة عرض. (عمر، 2008، صفحة 2015)

اصطلاحا: يمكن تسميتها الألعاب الالكترونية وعرفتها الشحروري:"نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(العاب الفيديو)أو على شاشة الحاسوب(العاب الحاسوب), والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين(التآزر البصري الحركي)أو تحد للإمكانات العقلية , وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية. (الشحروري، 2008، صفحة 31)

التلميذPupil: لغة: (مفرد) : ج تلامذة و تلاميذ : طالب العلم , وخصه أهل العصر بالطالب الصغير في المراحل الأولى"تلميذ في مدرسة ابتدائية-ألقى الناظر كلمة أمام تلاميذ المدرسة2 ." صبي يتعلم صنعة أو حرفة "ما زال تلميذا في ورشة النجارة". (عمر، 2008، صفحة 299)

اصطلاحا:الطفل الذي يلتحق بروضة أطفال أو مدرسة ابتدائية أو من يدرس تحت إشراف مدرس. (حمدان، 2007، صفحة 100)

مدرسة إعدادية: مدرسة مخصصة للتلاميذ بين المرحلة الابتدائية و الثانوية. (حمدان، 2007، صفحة 153)

المدرسة المتوسطةMidlle School : المدرسة التي تقع في السلم التعليمي بين المدرسة الابتدائية و المدرسة الثانوية (واستعمالها خاص ببعض البلدان العربية , وقد تسمى الإعدادية أو التكميلية). (شحاتة و النجار، 2003، صفحة 265)

ومن هنا يمكن تعريف تلميذ التعليم المتوسط إجرائيا : انه التلميذ الذي يدرس في المرحلة التعليمية التي تتوسط مرحلتي التعليم الابتدائي و الثانوي ,بعد اجتيازه امتحان نهاية التعليم الابتدائي.

3. نشأة و تطور الألعاب الالكترونية في العالم:

1.3اهم مراحل تطور الألعاب الالكترونية:

مرت الألعاب الالكترونية بمراحل وأجيال مختلفة ، ويمكن إرجاع تاريخها إلى أوائل الخمسينيات من القرن الماضي ، عندما تم تصميم الألعاب البدائية ، والتي اقتصرت على الإجراءات البسيطة ، مثل ألعاب XOX الخاصة ، والتي كانت تعمل على أجهزة لا يستطيع الناس العاديون تشغيلها. ، كل هذه المحاولات الأولى لم ترق إلى مستوى التصنيف كلعبة الكترونية. (رافع، 2021)

ويمكن تلخيص أهم مراحل تطور الألعاب الالكترونية في الجدول التالي:

الجدول 01: " أهم مراحل تطور الألعاب الالكترونية"

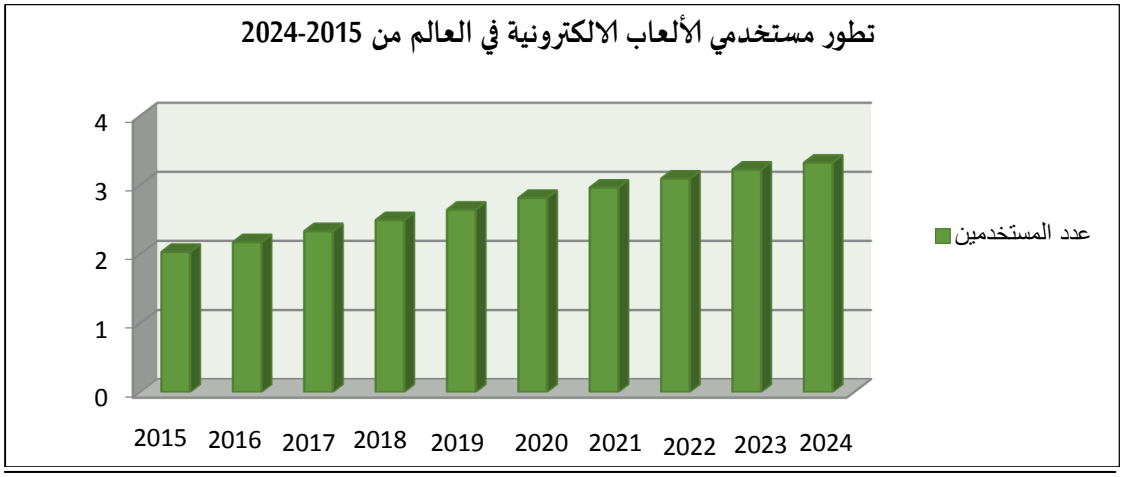
المرحلة	السنة	أهم خصائصها
الجيل الأول	1972-1976	في عام 1972، وقد أول لعبة حقيقة تم عرضها على الجيل الأول للألعاب كانت لعبة Pongحققت نجاحاً تجارياً مهراً في ذاك الوقت، وفكرتها تقوم على صد الكرة ومنعها من الدخول لمرماك، وعلى الرغم من بساطتها فقد كانت مسلية في ذاك الزمان.
الجيل الثاني	1976-1983	جهاز منه كانت تحتوي "Color TV"والنسخة الأولى وفي تلك المرحلة قدمت Nintendo فقط، من ضمنها لعبة "Pong".على 6 ألعاب "Astroids"منAtari، تلتها Space Wars و "Invadersظهرت ألعاب جديدة "Space Simulator" 1982 لشركة مايكروسوفت عام 1979 عام. ألعاب أخرى من
الجيل الثالث	1983-1987	طرحت نينتندو جهاز ، وباعت منه NESالمختصر Nintendo Entertainment System من العديد من Super Marioما يقارب 62 مليون جهاز لوقتنا الحالي، وفي ذلك الوقت ظهرت التي صدرت في عام 1985 وحققت مبيعات بلغت 10 Bros الألعاب لعل من أبرزها لعبة ملايين نسخة في ذلك الوقت ، وبالتالي ظلت اللعبة الأكثر شهرة ، حيث بلغت مبيعاتها حتى عام 2008 ما يصل إلى 40 مليون نسخة.
الجيل الرابع	1987-1995	تم إطلاق 3 أجهزة ألعاب ، "Sega Genesis"، تم بيع 29 مليون وحدة منها ، و "Game Boy"، تم بيع 118 مليون وحدة منها ، و "Nintendo Super Famicom" وبيعت 49 مليون وحدة. ولقد تضمنت هذه الأجهزة على موسوعة من الألعاب الجديدة مثل "رود رش" والجزء الثاني من "ستريت فايتر" و"سونيك" و"تيكمو سوبر باول". ، بالإضافة إلى ألعاب سابقة مثل سوبر ماريو وورلد

الجيل الخامس	1999-1993	أطلقت شركة سوني أول جهاز بلايستيشن ،الذي بيع منه 125 مليون وحدة، ومن الألعاب التي ظهرت في هذا العام "سيغا ساتورن" و"نيو جيو سي دي" و"سيغا 32 كاي". وفي عام 1996 قامت شركة نينتندو بطرح جهاز جديد تحت إسم"إن 64" وباعت منه 33 مليون جهاز، ومن الألعاب المضمنه فيه "ريزيدانت إيفل" و"كراش باندیکوت" ثم طرحت الشركة نفسها جهاز "غايم بوي كولور" عام 1998 وتضمن ألعابا مثل"ميتال غير سوليد" و"زينوغيرز" و "كيربي"
الجيل السادس	2005-1999	شهد الجيل السادس دخول عملاق البرمجيات الأمريكي "مايكروسوفت" إلى عالم أجهزة الألعاب. في عام 2001 أطلقت جهاز "إكس بوكس" ، وفي عام 2005 أطلقت الثاني تحت إسم "إكس بوكس 360"
الجيل السابع	2012-2005	يرتكز على أنظمة الألعاب التي أطلقت منذ 2004 من قبل شركات نينتندو، ومايكروسوفت، وسوني. و حسب الأجهزة الأساسية، الجيل السابع بدء منذ 22 نوفمبر، 2005 مع إطلاق الإكس بوكس 360 من مايكروسوفت ويتبع مع إطلاق البلاي‌ستيشن 3 من سوني في 11 نوفمبر، 2006 وإطلاق الوي من نينتندو في 19 نوفمبر، 2006. حيث قدم لنا خاصية تحكم لاسلكي و تطور كبير بنسبة لرسومات مع خاصية التحكم لاسلكي مع إمكانية شحن جهاز تحكم بالنسبة لبلايستيشن 3
الجيل الثامن	2020-2012	أطلقت شركة سوني جهاز "بلايستيشن4" و شركة مايكروسفت جهاز"إكس بوكس وان" و بنسبة لشركة نينتندو أطلقث جهاز "وي يوو" ، وشهد هذا الجيل طفرة في عالم صناعة ألعاب و قدم لنا تجارب ذات الأداء التقني الثابت بمعدل 60 إطارا في الثانية ودقة الوضوح الكاملة ، بالإضافة إلى نمو قطاع الألعاب المحمولة . وبعض الألعاب التي قدمت تجربة رائعة للاعب متل "ريد ديد ريدمبشن 2"
الجيل التاسع	2020	بدأ الجيل التاسع من ألعاب الفيديو في نوفمبر 2020 بإصدارات جديدة لكل من وحدات التحكم لمايكروسوفت وسوني. ويمثل الجيل التاسع ترقيات كبيرة للأداء بالإضافة لمعالجات حسابية ورسومات أسرع، ودعم رسومات تتبع الأشعة وإخراج بدقة K4، وفي بعض الحالات دقة K8، مع سرعات عرض تستهدف 60 إطارًا في الثانية (fps) أو أعلى. داخليًا قدمت كلتا وحدات التحكم أنظمة محرك أقراص صلبة داخلية جديدة (SSD)لاستخدامها كذاكرة عالية الإنتاجية وأنظمة تخزين للألعاب لتقليل أوقات التحميل أو التخلص منها ودعم البث داخل اللعبة مع عدم وجود محرك أقراص ل Xbox Series Sو PlayStation 5 Digital Edition مع دعم للتوزيع عبر الإنترنت وتخزين الألعاب على أجهزة USB خارجية.

المصدر: (جمعت من طرف المؤلفتين)

2.3تطور مستخدمي الألعاب الالكترونية في العالم:عرف عدد مستخدمي الألعاب الالكترونية في العالم ارتفاعا كبيرا مع التطور المستمر في نوع الألعاب و منصات استخدامها و الزيادة في تدفق الانترنت عبر مختلف دول العالم و يمكن حصر هذا الارتفاع في عدد مستخدمي الألعاب الالكترونية بالمليار بين عامي 2015 و توقعات سنة 2024 في الرسم البياني التالي:

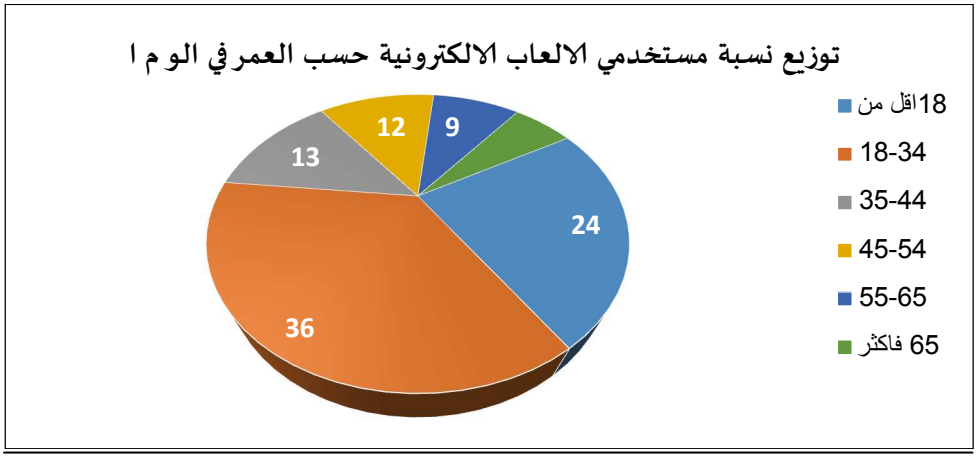
الشكل 01: "تطور مستخدمي الألعاب الالكترونية في العالم 2015-2024"



المصدر: (truelist، 2023)

2.3الفئات العمرية لمستخدمي الألعاب الالكترونية:على الرغم من محاولتنا البحث عن إحصائيات دقيقة للفئات العمرية لمستخدمي الألعاب الالكترونية في بلداننا العربية إلا انه تعذر علينا ذلك وعلى العكس توجد إحصائيات شاملة في الدول الغربية و هذا ما دفعنا إلى الاعتماد عليها في التعرف على أكثر الفئات العمرية استخداما للألعاب الالكترونية , حيث أكدت دراسات أمريكية أن 66 بالمائة من الامريكين –أكثر من 215 مليون شخص من جميع الأعمار –يلعبون الألعاب الالكترونية , 76 % منهم تزيد أعمارهم عن 18 سنة بينما نجد أن متوسط عمر اللاعبين بلغ 33 سنة نصفهم إناث(48 بالمائة) و النصف الآخر ذكور(52 بالمائة).(ESA), 2022, p. 3))

الشكل 02: "توزيع نسبة مستخدمي الألعاب الالكترونية حسب العمر في الو م ا"



المصدر:(ESA)

بينما نجد أن دراسة قامت بها وزارة الثقافة الفرنسية أكدت التزايد المستمر في عدد مستخدمي الألعاب الالكترونية بين سنتي 2017 و 2020 في جميع الفئات وان الفئة الأكثر استخداما لهذه الألعاب هي فئة الأقل من 18 سنة.(culture, 2021)

الجدول 02: " تطور نسبة مستخدمي الألعاب الالكترونية في فرنسا حسب الفئة العمرية بين 2017-2020"

2020	2017	الفئة العمرية
96%	95%	**10-14**
92%	92%	**15-18**
87%	91%	**19-24**
82%	73%	**25-34**
78%	70%	**35-44**
66%	51%	**45-54**
52%	46%	**+ 55**

المصدر: (SELL-Médiamétrie, 2020 / Deps-doc, Ministère de la Culture, 2021)

4. أسباب تعلق تلاميذ التعليم المتوسط بالألعاب الالكترونية:

-أكدت الكثير من الدراسات في العالم العربي أن الأطفال و المراهقين لا يجدون الانسجام والتوافق التام مع محيطهم. فالعوامل النفسية والاجتماعية تجعلهم في صراع مع محيطهم وبيئتهم ، فيشعرون بالاضطهاد والحرمان من حريتهم. ثم يصبح اللجوء إلى العالم الافتراضي وبالخصوص للألعاب الالكترونية طريقهم للهروب. (الباحثين، 2021، صفحة 96)

-جاذبية الألعاب وسهولة استخدامها والتي بدورها تساعد على زيادة معدل التفاعل بين مستخدميها ، وملء وقت الفراغ والترفيه وزيادة الاتصال والتواصل مع من حولهم.

- تحتوي الألعاب الالكترونية على معززات لإشباع الرغبات والاحتياجات الشخصية ، يحصل من خلالها على ما يريده من المجتمع ، من تقبل شخصيته وتفريغ طاقاته الإيجابية والسلبية حسب نوع اللعبة التي يلعبها ومحتواها. (معطلاوي، 2022، صفحة 95)

5.التأثيرات الايجابية للألعاب الالكترونية على تلاميذ التعليم المتوسط:

للألعاب الالكترونية جوانب ايجابية كثيرة فهي تطور الذاكرة , وسرعة التفكير, وتطور المبادرة و التخطيط و المنطق . و يتفوق الأطفال في توجيه و تشغيل هذه الأجهزة بشكل احترافي , حيث يعلمهم أداء مهام دفاعية و هجومية . تعمل هذه الألعاب أيضا على تحفيز الانتباه و تنشيط الذكاء لأنها تستند إلى حل الألغاز و خلق عوالم خيالية , ولكنها أيضا تعزز المشاركة و تبادل المعلومات من خلال طرح الأسئلة . بالإضافة إلى أن هذه الألعاب هي بمثابة الفرصة للأطفال للتعامل مع التقنيات الحديثة مثل الانترنت و الوسائل الحديثة الأخرى , و الحصول على تفسيرات و إجابات على تساؤلاتهم من البائعين و الأصدقاء. (باللموشي و ضيف، 2019، صفحة 47)

-من خلال الألعاب ، يتخلص المتعلمون من الضغط النفسي الناتج عن الممارسة التربوية أو التنشئة الاجتماعية.

- الألعاب الالكترونية نشاط ممتع وترفيهي يلبي الاحتياجات العاطفية والروحية بطرق لا تستطيع الوسائل التقليدية الأخرى القيام بها.

- تساعد على تحسين القدرات التحليلية, تنمية مهارات الملاحظة الدقيقة و تطوير مهارات حل المشكلات والمرونة والخيال.

- الشعور بالرضا و السعادة لدى الأطفال بعد اجتياز مستوى في اللعبة أو الحصول على جائزة. (الطناحي، الصفحات 28-29)

-يسعى العلماء الألمان إلى تطوير نظام جديد يستخدم الذكاء الاصطناعي في الألعاب الالكترونية أثناء عملية التعلم من خلال الاستفادة من حب الأطفال للعب, حيث تسعى شركة الكمبيوتر ، التي تعمل مع مركز أبحاث في ألمانيا ، إلى جعل الألعاب أكثر جاذبية وواقعية ، اعتمادًا على تقنية تعتمد على حساب انعكاسات أشعة الضوء عن الأشياء ، ورسمها بشكل ثلاثي الأبعاد- تكنولوجيا تتبع الأشعة.

وأشار العلماء إلى أن استخدام تقنية الذكاء الاصطناعي للسماح للآلات بالتفاعل مع الأطفال ليس فقط على مستوى التفاعل اللغوي والدردشة ، ولكن أيضًا على مستوى التعليم ، من خلال تحليل طريقة لعب الطفل أو طريقة انجازه للواجبات المنزلية ، مما يتيح للآلة التفاعل مع الطفل. أصبحت الموضوعات التي كانت حاجزًا أمام الكثيرين أسهل بكثير ، مثل الرياضيات. يتميز النظام بقدرته على التكيف تلقائيًا مع مستوى الطالب وتقديم أسئلة أو تمارين ذات صلة باحتياجاته الفردية. (سيد، 2013، صفحة 14)

6. **التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على تلاميذ التعليم المتوسط:**

1.6ادمان الألعاب الالكترونية: تركز عشرات الدراسات الآن على ما يسمى بالألعاب المرضية أو إدمان الألعاب الالكترونية. يعرّف العديد من الباحثين الاستخدام المرضي لألعاب الفيديو بنفس طريقة المقامرة المرضية ، مع التركيز عليه مع الوظائف العائلية والاجتماعية والمدرسية والمهنية

والنفسية مثل المقامرة ، بدأت ممارسة الألعاب الالكترونية كشكل من أشكال الترفيه وأصبحت إدمانا لبعض الأشخاص.(MD, 2012, p. 651)

2.6المخاطر الاجتماعية: ترتبط تأثيرات الاستخدام المفرط للألعاب بانخفاض التفاعل الاجتماعي مع العائلة والأصدقاء ، وانخفاض المشاركة في الحياة الاجتماعية ، ونقص مهارات التواصل الإيجابي مع الذات والآخرين. بالإضافة إلى ذلك ، تحتوي بعض هذه الألعاب على أفكار وأدوات لا تتوافق مع القيم والمعتقدات الدينية والاجتماعية. (احمد، 2020، صفحة 888)

3.6ضعف التحصيل الدراسي: تؤدي هذه الألعاب إلى ضعف الأداء الأكاديمي فالتلاميذ الذين يلعبون الألعاب الالكترونية يظلون مستيقظين طوال الليل مما يؤدي إلى ذهابهم متأخرين إلى المدرسة ، و متعبين لا يستطيعون الاستماع إلى المعلم جيدًا ، مما يؤدي بهم إلى اضطرابات في الفهم والأداء الأكاديمي الجيد بسبب إدمانهم على ممارسة هذه الألعاب ، وكذلك إهمال واجباتهم المدرسية. (الاسود و لوحيدي، 2019، صفحة 53)

4.6 الألعاب الالكترونية و العنف: تحتوي العديد من الألعاب الالكترونية على عنف مفرط يؤثر على سلوك التلميذ و يجعله أكثر عدوانية. كما أنها تحتوي على كلمات بذيئة بلغات مختلفة قد يكررها الأطفال دون فهم معناها كما قد يتأثرون بها وتصبح جزءًا من الطريقة التي يتحدثون بها. (تينة، بن غليسي، و بن لقريشي، 2022، صفحة 04)

5.6الاضرار الصحية:إن الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات الهاتف الذكي أو اللوحات الرقمية من اجل استخدام الألعاب الالكترونية يؤدي إلى أضرار صحية كثيرة و خطيرة أهمها الآلام أسفل الظهر , تصلب في الرقبة, صداع , تشنجات و صرع نتيجة التعرض إلى الموجات الكهرومغناطيسية المنبعثة من هذه الأجهزة الالكترونية مما يؤثر على الدماغ بشكل كبير. بالإضافة إلى التأثير على القدرة البصرية , والتسبب في السمنة و قلة الفيتامينات و هشاشة العظام و غيرها . (بنت رويفدالصاعدي، صفحة 432)

6.6الاضرار الدينية: إن المتتبع لهذه الألعاب يجد أنها غالبًا ما تروج لأفكار وقيم تتعارض مع قيمنا العربية والإسلامية. فهناك ألعاب تمارس طقوسًا غريبة مثل عرض الصليب ، واستخدام السحر والشعوذة ، وتعمد تصوير المساجد على أنها أماكن وأوكار للإرهابيين ، وتصوير الأفراد على أنهم مسلمون يرتدون اللباس الإسلامي إرهابيون ومجرمون ومعادون للديمقراطية و الإنسانية. (مراح و قديري، 2022، صفحة 225)

وفي ظل غياب الرقابة الأسرية للألعاب التي يشاهدها أطفالها ، وقلة الوعي بمخاطرها ، مما يؤدي إلى تسريب الألعاب والبرامج. التي تروج للأفكار والعادات الهدامة التي تتعارض مع التعاليم الدينية والعادات والتقاليد الاجتماعية وتهدد انتمائهم لوطنهم ، كما أنه يساهم في تكوين ثقافة مشوهة تروج للخطيئة و الإباحية الرخيصة ،وتمنعهم من أداء بعض العبادات ، كأداء الصلوات الخمس في أوقاتها

و إلهاءهم عن طاعة والديهم والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى ذلك ، يصرفهم عن زيارات القرابة والعائلة. (نايف، 2015، صفحة 11)

5-خاتمة:

إن انتشار الألعاب الالكترونية و سيطرتها على تفكير أبنائنا و أوقاتهم حقيقة لا يمكن إنكارها , كما أنها سلاح ذو حدين فعلى الرغم من الايجابيات الكثيرة التي أثبتتها العديد من الدراسات العربية و الغربية إلا أن سلبياتها فاقت بكثير الايجابيات و بالنظر إلى التأثير الواضح لهذه الألعاب على سلوكيات الطفل وجب تكاثف الجهود بين جميع الأطراف بداية من الأسرة و المدرسة وصولا إلى المجتمع و الهيئات الرسمية ووسائل الإعلام وذلك لتوجيه أحسن لطريقة اختيار اللعبة و مضمونها وبالتالي يمكننا اقتراح التوصيات التالية للاستفادة من ايجابيات الألعاب الالكترونية و تجنب سلبياتها:

-اشتراك الأولياء في اختيار اللعبة و التحقق من مضمونها, بحيث يكون يتوافق مع تعاليمنا الدينية و خالية من أي إيحاءات جنسية أو عنف مهما كان شكله.

-تخصيص وقت محدد لممارسة الألعاب الالكترونية و يكون عادة بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية .

-تفعيل دور مستشار التوجيه المدرسي و المهني لتعريف التلاميذ بخطورة كثير من الألعاب الالكترونية التي دفعت مستخدميها إلى الانتحار مثل لعبة الحوت الأزرق.

-تضمين المناهج الدراسية ألعابا تربوية تحفز التلميذ على حب الدراسة و تسهل الفهم و الاستيعاب.

-تشجيع الشركات العربية و الجزائرية من اجل الاستثمار في مجال الألعاب الالكترونية لإنتاج محتوى يتماشى و عاداتنا و تقاليدنا و تتوافق و مبادئ الدين الإسلامي.

قائمة المراجع العربية:

1. احمد مختار عمر. (2008). *معجم اللغة العربية المعاصرة* (المجلد الاولى). القاهرة، مصر: عالم الكتب.
2. امينة بصافة. (جوان 2020). اثر الالعاب الالكترونية على القدرات المعرفية و اللغوية للطفل الجزائري دراسة وصفية على عينة من الاطفال اللاعبين خلال الحجر المنزلي. *كتاب المؤتمر الدولي: الالعاب الالكترونية وتاثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس covid-19* (صفحة 55). المانيا-برلين: المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية و السياسية و الاقتصادية.
3. انطوان نعمة، و اخرون. (2000). *المنجد في اللغة العربية المعاصرة* (المجلد الاولى). بيروت، لبنان: دار لمشرق.
4. تهامي محمود تهامي سيد. (2013). الالعاب الالكترونية لغة لعلاج العقل. *مؤتمر الفن و اللغة*. المنيا: جامعة المنيا.
5. حسن شحاتة، و زينب النجار. (2003). *معجم المصطلحات التربوية و النفسية* (المجلد الاولى). القاهرة، مصر: الدار المصرية اللبنانية.
6. رندا محمد سيد احمد. (يوليو, 2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وادمان الالعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات : دراسة تنبؤية. *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية و العلوم الانسانية ، العدد 51*.
7. سعيد رافع. (31 مارس, 2021). *طورني*. تاريخ الاسترداد 10 جانفي, 2023، من https://6wrni.com/history-of-video-games/.
8. طه احمد الزيدي. (2010). *معجم مصطلحات الدعوة والاعلام الاسلامي* (المجلد الاولى). الاردن: دار النفائس للنشر و التوزيع.
9. عبد الرزاق باللموشي، و حسين ضيف. (2019). الالعاب الالكترونية في مؤسسات الشباب. *مجلة المجتمع و الرياضة ، المجلد 2* (العدد 1)، الصفحات 45-50.
10. علي سليمان الصوالحية، يسرى راشد العويسي، و علي مصطفى العليمات. (تشرين الاول, 2016). علاقة الالعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني و السلوك الاجتماعي لدى اطفال الروضة. *مجلة القدس المفتوحة للابحاث والدراسات التربوية و النفسية* (العدد 16).
11. كريمة تينة، سعاد بن غليسي، و نور الدين بن لقريشي. (2022). تاثير الالعاب الالكترونية على سلوك الاطفال مستقبلا(لعبة الحوت الازرق انموذجا). *مجلة الميدان للعلوم الانسانية والاجتماعية ، العدد01*، الصفحات 01-08.
12. مجموعة من الباحثين. (2021). الالعاب الالكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل. تأليف خوجة الصواف، عامر الحبسي، و رضية الحبسي، *ادمان الالعاب الالكترونية واثاره النفسية والاجتماعية على الاطفال* (المجلد الاولى). برج بوعريريج، الجزائر: دار الخيال للنشر و الترجمة.
13. محمد الطناحي. الالعاب الالكترونية جدلية التاثير و حتمية المواجهة. *ورشة عمل العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي*، (الصفحات 28-29). القاهرة.
14. محمد حمدان. (2007). *معجم مصطلحات التربية و التعليم* (المجلد الاولى). عمان، الاردن: دار كنوز المعرفة للنشر و التوزيع.
15. محمد ماجد الزيودي. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للالعاب الالكترونية كما يراها معلمو و اولياء امور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، العدد 1*، الصفحات 15-31.

16. محمد معطلاوي. (مارس, 2022). اثار ادمان الاطفال و المراهقين على الالعاب الالكترونية. *مجلة دراسات في علوم الانسان و المجتمع ، العدد1* ، الصفحات 92-103.

17. مرح مؤيد حسن. (ايلول, 2013). ظاهرة انتشار الالعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتاثيراتها على الفرد. *اضاءات موصلية* (العدد 75).

18. مريم قويدر. (2012). اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال-دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة-. *مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال* . قسم علوم الاعلام و الاتصال.

19. منال الاسود، و فوزي لوحيدي. (ديسمبر, 2019). تاثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ. *مجلة المجتمع و الرياضة ، العدد2*، الصفحات 45-54.

20. منال بنت سليم بنت رويفدالصاعدي. (بلا تاريخ). الالعاب الالكترونية و احكامها الشرعية -دراسة فقهية مقارنة. *مجلة الجمعية الفقهية السعودية* .

21. مها الشحروري. (2008). *الالعاب الالكترونية في عصر العولمة* (المجلد الاولى). عمان: دار المسيرة للنشر و التوزيع.

22. ميلود مراح، و مصطفى قديري. (2022). ادمان الالعاب الالكترونية و علاقته بالسلوكات الانحرافية لدى المراهقين في الوسط المدرسي -لعبة فري فاير انموذجا-. *مجلة دراسات في سيكولوجية الانحراف ، العدد3*، الصفحات 218-235.

23. نداء سليم ابراهيم ابراهيم. (2016). ايجابيات الالعاب الالكترونية التي يمارسها اطفال الفئة العمرية(3-6)سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الامهات و معلمات رياض الاطفال. *رسالة ماجستير* . جامعة الشرق الاوسط.

24. وسام سالم نايف. (2015). تاثير الالعاب الالكترونية على الاطفال دراسة وصفية تحليلية للاطفال للفئات العمرية من 7-15 سنة.

قائمة المراجع الأجنبية:

25./https://www.culture.gouv.fr .(2021) .Ministere de la culture

26 . The.*Essential facts about the video game industry* .(2022) .(The Entertainment Software Association (ESA .(Entertainment Software Association(ESA

27./https://truelist.co/blog/gaming-statistics من ،2023 01 20 تاريخ الاسترداد .(2023 ,01 09) .*truelist*

28 .*P EDIATRIC CLINICS OF* Children Adolescents and the media.(june, 2012) .Victor C Strasbourger MD .(number3) *NORTH AMERICA*