التأثيرات النفسية للالعاب الالكترونية لدى الاطفال والمراهقين (دراسة نظرية)

م.د. حيدر فاضل حسن / جامعة بغداد / مركز البحوث التربوية والنفسية

استلام البحث: ٢٠١٩/١/١٧ قبول النشر:٢٠١٩/٢/١٨ تاريخ النشر : ٢ كانون الثاني ٢٠٢٠

ملخص البحث

لقد ادى الانتشار الواسع للالعاب الالكترونية والعاب الفيديو والكمبيوتر، لان ينجذب الاطفال والمراهقون الى هذه الالعاب وتصبح تسليتهم المفضلة. كما ان سعة انتشار هذه الالعاب احدث جدلاً واسع النطاق حول النواحي الايجابية والنواحي السلبية لها. ويظهر من خلال الادبيات الكثيرة التي تناولت تأثيرات الالعاب الالكترونية يلاحظ ان هناك توجهين اساسيين حول اثر الالعاب الالكترونية على سلوك الاطفال والمراهقين. الاتجاه الاول يرى ان للالعاب الاكترونية تأثيرات ايجابية على الاطفال والمراهقين يظهر خصوصاً في القدرات والمهارات المعرفية في التعلم. بينما يرى الاتجاه الثاني ان للالعاب الالكترونية تأثيرات سلبية تظهر في العزلة الاجتماعية وقلة الحركة والعدوان. من خلال استعراض الادبيات السابقة توصل البحث الحالي الى جملة من الاستنتاجات، وكان من اهمها ان تأثيرات الالعاب الالكترونية تنقسم الى قسمين: تأثيرات ايجابية تتمثل بتطوير قدرات ذهنية معينة. وتأثيرات سلبية تشمل نواحي الصحة الجسدية والاجتماعية والعدائية لدى الاطفال والمراهقين. توصل البحث في ضوء استنتاجاته الى مجموعة من التوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية : الالعاب الالكترونية، التأثيرات النفسية، الاطفال، المراهقون.

ملخص البحث باللغة الانجليزية

Psychological effects of electronic games In children and adolescents

Baghdad University
Educational and Psychological Research Center
(Theoretical study)
Dr. Haider Fadhil Hassan
E-mail: Haider_971@ perc.uobaghdad.edu.iq
2018

Abstract

The proliferation of electronic games, video games and computers has caused children and teenagers to become attracted to these games and become their favorite entertainment. The widespread of these games has generated widespread debate about positive aspects and negative aspects. It is evident that there are two main trends in the impact of electronic games on the behavior of children and adolescents. The first trend is that e-games have positive effects on children and adolescents, especially in cognitive abilities and skills in learning. While the second view sees that electronic games have negative effects that appear in social isolation and lack of movement and aggression. Through the review of previous literature, the current research reached a number of conclusions, the most important of which is that the effects of electronic games are divided into two parts: positive effects is the development of certain mental abilities. Negative effects include physical, social and aggressive health in children and adolescents. In the light of his findings, the research reached a set of recommendations and proposals.

Keywords: electronic games, psychological effects, children, teens.

الفصل الاول :

أهمية البحث : –

يؤدي الانتشار الكبير للالعاب الالكترونية عبر الانترنيت والعاب الفيديو والكومبيوتر والهاتف المحمول، لأن ينجذب الاطفال من الاجيال الجديدة الى هذه الالعاب وتصبح تسليتهم الاولى والرئيسية. حتى ان هذه الالعاب بدأت تاخذ دوراً بارزاً في حياة الاطفال وصارت جزءاً من نمط حياتهم اليومية. ومع تسارع التكنولوجية وتطوراتها في الفترات الاخيرة وما يصاحب ذلك من تغيرات في النواحي الثقافية والاجتماعية اخذت الالعاب الالكترونية تزداد انتشاراً وتزداد تاثراً في حياة الاطفال وفي حياة ذويهم ايضاً. (الزيودي ، ٢٠١٥ ، ١٥)

لقد مر سلوك اللعب بتغيرات واضحة عند المراهقين ، والتي تبدو أنها انعكاس للتغيرات الاجتماعية المصاحبة للتقدم العلمي والتكنولوجي. ارتبطت سابقاً مرحلة المراهقة باللعب مع جماعة الاقران خارج البيت، ولكن مؤخراً وبشكل متزايد ظهرت انماط جديدة ومتعددة من الالعاب الالكترونية التي جعلت المراهقين يمارسون هذه الالعاب وحيدين ولساعات طويلة امام اجهزتهم في محل سكناهم.(القاسم ، ٢٠١١ ، ٣)

أن الانتشار المتزايد للالعاب الالكترونية، وباشكالها واحجامها وانواعها المختلفة، قابلهُ طلب متصاعد من جانب الاطفال والمراهقين لهذه الالعاب التي اكتسحت حياة هؤلاء الاطفال والمراهقين نتيجة لما لها من مميزات جذب للاعبين تظهر في صورها والوانها وما تنطوي عليه من مغامرة وخيال وحركة. بحيث ادى كل ذلك الى ان يقض الاطفال والمراهقين في ممارستها اوقاتاً طويلة من يومهم وبشكل لافت. كما أن هذا النوع من الالعاب يتيح للاعبين أن يمارسوه بحرية تامه تسمح لهم باكتشاف قدراتهم وتدريب مهاراتهم، واكتسابهم خبرات متنوعة. واذا كانت الالعاب الالكترونية تسهم من جهة بتطوير بعض القدرات الذهنية وتطوير بعض نواحي النشاط العقلي لدى الطفل والمراهق فأنها من جهة اخرى قد تحمل بعض النواحي السلبية على صحته الجسدية والنفسية وعلى بعض النواحي الاجتماعية والثقافية في شخصيته.(سميحة ، ٢٠١٧ ، ٥٦–٥٧)

أن سعة انتشار الالعاب الالكترونية وارتفاع معدل ساعات استخدامها لدى الاطفال، احدث جدلاً واسع النطاق بين المختصين في العالم بشكل عام وفي دولنا العربية حول النواحي الايجابية والسلبية لهذه الالعاب، وحول الابعاد التي تحملها. وأخذ هذا الجدل يتصاعد ويستمر بين المختصين بعلم النفس وعلم الاجتماع وعلوم التربية المختلفة، حيث يتضمن هذا الجدل تأثيرات هذه الالعاب في النواحي المعرفية والانفعالية وايضاً النواحي السلوكية لدى الاطفال والمراهقين. ادى ذلك الى انقسام الاراء العلمية بين من يركز على الجوانب الايجابية للالعاب الالكترونية ويرى ان تأثيراتها على الاطفال والمراهقين هي جيدة بشكل عام، وبين من يركز على الاثار السلبية لهذه الالعاب ويعتقد أنها تؤدي الى عواقب غير محمودة على جوانب السلوك المختلفة.
(ابراهيم ، ٢٠١٦ ، ٤)

في هذا السياق تقول (Prot, et al) حول التأثيرات الايجابية والسلبية للالعاب الالكترونية، ان هذه الالعاب اصبحت لها شعبية واسعة جداً واصبحت طريقة منتشرة للترفيه وهي في ازدياد مستمر عبر الزمن.

وحيث ان هناك عدداً كبيراً من الاطفال والمراهقين يستخدمون هذه الالعاب بشكل متواتر، فأن ذلك يجعل من فهم هذه الالعاب وفهم تأثيراتها على اللاعبين هدفاً مهماً للبحث العلمي. وهكذا فأن العدد الكبير والمتزايد من البحوث التي اجريت على تأثيرات الالعاب الالكترونية والعاب الفيديو اظهرت بشكل ثابت ان هذه التأثيرات ليست بسيطة. إذ إن هناك تأثيرات مهمة وجدت في المدى القصير والمدى الطويل لممارسة هذه الالعاب، وان هذه التأثيرات تتوزع على مدى واسع من الابعاد. بعض هذه التأثيرات تمت دراسته باستفاضة وتم التثبت منه جيداً، مثل تأثير العاب الفيديو العنيفة على العدوان. كما ان هناك بحوثاً حديثة كشفت عن عدد من التأثيرات الايجابية والسلبية لممارسة الالعاب المرئية، مثل التأثيرات المفيدة للالعاب الاجتماعية الايجابية على سلوك المساعدة، والتأثيرات الايجابية لالعاب الحركة على المهارات البصرية – المكانية. ومن الناحية الاخرى، التاثيرات الضارة لالعاب الخطوات السريعة على السيطرة المعرفية، وايضاً ظاهرة ادمان العاب الفيديو.

(Prot, 2014m 109)

وعلى اساس ما تقدم تأتي أهمية البحث الحالي بوصفه يمثل محاولة للوصول الى فهم التأثيرات النفسية للالعاب الالكترونية لدى الاطفال والمراهقين من خلال نظرة شاملة تعمل على الموازنة بين ايجابيات هذه الالعاب وسلبياتها على الاطفال والمراهقين من النواحي النفسية المختلفة، وذلك لغرض الوصول لاستنتاجات تقوم على اساس فهم تأثيرات الالعاب الالكترونية، والانتهاء بتوصيات ذات درجة عالية من المصداقية تقدم للمهتمين بموضوعة الالعاب الالكترونية وتأثيراتها على الاطفال والمراهقين مثل اولياء الامور والمعلمين والاساتذه الجامعيين والمربين والمرشدين النفسيين والتربويين. لكي تكون دليلاً على كيفية التعامل الصحيح مع الاستخدام المتزايد للاطفال والمراهقين لهذه الالعاب ذات الانتشار الواسع.

أهداف البحث : –

التعرف على التأثيرات النفسية الايجابية والسلبية للالعاب الالكترونية على الاطفال والمراهقين.

تحديد المصطلحات : –

الالعاب الالكترونية :

١ – تعريف (American Heritage College Dictionary, 1993) : –

هي لعبة حاسوبية أو الاكترونية تلعب بواسطة التلاعب بالصور على شاشة عرض.

(القاسم ، ٢٠١١ ، ٧)

٢ – تعريف (Salen and Zimmerman, 2004) : –

نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي. يطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والانترنت والتلفاز والفيديو (Play station) والهواتف النقالة والاجهزة الكفية المحمولة.

(الزيودي ، ٢٠١٥ ، ٢١)

٣ – **تعريف (الشحروري ، ٢٠٠٨) : –**

نوع من الالعاب التي تعرض على شاشات التلفاز (العاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحدٍ للامكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية.

(حمدان ، ٢٠١٦ ، ٨)

٤ – **يعرف البحث الحالي الالعاب الالكترونية بأنها : –**

الالعاب المعروضة على الشاشات المختلفة الانواع، والتي تتطلب قدرا من تحكم الاعب بها لتأدية النشاط الذي تتطلبه اللعبة لتشغيلها ولتحقيق هدف اللعب بها.

الفصل الثاني :

الاطار النظري والدراسات السابقة : -

منذ بداية السبعينات من القرن الماضي اخذت العاب الفيديو تصبح مصدراً مهماً ورئيساً من مصادر الترفيه لدى الشباب. في الوقت الحالي صارت الالعاب الالكترونية والعاب الفيديو يمكن أن تمارس بتقنيات بسيطة الى حد ما. حيث أن هذه الالعاب يمكن تحميلها وتشغيلها على اجهزة محمولة. وذلك سهل وصول هذه الالعاب الى الناس، دون الحاجة الى جهاز تلفاز أو كمبيوتر. وبذا صار كثير من الشباب يمارسون هذه الالعاب لفترات طويلة يومياً واسبوعياً وقد صار هذا النوع من الالعاب الخيار الاكبر للكثير من الاطفال من الذكور والاناث.

(بشير ، ٢٠٠٨ ، ٢٤)

اللعب هو الطريقة الاساسية التي يستكشف الطفل الحياة من خلالها. ويقوم الطفل بسلوك اللعب دون ان يجبره عليه احد أو أن يكافئه عليه احد. يستمر الطفل باللعب حتى بعد أن يصل درجة التعب بسبب ذلك. سلوك اللعب ينشأ فطرياً ويكون بسيطاً ومنفرداً في بدايته الاولى.

(هانت ، ١٩٨٨ ، ١٤٥)

ولقد تطورت طرق اللعب مع تقدم التكنولوجيا المتسارعة في العصر الحالي. بحيث ادى ذلك التقدم الى ظهور الالعاب الالكترونية والاجهزة الخاصة لها، التي اصبحت رائجة الى درجة كبيرة في اوساط الاطفال والمراهقين، وباتت تحتل جزءاً كبيراً من حياتهم ووقتهم حتى أنها اصبحت تؤثر في اخلاقياتهم وسلوكياتهم.

(الصوالحة ، ٢٠١٦ ،١٨٠)

الانتشار الواسع الذي حظيت به الالعاب الالكترونية يعود الى ما تنطوي عليه من خصائص مقارنه بوسائل الترفيه الآخرى. إذ إن الالعاب الالكترونية لها امكانية محاكاة العالم الفعلي من نواحي كثيرة، فضلاً عن كونها سهلة الوصول والاقتناء والاستخدام. فيمكن استخدام هذا النوع من الالعاب الالكترونية في وسائل النقل واثناء الانتظار لموعد ما أو في المنزل، وايضاً يمكن أن تمارس بطريقة فردية أو ثنائية أو جماعية. ويمكن تحميلها على عدت وسائل منها، الكومبيوتر الشخصي، والحاسب المنضدي والهاتف المحمول.

(حكيم ، ٢٠١٥ ، ١١)

وفي ضوء الادبيات العلمية الكثيرة التي تناولت تأثيرات الالعاب الالكترونية. يلاحظ إن هناك توجهين اساسين حول أثر الالعاب الالكترونية على السلوك. يرى الاتجاه الاول أن للالعاب الالكترونية تأثيرات ايجابية تظهر في التعلم وفي عملية التعليم وذلك من خلال تحسين ستراتيجيات قراءة الصور وايضاً من خلال استخدام الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات وحل المشكلات بطريقة فعالة. في حين ان الاتجاه الثاني يعتقد ان لهذه الالعاب مخاطرحقيقية على الاطفال والمراهقين تتمثل بالاضرار الناجمة من تكرار الضغط النفسي والعزلة الاجتماعية والاجهاد البصري وقلة الحركة والسمنة. ويظهر ذلك في طبيعة الجدلية القائمة بين المختصين بالعلوم التربوية والمختصين بعلم النفس والاجتماع حول تأثير الالعاب الالكترونية على الاطفال والمراهقين.

(قويدر ، ٢٠١٢ ، ١٨)

وفي هذا السياق جاءت دراسة (الغامدي ، ٢٠١١) بعنوان " تأثير العاب الفيديو (video games) على رسوم الاطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة" والتي اجراها في المملكة العربية السعودية إذ كان من أهم أهدافها تحديد التأثيرات الايجابية لالعاب الفيديو على رسوم الاطفال. وكذلك تحديد التأثيرات السلبية لالعاب الفيديو على رسوم الاطفال. وجرى التحليل على رسوم الاطفال للتعرف على التأثيرات الواقعية على رسوم الاطفال بسبب العاب الفيديو، وذلك بواسطة ملاحظة الموجزات الشكلية في تلك الرسوم وايضاً متابعة عناصرها. وقد توصلت الدراسة الى عدة نتائج أهمها تتمثل في ان العاب الفيديو تعمل على اكساب الاطفال مخزون بصري كبير يمكنهم من اغناء التعبير في رسومهم ويظهر في الاهتمام بتفاصيل الاشكال التي يرسمونها. ومن النتائج الآخرى للدراسة هي انعكاس عناصر الحركة والسرعة التي تمتاز بها الالعاب الفيديوية على رسوم الاطفال والى درجة كبيرة جداً. وأن هذه الالعاب تمنح الطفل تراكماً في الخبرات وادراكاً منفتحاً اثناء تصوير الاحداث من قبله في الرسم. ومن الناحية الآخرى فأن من التأثيرات السلبية التي اظهرتها نتائج الدراسة هي ظهور رموز للقتل وممارسة العنف في الرسوم تنتج من الالعاب الفيديوية العنيفة والتي قد لا تنسجم مع قدرات الاطفال ولا مع اعمارهم.(الغامدي ، ٢٠١١ ، ١)

وفي سياق تحري ايجابيات الالعاب الالكترونية على الاطفال والمراهقين وسلبياتها جاءت دراسة (حمدان ، ٢٠١٦) بعنوان " ايجابيات الالعاب الالكترونية التي يمارسها اطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والاطفال انفسهم " والتي اجريت في الاردن إذ هدفت الدراسة الى التعرف على ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية على اطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة من وجهة نظر الاطفال والمعلمين. الدراسة اجريت على عينة مكونه من (١٠٠) معلمة ومعلم و (١٠٠) طالب وطالبة. اظهرت نتائج الدراسة اجماع اطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقه من جهة والمعلمين من جهة آخرى على ان هناك ايجابيات كثيرة تنتج عن ممارسة الالعاب الالكترونية أهمها : تقوية التآزر البصري – الحركي. تساهم في التعويد على الدقة في العمل. تقوي الشعور بالوقت وقيمته في الانجاز. ومن ناحية آخرى اظهرت نتائج الدراسة تقارب وجهات نظر الاطفال والمعلمين حول سلبيات الالعاب الالكترونية، والتي تتمثل بـ : تقليل التحصيل الدراسي للاطفال. تقود الى الادمان على ممارستها. تسبب للاطفال العزلة والانطواء.

(حمدان ، ٢٠١٦ ، ل)

ومن الدراسات التي ناقشت تأثيرات الالعاب الالكترونية، دراسة (Przybylski, et al,2014) والتي كانت بعنوان " الكفاءة– الاعاقة في الالعاب الالكترونية والمشاعر، والافكار والسلوكيات العدوانية لدى اللاعبين ". حيث ترى هذه الدراسة أن الدراسة القريبة منها زمنياً درست فيما إذا كانت الالعاب الالكترونية تعزز العدوان، إذ ان مدى مساهمة الالعاب الالكترونية في تقوية العدوان والاليات التي يتم بها ذلك هي نقطة جدال ساخنة. وفي هذه الدراسة قام الباحثون بفحص الفرضية الدافعية التي تم اشتقاقها من نظرية تقرير المصير. والتي تفيد ان

ممارسة الالعاب الالكترونية ترتبط بمؤشرات العدوان الى الدرجة التي تعمل فيها العناصر التفاعلية للالعاب على اعاقة الحاجات النفسية الاساسية لتحقيق الكفاءة لدى اللاعبين. اجريت سبعة دراسات فرعية استخدمت فيها طرائق متعددة لمعالجة كفاءة اللاعبين وايضاًعدة مقاربات لتقدير العدوان. اظهرت النتائج ان اللعب الذي يتضمن اعاقة – الكفاءة يقود الى مستويات اعلى من مشاعر العدوان، والى افكار عدوانية اكثر، والى احتمالية اعلى لاحداث سلوك عدواني. واشارت النتائج الى ان الكفاءة المدركة للاعبين ترتبط ايجابياً بدافعية اللعب، وهو عامل يرتبط سلبياً بالعدوانية لدى اللاعب. وعلى العموم فأن هذا النمط من التأثير وجد بأنه مستقل عن وجود أو غياب المحتوى العنيف في اللعبة. (Przybylski, et al, 2014, 441)

ويرى (Kevin Durkin, Bonnie Barber, 2002) أن ثمة تخمين يفيد ان اللعب بالعاب الكمبيوتر من قبل الاطفال والمراهقين، له عواقب وارتباطات سلبية. هذا برغم الادلة القليلة التي ظهرت لدعم هذه المخاوف. كما ان هناك امكانية بديلة تشير الى ان لعب الالعاب الالكترونية قد يرتبط بصفات ايجابية للنمو، عندما تعكس اللعبة وتوفر المشاركة في تحدي من نوع ما وعندما تعمل على تنشيط بيئة الترفيه الطوعي. وبهدا السياق جاءت دراسة (Durkin and Bonnie, 2002) والتي هدفت الى التعرف على العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية وعدة قياسات للمخاطرة والتكيف لدى عينة مكونة من طلاب في الدراسة الاعدادية بعمر (١٦) سنة. لم تظهر النتائج معطيات سلبية بين اللاعبين بالالعاب الالكترونية. وهذا شمل التقارب الاسري، والاندماج بالفعاليات، والاندماج الايجابي بالمدرسة، والصحة النفسية الايجابية، وتعاطي المواد المخدرة، ومفهوم الذات، وشبكات الصداقة، وعدم طاعة الوالدين. وفي نفس الوقت، سجل لاعبوا الالعاب الالكترونية درجات افضل من اقرانهم ممن لم يلعبوا بالالعاب الالكترونية ابداً. واستنتجت الدراسة ان الالعاب الالكترونية يمكن ان تكون خاصية ايجابية للمراهقة الصحية. (Durkin, 2002, 373)

ومن ناحي اخرى ترى دراسة (John Colwell and Payne, 2000) المعنونه " الارتباطات السلبية لالعاب الكومبيوتر لدى المراهقين ". أن ثمة مخاوف من ان العاب الكومبيوتر قد ترتبط بالعزلة الاجتماعية، وباحترام الذات المنخفض، وبالعدوان بين المراهقين. وقد تم تضمين قياسات لهذه المتغيرات في استبيان اجاب عنه (٢٠٤) من طلبة السنة الثامنة في مدرسة شمال لندن الشاملة. اجري تحليل المكونات الرئيسية للمقياس لغرض قياس الحاجات المتحققة من خلال ممارسة الالعاب، وقد قدم هذا التحليل بعض الدعم لفكرة " الصداقة الالكترونية " بين الاولاد، ولم يكن هناك دليل على ان ممارسة الالعاب يقود الى العزلة الاجتماعية. ممارسة الالعاب لم تكن ترتبط باحترام الذات لدى الفتيات، ولكن ظهرت علاقة سلبية بين احترام الذات وتواتر اللعب لدى

الاولاد. احترام الذات لم يكن يرتبط بالتعرض المباشر للعب. درجات العدوان لم تكن ترتبط بعدد الالعاب ذات المحتوى العدائي التي صنفت ضمن الالعاب الثالثة المفضلة، ولكن هذه الدرجات كانت ترتبط ايجابياً بالتعرض الكلي للعب. اظهرت تحليل الانحدار المتعدد ان الجنس والتعرض الكلي للعب بالالعاب كان كلاهما ذا تأثير دال ولكن صغير لقدر من التباين في درجات العدوان.(Colwell, 2000, 295)

في دراسة (Subrahnmanyam, et al, 2001) المعنونة " اثر استخدام الكمبيوتر على تطور الاطفال والمراهقين ". استعرض الباحثون الدراسات التي تناولت تأثير استخدام الحاسبات المنزلية في تطور الاطفال والمراهقين. وتم في الدراسة استعراض اثر استخدام الكمبيوتر والالعاب الالكترونية في تطوير المهارات المعرفية وتطور القدرات الدراسية، وايضاً تطور العلاقات الاجتماعية للفرد، وكذلك ادراك الواقع والسلوك العنيف. وقد توصلت الدراسة الى عدة استنتاجات منها ان ممارسة العاب معينة على الكمبيوتر لها تأثيرات ايجابية مباشرة على مهارات محددة مثل المهارات المكانية، ومهارات تمثل ومعالجة الصور، ومهارات الانتباه. واظهرت استنتاجات الدراسة الحاجة الى بحث العلاقة بين الالعاب العنيفة وعدوانية الاطفال، خصوصاً فيما اذا كان اللعب المتكرر يعمل على اضعاف الحساسية لدى الاطفال تجاه اثر السلوك العنيف. واقترحت الدراسة ان الهيمنة المتزايدة للعوالم الافتراضية في مقابل خبرات العالم الحقيقي في الخبرات اليومية للاطفال واثر ذلك على الهويات النامية للاطفال والمراهقين وعلى حس الواقع لديهم، هي مواضيع يجب ان تكون محور انتباه جدي لدى الباحثين. (Subrahnmanyam, et al, 2001, 26)

الفصل الثالث :

الاستنتاجات : -

١ – ادى ظهور الالعاب الالكترونية وانتشارها الواسع لتغيير نمط اللعب لدى الاطفال والمراهقين، من الالعاب الجماعية والالعاب القائمة على الحركة والتي تمارس عموماً خارج المنزل، الى الالعاب الالكترونية التي يمارسونها وحيدين ولوقت طويل داخل منازلهم.

٢ – ينقسم تأثيرات الالعاب الالكترونية الى قسمين تأثيرات ايجابية تتمثل بتطور قدرات ذهنية معينة وبعض نواحي النشاط العقلي لدى الاطفال والمراهقين. وتأثيرات سلبية تظهر في نواحي الصحة الجسدية والاجتماعية والثقافية في الشخصية.

٣ – هناك جدل واسع النطاق وانقسام في الاراء تتضمن الادبيات العلمية بين من يركز على التأثيرات الايجابية للالعاب الالكترونية وبين من يركز على تأثيراتها السلبية على الاطفال والمراهقين.

٤ – هناك عدد من التأثيرات الايجابية للالعاب الالكترونية لدى الاطفال والمراهقين يمكن ان نجملها في الاتي :

أ – تعمل العاب الفيديو على اكساب الاطفال مخزون بصري ثري وخبرات متراكمة وكبيرة تظهر في نتاجاتهم الفنية.

ب – ظهور عناصر الحركة والسرعة التي تميز هذه الالعاب على نتاجات الاطفال فضلاً عن الادراك المنفتح الواسع.

ج – تقوية التآزر البصري – الحركي. وتقوية المهارات البصرية المكانية.

د – تقوية الشعور بأهمية الوقت وعلاقته بالانجاز.

هـ – التأثيرات المفيدة للالعاب الاجتماعية الايجابية على سلوك المساعدة.

و – يمكن ان ترتبط الالعاب الالكترونية بصفات ايجابية للنمو حين توفر الالعاب تنشيط بيئة طوعية للترفيه من خلال توفير المشاركة في تحدي معين.

ز – للالعاب الاكترونية تأثيرات ايجابية مباشرة على مهارات محددة مثل القدرات المكانية، ومهارات تمثل ومعالجة الصور، ومهارات الانتباه.

٥ – هناك عدد من التأثيرات السلبية للالعاب الالكترونية لدى الاطفال والمراهقين يمكن ان نجملها في الآتي :

أ – التأثر برموز العنف والقتل والسرقة التي تظهر في الالعاب الالكترونية.

ب – التأثير السلبي في التحصيل الدراسي للطلبة.

ج – التسبب بالادمان على ممارستها.

د – تتسبب بالانطواء والعزلة لدى الاطفال.

هـ – التأثير السلبي للالعاب الالكترونية العنيفة على العدوان لدى الاطفال والمراهقين.

Conclusions:

1. The emergence of electronic games and the widespread spread of changing the style of play in children and adolescents, from the collective games and games based on the movement, which are generally outside the home, to the electronic games they are alone and for a long time in their homes.
2. The effects of electronic games divided into two positive effects are the development of mental abilities and certain aspects of mental activity in children and adolescents. Negative effects appear in physical, social and cultural aspects of personality.
3. There is a widespread controversy and a split opinion that includes scientific literature between those who focus on the positive effects of electronic games and those who focus on the negative effects on children and adolescents.
4. - There are a number of positive effects of electronic games in children and adolescents can be summed up in the following:
   A. Video games provide children with a rich visual inventory and accumulated experience and great in their artistic productions.
   B. the emergence of elements of movement and the speed that characterize these games on the children's products as well as wide open perception.
   C. To strengthen visual-motor synergy. And strengthening spatial visual skills.
   D. Strengthening the sense of the importance of time and its relation to achievement.
   E. beneficial effects of positive social games on the behavior of assistance.
   F. And - Electronic games can be associated with positive growth attributes when the games provide an invigorating environment for entertainment by providing participation in a particular challenge.
   G. Electronic games have direct positive effects on specific skills such as spatial abilities, representational skills, image processing, and attention skills.
5. There are a number of negative effects of electronic games in children and adolescents can be summarized as follows:
   A. Influenced by the symbols of violence, murder and theft that appear in electronic games.
   B. The negative impact on student achievement.
   C. causing addiction to its practice.
   D. cause introversion and isolation in children.
   E. The negative impact of violent electronic games on the aggression of children and adolescents.

التوصيات : -

١. متابعة اولياء الامور لمحتوى الالعاب الالكترونية التي يمارسها أبنائهم وفهمه والتعرف عليه بصفة مستمرة.
٢. التركيز على التأثيرات الايجابية للالعاب الالكترونية على الاطفال والمراهقين من خلال انتقاء العاب ذات محتوى ايجابي يعمل على تقوية وتعزيز مهارات وقدرات الاطفال والمراهقين.
٣. تجاوز التأثيرات السلبية للالعاب الالكترونية على الاطفال والمراهقين بواسطة ابعادهم عن الالعاب ذات المستوى العنيف أو التي تحمل افكاراً لا تتفق مع النواحي الثقافية والاخلاقية للمجتمع.
٤. الموازنة بين التأثيرات الايجابية والسلبية للالعاب الالكترونية، لتحقيق امكانية الاستفادة المثلى من الالعاب الالكترونية للاطفال والمراهقين من خلال تحقيق الفائدة من ايجابياتها وتحييد أو تقليل تأثيراتها السلبية.
٥. مراقبة الوقت الذي يقظيه الاطفال والمراهقون في ممارسة الالعاب الالكترونية لغرض الحفاظ على هذا الوقت في حدوده المعقولة.

Recommendations:

1. Follow-up parents to the content of electronic games practiced by their children and understand and recognize it on a continuous basis.
2. Focus on the positive effects of electronic games on children and adolescents through the selection of games with positive content that strengthens and strengthen the skills and abilities of children and adolescents.
3. Overcoming the negative effects of electronic games on children and adolescents by keeping them away from violent games or carrying ideas that are incompatible with the cultural and moral aspects of society.
4. Balancing the positive and negative effects of electronic games, to achieve the possibility of optimizing the use of electronic games for children and adolescents through the benefit of the positive and neutralize or reduce the negative effects.
5. Monitoring the time spent by children and adolescents in the exercise of electronic games for the purpose of maintaining this time within reasonable limits.

المقترحات : -

١. اجراء دراسة حول التأثيرات السلبية والايجابية للالعاب الالكترونية على فئات عمرية آخرى مثل فئة الشباب وفئة الراشدين.

٢. اجراء دراسة تطبيقية تهدف الى التعرف على العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية وصحة الاطفال والمراهقين من الناحيتين الجسدية والنفسية.

٣. اجراء دراسة تطبيقية تهدف الى التعرف على العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي لدى الاطفال والمراهقين.

Proposals:

1. Conduct a study on the negative and positive effects of electronic games on other age groups such as youth and adults.
2. Conducting an applied study aimed at identifying the relationship between the exercise of electronic games and the health of children and adolescents both physically and psychologically.
3. Conducting an applied study aimed at identifying the relationship between the practice of electronic games and the educational achievement of children and adolescents.

المصادر العربية

١. ابراهيم ، نداء سليم ابراهيم . ٢٠١٦ ." ايجابيات الالعاب الالكترونية التي يمارسها اطفال الفئة العمرية (٣ – ٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الامهات ومعلمات رياض الاطفال ". رسالة ماجستير – قسم الادارة والمناهج التربوية – كلية العلوم التربوية – جامعة الشرق الاوسط.

٢. بشير ، نمرود . ٢٠٠٨ ." العاب الفيديو وأثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (١٢ – ١٥) سنة، القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر". رسالة ماجستير – جامعة الجزائر – بن يوسف بن خده – معهد التربية البدنية والرياضية سيدي عبد الله.

٣. – حكيم ، عقون . بكة عبد القادر . ٢٠١٥ ." العاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الانشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (١٥ – ١٨) سنة. دراسة مسحية اجريت بثانوية قويدري محمد بخمس مليانه ". رسالة ماجستير غير منشورة – جامعة قاصدي مرباج وقلة – معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية.

٤. حمدان ، سارة محمود عبد الرحمن . ٢٠١٦ ." ايجابيات الالعاب الالكترونية التي يمارسها اطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والاطفال انفسهم ". قسم الادارة والمناهج التربوية – كلية العلوم التربوية – جامعة الشرق الاوسط.

٥. الزيودي ، ماجد محمد . ٢٠١٥ ." الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للالعاب الالكترونية كما يراها معلمو واولياء امور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ". مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية. المجلد ٢١٠ العدد ١ ، صفحة (١٥ – ٣١).

٦. سميحة ، برتيمة . ٢٠١٧ ." الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر – بلدية المرارة ولاية الوادي ". مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع. جامعة محمد خيضر – بسكرة – كلية العلوم الانسانية والاجتماعية – قسم العلوم الاجتماعية.

٧. الصوالحة ، علي سليمان مفلح . ٢٠١٦ ." علاقة الالعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى اطفال الروضة ". مجلة جامعة القدس المفتوحة للابحاث والدراسات التربوية والنفسية – فلسطين ". مجلد ٤ ، عدد ١٦ .

٨. الغامدي ، عبد الرحمن سالم عبد الرحمن . ٢٠١١ ." تأثير العاب الفيديو (video games) على رسوم الاطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة ". رسالة ماجستير غير منشورة – جامعة أم القرى – كلية التربية – المملكة العربية السعودية.

٩. القاسم ، عبد الرزاق بن ابراهيم . ٢٠١١ ." العلاقة بين ممارسة الالعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ". بحث تكميلي مقدم لنيل درجة الماجستير في التوجيه والارشاد الطلابي. جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية – كلية العلوم الاجتماعية ، قسم علم النفس. المملكة العربية السعودية.

١٠. قويدر ، مريم . ٢٠١٢ ." أثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمرسين بالجزائر العاصمة ". رسالة ماجستير غير منشورة – جامعة الجزائر – ٣ – كلية العلوم السياسية والاعلام.

١١. هانت ، سونيا . جينيفر هيلين . ١٩٨٨ ." نمو شخصية الفرد والخبرة الاجتماعية ". ترجمة : قيس النوري – دار الشؤون الثقافية العامة – بغداد.

Arabic references

1. Al-Ghamdi, Abdul Rahman Salem Abdul Rahman. "The Effect of Video Games on Children's Drawings in Late Childhood". Unpublished Master Thesis - Umm Al Qura University - Faculty of Education - Saudi Arabia.
2. Al-Qasim, Abdul Razzaq bin Ibrahim. "The relationship between the exercise of electronic games and the aggressive behavior of high school students in Riyadh". Supplementary research is offered for a master's degree in student guidance and guidance. Imam Mohammed bin Saud Islamic University - Faculty of Social Sciences, Department of Psychology. Kingdom of Saudi Arabia.
3. Bashir, Nimrod. "Video games and their effects in the reduction of physical activity sports sports group recreational adolescents (12 - 15 years), the public sector - a case study on the middle of the new orchards in Bir Murad - Algeria". Master Degree - University of Algiers - Ben Youssef Ben Khdeh - Institute of Physical Education and Sports Sidi Abdallah.
4. Hakim, Aqoun. Baka Abdelkader. "Video games and their implications on the level of educational achievement and some sports activities of adolescents (15 - 18) years A survey conducted at the high school Qweidri Mohammed Bkhames Melianh. Unpublished Master Thesis - University of Qasdi Mrabaj and Aba - Institute of Science and Technology of Physical and Sports Activities.
5. Hamdan, Sarah Mahmoud Abdel Rahman. 2016. "The positives of electronic games played by children of late childhood and adolescence and their disadvantages from the point of view of teachers and children themselves." Department of Management and Educational Curricula - Faculty of Educational Sciences - Middle East University.
6. Hunt, Sonya. Jennifer Helen. 1988. "Growth of individual personality and social experience". Translation: Qais Al-Nouri - House of Public Cultural Affairs - Baghdad.

7. Ibrahim, Nada Selim Ibrahim. 2016. "The positives of electronic games practiced by children of the age group (3-6) years and their disadvantages from the point of view of mothers and kindergarten teachers." Master Degree - Department of Administration and Educational Curricula - Faculty of Educational Sciences - Middle East University.

8. Quaider, Mary. 2012. "The Effect of Electronic Games on Behavior in Children An Analytical and descriptive Study on a Sample of Experienced Children in Algiers". Master thesis unpublished - University of Algeria - 3 - Faculty of Political Science and Information.

9. Samiha, Bartima. 2017 "Electronic Games and School Violence A Field Study on a Sample of Middle Students Martyr Arrouk Qweider - Municipality of Al - Marara". Memorandum of Master's Degree in Sociology. University of Mohammed Khiedr - Biskra - Faculty of Humanities and Social Sciences - Department of Social Sciences.

10. Sawalha, Ali Sulaiman Mufleh. 2016 "The relationship of violent electronic games to the aggressive behavior and social behavior of kindergarten children". Journal of Al - Quds Open University for Educational and Psychological Research and Studies - Palestine "Volume 4, Number 16.

11. Zouidi, Majid Mohammed. "Educational implications of the use of children's electronic games as seen by teachers and parents of elementary school students in Madinah." University of Taiba University for Educational Sciences. Vol. 210, No. 1, pp. 15-31.

المصادر الاجنبية

1. Colwell, J, Jo, P. 2000. "Negative correlates of computer game play in adolescents". British Journal of Psychology (2000), 91, 295 – 310.
2. Durkin, K, Bonnie. B, 2002. "Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development". Applied Developmental Psychology, 23 (2002) 373 – 392.
3. Prot, S., Anderson, C. A, Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E.L. 2014. "The positive and negative effects of video game play". In A. Jordan & D. Romer (Eds). Media and well – Being of children and Adolescents (109 – 128). New York: Oxford University Press.
4. Przybylski, A. K, Edward L. D, C. Scott. R., Richard M. Ryan. 2014. "Competence – Impeding Electronic Games and Players Aggressive Feelings, Thoughts, and Behaviors ". Journal of Personality and Social Psychology. 2014. VOL. 106, NO. 3, 441 – 457.
5. Subranmanyam. K, Patricia. G, Robert. K, Elisheva. G, 2001, "The impact of computer use on children's and adolescent's development" Applied Developmental Psychology 22 (2001) 7 – 30.