وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة عبد الحميد ابن باديس –مستغانم-
كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية
قسم علوم الإعلام و الاتصال

الألـعـاب الإلـكترونيـة و تـأثـيـرهـا عـلى الطـفـل

مذكرة لنيل شهادة ماستر في علوم الإعلام و الاتصال

تخصص السمعي البصري

إعداد الطالبة :
ملاقو أم الخير

إشراف الأستاذة :
أ.د.ليمام فتيحة

لجنة المناقشة :

د.لحياني فاطمة	أستاذة محاضرة-ب-	جامعة مستغانم..... رئيسا
د.ليمام فتيحة	أستاذة محاضرة-أ-	جامعة مستغانم .....مشرفا و مقررا
د.عيسى عبدي	أستاذة محاضرة-ب-	جامعة مستغانم.....مناقشة

2021 – 2020

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة عبد الحميد بن باديس –مستغانم-
كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية
قسم علوم الإعلام و الاتصال

الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الطفل

روبورتاج مصور لنيل شهادة ماستر في علوم الإعلام و الاتصال

تخصص السمعي البصري

إعداد الطالبة :
ملاقو أم الخير

إشراف الأستاذة :
أ.د.ليمام فتيحة

لجنة المناقشة :

د.لحياني فاطمة	**أستاذة محاضرة -ب-**	**جامعة مستغانم**	**رئيسا**
د.ليمام فتيحة	**أستاذة محاضرة -أ-**	**جامعة مستغانم**	**مشرفا ومقررا**
د.عيسى عبدي	**أستاذة محاضرة-ب-**	**جامعة مستغانم**	**مناقشة**

الموسم الجامعي : 2020 - 2021

الشكر و العرفان

الحمد لله الذي وهبنا نعمة العقل سبحانه و الشكر له على نعمه و فضله و كرمه .

أتقدم بجزيل الشكر و التقدير إلى الدكتورة المشرفة ليماء فتيحة لقبولها الإشراف على هذه المذكرة وعلى التوجيه والمعلومات القيمة التي لم تبخل بها علي .

كما أتوجه بالشكر و العرفان لديوان مؤسسة الشباب لولاية بشار على دعمهم .

كذلك لا يفوتني أن أشكر المختصين الذين لم يبخلوا عي بالمعلومات التي تخص موضوع المذكرة: صديقي بوزيان-عبود زكريا-حراك بن عامر -ترابي بوزيان -

الشكر و الامتنان إلى كل من ساعدني في انجاز هذا العمل من قريب أو من بعيد.

إهداء

إلى أغلى ما أملك في الحياة ...إلى بحر الأمان و الحنان ...إلى مصدر سعادتي و قوتي ...إلى من ضحت براحتها لنرتاح ...إلى من ساندتني لأكمل في طريق العلم ورافقتني بدعائها ... تاج رأسي و لؤلؤة قلبي " أمي الغالية "

إلى من قدم النصح و التوجيه ...إلى من وثق دائما بقراراتي ..."أبي حفظه الله"

إلى من أسند عليهم ظهري ووضعوا ثقتهم في ...إلى من دعموني بكل طاقتهم لأصل لما أنا عليه ...إلى مصدر فخري واعتزازي إخوتي " أمين " " رشيد "

إلى توأم روحي ...إلى من شجعتني لأكمل طريقي ...إلى من اعتبرت نجاحي نجاحها إلى الكتف الحنون أختي الحبيبة " وهيبة"

إلى الدكتورة المشرفة ليماء فتيحة

إلى كل من يعرفني ...إلى زملائي و أساتذتي طيلة مشواري الدراسي

إلى كل من حملتهم ذاكرتي و لم تسعهم مذكرتي

الملخص

من خلال الموضوع الذي تمت معالجته بعنوان (روبورتاج مصور حول الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الطفل)، و الذي أردنا من خلاله أن نسلط الضوء على التأثيرات السلوكية ، الاجتماعية ، النفسية ، الثقافية و الصحية التي تمارسها الألعاب الإلكترونية على الطفل ، كذلك مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في حدوث اضطرابات اللغة و التواصل عند الطفل .

اعتمدنا في موضوعنا على الروبورتاج الاجتماعي ،باعتباره أنسب الأنواع الصحفية التي تخدم موضوع بحثنا ، في إبراز الصورة الحقيقية لمشكلة البحث صوتا وصورتا ، مستخدمين المقابلات في تدعيم الموضوع.

استخلصنا في هذا الربورتاج أنه لابد من وضع قوانين صارمة لحظر الألعاب العنيفة و تحديد سن اللاعب على حسب نوعية اللعبة ، و الدفع بالبدائل المفيدة كالرياضة البدنية، كذلك اعتماد الحوار و التوجيه الأسري للطفل، تفعيل دور كل المؤسسات التربوية و التحسيس بالمخاطر التي تروج لها الكثير من الألعاب الإلكترونية تحت رداء التسلية و الترفيه .

summary

through the subject they have been addressed (Reportage photographer around the games e-mail and its impact on the child), through which we wanted to shed light on the behavioral , social , psychological , cultural and health effects of games electronic on the child , as well as the impact of electronic games in disorders the language and communication when the child.

In our topic , we relied on social reporting , as it is the most appropriate type of dish which serves our search , in highlighting the real picture of the problem of searching voice and photos, interview professionals in strengthening the subject .

We concluded in this report the strict laws must be put in place to ban violent games and determining the age of the player according to the quality of the game, and pushing for good alternatives such as physical sports such as adopting dialogue and family guidance for children ,activating the role of all educational institutions , and the dangers that many electronic games promote under the robe of amusement and entertainment .

خـــطـــة الروبــورتــاج:

مـــقـدمـــة :

الفصل الأول :الإطار المنهجي للدراسة.

أسباب اختيار الموضوع.

أهداف الموضوع.

أهمية الموضوع.

النوع الصحفي المختار.

تحديد المفاهيم.

الدراسات السابقة.

الإطـــــار النـــظـــري:

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية و الطفل .

تمهيد:

نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية.

أنواع الألعاب الإلكترونية.

أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية .

واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

سلبيات و إيجابيات الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني : تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل.

تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل.

التأثيرات النفسية و الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الطفل.

تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسمية للطفل.

الألعاب الإلكترونية و تأثيرها في ثقافة الطفل.

خلاصة الفصل.

الإطـــــار التــطــبــيــقــي:

مرحلة ما قبل التصوير:

المعاينة الميدانية

السيناريو الأدبي

السينوبسيس

مرحلة التصوير :

اللقطات

زوايا التصوير

الخلفيات

مرحلة ما بعد التصوير:

المشاهدة

التركيب و المزج

الصوت (التعليق،الموسيقى،الضوضاء)

البطاقة الفنية

التقطيع التقني

خاتمة

المراجع

الملاحق

المقدمة

المقدمة

تعتبر التكنولوجيا محطة ثابتة في حياة البشرية بتشكيلها ثورة تقنية أثرت على مختلف مجالات الحياة (الصناعة ' الزراعة ' الصحة و الاتصال)إلى غير ذلك،حيث شهد العالم في القرنين الأخيرين تطورا مبهرا في الإمكانيات التكنولوجية استمرت دون توقف ، مما لا شك فيه أن العالم دخل مرحلة جديدة من مراحل تطوره فكان لتكنولوجيا الاتصال نصيبها من الحداثة و هذه المرحلة بدأت في منتصف الثمانينات ،تتبعتها مراحل أقوى كغزو الفضاء ، الفيديو و الكومبيوتر لتنتقل من تكنولوجيا الاتصال إلى ثورة الاتصالات التي ساهمت في جعل الكرة الأرضية "قرية مصغرة"انفتحت أبواب بيوتها على بعضها البعض وأصبحت العامل المشترك بين الدول المتقدمة و النامية واستطاعت أن تسيطر على المجتمع و يزداد أثرها برسم تحديات جديدة جعلت منها ضرورة أساسية مثلها مثل القراءة و الكتابة ،ومنه فقد كان لنشاطات التسلية واللعب هي أيضا نصيبها من التغييرات ، فقد عرفت هذه الوسائل عدة تطورات انطلاقا من وسائل الترفيه البدائية المتوارثة عن الأجداد بوسائل بسيطة مثل عرائس القماش للفتيات وبيوت الرمل ، فتغير مفهوم اللعب عند الأطفال من صيحات متعالية و ضحكات جماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل أو أزقة الشارع ، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل التفاصيل و أصبح اللعب يتم عن طريق وسائل عديدة كالتلفزيون ،أجهزة الفيديو الخاصة ، الألواح الإلكترونية و غيرها.

فاللعب يعد ظاهرة سلوكية تسود عالم الكائنات الحية و يمتاز بها الإنسان عن غيره منها ، يمارسه في حياته الفردية و الجماعية و تبدأ هذه الممارسة منذ الأشهر الأولى من حياته ، تتطور شيئا فشيئا بتقدم العمر كما يساهم هذا السلوك في التكوين النفسي للطفل و في رسم علاقاته الاجتماعية ، يتم التعرف على الأشياء و تصنيفها إضافة إلى التكوين اللغوي و مهارات التواصل لديه ، واختلفت طرق اللعب باختلاف الوسائل و تطورها من جيل إلى جيل إلى أن وصل إلى الألعاب الإلكترونية.

انتشرت الألعاب الإلكترونية في الكثير من المجتمعات العربية و الأجنبية ،حيث جذبت مختلف الفئات العمرية من شباب ' مراهقين و حتى أطفال ، إذ لا يكاد يخلو منها منزل ، غزت الأسواق وأصبحت الشغل الشاغل لمستعمليها فاستحوذت على عقولهم و اهتماماتهم ،و اختلفت هذه الألعاب بين تنمية الفكر و الإدراك و بين تنمية العنف و السلوكيات المنحرفة خاصة مع تنوع الوسائط الإعلامية الجديدة بحيث يمكن للأشخاص ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر التلفزيون 'الحاسوب أو حتى الهواتف الذكية ، كما ساهمت عولمة الانترنت بعد توسعها خلال القرن العشرين في ظهور ألعاب جديدة يعتمد استعمالها على شبكة الانترنت ، وأخرى تستعمل حتى بدون انترنت ، و البعض الآخر يكون محملا تلقائيا في الأجهزة الإلكترونية الحديثة نظرا للإقبال الواسع على اللعب إلكترونيا .

يعد طفل القرن الواحد والعشرين من أكثر الأجيال ارتباطا بالتكنولوجيا و الأشياء الحديثة التي يراها، من بينها الألعاب الإلكترونية سيطرت على حواسه والأمر الذي يزيد من تركيزه على هذا العالم ، هو التصميمات الفنية والعلمية المبهرة، رسومات و أشكال و صور تجسد لهم خيالات عن معارك ، قتال ، حروب ، ذكاء ، اتخاذ قرارات كلها أفكار قد تحملها الألعاب الإلكترونية التي اختلفت أنواعها و أهدافها والتقت لتحكم تأثيرها على الأطفال فتبنوها في مواقفهم الحياتية ، أثارت حب الاستطلاع و التجريب لديه ، لكن أصبحت في الوقت نفسه أداة تسرق براءته بعرضها ألعابا تستعمل فيها الأسلحة للقتل و الحروب ، فقد تكون في الكثير من الأحيان المصدر الأول في تحديد اتجاهات الطفل النفسية و الاجتماعية ، كما أكد عدد من الباحثين أن الألعاب القتالية تساهم بشكل كبير في تزايد الجرائم بين فئات الشباب و القصر مستعينين بأساليب مقتبسة عن الألعاب الإلكترونية العنيفة ، الانتشار الواسع لهذه الأنواع من الألعاب و إقبال الطفل عليها وحبه لها قد يساهم في تنميط سلوكه و تغير مبادئه التربوية خاصة أن معظم هذه الألعاب ليست عربية بل غربية و مما لاشك فيه أنها تحدث تأثيرا إيجابيا كان أو سلبيا في التنشئة الاجتماعية و النفسية للطفل كذلك ثقافته ، إضافة إلى الأضرار

الصحية ،الأمر الذي جعل الألعاب الإلكترونية تصبح مشكلة المجتمع بأكمله خاصة الأولياء الذين يلاحظون تأثيرات سلبية لهذه الألعاب على أطفالهم .

نظرا لما سبق ذكره و الانتشار الواسع لوسائل تكنولوجية السمعي البصري بصفة عامة و الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة في أوساط الأطفال و التي تدعوهم للمحاكاة الافتراضية الأمر الذي يدخل الطفل في حالة من الاغتراب عن الواقع و بذلك العزلة عن العائلة و المحيط الاجتماعي بقضاء معظم الوقت أمام الأجهزة الإلكترونية للعب مما يؤثر على جوانب عدة في نموه الصحيح .
وانطلاقا لما يوليه علماء النفس و الاجتماع و باحثين في علوم التربية للحالة النفسية لمرحلة الطفولة ، و حقوقيون باعتبار هذه الألعاب تتعدى على خصوصية الطفل وتهدد حمايته ،ودعما للحاجة في معرفة أثر الألعاب الإلكترونية و ما تسببه مضامينها من تأثيرات على سلوك الطفل ونفسيته أيضا علاقته بمجتمعه ، فقد ارتأينا في دراستنا و المعنونة تحت الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الطفل ، بقولبة الموضوع تحت المعالجة الإعلامية مستعملين في ذلك فن الريبورتاج ،لأنه يصور الواقع و يقربه أكثر للجمهور، وبما أن موضوعنا يتسم بالبحث في فئة من فئات المجتمع و هو الطفل اخترنا الريبورتاج الاجتماعي .

متبعين في ذلك خطة بحثية شملت الجانب النظري للموضوع من الناحية الأكاديمية و الذي احتوى فصلين ، الأول تضمن الإطار المنهجي من إشكالية و تساؤلاتها ، أسباب اختيار الموضوع ، أهداف الموضوع ، و أهميته ،النوع الصحفي المختار، تحديد المفاهيم ، الدراسات السابقة.

أما الفصل الثاني فعنون تحت الألعاب الإلكترونية و الطفل شمل مبحثين ، الأول اختص بدراسة نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية ، أنواعها، أسباب انتشارها ،واقعها في الجزائر، إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية فيما جاء المبحث الثاني بدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل، التأثيرات النفسية و الاجتماعية للألعاب

الإلكترونية على الطفل ،تأثيرها على الجهاز العصبي للطفل،الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على ثقافة الطفل.

الفصل الثالث و الأخير فقد كان للإطار التطبيقي حيث عولج فيه مرحلة ما قبل تصوير الريبورتاج، مرحلة التصوير ،مرحلة ما بعد التصوير .

أولا: الإطار المنهجي و المفاهيمي

أسباب اختيار الموضوع :

الذاتية:

تعود أسباب الباحث في اختيار الموضوع إلى حب العمل الإعلامي و التواجد في أرض الميدان إضافة إلى الرغبة الشخصية في دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية في سلوك الطفل وانعكاسها على تفكيره ونفسيته ، و علاقتها بتنشئته الاجتماعية ، خاصة بعد اعتبار الألعاب الإلكترونية الوسيلة الترفيهية الأكثر انتشارا في أوساط الأطفال على خلاف الفئات الأخرى في المجتمع ،و أيضا لمعرفة ما يثير الطفل في هذه الألعاب لاعتمادها كوسيلة تسلية له دون غيرها .

الموضوعية:

- إعداد ريبورتاج مصور يسلط الضوء على ظاهرة اجتماعية داع صيتها في العالم و الوطن العربي
- الانتشار الواسع و السريع لهذه النوعية من الألعاب و لكونه لم يدرس بشكل معمق من قبل خاصة فيما يتعلق بالتأثيرات النفسية و الاجتماعية حتى الصحية و السلوكية للألعاب الإلكترونية على الطفل .
- البحث في أسباب إقبال الطفل على الألعاب الإلكترونية و معرفة أكثر الأنواع التي يفضلها و لماذا
- دراسة تاريخ ظهور الألعاب الإلكترونية.

4: أهمية الدراسة :

تكمن أهمية موضوع الألعاب الإلكترونية في كونها أصبحت تعتمد في الكثير من الأمور كالتعليم، تطوير الذكاء و غيرها من العمليات المعرفية والفكرية الأخرى، لكن اخترنا توجها آخر و هو التأثيرات أو المخاطر التي يسببها الإقبال الكبير عليها لفئة الأطفال والذي قد يؤدي شيئا فشيئا إلى الإدمان .

الدور الذي تؤديه الألعاب الإلكترونية في توجيه سلوك الطفل و تنشئته الاجتماعية .

تطور الألعاب الإلكترونية إلى ظاهرة اجتماعية و إنسانية تستدعي الدراسة العلمية للحد من انتشارها ، و التي تعمل على إلغاء نشاطات أخرى أكثر فائدة للطفل في مرحلة النمو الفكري و البدني .

5: أهداف الدراسة :

يهدف الباحث في هذه الدراسة إلى ما يلي :

- الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين فئة الأطفال .
- الكشف عن التأثيرات التي تخلفها هذه الألعاب في حياة الطفل النفسية و الاجتماعية.
- المساهمة في الحد من انتشار ظاهرة الألعاب الإلكترونية التي تواصل مسيرتها في التطور و جذب العديد من المستخدمين .
- التعرف على نوعية الألعاب التي يفضلها الطفل .

النوع الصحفي المختار :

يعتبر الريبورتاج من أفضل الأنواع الصحفية المعبرة عن الواقع ، و التي يستخدما الصحفي من أجل نقل الحقائق للجمهور.

وباعتماد هذا الفن على الصورة و الصوت اللذان هما أساس الريبورتاج بحيث تكون الصورة عين و ملاحظة الصحفي أثناء نقله لها .

اختار الباحث الريبورتاج لأنه أكثر نوع يخدم موضوع البحث .

- استخدم الباحث أداتين من أدوات جمع البيانات للتأكد من النتائج المتحصل عليها

الاستمارة أو الاستبيان: استعمله الباحث كدراسة استطلاعية للحصول على أكبر قدر من المعلومات

يعتبر الاستبيان أداة اتصال أساسية بين الباحث و المبحوث و وسيلة لجمع الحقائق و المعلومات يعتمد على استمارة تحتوي مجموعة من الأسئلة توجه إلى المجتمع المراد دراسته وذلك قصد

الإجابة على تساؤلات الباحث .

أيضا هو أحد الأساليب الأساسية أو المباشرة من العينة المختارة أو من جميع مفردات مجتمع البحث بتوجيه مجموعة من الأسئلة المحددة و المعدة مقدما ،وذلك بهدف التعرف على حقائق معينة أو وجهات نظر المبحوثين واتجاهاتهم أو دوافعهم و العوامل المؤثرة في تصرفاتهم و سلوكهم(1) .

1-مريم قويدر،أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال،مذكرة ماجستير،جامعة الجزائر3،كلية العلوم السياسية و الإعلام،قسم علوم الإعلام و الاتصال 2011-2012 ،ص 24

بالنسبة لموضوع دراستنا قمنا باستخدام استمارة بهدف الحصول على إجابات عن مجموعة من الأسئلة أو الاستفسارات وذلك من خلال بناء استمارة أسئلة تحتوي أربعة محاور:

المحور الأول : إقبال الطفل على الألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء .

المحور الثاني : دوافع إقبال الطفل على استخدام الألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء.

المحور الثالث : الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال حسب رأي الأولياء و الأطفال .

المحور الرابع : أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل.

الملاحظة:

تعد الملاحظة أداة من أدوات جمع المعطيات و المعلومات ،حيث تسمح بالحصول على الكثير من البيانات ،وهي توجيه الحواس للمشاهدة و المراقبة لسلوك معين أو ظاهرة معينة و تسجيل ذلك السلوك و خصائصه ،و يمكن تعريف الملاحظة أنها طريقة مهمة من طرق تجميع البيانات يستخدمها الباحث للوصول إلى المعلومات المطلوبة و المتعلقة بموضوع الدراسة .

وقد عرفها آخرون بأنها توجيه الحواس و الانتباه إلى ظاهرة معينة أو مجموعة من الظواهر رغبة في الكشف عن صفاتها أو خصائصها بهدف الوصول إلى اكتساب معرفة جديدة عن تلك الظاهرة أو الظواهر(2).

قمنا بالمعاينة المباشرة لبعض من عينة المبحوثين في المنازل أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية باستعمال الملاحظة دون المشاركة و ذلك لجمع أكبر عدد من المعلومات حول الظاهرة و تأثيرها على أفراد العينة.

2- عمار بوحوش ،منهجية البحث العلمي و تقنياته في العلوم الاجتماعية ،المركز الديمقراطي العربي للدراسات و الاستراتيجيات و السياسة و الاقتصاد برلين-ألمانيا الطبعة1-2019 ص68.

تحديد المفاهيم :

الأثر:

لغة: أثر فيه أي ترك فيه أثرا ، تأثر وائتثر منه و به حصل فيه أثر منه(3).

التأثير:

لغة: فعل فعله و أعطى نتيجة.

و التأثير إحساس يحدث عامل ما ، شدة الوقع المؤثر ، عمل يمارسه شيء على شخص أو على شيء آخر ،و أيضا هو النتيجة التي يمكن أن تكون لواقعة معينة على مجرى قضية أو ظاهرة.

اصطلاحا : بعض التغيير الذي يطرأ على مستقبل الرسالة كفرد ، فقد تلفت الرسالة انتباهه و يدركها ، و قد يضيف إلى معلوماته معلومات جديدة أو يكون اتجاهات جديدة و قد يعدل سلوكه السابق ، فهناك مستويات عديدة للتأثير بداية من الاهتمام إلى حدوث تدعيم داخلي للاتجاهات ، إلى حدوث تغيير على تلك الاتجاهات ثم في النهاية إلى الإقدام على سلوك علني (4).

التأثير – الأثر : في المعجم الإعلامي هو ما تحدثه الرسالة الإعلامية في نفس المتلقي و كلما استجاب المتلقي تعد الرسالة الإعلامية قد أحدثت تأثيرها و يكون القائم بالاتصال قد حقق الهدف من الاتصال فنحن نتصل لنؤثر و إذا لم يتحقق ذلك تكون العملية الاتصالية كلها أخفقت و ليس بالضروري أن يكون هدف الاتصال فكريا أو ثقافيا أو سياسيا فقد يكون بقصد الترويح و هنا فإن التأثير أي استجابة المستقبل للعمل يجب أن يتحقق(5).

3- معجم الوسيط ص 3.

4-فاطمة همال،الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري،مذكرة ماجستير، جامعة باتنة،كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية والعلوم السياسية،قسم العلوم الإنسانية، 2011-2012،ص18.

5-أحمد طه الزيدي ،معجم مصطلحات الدعوة و الإعلام الإسلامي عربي-إنجليزي-دار النفائس للنشر و التوزيع الأردن- دار الفجر للطباعة و النشر العراق-2010،ص63

اللعب:

هو عمل لا جدي يميل إلى السخرية ، جاء في القرآن الكريم قوله تعالى "الذين اتخذوا دينهم لعبا و لهوا " (الأنعام 70)،و في موضع آخر قال تعالى " فذرهم يخوضوا و يلعبوا"(الزخرف83)،(6).

لغة: ضد جدَ فعل فعلا بقصد اللذة أو التنزه – فعل فعلا لا يجدي عليه نفعا عمل عملا لا ينفع عكس جد، لهى و تسلى .

لعب في الأمر : استخف به و اتخذه سخرية ، لعب بعقله استماله(7).

اصطلاحا : يعرف اللعب بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه و يمارس فرديا أ جماعيا و يستغل طلقة الجسم الحركية و الذهنية ، ويتسم بالسرعة و الخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية(8)، و يغدو مكونا أساسيا في حياة الأفراد .

عرف أيضا محمد أحمد صوالحة اللعب : أنه نشاط حر موجه يكون على شكل حركة أو سلسلة من الحركات ، يمارس فرديا أو جماعيا و يتم فيه استغلال طاقة الجسم الذهنية و الجسمية أيضا و يمتاز بالخفة و السرعة في التعامل مع الأشياء و لا يتعب صاحبه وبه يتمثل الفرد المعلومات التي تصبح جزءا لا يتجزأ من البنية المعرفية للفرد ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع (9).

السلوك :

يعرف أحد قواميس علم النفس السلوك على أنه :الاستجابة الكلية الحركية و الغددية التي يقوم بها كائن حي في أية وضعية يواجهها .

أما سهير كامل أحمد فترى أن كل سلوك يصدر عن الفرد إنما هو مدفوع و غرضي و لا يمكن التعرف على مظاهر السلوك الإنساني إلا إذا عرفنا الدوافع التي وراءها و لكي نفهم الناس لابد من معرفة دوافعهم و ما يرمون إليه من أهداف.

6-نمرود بشير،ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15سنة)القطاع العام،مذكرة ماجستير،جامعة الجزائر،معهد التربية البدنية و الرياضية-2008-،ص 33

7- المنجد في اللغة العربية، ص723.

8- فاطمة همال ،مرجع سابق ،ص16

9- محمد أحمد صوالحة ،علم نفس اللعب ،دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة عمان ،الطبعة الأولى، ص 15-16.

يمكن أن نعرف السلوك على أنه يعني تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجاباته العضوية و الحركية والوجدانية و العقلية و الذي يكون دائما بدوافع سواء شعر به أو لم يشعر(10).

بما أن السلوك الفردي ينقسم إلى قسمين : السلوك السوي و غير السوي

السلوك السوي غالبا ما يكون موجه من المحيط الاجتماعي والتربوي قصد الحفاظ على القيم و التوازن النفسي و فق معايير محددة سلفا تنتقل جيلا بعد جيل من عادات و تقاليد، محظور و مسموح ، و من يعتمد عليها فقد حقق الاستقرار النفسي و المجتمعي و بذلك يحقق السلوك السوي

أما فيما يخص السلوك غير السوي فهو كل سلوك لا يلقى القبول من المجتمع و يواجه الرفض

و في دراستنا هذه فإننا نتوجه إلى السلوك الغير السوي و الذي لا يمتثل إلى المبادئ و القيم التي يتماشى معها المجتمع و إنما متأثر بالعادات الدخيلة التي ظهرت مع الانفتاح الكبير على العالم الخارجي و الذي ساهمت في انتشاره وسائل الإعلام و الاتصال الجديدة .

التنشئة الاجتماعية:

في المفهوم اللغوي إنها ترجمة المصطلح (socialisation) في الإنجليزية و الفرنسية حيث استعملت لأول مرة في الأدب الإنجليزي و الفرنسي جعل الفرد اجتماعيا أو ملائما للحياة في المجتمع.

أما في الاصطلاح العربي فإن كلمة تنشئة تعني (أقام) و هذا الإنشاء له صفة اجتماعية تخص الأفراد (11).

10-السعيد بومعيزة ، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب ، أطروحة دكتوراه ،جامعة الجزائر،كلية العلوم السياسية و الإعلام،قسم علوم الإعلام و الاتصال، 2005-2006، ص163-164.

11- بن عمر سامية ، مراحل التنشئة الاجتماعية للطفل ومؤسساتها ، المجلة العربية للآداب و الدراسات الإنسانية،ص 36.

أيضا يعرفها البعض على أنها العملية الاجتماعية التي يصبح الفرد بفضلها مندمجا في جماعة من خلال تعلم ثقافتهم ، و معرفة دوره فيها ، و هي عملية مستمرة على مدى الحياة و هذا يحدث بصفة خاصة في السنوات المبكرة من عمر الفرد كما أنها عمليات تعلم و تعليم و تربية تؤدي إلى تشكيل السلوك الاجتماعي للفرد و إدخال ثقافة المجتمع في بناء شخصيته و تحوله من كائن بيولوجي إلى كائن اجتماعي و تكسبه صفة الإنسانية(12).

الطفل :

في اللغة العربية الطفل جمع أطفال : الصغير من كل شيء،يقال هو" يسعى لي في أطفال الحاجات " أي في ما صغر منها(13).

جاء في المعجم الوسيط الطفل هو : المولود مادام ناعما رخصا ، وفي التنزيل العزيز:"ثم نخرجهم طفلا" ، و الولد حتى يبلغ(14).

مفهوم الطفل في علمي النفس و الاجتماع : هو الصغير منذ ولادته وإلى أن يتم نضجه الاجتماعي و النفسي و تتكامل لديه مقومات الشخصية و تكوين الذات ببلوغ سن الرشد دونما الاعتماد على حد أدنى أو أقصى لسن الطفل .

من هنا يمكن القول أن الطفل في ضوء مفهوم علمي النفس و الاجتماع هي تلك المرحلة من الحياة الإنسانية التي تتميز بمجموعة من الظواهر الحيوية و البيولوجية و النفسية و ما يصاحبها من تنشئة اجتماعية ينتقل بها الوليد تدريجيا من طور النمو و التطور إلى البلوغ و الرشد (15).

كما جاء في الموسوعة العربية : الطفل شخص يتراوح عمره بين 18شهرا و 13سنة ، والطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان يبدأ الطفل عند بلوغه ثمانية عشر شهرا التخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس و غيرها وبالتحديد هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد(16)

12- السعيد بومعيزة ،مرجع سابق ،ص181.

13- المنجد في اللغة العربية،ص67.

14- معجم الوسيط.

15- حمو بن إبراهيم فخار، الحماية الجنائية للطفل في التشريع الجزائري و القانون المقارن ،أطروحة دكتوراه، جامعة بسكرة،كلية الحقوق و العلوم السياسية،قسم الحقوق،2014-2015،ص22-24.

16-الموسوعة العربية

الألعاب الإلكترونية :

هي نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كلا من ألعاب الفيديو الخاصة و ألعاب الكومبيوتر و الهواتف النقالة بصفة عامة ، يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية و هي برامج معلوماتية للألعاب يمارس

هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطرق التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ، ونقصد بذلك كل الوسائط كما أن هذه الألعاب يمكن أن تمارس بشكل جماعي عن طريق الانترنت أو بشكل فردي (17).

في مفهوم المعلوماتية الألعاب الإلكترونية هي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور و تحريكها و إصدار الصوت ،أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان و الآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم و التسلية و الترفيه(18).

يتحكم في اللعبة الإلكترونية حاسوب بالغ الصغر يسمى المعالج الدقيق و لكل لعبة إلكترونية برنامج حاسوبي (مجموعة من التعليمات للحاسوب) و يتصل أغلب هذه الألعاب بشاشة رؤية يطلق عليها شاشة الفيديو و لهذا السبب فإن هذه الألعاب تسمى ألعاب الفيديو(19).

الريبورتاج المصور:

إن كلمة ريبورتاج مشتقة من الكلمة الفعل الإنجليزي "report" والتي اشتق منها اسم reporter أي المخبر الصحفي وتعني نقل الشيء من مكان إلى آخر أو بالأحرى إرجاع الشيء إلى مكانه أو أصله.

يعتبر الريبورتاج فن من فنون الكتابة الصحفية وواحد من الأنواع الصحفية الإخبارية حيث يتم من خلاله تصوير الواقع و نقله للجمهور .

17- نورا طلعت إسماعيل رمضان،العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت،المجلة العربية للنشر، 2019-2020،ص452.

18-معاذ الحمصي،الموسوعة العربية الإلكترونية ،المجلد الثالث، ص253.

19- الموسوعة العربية العالمية .

كما يعد الريبورتاج نوع صحفي مهمته الأساسية تصوير الحياة الإنسانية و إلقاء الضوء على العلاقات الإنسانية بأسلوب يتمتع بقدر من الجمالية و الاعتماد على الصور بمجمل الشروط الاجتماعية و الاقتصادية و الثقافية التي تشكل أرضية الواقع الذي ينقله الريبورتاج (20) .

20-أحلام بوفادي - منار حسيني، الاستثمار الفلاحي في المقاطعة الإدارية المنيعة واقع و آفاق ،مذكرة ماستر،جامعة ورقلة،كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، 2016-2017 ،ص6

الدراسات السابقة :

لإجراء أي بحث علمي لابد من إجراء بحث شامل عن كل الدراسات التي لها علاقة بموضوع البحث و ذلك يسهم في تحديد الزوايا التي ينطلق منها الباحث آخذا بعين الاعتبار نتائج الدراسات السابقة أو الثغرات التي لم يتطرق لها من سبقه في دراسة موضوع بحثه أو الاعتماد على ما توصل إليه الباحثون في تدعيم البحث محل الدراسة .

وقد تناولنا موضوع الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الطفل ، إذ لم نجد دراسة تطرقت إلى هذا الموضوع بقالب إعلامي إنما كل الدراسات المشابهة لموضوع البحث كانت في الإطار الأكاديمي تطرقت لألعاب الفيديو من حيث الممارسة ، تأثير الألعاب الإلكترونية في رفع مستوى العدوانية و العنف ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال و المراهقين و تأثيرها على السلوكيات لدى الأطفال بصفة عامة أو من جانب واحد ، وسنعرض بعض هذه الدراسات التي تعرضت لذلك.

الدراسة الأولى:

فاطمة همال حول الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية و تأثيرها في الطفل الجزائري ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير بكلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية و العلوم الإسلامية جامعة الحاج لخضر باتنة –الجزائر،2011-2012 .
انطلقت الباحثة من إشكالية تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة في الطفل الجزائري واستبدال دور الأسرة ، المسجد و المدرسة في التنشئة الاجتماعية للطفل بالتلفزيون ‘الانترنت ‘ الألعاب الإلكترونية و الفضائيات فأصبح الطفل ضمن مجتمع الكتروني يصنع حياته اليومية تخلق لهم فضاء خيالي عن المعارك والمتاهات و الحروب لتلهمهم في حل العديد من العقبات أيضا من جهة أخرى أصبحت لهم مصدرا في اكتساب سلوك الحيل و العنف مما أدى بالباحثة إلى طرح السؤال الرئيسي و المتمثل في :

ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا وسائل الإعلام الحديثة؟

تحت هذا الطرح تندرج عدة تساؤلات فرعية :

هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري ؟

هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما ؟

هل كانت مضامين هذه الألعاب هي السبب في هذا التأثير ؟أم أن الإنبهار بتقنيات التصميم كان له دوره الفعال ؟

إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في تحيق هذا التأثير

كما حددت الفرضيات كالآتي :اصطبغ تأثير الألعاب الإلكترونية بصبغة السلبي أكتر من الإيجابي في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري و تنشئته العقلية و النفسية.

استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته .

للتصميم الفني و الشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها و الاهتمام بها .

هناك فروق ذات دلالة إحصائية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية وفقا لمتغير الجنس و السن.

إن الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة منها و الضارة لدى الطفل الجزائري.

اعتمدت الباحثة في دراستها على خطة احتوت أربع فصول حيث احتوى الفصل الأول على الإطار المنهجي و المفاهيمي أما الفصل الثاني فعنون بالألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة فيما جاء الفصل الثالث بعنوان تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية ليخص الفصل الرابع و الأخير بالإطار الميداني للدراسة و الذي عالج فيه منهج الدراسة مجالها ، عينتها و أدوات جمع البيانات المستخدمة فيها .

الدراسة الثانية :

مريم قويدر ، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ،مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر3 ، سنة 2011-2012.

انطلقت الباحثة من إشكالية أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال برصد اتجاهين للتأثير الأول يرى أن هذه الألعاب تعرض الأطفال لأخطار الضغط النفسي و العزلة الاجتماعية و إجهاد البصر أما الثاني فيرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفعالية إيجابية في التعليم و تطوير استراتيجيات الانتباه ، وللوقوف على حقيقة هذا التصور تم طرح التساؤل الرئيسي التالي :

ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟

وتندرج تحت هذا الإشكال مجموعة من الأسئلة الفرعية :

ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي ؟

ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيا الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية ؟

ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟

هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في شخصية الطفل الجزائري ؟

ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين ؟

ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري ؟

اعتمدت الباحثة في دراستها على خطة احتوت ستة فصول حيث جاء الفصل الأول بماهية اللعب و ألعاب الفيديو ،الفصل الثاني تكنولوجيا المعلومات و أطفال الجيل الرقمي و الافتراضي ، فيما جاء الفصل الثالث بعنوان الألعاب الإلكترونية وأساسياتها ، لينتقل بعد ذلك للإطار التطبيقي الذي جاء بثلاث فصول' مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي ،عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية و الفصل الأخير عنون بأثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات .

الإطـــــار الـــنـــظـــري

الفصل الثاني :الألعاب الإلكترونية و الطفل.

تمهيد.

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية.

نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية.

أنواع الألعاب الإلكترونية.

أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية.

واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر .

سلبيات و إيجابيات الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني:تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل.

تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل.

التأثيرات النفسية و الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الطفل.

تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسمية للطفل.

الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على ثقافة الطفل.

خلاصة الفصل.

تمهيد :

تعد الألعاب الإلكترونية أداة الترفيه الأكثر شيوعا في هذا العصر مع توسع انتشار التقنيات الحديثة و المرتبطة بتقنيات الإعلام و الاتصال في العقدين الأخيرين من القرن العشرين بشكل غير مسبوق ، خاصة مع تنوع و تعدد الوسائط الجديدة المستخدمة فيها مما سهل من ممارستها في كل الفضاءات و الأماكن و لعل توفر العديد من الألعاب الإلكترونية على خاصية المجانية ساهم في جذب الاهتمام لها و الاعتماد عليها في ملأ أوقات الفراغ و التسلية و الترفيه كذلك توفرها على عنصر التشويق خاصة ألعاب المتعة و الإثارة ، كذلك استخدام المثيرات الصوتية و البصرية لشد الانتباه و التأثير على الحواس .

أصبحت الألعاب الإلكترونية ظاهرة تثير الانتباه و تستحق البحث و التمحيص ، سيما و أنها لم تفقد حداثتها بالرغم من مرور سنوات على انطلاقتها ، لكن لم يتم التصدي لها بالشكل المناسب من حيث دلائلها التربوية و تأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص ، فهي تمارس من قبل الجنسين (ذكر – أنثى) بصرف ساعات يومية تكون كبيرة بالنسبة للطفل ، بنسب متفاوتة نوعا ما و هذا أيضا يتأثر بعدة عوامل منها الفوارق و المحيط الاجتماعي .

من خلال ما سبق و حتى نلم بموضوع البحث سنتطرق في هذا الفصل إلى الألعاب الإلكترونية و الطفل في مبحثين الأول يسمح لنا بمعالجة تاريخ الألعاب الإلكترونية فيما يعالج المبحث الثاني تأثيراتها على الطفل .

المبحث الأول : ماهية الألعاب الإلكترونية.

1.نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية .

ترجع بداية الألعاب الإلكترونية إلى عام 1953 عندما تمكن بعض المختصين من إظهار ' قملة ' على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم تلتها بعد ذلك محاكاة مبسطة لألعاب مثل الضامة و الشطرنج (21).

يعد الأمريكي **ويليام هيجينبوتام** ، أول من طور لعبة إلكترونية تفاعلية وكان اسمها لعبة التنس للاعبين وذلك في مختبر بروقنهافن الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية و كان ذلك 1958 ، بهدف الترفيه عن وزارة قسم الأدوات في المخبر (22) ، وفي عام 1960 لاقت لعبة حرب الفضاء التي صممها ثلاثة طلاب من معهد مساشوستش التقني MIT نجاحا جعل الشركات المنتجة تقدمها كهدية قيمة مع الحاسوب وفي هذه الأثناء صمم رالف باير أول جهاز بيتي لألعاب الفيديو أسماه مانيافوكس أوديسي ، وكان يحتوي ثلاثة عشر لعبة محملة على ستة أشرطة (23).

في 1961 ابتكر شيف راسل أول لعبة كومبيوتر تتفاعل مع اللاعب في جامعة ماساتشوستس وكانت تلعب على جهاز كومبيوتر بحجم الغرفة mainframe.

رالف باير ابتكر أول لعبة فيديو تلعب على جهاز مستقبل يربط بجهاز التلفزيون المنزلي 1967.

نولان بوشنيل و تيد دابني ابتكرا أول لعبة فيديو من نوع أركاد في 1971 (24).

21-الموسوعة العربية للألعاب الإلكترونية.

22-نورا طلعت إسماعيل رمضان،مرجع سابق ،ص452.

23-الموسوعة العربية للألعاب الإلكترونية.

24-الألعاب الإلكترونية قفزة في الهواء ما زالت تقفز،مجلة القافلة تصدر كل شهرين،السعودية، 2018

استمر التطور في مجال الألعاب الإلكترونية ليشهد عام 1972 تأسيس شركة ألعاب إلكترونية Atari في الولايات المتحدة الأمريكية من طرف نولان بوشنل و تيد دابني ، فطرحا لعبة ' بونغ ' التي سرعان ما لاقت نجاحا منقطع النظير و هي عبارة لعبة محاكاة بسيطة لرياضة كرة الطاولة يمثل فيها مضربان بمستطيلين يتحركان على طرفي الشاشة عن طريق مقبضين في الجهاز تتحرك بينهما كرة مربعة الشكل (25).

صنعت شركة coleo سنة 1975جهازها الأول لألعاب الفيديو Tel star ، لتقوم شركة أتاري عام 1977 و على التوالي بتقديم أول جهاز ألعاب فيديو منزلي بنظام الألعاب المخزونة داخل عبوات منفصلة cartridges و التي تمكن استخدام نفس الجهاز للعديد من الألعاب وتقدم أول مقابض تحكم للعب Trackball ضمن جهاز منزلي كامل « Atari2600 » وتعلن عن لعبة جديدة football .

شركة Midway الأمريكية أسست أول لعبة تحفظ النتائج الأفضل و أول لعبة تحفظ ثلاثة أحرف من اسم اللاعب ضمن النتائج الأفضل (هناك اختلاف في سنة التأسيس) 1995 Malan Bushnell مؤسس شركة أتاري يدخل عالم الألعاب الإلكترونية بواسطة الانترنت وصار بالإمكان اللعب مع شخص آخر في بلد آخر في نفس الوقت .

تعددت الشركات المصنعة و المستثمرة في الألعاب الإلكترونية مما جعلها تحقق أرباحا ضخمة فقد استطاعت شركة Sony في 1996 بيع 20مليون PlayStation ، وهذا ما زاد من التطورات المستمرة على ألعاب الفيديو لتقدم Microsoft و بالتعاون مع Nintendo، Xbox أكثر ألعاب الفيديو تطورا (26).

25- الموسوعة العربية للألعاب الإلكترونية.

26- مجلة القافلة،مرجع سابق.

2.أنواع الألعاب الإلكترونية :

عرف تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا من التناقض و الخلط ، ومع ذلك يمكن تصنيفها من حيث الهدف وشريحة مستثمريها إلى ثلاثة أنواع رئيسية :

ألعاب المتعة و الإثارة :

وهي تهدف عموما للتسلية و شغل وقت الفراغ و تعتمد أساسا على تفاعل المستثمر مع اللعبة في أوضاع و حالات معقدة تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة و سريعة غالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستثمر مهما أتقن تدريبه و تتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة و جذابة و تشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها و استخدامها للصور و الأصوات القريبة من الواقع ، و يندرج تحت هذا النوع طبق واسع من ألعاب سباق السيارات و الدراجات النارية و ألعاب القتال و محاكاة المعارك و الحروب و غزو الفضاء .

ألعاب الذكاء :

تعتمد هذه الألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار و تتطلب إعمال الفكر للتعامل معها ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال و تكمن قوة الألعاب الإلكترونية و البرامج الحاسوبية في هذا المجال بإمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات و اختبار الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة و خبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين و ذلك في وقت قصير(27) .

الألعاب التربوية و التعليمية :

يهدف هذا النوع من الألعاب الإلكترونية متعة اللعب و نقل المعلومة إلى المستثمر بطريقة مسلية وطيف هذه الألعاب عريض جدا ليغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات ، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام و الحروف و كتابتها و الألعاب الأكثر تعقيدا التي تعلمه ترتيب الكلمات و الجمل و تشكيلها و التعامل مع المسائل العلمية و

27- معاذ الحمصي ، مرجع سابق.

الحسابية و هناك الألعاب و البرامج التي تهتم بالتثقيف العام و نقل المعلومات في مجالات عدة كالعلوم و الرياضيات و التاريخ و الجغرافيا و تعلم اللغات و مبادئ الحاسوب و غيرها من العلوم .

تتميز الألعاب التعليمية بتصميمها بحيث تشعر المتعلم بأنه يلعب لكن يجد نفسه يتعلم الإبداع و الابتكار لذلك فإن التعلم الذي يتطلب التشويق يستخدم كثيرا من أنماط البرمجة التعليمية المنوعة و المسماة الألعاب التعليمية أو ألعاب المحاكاة (28).

3.أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية :

يمثل الانتشار السريع للألعاب الإلكترونية انعكاسا جديدا لثقافتنا الإعلامية اليومية وواجهة جذابة لمختلف الفئات العمرية و الأطفال خاصة ، حيث تتحد فيها الصور المبهرة مع المؤثرات الصوتية و الموسيقى الصاخبة ،إن غالبية الأبحاث و الدراسات تهمل جانب التطرق إلى أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية ، لهذا و في أثناء بحثنا لم نجد دراسة أو مرجع يتحدث عن الأسباب إلا بعض الجرائد و المجلات بالرغم من أنها هي نقطة البداية في جعلها تغزو العالم و معرفتها تساعد في إيجاد الحلول .

وعليه سنحاول من خلال البحث المعمق حصر أهم الأسباب في انتشار الألعاب الإلكترونية:

لعل أهم سبب هو العائد الاقتصادي المهم للألعاب الإلكترونية مما جعل الكثير من الشركات تختص في هذا النوع من الصناعات .

- وفق إحصاء لشركة " نيوزو "في أكتوبر 2018لحجم العائدات من سوق الألعاب الإلكترونية لأكبر100 دولة جاءت الصين في المركز الأول عالميا بقيمة تقدر ب 38 مليون دولار ، تليها الولايات المتحدة الأمريكية بقيمة 30 مليون دولار ، وعلى المستوى العربي احتلت السعودية المركز الأول في حجم العائدات بقيمة 767 مليون دولار ، فيما جاءت الجزائر في المركز 54 عالميا و الخامس عربيا بقيمة عائدات بلغت 142 مليون دولار (29).

28- معاذ الحمصي ، مرجع سابق.

29- عادل عبد الصادق ،مجلة الأهرام للدراسات الإستراتيجية ،مصر، 2019/3/26.

- سهولة الحصول عليها خاصة مع توفر خاصية المجانية في الكثير من الألعاب .
- توفر الأجهزة التقنية الخاصة بألعاب الفيديو و الحواسيب .
- ضعف الرقابة من قبل الوالدين و هشاشة المحيط الأسري.
- الإعلانات المغرية للألعاب الإلكترونية و التي تظهر على الشاشة كلما فعلت الانترنت.
- توفر أغلب المنازل على الانترنت.
- الشعور بالفراغ و انحصار دور المؤسسات الاجتماعية .
- العائد المادي نتيجة تحسن القدرة الشرائية و دخل الأسر مما ساهم في قدرة الأطفال على اقتناء أجهزة الفيديو الحديثة(30).

4.واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر :

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر ،لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع ، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة ، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك ، و بهذا فإن أفضل مصدر لاستيراد هو دبي باعتبارها الأقل تكلفة و سعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام ، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين مقلدة و هذا ما يفسر انخفاض سعرها مقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما و شكلا و تحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلايستيشن (31).

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى و تصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى ،فهناك مثلا ألعاب تأتي من ' تايلندا ' و ' هونغ كونغ 'و ' ماليزيا ' بالنسبة للدول الآسيوية و فرنسا و اسبانيا بالنسبة للدول الأوروبية ، و الجدير بالذكر أن معظم

30- محمد حسن ، صحيفة النبأ الإلكترونية اليومية ، عمان .

31- أمين علام ، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة و جزر الهلوسة ، البلاي ستايشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة الإعلام تك الأسبوعية ، العدد5،من22إلى29أكتوبر2006،ص 13.

الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من صنع العلامات التجارية المشهورة " سوني " ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية ، وليست ألعاب سوني بلاي ستيشن الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك ' نينتيدو ' و ' إكس بوكس ' و 'سيغا ' و غيرها من الألعاب لكن تبقى أجهزة بلاي ستيشن الرائد بلا منازع في هذا الميدان ، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة من خاصة من جانب الغرافيك و الصور ذات الأبعاد الثلاثة ، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى ، غير أن أسطوانات مختلف الألعاب أكثر مطابقة لجهاز البلاي ستيشن و بأسعار زهيدة كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستيشن في الجزائر وبالعديد من الدول بشكل كبير(31).

من بين الألعاب المنتشرة بكثرة في الجزائر و التي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال و المراهقين و حتى الكبار كالآتي :

لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3:

تصنف لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3 ، و التي تختصر بتسمية جي تي أ3 ،ضمن ألعاب الحركة عموما و ألعاب المغامرات تحديدا و تمارس بشكل فردي ،فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA، و تميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة ، وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة بسبب العنف و الجنس الحاضرين في اللعبة ، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صارت اللعبة الأكثر مبيعا عام2001 ، و عالم جي تي أ3، مستوحى من عديد الأفلام و المسلسلات العنيفة المرتبطة بقصص العصابات مثل العراب le parrain و الطريق المسدود l'impasse، بطل اللعبة يجسد شخصية مجرم فار يسعى إلى أن يصنع لنفسه اسما في مدينة ' ليبرتي سيتي ' وهو بذلك يحتك بكل أنواع العصابات الموجودة ومن مختلف الجنسيات.

وكل الأعمال السلبية محبذة مثل الاغتيال و سرقة السيارات و قتل المارين بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل و لا يمكن للاعب أن يخسر نهائيا في اللعبة ، تكمن خطورتها

31- أمين علام ، المرجع السابق ، ص16.

في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب ، إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا فشيئا عادية بل محبذا من أجل الفوز(32).

لعبة كونتر سترايك 1.6 :

تعني ' كونتر سترايك ' الهجوم المضاد ،وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا ، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي ، تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين و مكافحي الإرهاب خلال عدة جولات ، تشهد الطبعة 1.6 من كونتر سترايك التي أصدرت في 8 نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الانترنت مما جعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للممارسين على الخط .

تجري هذه اللعبة في عدة جولات المدة القصوى لكل واحدة منها 5 دقائق على خريطة لعب ثلاثية الأبعاد ،و يتواجه فريق من الإرهابيين مع فريق من مكافحي الإرهاب و الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز و التي تتغير حسب كل خريطة أو القضاء على كل لاعبي الفريق الآخر ، وتحدد مواقع طلقات الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن و الأيسر و الساق الأيمن و الأيسر و الجذع و الرأس بالتالي تتسبب في تلف بحسب المكان المصاب ، وفي الخرائط الرسمية يكون اللاعب مزودا بمسدس وسكين ، ويمكنه خلال فترة محدودة في الأماكن المحددة لذلك ، اقتناء تجهيزات و أسلحة مختلفة و سترات واقية وقنابل يدوية نظارات الرؤية الليلية وحتى آلات تفكيك القنابل .

توجد في ' كونتر سترايك ' أربعة سيناريوهات متغيرة بحسب الخرائط ،و السيناريوهان الأكثر ممارسة هما ' تفكيك القنبلة ' و ' تحرير الرهائن ' و السيناريوهان الآخران هما ' الاغتيال ' و 'الفرار' ، اللعبة مكونة من ثمانية شخصيات تستخدم في اللعب مقسمة على معسكرين متنافسين وهم الإرهابيون و مكافحو الإرهاب ، فضمن معسكر مكافحي الإرهاب يمكن اللاعب أن يختار ما بين المجموعات الأربع التالية :

32- مريم قويدر ،المرجع السابق ،ص 153.

قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي GIGN والقوات الجوية الخاصة البريطانية خلال الحرب العالمية الثانية 'ساسSAS ' ، و ' سيل تيم سيكس SEAL TEAM SIX'و هي وحدة أمريكية للقوات الخاصة و أخيرا 'GSG 9' وحدة تدخل ألمانية و لدت بعد حادثة اختطاف رهائن إسرائيليين خلال الألعاب الأولمبية لميونخ 1972 ، أما بخصوص معسكر الإرهابيين فلم يتم اختيارهم من أي تنظيمات إرهابية واقعية موجودة .

من خلال ما ذكر يتبين أن هذه اللعبة عنيفة ولا تلاءم الأطفال (ممنوعة لأقل من16 سنة) إذ تتجسد فيها قيم القتل و العنف و الاستخدام المفرط للقوة ، وكل ذلك في جو واقعي معروض من خلال صور ثلاثية الأبعاد و الأصوات الواقعية (33).

لعبة ' بي أو أس 2011 (PES) :

تعد لعبة ' برو إيفولوشيون سوكر ' و المختصرة ب ' بي أو أس ' أي كرة القدم الإحترافية من ألعاب المحاكاة عموما و ألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا (كرة القدم)، تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي ، تتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب و القيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين و المدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب و التعاقد مع الممولين ، كما تسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية ، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور و تفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة إلى تعليق باللغة الفرنسية لمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية (في الطبعة الفرنسية من اللعبة).

تظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر من اللاعبين المنافسين و التضحية من أجل روح الفريق و المثابرة لتحقيق الفوز ، مساعدة الغير وكذا النظام في اللعب و المهارة في الأداء إضافة إلى العنف البسيط الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون (34).

33-مريم قويدر ، المرجع السابق،ص 154-155.

34- نفس المرجع،ص156-157.

لعبة نداء الواجب (Call of duty):

توجد هذه اللعبة فقط على شبكة الانترنت و لا يمكن لعبها خارجها و تتلخص هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية على شكل فرق تتكون من أربع أشخاص مقابل أربعة ، أو ثمانية مقابل ثمانية ، أو ضعف ذلك ويمكن لكل لاعب أن يكون متواجدا في منزله أثناء عملية اللعب ن ويقوم كل شخص باختيار السلاح الذي يريده ، ويتدرب عليه رفقة فرقته المتكونة من أصدقائه أو أشخاص غرباء حسب رغبته ، ويستعمل هذا السلاح في معارك ضد الفريق الآخر ، وكلما أجاد استعمال السلاح وقتل أكبر قدر ممكن من الأعداء ، أصبح جديرا بالحصول على سلاح أكثر تطورا . ما يلاحظ في هذه اللعبة تلقينها لسبل القتل و العنف ، و ترسيخ قيم العداء ، و تعويد الطفل على إراقة الدماء ، وتعويد الطفل على إراقة الدماء ، و قتل منافسيه حتى و لو لم يكونوا أعداء .

لعبة عالم محترفي الحروب (word of warcaft):

لعبة العالم الافتراضي يستقطب أكثر من 11 مليون طفل ، تحتل اللعبة الإلكترونية ' word of warcaft' حوالي 11.5 مليون زائر عبر العالم في عالم افتراضي يفعل فيه ما يشاء ، تتلخص اللعبة في اختيار اللاعب لشخصية ما داخل عالم افتراضي ، يوجد فيه ملايين الأطفال بشخصيات افتراضية أيضا ،وهناك ربط علاقات صداقة و التجوال داخل هذا العالم الغريب ، الذي تجد فيه كل شيء ترغب فيه ويتولى ما يسمى 'PNG' وهي الشخصية التي لا تدخل في اللعب بشرح كيفية استخدام الأسلحة ، أو شرح طبيعة المدينة التي تريد الإقامة بها ، أو أية معلومات حول الحياة الجديدة .كما تقوم بتوجيه أوامر و تكليف بمهمات عديدة كمواجهة وحوش و مصارعتها أو مطاردة أشرار أو أعداء ، و تتضمن اللعبة أدوار لا نهاية لها تجعل اللاعب لا يمل من هذا العالم .

العنف في هذه اللعبة يمارس بصورة أقل مقارنة مع غيرها ، غير أنها بالمقابل تجعل الطفل يتعلق أكثر بالعالم الافتراضي و يمل من عالمه الحقيقي ، لما يوفره هذا العالم الجديد من فرص للمتعة ،و الاكتشاف لا يوفرها العالم الحقيقي و ليس العدد الهائل للأطفال المستخدمين لهذه اللعبة إلا دليل على درجة الانبهار بهذا العالم الجديد (35).

35- مريم قويدر، المرجع السابق،ص157-158.

5. سلبيات و إيجابيات الألعاب الإلكترونية :

إن الارتباط القوي بين أطفالنا و الألعاب الإلكترونية ، و الذي أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة ،لأدى إلى سجال بين علمان النفس و التربية، حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا ، سواء من النواحي الصحية أم السلوكية ، و الانفعالية فضلا عن أثارها القيمة و الثقافية بشكل عام . وفي خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية ، يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على الأطفال ، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين ، فكما فيها سلبياتها ، فإن كذلك لا تخلو من الإيجابيات(36).

أ. سلبيات الألعاب الإلكترونية :

هي عديدة و تم تصنيفها إلى ست فئات : أضرار دينية ، أضرار سلوكية و أمنية ،أضرار صحية ، أضرار اجتماعية ، أضرار أكاديمية ، أضرار عامة و يندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية (37).نحاول تلخيصها فيما يلي :

- انعكاس أساليب العنف و السلوكيات السلبية .
- التأثير على الوجدان و الفكر و تغير الثقافة .
- استغلال الأطفال واختراق خصوصيتهم .
- تأخر استيعابهم للعالم الحقيقي المحيط بهم .
- عرقلة تعلم الطفل لبعض المهارات .
- انخفاض مستوى الثقة في النفس .
- الوحدة و تفضيل العزلة و الانطواء .
- انخفاض الأداء الدراسي للمتمدرسين .
- عدم التفاعل مع الآخرين من المحيط الاجتماعي .

36- ماجد محمد الزيودي ،الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو و أوليا أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة،مجلة طيبة للعلوم التربوية،المجلد10،العدد1،2015،ص16.

37- ناهد محمد بسيوني سالم،الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في عمان و جامعة المنوفة مصر ومدى توافرها في مكتبتي الجامعتين،ص 187.

- عدم القدرة على التعامل الصحيح في بعض المواقف(38).

- إدمان الألعاب الإلكترونية و صعوبة الخروج بحلول سريعة دون ضرر.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية :

اعتبر البعض أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المليئة بالحركة و المؤثرات البصرية ، تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار حيث أكدت الدراسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة روشيستر أن الأطفال الذين مارسوا هذه الألعاب لساعات قليلة يوميا على مدار شهر كامل ، ظهرت لديهم بوادر تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20% لكونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية ، و أفادت أستاذة الدماغ و المعلوم المعرفية بالجامعية الدكتورة دافين بافيلر أن الأطفال الذين تم إجراء الدراسة عليهم أظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد ثلاثون ساعة منفصلة من ممارسة هذه الألعاب حيث تمكنوا من تعريف الرموز و الحروف في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة ، و حول العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و المخرجات المعرفية و التعليمية أشار بيو pew2006 ، إلى بعض النتائج الإيجابية منها ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت تحسن المهارات المعرفية ، و بالذات مهارات القراءة على وجه التحديد و ذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط (39).

أما تايلور فقد رأى أن اللعب هو كمال التربية و الاستكشاف و التعبير الذاتي للطفل . و يمكن تفسير أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية الثلاث (التذكر،حل المشكلات ، اتخاذ القرار)كون هذا النوع من الألعاب على علاقة وطيدة بالتفكير كأسلوب حياة و هو أداة فاعلة من أدوات تعلم التفكير و التدرب عليه ، من حيث إنه

38- مخاطر الألعاب الإلكترونية تستهدف الأطفال و المراهقين، صحيفة يومية تصدر عن مؤسسة المدينة للصحافة و النشر، 11 سبتمبر 2020 .

39- ماجد محمد الزيودي ، مرجع سابق ، ص 16.

يسير بخطوات منظمة يمر بها اللاعب في أثناء لعبه وهو نظام يسعى إلى إكساب الطفل مزيدا من المعرفة التي لا يمكن التوصل إليها إلا من خلال التفكير كونها تشجع على نمو المنطق و اكتساب المهارات و المعرفة بطريقة ممتعة(40).

المبحث الثاني : تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل.

1.تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل:

تظهر السلوكيات السلبية لدى الطفل في عدة صور منها أقوال و أخرى أفعال قد يؤذي بها من حوله و أولهم الوالدين وقد يتعدى ذلك لإلحاق الضرر بمحيطه الاجتماعي حتى أنه هو أول المتضررين مما يصدر منه على ذاته .

يتميز الطفل بكثرة الحركة و الخطوات الغير ثابتة ، لا يأخذ الحيطة لاحتمالات الأذى وهذا ما يجعله في الكثير من الأحيان يتجاهل التصحيح عن أفعاله وتوجيهه للتصرفات المقبولة و المرفوضة ،تساهم في تشكل السلوكيات لديه عوامل عدة يتأثر بها ،فتؤثر عليه وهذا ما سنلمسه من خلال تطرقنا لتأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل باعتبارها أحد أهم العوامل تأثيرا في الآونة الأخيرة ، بتقديمها لما يلفت انتباهه من حركات قتالية يعيد تجسيدها على الواقع بين زملاءه بضرب بعضهم البعض و تسمية بعضهم بأسماء أبطال اللعبة المفضلة لديهم و التي باعتقادهم أنها تكسبهم الشجاعة و القوة ، يصبح الطفل الخجول يبحث عن تلك الألعاب لغيرته من أصدقاءه و هكذا تنتقل من شخص إلى آخر و من مجموعة إلى أخرى متفاعلين مع تأثيراتها عليهم .

سلوك الطفل يتغذى كما يتغذى جسده لذلك تزيد حدة تصرفاته باستمرار تعرضه لنفس المشاهد ، لأن التكرار يرسخ الفكرة و لو بعد سنوات عديدة ، ومن المظاهر التي أصبحنا نشاهدها يوميا استعمال الهاتف النقال كأداة تلهي الطفل عن البكاء و الصراخ و الخروج إلى الشارع فالكثير من الأولياء يعتقدون أن الألعاب الإلكترونية تهدئه ، لكن بمجرد نموه معها يوم بعد يوم و شهر بعد شهر يتحول الصمت إلى ردة فعل قوية إذا سحب من الطفل الهاتف النقال أو اللوحة الإلكترونية أثناء اللعب يبدأ بالبكاء و منه إلى

40- مها حسني الشحروري –محمد عودة الريماوي ، أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن ، دراسات العلوم التربوية / المجلد38،ملحق2،2011،ص647

الصراخ و بعد ذلك إلى الشتم و الضرب بالرغم من صغر سنه ونعومته إلا أن الطفل في هذه المرحلة و التي تعد مرحلة التكوين ، يخزن كل ما يراه و ما يسمعه والألعاب الإلكترونية تعتبر مجالا مفتوحا له لتعلم الكثير ومنه السلوكيات التي قد تؤدي به إلى الانحراف عن السلوك السوي .

وفي أثناء الجولة الاستطلاعية لأحد منازل الأطفال الذين تم اختيارهم لتحليل سلوكياتهم بعد ممارستهم للألعاب الإلكترونية وهو طفل من جنس ذكر يبلغ من العمر أربعة سنوات ونصف ، لاحظنا مدى انغماسه في اللعب لدرجة أن الباحث حاول التحدث معه ولفت انتباهه لكنه لم يهتم ولم يحرك نظره لاتجاه آخر غير شاشة الهاتف ، قمنا بمحادثة الأم عن طفلها فصرحت أنه ينام و هو يلعب بالألعاب الإلكترونية و إذا اتصل شخص ما ، يقطع الاتصال غير مبال فقط كي لا يتوقف عن اللعب حتى أنه لا يشارك أخوته معه، لا يتحدث كثيرا ، يصرخ على أتفه الأسباب ، متأخر في النطق الشجار و المشاحنات مع الأطفال من سنه ، إذا حاولت منعه عن اللعب بالهاتف يبدأ بضرب رجليه على الأرض مع البكاء الشديد ،هذه التصرفات إن دلت على شيء تدل على الأنانية و حب الذات ، التعلق بالألعاب الإلكترونية وتأثيرها سلبا على سلوكه وهذا يؤدي إلى الكشف على الشخصية العدوانية في الطفل . و التي تبدأ مظاهرها من خلال :

تتزايد نوبات السلوك العدواني نتيجة ضغوط نفسية متواصلة أو متكررة في البيئة .

مشاكسة غيره و عدم الامتثال للأداء و التعليمات .

سرعة الغضب ، الانفعال و كثرة الضجيج .

توجيه الشتائم و الألفاظ الغير أخلاقية .

2.التأثيرات النفسية و الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الطفل:

تعتبر الأسرة المؤسسة الأولى المسؤولة عن تنشئة الطفل اجتماعيا ، فالوالدين هما اللذان يغرسان في الطفل بشكل مباشر أو غير مباشر القيم الحميدة ، لكن خلال السنوات الأخير أصبحت هناك عديد المؤسسات المشاركة في توجه الطفل اجتماعيا و نفسيا ومنها من تجعله يتمرد على محيطه وعلى القوانين التي فرضت عليه منذ نعومة أظافره، أصبح متصلا مع العالم كله بفضل وسائل الإعلام و الاتصال ، (التلفزيون ،

الراديو، الكمبيوتر ،..) ومع بروز الألعاب الإلكترونية كوسيلة للترفيه صار يأخذ من هنا وهناك ما يضره أكثر مما ينفعه ،حيث جمعت شبكة الانترنت الغرباء ووحدت الحدود

يخالج الطفل شعور بالسعادة عند ممارسته للألعاب الإلكترونية يصب كل تركيزه عليها ، تأسره بالصور و الموسيقى يدخل في حالة من الهدوء هذا ما يجعل الأولياء يشرون بالراحة لأنه مراقب فهو يلعب فقط ، لكنه يدخل في بداية العزلة الاجتماعية و الميل إلى الانطوائية تزيد كلما زاد تعرضه لها .

اقتل ، دمر ، اذبح وكن بطلا كلمات بسيطة بمفاهيم تتضمن رسائل ودلالات خطيرة يتلقفها أطفالنا ، وتغرس في أعماقهم اللاشعورية و الشعورية ، وهم منغمسون في اللعب و الاستمتاع بألعاب الفيديو، تحمل عبر الانترنت أو تشترى في أقراص مضغوطة من الأسواق دون رقابة ،تحمل مضامين عدوانية و إرهابية حتى أنها أطلق عليها الوحوش الإلكترونية ، ساعد في تأثيرها على الطفل الفجوات السائدة بالمجتمع ، بدئ من الأسرة و المدرسة اللذان لا يوفران التربية المتكاملة حيث يلجأ الطفل إلى الألعاب العنيفة بسبب الإهمال الأسري أو المشاكل الاجتماعية التي تدفع بالكثير للامتصاص غضبهم انتقاما من الواقع(41) .وفي محاولة قام السيناتور الأمريكي جوزف ليبرمان سنة 1993 بطلب تحقيق شامل حول ألعاب الفيديو بهدف منع العنيفة منها لكنه لم يتوصل إلا إلى إنشاء لجنة تقويمية للألعاب تفرض كتابة نوع اللعبة و العمر المناسب على غلاف اللعبة(42) .

41- ليندا يحيى شريف ،وحوش الكترونية تهدد البراءة في الجزائر، جريدة المشوار السياسي اليومية ، 8 مارس 2016 .

42- مجلة القافلة، مرجع سابق.

وفقا للعديد من الدراسات و الأبحاث فإن استخدام الألعاب الإلكترونية كانت السبب في ارتفاع معدل جرائم القتل لأن نسبة كبيرة منها تعتمد التسلية و الاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير ممتلكاتهم و الاعتداء عليهم دون وجه حق ، فيأخذ الطفل و يتعلم منها أساليب ارتكاب الجريمة و فنونها و حيلها (43).

جاء في مقال ليندة يحيى شريف في موضوع الألعاب الإلكترونية ، أوضحت بخصوصه أخصائية نفسية بأن هذه الألعاب العنيفة و حتى الغير عنيفة لها آثار سلبية على نفسية الطفل حيث تِثر عيه و تجعله يعيش في عالم افتراضي حتى يخيل له أنه يعيش بعصابة و يتقمص الأدوار و تصنع منه شخصية مدمنة عنيفة حادة الطباع كما تؤدي إلى ضعف شخصيته و الإحباط كما تؤدي إلى فقدان توازن الطفل (44) .

3.تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسمية للطفل:

وفقا لمنظمة الصحة العالمية أنه من الناحية البيولوجية يحدث التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على الدماغ إذ يتم إفراز **" الدوبامين"** وهو المادة الكيميائية التي تتسم في الشعور بالسعادة و النشوة بصورة متكررة و هذا ما يحدث في المكافئات المتقطعة أو العشوائية عندما يتم اللعب كثيرا ومن المحتمل أن المستوى العالي من الدوبامين يؤثر على الدماغ بشكل سلبي و يؤثر طريقة تفكير الإنسان(45).

تشير 'حسني ' أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة لها ، انه مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى خمس عشر سنة الماضية ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز الهضمي و العضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاما مبرحة أسفل الظهر ، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لأصبع

43- ماجد محمد الزيودي ، مرجع سابق ، ص 17.

44- ليندة يحيى الشريف ، مرجع سابق.

45- مخاطر الألعاب الإلكترونية تستهدف الأطفال و المراهقين، مرجع سابق

الإبهام و مفصل الرسغ نتيجة لثنيها بصورة مستمرة ،وفي ذات الصدد أشارت ' مسني ' أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها زيادة الوزن ، هشاشة العظام ، تشوهات بالعمود الفقري للطفل ، آلام باليدين أضرار بالعين (46).

كذلك قد تحدث تأثيرات واضطرابات في النطق و تأخر الكلام .

4.الألعاب الإلكترونية و تأثيراتها على ثقافة الطفل:

تطورت ثقافة الطفل تطورا كبيرا تماشيا مع ثقافة المجتمع ككل و تفاعلا مع التطورات العلمية المتسارعة حيث أصبحت الثقافة صناعة في حد ذاتها . وتعتبر الثقافة مجوعة مركبة من العناصر المتفاعلة مع بعضها البعض و تشمل كلا من العادات و التقاليد و الاهتمامات و المعتقدات ، وهو ما يؤدي إلى تشكيل القيم و الاتجاهات لدى الأطفال في كونها تطبع شخصياتهم و تصرفاتهم ومن أشهر تعار يف الثقافة تعريف تايلور لها بأنها " ذلك الكل المركب الذي يتضمن المعارف ، و العقائد ، و الفنون و الأخلاق و القوانين و العادات ، وأية قدرات و خصال يكتسبها الإنسان نتيجة لوجوده كعضو في المجتمع"(47) .

من المعروف أن عملية الغرس الثقافي تبدأ لدى الأطفال بتكوين صورة ذهنية عن المجتمعات التي يحاكيها ، و التي هي غالبا ما تكون من خارج منظومتنا الاجتماعية و الثقافية ذلك أن نسبة كبيرة من العاب الأطفال الإلكترونية هي أجنبية و تحمل كثيرا من القيم التي لا تناسب فكرنا و قيمنا.

46- ماجد محمد الزيودي ، مرجع سابق ، ص17.

47- رفيدة بنت عدنان حامد الأنصاري ، الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل،جامعة طيبة، كلية الآداب و العلوم الإنسانية ،ص308.

لقد زاد من اهتمام الباحثين في مجال الآثار و الانعكاسات الناجمة عن التكنولوجيا المعاصرة على ثقافة المجتمعات و منظومتها القيمية إذ يذكر 'patel ' أنه لاحظ تزايد طول الفترة التي يقضيها الطفل في مشاهدة برامج التلفاز الموجه للأطفال و للراشدين ومنها الألعاب الإلكترونية و تعرضهم لأفلام حاملة لثقافات الأمم الأخرى تهاجم ثقافة أطفالنا و تدفعهم إلى تذوق ثقافات غريبة عنا(48) .

48- ماجد محمد الزيودي ،مرجع سابق ،ص18

خلاصة الفصل :

لقد سمح لنا هذا الفصل بالتعرف على الألعاب الإلكترونية (نشأتها ، أنواعها ،واقعها في الجزائر ، إيجابياتها و سلبياتها) كذلك تمكنا من التعرف على الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الطفل من جوانب عدة (التأثيرات السلوكية ، النفسية و الاجتماعية ،الصحية ، الثقافية) و لدعم المعلومات المقدمة قمنا بتصميم استمارة استطلاعية بهدف تعزيز البحث بمزيد من النتائج و التي كانت على النحو التالي :

اختيار عشرون فردا من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بين سن الرابعة و الثمانية سنوات تحصلنا على ما يلي :

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	12	%60
أنثى	8	%40
المجموع	100	%100

الجدول يوضح أن أكبر عدد من أفراد العينة ذكور التي تقدر ب 60% مقارنة بالإناث التي قدرت ب 40% و ذلك راجع إلى الأولياء و معرفتهم بأبنائهم أي منهم تظهر عليه تأثيرات الألعاب الإلكترونية أكثر .

نتائج محاور الاستمارة:

المحور الأول :إقبال الطفل على استخدام الألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء:
استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية عبرت نسبة 65% دائما ، 35% أحيانا

الوسيلة الإلكترونية التي يستخدم من خلالها الألعاب الإلكترونية 65% من الأطفال يستخدمون الهاتف ، نسبة 15% عن طريق الكمبيوتر و 20% عن طريق اللوحات الإلكترونية.

المدة التي يقضيها الطفل في اللعب 73% من ساعة إلى ثلاث ساعات ،27% أكثر من أربع ساعات.

الجهاز المستخدم في اللعب 80% جهاز أحد الوالدين 20% لوحات إلكترونية خاصة بالطفل.

تحميل الألعاب على الجهاز 55% الأولياء ،45% الإخوة.

المحور الثاني:دوافع إقبال الطفل على استخدام الألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء:

تم إرجاع سبب لعب الطفل للألعاب الإلكترونية 70%(التسلية و الترفيه،الانجذاب للتقنية،استغلال وقت الفراغ) و 30%(تنمية الذكاء،حب الفضول،التواصل)

يجذب الطفل في الألعاب الإلكترونية بحسب الأولياء 45%(الرسم و الموسيقى،الألوان ونوعية الصور)

35% بطل اللعبة ،20% متعة الفوز.

شعور الطفل عند اللعب ، القوة و الشجاعة 35%،القلق و التوتر30% ،الغضب و العصبية20% الفرح و السرور15%.

كيف يتوقف عن اللعب ،برغبة منه 30% ، بأمر من الأولياء 70% .

الأعراض التي تظهر على الطفل عند التوقف عن اللعب، التعب الجسدي 15% ، الحاجة إلى النوم 40%، ضعف البصر 25% ، آلام الظهر20% .

الحالة التي يكون عليها الطفل أثناء اللعب ، متكئ 50% ، الجلوس 35% ، الوقوف 15% .

المحور الثالث:الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الطفل من منظور الأولياء:

الألعاب التي يفضلها الطفل ، مغامرة 40% ،صراع و عنف 25% ،الألغاز20% ،التعليمية 15% .

أسماء ألعاب يفضلها الطفل ، سباق السيارات 40% ،فري فاير 20%،تركيب الصور15%، ببجي 25%.

تقليد الطفل لأبطال اللعبة بنسبة 90%.

الحركات و السلوك 25% ،طريقة الكلام15% ،تقمص الشخصية 50% .

المحور الرابع:أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل :

اكتسب الطفل من اللعب ،التحكم في التقنية 45%، معلومات جديدة 35% ،لغة أجنبية 20% .

تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل65% نعم ، 35% لا.

ميول الطفل إلى العزلة عند اللعب 80% نعم ،10% لا.

الـــــفـــصـــل الـــــثـــالـــــث

الإطـــــــــــار الـــتـــطـــبـــيـــقـــي

الفصل الثالث : الإطار التطبيقي

تمهيد:

مرحلة ما قبل التصوير :

المعاينة الميدانية.

السيناريو الأدبي.

السينوبسيس.

مرحلة التصوير :

جمع المادة المصورة (جدول شامل)

مرحلة ما بعد التصوير:

البطاقة الفنية

التقطيع الفني

التعليق

التركيب و المزج

شارة البداية

شارة النهاية

خاتمة

المراجع

الملاحق

تمهيد:

يتميز فن الريبورتاج بخصائص جعلت من الباحث يقوم باختياره دون غيره من الفنون الصحفية ومنها أن أسلوبه يعتمد على المزج بين الأسلوب الأدبي و الأسلوب الصحفي في إعادة تقييم الحقائق و الغوص في أعماق الناس ، كما يوظف الصحفي فيه كافة حواسه من نظر ولمس وغيرهم ، و يعتمد الوصف و السرد الذي يجعل المتلقي يرى و يسمع ويحس و يتذوق حتى يلمس الحدث أو يقبض على الموضوع ، وأهم سمة من سمات الريبورتاج و التي يسعى الباحث لإبرازها هي تجسيد التطلع لمعرفة الأشياء و الأشخاص و الشعور بالمشاركين في الصيرورة الاجتماعية.

تعددت أنواع الريبورتاج بحسب الهدف و الغاية منها ، فهناك الريبورتاج الوصفي (يعتمد على الوصف حيث يتجاوز التوقيع المنطقي) الريبورتاج التحليلي أو المعمق (يستخدم لتحليل أسباب ظاهرة ما واستخلاص النتائج و تقييم هذا النوع بالإمضاء الشخصي أي يأخذ التوجيه الذي يريده الصحفي)،هناك أيضا الريبورتاج السياسي والثقافي ، السياحي والرياضي ، التاريخي و الحربي (الملحمي)و الريبورتاج الاجتماعي و الذي يسير البحث وفقه حيث يرتبط بالمواضيع الاجتماعية كالمرأة و البطالة و الطفولة إلى ما غير ذلك ، إضافة إلى الريبورتاج الحي (تغطية حدث آني يقدم معلومات ذات طابع إخباري)و الريبورتاج الموضوعاتي (يدور حول القضايا و الأحداث الغير آنية ولا يلتزم بتقديم أخبار مرتبطة بحدث يعنيه بل ينطلق منها لرصد نبضات المجتمع).

سنتطرق في هذا الفصل للتطبيق الميداني الذي جاء على إثر ظاهرة الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الطفل ، حيث نعرض هذا الجانب من ثلاث مراحل :مرحلة ما قبل التصوير ، مرحلة التصوير ، مرحلة ما بعد التصوير.

مـــــراحـــل إعـــــداد الـريـــبـــورتـــاج

الجانب التطبيقي :إنجاز الريبورتاج المصور.

1.مرحلة ما قبل التصوير:

أ- المعاينة الميدانية :

تعتبر مرحلة المعاينة أطول مرحلة و أصعبها في كل مراحل التحضير لإنجاز موضوع الريبورتاج أيضا هي الركيزة الأساسية و البداية التي بنجاحها تنجح بقية المراحل القادمة بعدها ،و لإنجاح هذا العمل قمنا بالإحاطة الشاملة لكل جوانب الموضوع بداية من جمع المراجع و البحث عن الدراسات التي سبق لها التطرق للموضوع ومواقع الانترنت ، وعليه تم التنقل للمكتبة الجامعية لولاية بشار لإعارة الكتب التي لها علاقة بالموضوع كذلك المكتبة الولائية لولاية بشار و مكتبة المديرية الجهوية للاتصال و الإعلام و التوجيه مركز الإعلام الإقليمي الناحية العسكرية الثالثة-بشار- بعد جمع المادة العلمية تم تدوين كل النقاط الأساسية التي تخدم الريبورتاج ، بعد ذلك قمنا بالتواصل مع عدد من المختصين الذين يخدمون موضوعنا (مختص في علم النفس ، مختص في الأرطفونيا ،مختص علم الاجتماع) للتحضير الأولي ،قمنا كذلك بإعداد استمارة بحثية للتأكد من نتائج الدراسة وزعت بتاريخ (2021/6/7 وجمعت يوم 2021/6/10)على أولياء أمور لأطفال بين سن الرابعة و الثمانية سنوات ، معاينة قاعات اللعب الإلكترونية باعتماد الملاحظة دون المشاركة و تدوين ما تم ملاحظته، ذلك بتاريخ 3-4 شهر ماي 2021 من الساعة (11إلى11:30)ليلا.

ب- السيناريو الأدبي :

نستهل الروبورتاج بلقطات مختلفة عن مدينة بشار و التي فيها تم العمل الميداني ، بدءا بلقطات عامة داخل المدينة ،ثم لقطات لأطفال متوسطة يليها لقطات لوسائل تكنولوجيا الاتصال الحديثة متمثلة في حواسيب ، لنبدأ الحديث عن التأثير الذي أحدثته الألعاب الإلكترونية واعتماد الأطفال عليها في اللعب و التسلية ،مرورا بلقطات متوسطة لأطفال أثناء ممارستهم لهذه الألعاب بلقطة مقربة ، بعدها لقطة مقربة إلى الصدر لمواطن ، لننتقل بلقطة مقربة ثم متوسطة لمؤسسة الشباب تليها مقابلة مع اختصاصي في علم الاجتماع صديقي بوزيان في مكتبه من خلال لقطة مقربة إلى الصدر مع لقطات لأطفال ، بعد ذلك لقطة متوسطة للافتة مركز الأطفال المتخلفين ذهنيا ثم لقطة ،تليها مقابلة مع الأخصائي الأرطفوني عبود زكريا في مكتبه بلقطة مقربة إلى الصدر بعدها تصوير لقطات لملصقات الكلام و النطق عند الطفل بلقطة مقربة ، ثم لقطة متوسطة لأطفال ، مقابلة لمواطن بلقطة مقربة إلى الصدر صور لأطفال أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية بلقطات مقربة ،ثم تصوير لقطات مقربة لبعض الألعاب الإلكترونية ، ثم لقطة مقربة إلى الصدر لمواطن، بعد ذلك يأتي دور مركز الأطفال المتخلفين عقليا بلقطة متوسطة ثم لقطة لواجهة المركز ثم زوم أمامي و خلفي تليها مقابلة مع مدير المركز في نفس الوقت هو مختص في علم النفس العيادي بلقطة مقربة إلى الصدر بعدها لقطات مقربة و متوسطة لأطفال عند قيامهم باللعب الإلكتروني، لنختم بنشاطات الرسم لأطفال بلقطات متوسطة و مقربة .

ج- السينوبسيس:

هو الفكرة العامة للريبورتاج التي تمحورت حول الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الطفل من خلاله أردنا نقل تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الجوانب النفسية و الاجتماعية ،كذلك الصحية و الثقافية والسلوكية كما تطرقنا لتأثير هذه الألعاب في التنشئة الاجتماعية الصحيحة للطفل ، خاصة الألعاب التي تحمل طابع العنف و القتال، مستعينين في ذلك بمختصين في علم النفس و علم الاجتماع و الأرطفونيا كما أردنا تسليط الضوء على دور العائلة في حماية الطفل من العالم الافتراضي بتوجيهه للطريقة الصحيحة لاستعمال التكنولوجيا الحديثة ، لذلك قمنا أيضا بمقابلات مع مواطنين.

2- مرحلة التصوير:

هي المرحلة الثانية بعد المعاينة الميدانية و وضع خطة للريبورتاج من خلال المرحلة الاستطلاعية ، تأتي مرحلة تجسيد الخطة على أرض الواقع لإيصال الحقيقة للمشاهد عبر هذا الريبورتاج .

بدأنا بتصوير لقطات وسط المدينة وكانت عبارة عن لقطات عامة كما أخذنا لقطات لأطفال أثناء لعبهم ،لأطفال من قاعات الانترنت بعد ذلك توجهنا إلى الشارع لتصوير صبر آراء مع بعض المواطنين ، ثم توجهنا لديوان مؤسسة الشباب وأخذ لقطات لإجراء مقابلة مع مختص في علم النفس صديقي بوزيان و علم الاجتماع ترابي مصطفى كل في مكتبه ، لننتقل إلى تصوير بعض الأطفال في المنازل ،بعدها كانت وجهتنا إلى مركز الأطفال المعاقين ذهنيا بحي البدر أين تم إجراء مقابلة مع المختص الأرطفوني السيد زكرياء،و أخذ لقطات للافتات تعبيرية عن الكلام و النطق عند الطفل ، لنأتي في الأخير لمركز الأطفال المعاقين ذهنيا بالمنطقة الزرقاء بأخذ لقطات لواجهة المركز وإجراء مقابلة مع المدير السيد بن عامر حراك الذي بدوره مختص في علم النفس العيادي .

الجدول الشامل للمادة المصورة:

الرقم	عنوان	اللقطات	صورة	صوت	الزمن
1	صورة وسط المدينة	لقطة بانوراما يمين يسار	ساحة عمومية+مواطنين	ضوضاء	26ثا
2	وسط المدينة	متوسطة	شارع +سيارات	ضوضاء	13ثا
3	وسط المدينة	متوسطة	شارع+سيارات	ضوضاء	10ثا
4	أطفال	متوسطة	حديقة ألعاب+أطفال	ضوضاء	30ثا
5	أطفال	متوسطة	شارع+أطفال	ضوضاء	17ثا
6	أطفال	بانوراما يمين يسار	شارع+أطفال	ضوضاء	13ثا
7	سيارات	لقطة كبير	شارع	ضوضاء	10ثا
8	أطفال	صورة بلقطة متوسطة	شارع	/	7ثا

9	أطفال	صورة بلقطة متوسطة	شارع	ضوضاء	6ثا
10	أجهزة حاسوب	صورة بلقطة مقربة	مقهى انترنت	//	5ثا
11	لعبة الكترونية	بلقطة قريبة	تلفاز	ضوضاء	6ثا
12	متوسطة القرب	حاسوب	//	//	10ثا
13	قريبة جدا	طفل + حاسوب	//	ضوضاء	5ثا
14	قريبة جدا	شاشة حاسوب	//	//	8ثا
15	قريبة	لافتة	//	//	8 ثا
16	زوم خلفي	ديوان مؤسسات الشباب	//	//	6ثا
17	زوم أمامي	بوابة مؤسسات الشباب	//	//	6ثا

18	قريبة	مقابلة مختص علم الاجتماع	//	//	7 د
19	متوسطة	أطفال+ الأولياء	//	//	13ثا
20	مقربة	مقابلة مختص أرطفوني	//	//	11د
21	مقربة	مقابلة مختص علم النفس	//	//	18د
22	مقربة	طفل + هاتف	//	//	5ثا
24	متوسطة القرب	طفل+ هاتف	//	ضوضاء	6ثا
25	مقربة جدا	يدين + هاتف	//	ضوضاء	8ثا
26	متوسطة	مواطن	//	//	52ثا
27	متوسطة	مواطن	//	//	15ثا
28	متوسطة القرب	مواطن	//	//	9ثا
29	مقربة جدا	شاشة حاسوب	//	//	6ثا
30	متوسطة القرب	طفل+ سلاح لعبة	//	//	13ثا

31	متوسطة القرب	طفل + سلاح لعبة	//	//	7ثا
32	متوسطة	بنايات +أشجار	//	//	5ثا
33	متوسطة	لافتة مركز الأطفال المعاقين ذهنيا+الطالبة	//	ضوضاء	5ثا
34	قريبة	حاسوب + يدين	//	ضوضاء	11ثا
35	قريبة	جانب وجه طفل +يدين + هاتف	//	ضوضاء	6ثا
36	قريبة	يدين + لوحة المفاتيح	//	ضوضاء	12ثا
37	قريبة جدا	شاشة حاسوب	//	ضوضاء	11ثا
38	متناهية القرب	عينان	//	//	8ثا
39	متوسطة القرب	طفل + شاشة تلفاز	//	//	7ثا

40	قريبة جدا	هاتف	//	//	9ثا
41	متناهية القرب	عينان	//	//	10ثا
42	متناهية القرب	شاشة هاتف	//	//	7ثا
43	بانوراما من اليمين إلى اليسار	ورق +رسومات+أطفال	//	//	8ثا
44	متوسطة القرب	أطفال+رسومات	//	ضوضاء	6ثا
45	مقربة	ألوان+رسومات	//	ضوضاء	5ثا
46	متناهية القرب	يدين+ورق رسم	//	ضوضاء	6ثا
				المجموع	44.7د

3- مرحلة ما بعد التصوير :

البطاقة التقنية:

الموضوع: روبورتاج مصور حول الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل.

عنوان الربورتاج : الألعاب الإلكترونية ...إدمان من نوع آخر.

مدة التصوير: 16.15 د

الكاميرا المعتمدة : Sony Z7 Hdv

خلية التركيب : ديوان مؤسسة الشباب (ODEJ)

إعداد وتقديم : ملاقو أم الخير

التصوير و التركيب : رشيد عبد الكافي

نظام التركيب : رقمي

نوع البرنامج : pinnacle studio 14

فترة التصوير : أفريل ، ماي

الإشراف و المتابعة : الأستاذة ليمام فتيحة

تاريخ الإنجاز : جوان

الجمهور المستهدف : - من حيث البث الأساتذة و الطلبة

- الجمهور العام من حيث الموضوع

التقطيع الفني :

شريط الصورة				شريط الصوت		
الرقم	نوع اللقطة	اللقطة	المدة	التعليق	الموسيقى	الضوضاء
1	متوسطة القرب	لقطة من مقابلة مختص علم النفس	5ث	العالم هو جزيرة حقيقة لكن أصبحنا كل ...	//	//
2	متوسطة القرب	لقطة من مقابلة مختص علم النفس	13ثا	الكثير من الأطفال انتحروا بسبب....	//	//
3	لقطات مقربة	شارة البداية (صور متنوعة)	1.3د	//	//	//
4	لقطة كبيرة	شاشة سوداء	1 ثا	//	//	//
5	لقطة بانوراما من اليمين إلى اليسار	ساحة وسط المدينة	14 ثا	//	وترية	//
6	واسعة	سيارات + بنايات	9ثا	//	وترية	//
7	واسعة	سيارات + بنايات	9ثا	//	وترية	//

8	متوسطة	أطفال	5ثا	//	إيقاع	//
9	متوسطة	أطفال	5ثا	//	إيقاع	//
10	بانوراما من اليمين إلى اليسار	أجهزة حواسيب	10ثا	وان حاولنا النكران فقد بات ظاهرا للعيان....	//	//
11	قريبة	لعبة إلكترونية	23 ثا	//	//	صوت أسلحة
12	متوسطة القرب	حاسوب	7ثا	وحوش إلكترونية جعلت الطفل يكبر ..	//	//
13	متناهية القرب	يد طفل	2ثا	لتخلق فجوة بينه و بين عائلته ...	//	//
14	قريبة	حاسوب + طفل	6ثا	على ما تبعته من رسائل مباشرة..	//	//
15	قريبة جدا	شاشة حاسوب	5ثا	أو غير مباشرة	//	//
16	قريبة	حاسوب + يد	5ثا	//	إيقاع	//
17	قريبة	لافتة ديوان مؤسسات الشباب	5ثا	//	إيقاع	//
18	زوم خلفي	لديوان مؤسسات الشباب	4ثا	//	إيقاع	//

19	زوم أمامي	بوابة مؤسسات الشباب	4ثا	//	إيقاع	//
20	قريبة	مقابلة مختص علم اجتماع	52ثا	الألعاب الإلكترونية أصبحت....	//	//
21	متوسطة	أطفال + الأولياء	8ثا	//	//	//
22	متوسطة	أطفال + الأولياء	9ثا	//	وترية	//
23	قريبة	طفل	4ثا	اضطرابات في النطق و....	//	//
24	قريبة	طفل	3ثا	هي إحدى المشاكل التي ...	//	//
25	قريبة	طفل	4ثا	للألعاب الإلكترونية مما يعيق	//	//
26	قريبة	طفل	3ثا	مع العالم الخارجي...	//	//
27	قريبة	مقابلة الأخصائي الأرطفوني	1.12د	تأخر النطق في مرحلة من عمر الطفل	//	//

28	مقربة	طفل + هاتف	3ثا	ألعاب تسرق ساعات و أخرى...	//	//
29	متوسطة القرب	طفل + هاتف	4ثا	تسرق حياة بأكملها..	//	//
30	متوسطة	أطفال + هواتف	6ثا	لكن وجب على الأسرة	//	//
31	مقربة جدا	يدين + هاتف	6ثا	لأبنائهم	إيقاع	//
32	متوسطة القرب	حاسوب + لعبة إلكترونية	9ثا	//	إيقاع	//
33	مقربة جدا	شاشة حاسوب	3ثا	//	إيقاع	//
34	متوسطة	مواطن	49ثا	أنه الأطفال....	//	//
35	متوسطة	مواطن	13ثا	مما سببت أخطار في المجتمع...	//	//
36	متوسطة القرب	مواطن	6ثا	أصبحت هذه الألعاب الإلكترونية...	//	//
37	متوسطة القرب	حاسوب + يدين	5ثا	تقمص لشخصية أبطال اللعبة	//	//

38	مقربة جدا	شاشة حاسوب	3ثا	تطبيق مشاهد الجريمة الافتراضية...	//	//
39	متوسطة القرب	طفل + سلاح لعبة	12ثا	من أخطر النتائج التي تخلق صراعا...	//	//
40	متوسطة القرب	طفل + سلاح لعبة	5ثا	//	إيقاع	//
41	متوسطة	بنايات +أشجار+ طالبة	4ثا	//	إيقاع	//
42	متوسطة	لافتة مركز المعاقين ذهنيا+طالبة	3ثا	//	إيقاع	//
43	متوسطة القرب	مقابلة الأخصائي النفسي	1.13د	معظم الألعاب الإلكترونية فيها...	//	//
44	قريبة	حاسوب + يدين	9ثا	لم يعد الإدمان مقتصرا على المخدرات...	//	//
45	قريبة	جانب من الوجه+يدين + هاتف	4ثا	ضمن التصنيف الدولي للأمراض...	//	//
46	قريبة جدا	يدين + هاتف	5 ثا	الأمر الذي يؤكد على التأثيرات...	//	//

47	قريبة	طفل + هاتف	4ثا	المنبثقة عن التطورات	إيقاع	//
48	متوسطة القرب	مقابلة المختص الأرطفوني	40ثا	الإدمان الإلكتروني مسمى جديد....	//	//
49	مقربة	يدين + لوحة مفاتيح	9ثا	البقاء للأقوى هي القاعدة الأساسية ...	إيقاع	//
50	مقربة جدا	شاشة الحاسوب	9ثا	هذا ما يدفعه لتطبيق.....	إيقاع	//
51	متناهية القرب	عينان	6ثا	مما يجعله يتعود على ...	إيقاع	//
52	قريبة	شاشة الحاسوب	25ثا	//	//	صوت الأسلحة
53	صورة قريبة	رجل + طفل	4ثا	التوحد المكتسب نوع من ...	//	//
54	صورة مقربة	طفل	3ثا	الذي بدوره بات يشكل....	//	//
55	صورة متوسطة	طفل + شاشة	7ثا	يدفعه نحو العزلة الاجتماعية	//	//

56	صورة مقربة	طفلين + لعبة أسلحة	4ثا	عوضا عن خلق علاقات اجتماعية...	//	//
57	مقربة	مقابلة المختص الأرطفوني	8ثا	بعض الأخصائيين...	//	//
58	متوسطة القرب	مقابلة مع مختص علم النفس	50ثا	الألعاب الإلكترونية تؤدي	//	//
59	قريبة جدا	هاتف	7ثا	الانفعال و العصبية أعراض....	//	//
60	متناهية القرب	عينان	8 ثا	تنذر بتعلقه الكبير بالتقنية....	//	//
61	متناهية القرب	شاشة هاتف	6ثا	//	//	//
62	متوسطة القرب	مختص علم النفس	48ثا	الأولياء هما الأذن الصاغية ...	//	//

63	بانوراما من اليمين إلى اليسار	ورق + رسومات + أطفال	5ثا	تشجيع الطفل على تطوير الإمكانيات...	//	//
64	متوسطة القرب	أطفال + رسومات	3ثا	ضمن نشاطات يدوية و فكرية	//	//
65	مقربة	ألوان + رسومات	3ثا	توفرها ورشات و نوادي الأطفال...	//	//
66	متناهية القرب	يدين + ورق رسم	4 ثا	تخلق فيه الطاقة الإيجابية ...	//	//
67	قريبة	ورق رسم	7ثا	عوضا عن هدر الوقت في....	//	//
68	متوسطة القرب	أطفال+ ورق رسم	4ثا	//	إيقاع	//
69	زوم أمامي	أطفال + ورق رسم	3ثا	//	إيقاع	//

70	قريبة	ألوان + أوراق	3ثا	//	إيقاع	//
71	قريبة	ألوان + أوراق	4ثا	//	إيقاع	//
72	مقربة	طفل + معالق بلاستيكية	7ثا	//	//	//
73	مقربة	//	8ثا	//	إيقاع	
74	متوسطة القرب	مقابلة مختص علم النفس	17ثا	على الآباء أن يعلموا أنها أوراق في يدهم	//	//
75	متناهية القرب	شاشة حاسوب	9ثا	بين هذا وذاك يبقى سبيل الخروج...	//	//
76	متناهية القرب	طفل	9ثا	لحظر الألعاب العنيفة و المؤثرة...	//	//

77	شارة النهاية	صورة لجامعة مستغانم	1د	//	إيقاع	//
		المجموع	16.15د			

التعليق :

التعليق يتضمن الحديث و الكلام الذي حررناه بناءا على اللقطات و المعطيات التي لدينا ليندرج معه فيما بعد، ومنه يجب أن يتماشى التعليق و التركيب النهائي للصورة الملتقطة

نص التعليق :

..... موسيقى .....

وان حاولنا النكران فقد بات ظاهرا للعيان التأثير المتصاعد للألعاب الإلكترونية ، حيث أصبح اللعب عبارة عن مبارزة افتراضية ، اعتمدها أطفال الجيل الحديث في تسليتهم ، قبل أن تصبح وباء يصعب علاجه باستمرار تقدمه نحو السيطرة على العقل و الفكر.

..... فاصل فيديو .....

وحوش إلكترونية جعلت الطفل يكبر بين أحضانها لتخلق فجوة بينه و بين عائلته فكان لها نصيب في تنشئته الاجتماعية على ما تبعثه من رسائل مباشرة كانت أو غير مباشرة.

..... مقابلة مع مختص في علم الاجتماع .....

اضطرابات في النطق و مخارج الحروف هي إحدى المشاكل التي تواجه الطفل المستخدم للألعاب الإلكترونية ، مما يعيق تواصله مع العالم الخارجي.

..... مقابلة مع مختص في الأرطفونيا .....

تقمص لشخصية أبطال اللعبة و تطبيق لمشاهد الجريمة الافتراضية على أرض الواقع ،من أخطر النتائج التي تخلق صراعا حادا في نفسية الطفل ، بدفعه لإلغاء شخصيته الحقيقية .

..... مقابلة مع مختص في علم النفس العيادي .....

لم يعد الإدمان مختصرا على المخدرات بعد ما قررت منظمة الصحة العالمية إدراج إدمان ألعاب الفيديو ضمن التصنيف الدولي للأمراض خلال السنوات الأخيرة ، الأمر الذي يؤكد على التأثيرات الخطيرة لممارسة هذه الألعاب المنبثقة عن التطورات التكنولوجية الحديثة .

..... مقابلة مختص في علم النفس.....

البقاء للأقوى هي القاعدة الأساسية للحفاظ على حياة اللاعب داخل اللعبة ،هذا ما يدفعه لتحديات مميتة بتطبيق كل الأنواع القتالية ، واستخدام ما توفر له من أسلحة ، مما يجعله يتعود على ممارسة الأفعال العنيفة مع الآخرين.

..... فيديو لعبة .....

التوحد المكتسب نوع من أمراض العصر الحديث الذي بدوره بات يشكل تهديدا على مستعمل الألعاب الإلكترونية ، بدفعه نحو العزلة و الانطواء عوضا عن خلق علاقات اجتماعية .

..... مختص في الأرطفونيا + مختص في علم النفس .....

الانفعال و العصبية أعراض يلاحظها الأولياء عند محاولة حرمان الطفل من اللعب ، تنذر بتعلقه الكبير بالتقنية مما يستدعي التدخل بتطبيق انسب الحلول للحفاظ على سلوكه المستقيم .

..... مختص في علم النفس .....

تشجيع الطفل على تطوير إمكانياته الذهنية و الجسدية بالاندماج ضمن نشاطات يدوية و فكرية مفيدة ، توفرها ورشات ونوادي الأطفال ، تخلق فيه الطاقة الإيجابية ، قد يكون الحل الأمثل لتشبيع رغبات الطفل ،عوضا عن هدر الوقت في ألعاب تقلص من قدرات أبنائنا .

..... أطفال.....

بين هذا و ذاك يبقى سبيل الخروج من دوامة الألعاب الإلكترونية ، هو خلق البديل و التوعية بمخاطرها ، كما يتوجب فرض قوانين صارمة لحظر الألعاب العنيفة و المؤثرة في سلوك الطفل .

..... موسيقى .....

التركيب و المزج :

التركيب :

هو عملية اختيار و ترتيب اللقطات (الصوت و الصورة) في تتابع و تناسب بحيث توحي هذه اللقطات بفكرة تختلف عن أفكار الصورة المنفردة ، و يعطي اللقطات معناها حسب ترتيبها و سياقها بمنى تركيب الصورة و جعلها بشكل متآلف و متناسق.

المزج :

هو المرحلة الأخيرة في الإخراج و أصعبها في الفيديو لأنها تعتمد على أقصى دقة والحرص على التنسيق و التناسب التام بين الصورة و الصوت ، و بالأحرى هي عملية إدخال الصوت مع عدة أصوات على الصورة مثل الموسيقى و التعاليق و المؤثرات الصوتية ،و أحداث طبيعية و مزج هذه الأحداث بطريقة فنية خاصة تراعي فيها الموازنة الفنية بين كافة المستويات الصوتية المختلفة و طبيعة المشهد.

شارة البداية

جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم علوم الإعلام و الاتصال

يقدم

الألعاب الإلكترونية ...إدمان من نوع آخر

روبورتاج مصور لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال

تخصص السمعي البصري

من إعداد :

ملاقو أم الخير

تحت إشراف الدكتورة :

ليمام فتيحة

السنة الجامعية : 2020- 2021

شارة النهاية

كنتم مع

الألعاب الإلكترونية ...إدمان من نوع آخر

روبورتاج مصور لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال

إعداد و تقديم :

ملاقو أم الخير

تحت إشراف الدكتورة :

ليمام فتيحة

التعليق

ملاقو أم الخير

تصوير و تركيب

رشيد عبد لكافي

شكر لكل من ساهم في إنجاز هذا العمل

ديوان مؤسسات الشباب لولاية بشار

المركز التقني البيداغوجي للأطفال المعاقين ذهنيا

السنة الجامعية:2020-2021

الخاتمة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية نتاجا عن تطورات تكنولوجية حديثة انتشرت في العالم كله و بين كل الفئات العمرية ، بهدف التسلية و الترفيه ، لكن بعد مضي السنوات الأولى من ظهورها أصبحت تتطور شيئا فشيئا ، حتى أدخل عليها تحديثات عديدة لتحقيق الربح المادي ، حيث باتت تروج لمفهوم العنف من خلال الحروب و الأسلحة ، كذلك ظهر تأثيرها على الطفل سلوكيا ونفسيا ، اجتماعيا ، صحيا و ثقافيا ، تأثر بها فقلدا و أدمن عليها لذلك وجب التصدي لمثل هذه الأنواع التي تخرب العلاقات الاجتماعية و تهدم البنية التحتية للمجتمع بانتشار ما يروج له عن طريق الألعاب في المجتمع ، و إلغاء الهوية الثقافية بتبني الثقافات الغربية بكل ما فيها و الذي لا يتناسب مع الهوية العربية الإسلامية.

قائـــمة الـــمراجـــع

قـــائـــمـــة الـمـــراجـــع

باللغة العربية :

الموسوعة:

الموسوعة العربية العالمية .

الموسوعة العربية للألعاب الإلكترونية.

- المعاجم:

أحمد طه الزيدي ، معجد مصطلحات الدعوة الإسلامية عربي ، إنجليزي دار النفائس للنشر و التوزيع الأردن ، دار الفجر للطباعة و النشر العراق-2010

معجم الوسيط

معجم المنجد في اللغة العربية

الكتب :

محمد أحمد صوالحة ، علم نفس اللعب ،دار الميسرة للنشر و التوزيع و الطباعة عمان ، الطبعة الأولى .

عمار بوحوش ،منهجية البحث العلمي و تقنياته في العلوم الاجتماعية ،المركز الديمقراطي العربي للدراسات و الاستراتيجيات و السياسة و الاقتصاد برلين –ألمانيا الطبعة1.

المذكرات :

مريم قويدر ، أثر استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال ، مذكرة ماجستير ،جامعة الجزائر 3،كلية العلوم السياسية و الإعلام2011-2012.

فاطمة همال ، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ، و تأثيرها في الطفل الجزائري ، مذكرة ماجستير، جامعة باتنة ، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية 2011،2012.

نمرود بشير ، ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور 12-15سنة، جامعة الجزائر3 معهد التربية البدنية و الرياضة 2008.

السعيد بومعيزة،أثر وسائل الإعلام على القيم و السلوكيات لدى الشباب ، أطروحة دكتوراه ، جامعة الجزائر،كلية العلوم السياسية و الإعلام 2005-2006.

حمو بن إبراهيم فخار ، الحماية الجنائية للطفل في التشريع الجزائري و القانون المقارن أطروحة دكتوراه ،جامعة بسكرة ،كلية الحقوق و العلوم السياسية 2014-2015.

أحلام بوفادي ،منار حسيني ، الاستثمار الفلاحي في المقاطعة الإدارية المنيعة واقع و آفاق ،مذكرة ماستر،جامعة ورقلة ،كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية 2019-2020.

المجلات و الدوريات:

الألعاب الإلكترونية قفزة في الهواء ما زالت تقفز ،مجلة القافلة تصدر كل شهرين ،السعودية 2018.

نورا طلعت إسماعيل رمضان،العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت ، المجلة العربية للنشر،2019-2020.

بن عمر سامية ، مراحل التنشئة الاجتماعية للطفل و مؤسساتها ، المجلة العربية للآداب و الدراسات الإنسانية .

عادل عبد الصادق ،مجلة الأهرام للدراسات الإستراتيجية ، مصر 2019.

أمين علام ،الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة و جزر الهلوسة ، البلاي ستيشن بأدنى الأسعار في الحميز ،جريدة الإعلام تك الأسبوعية 2016.

مخاطر الألعاب الإلكترونية تستهدف الأطفال و المراهقين ، صحيفة يومية تصدر عن مؤسسة المدينة للصحافة و النشر 2020.

محمد حسن ن صحيفة النبأ الإلكترونية عمان.

المقابلات:

مقابلة مع مختص في علم الاجتماع بتاريخ 2021/4/27

مقابلة مع مختص في علم النفس بتاريخ 2021/6/8

مقابلة مع المختص في الأرطفونيا بتاريخ 2021/6/8

مقابلات مع مواطنين بتاريخ 2021/6/4

الـــمـــلاحـــق

جامعة عبد الحميد ابن باديس – مستغانم -

كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية

قسم العلوم الإنسانية

فرع علوم الإعلام و الاتصال

الملحق 1:استمارة البحث الميداني

الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الطفل.

دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة –بشار-

ريبورتاج مصور.

مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال تخصص السمعي البصري

إعداد الطالبة:

ملاقو أم الخير .

إشراف الأستاذة:

د-ليمام فتيحة

نتعهد بأن المعلومات التي تدلون بها لن تستغل إلا في إطار البحث العلمي .

ملاحظة : الرجاء وضع علامة (x) في مكان الإجابة الصحيحة أو وضع الرقم بحسب ما هو مطلوب .

لا تذكر (ي) أي معلومات شخصية غير مطلوبة .

أسئلة الاستمارة :

الجنس : ذكر ☐ أنثى ☐
السن : ☐

المحور الأول : إقبال الطفل على الألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء:

1)هل يستخدم طفلك الألعاب الإلكترونية ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2)ما هي الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها الألعاب الإلكترونية ؟

التلفزيون ☐ عن جهاز فيديو كاسيت ☐ جهاز الفيديو الرقمي dvd ☐ الكمبيوتر ☐

اللوحات الإلكترونية ☐ الهاتف الذكي ☐ الانترنت ☐

3)ما هي المدة التي يقضيها أطفالك في اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟

أقل من ساعة ☐ من ساعة إلى ثلاث ساعات ☐ أكثر من أربع ساعات ☐

4)هل يقوم الطفل باستخدام الألعاب الإلكترونية عبر؟

جهازه الخاص ☐ جهاز أحد الوالدين ☐

5)من يحمل الألعاب على الجهاز ؟

الطفل ☐ الوالدين ☐ الإخوة ☐

المحور الثاني :دوافع إقبال الطفل على استخدام الألعاب الإلكترونية من منظور الأولياء.

6)لماذا يستخدم الطفل الألعاب الإلكترونية (يمكن اختيار أكثر من إجابة)؟

للتسلية و الترفيه ☐ تنمية الذكاء ☐ تطوير موهبة ☐ التواصل ☐ حب الفضول ☐
الانجذاب إلى التقنيات الحديثة ☐ استغلال أوقات الفراغ ☐

7)ما الذي يجذب الطفل في الألعاب الإلكترونية ؟

الرسم و الموسيقى ☐ متعة الفوز ☐ الألوان و نوعية الصورة ☐ بطل اللعبة ☐

8)بماذا يشعر طفلك عند اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟

الحماس و الحيوية ☐ الفرح و السرور ☐ القلق و التوتر ☐ الغضب و العصبية ☐

القوة و الشجاعة ☐

9)ماذا تلاحظ على الطفل عند خسارة اللعب ؟

يتوقف عن اللعب ☐ تكرار اللعب دون توقف حتى الفوز ☐ يغير اللعبة ☐

10)كيف يتوقف الطفل عن اللعب ؟

برغبة منه ☐ بأمر من أحد الوالدين ☐

أخرى إن وجدت .....

11)ما هي الأعراض التي تظهر على طفلك عند توقفه عن اللعب ؟

التعب الجسدي ☐ ضعف البصر ☐ آلام الظهر ☐ الحاجة إلى النوم ☐

12)ما هي الحالة التي يكون عليها طفلك أثناء اللعب؟

الجلوس ☐ الوقوف ☐ متكئ ☐

المحور الثالث : الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الطفل حسب رأي الأولياء و الأطفال.

13)ما هي الألعاب التي يفضلها طفلك؟

ألعاب تعليمية ☐ ألعاب المغامرة ☐ الصراع و العنف ☐ ألعاب الألغاز ☐

14) أذكر أسماء لألعاب يفضلها الطفل ؟

سباق السيارات ☐ فورتنايت ☐ فري فاير ☐ المزرعة السعيدة ☐
تركيب الصور ☐

أخرى.....

15) هل يقلد الطفل أبطال الألعاب الإلكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐

16)إذا كانت الإجابة "نعم" فيما يقلدهم ؟

الحركات و السلوك ☐ طريقة الكلام ☐ اللباس ☐ تقمص الشخصية ☐

المحور الرابع : أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل .

17)ماذا اكتسب طفلك من الألعاب الإلكترونية ؟

معلومات جديدة☐ لغة أجنبية☐ التحكم في التقنية ☐

أخرى.....

18)هل ترى أن استخدام الألعاب أثر على سلوك طفلك ؟

نعم ☐ لا ☐

19) هل يميل الطفل إلى العزلة عند اللعب ؟

نعم ☐ لا ☐

20) في رأيك ما هو الحل المناسب للحد من تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الطفل ؟

.....
.....
.....
.....

الـــفـــــهـــــرس

قائمة المحتويات	
المحتوى	--
الشكر	--
الإهداء	--
الملخص	--
خطة البحث	--
مقدمة	10
الفصل الأول:الإطار المنهجي	14
أسباب اختيار الموضوع	14
أهمية الموضوع	14
أهداف الموضوع	15
النوع الصحفي المختار	15
تحديد المفاهيم	17
الدراسات السابقة	23
الفصل الثاني : الألعاب الإلكترونية و الطفل	28
تمهيد	28

المبحث الأول :ماهية الألعاب الإلكترونية	29
نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية	29
أنواع الألعاب الإلكترونية	31
أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية	32
واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	33
سلبيات و إيجابيات الألعاب الإلكترونية	38
المبحث الثاني :تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل	40
تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل	40
التأثيرات النفسية و الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الطفل	41
تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة الجسمية للطفل	43
الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على ثقافة الطفل	44
خلاصة الفصل	
الفصل الثالث : الإطار التطبيقي	
تمهيد	50
مرحلة ما قبل التصوير	53
المعاينة الميدانية	53

السيناريو الأدبي	54
السينوبسيس	55
مرحلة التصوير	56
جدول شامل للقطات	57
مرحلة ما بعد التصوير	62
البطاقة الفنية	62
التقطيع الفني	63
التعليق	73
التركيب و المزج	75
شارة البداية	76
شارة النهاية	77
خاتمة	78
قائمة المصادر و المراجع	80
الملاحق	83
الفهرس	88