المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الاعاقة
ISSN: 2682-2873
The Online ISSN : 2682-4256
المجلد02/العدد: 04 (أكتوبر2020)، ص ص 175–195

اللعب عند الطفل في ظل البيئة الرقمية

Playing of the children in a digital environment

د/ دليلة خينش [1] د/ نجاة يحياوي [2] د/ سامية عزيز [3]
[1] جامعة بسكرة، الجزائر Email: d.khineche@univ-biskra.dz
[2] جامعة بسكرة، الجزائر Email: n.yahia@univ-biskra.dz
[3] جامعة بسكرة، الجزائر Email: aziez.samia@univ-biskra.dz

تاريخ الاستلام: 2020/08/18 تاريخ القبول: 2020/09/15

مستخلص البحث:

إن الطفل في ممارسته للّعب يشبع حاجات كثيرة لديه تساهم في تحقيق توازن في نموه النفسي والجسماني، التي قلما تتحقق له إلا بواسطة اللعب. ولكن مع مجيء الثورة التقنية التي دخلت في كل النواحي والتي غيرت مفهوم اللعب عند الأطفال ونقلته من عالم الحركة إلى عالم السكون نجمت عنها آثار عديدة إيجابية وسلبية، وتقلصت مجالات اللعب الحركي وزاد إقبال الطفل على الألعاب الالكترونية، وفي هذه الورقة البحثية حاولنا تسليط الضوء على أهمية اللعب عند الطفل والتغيرات التي طرأت على مفهوم اللعب وتأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال وكيف يمكن تحقيق الأهداف الهامة من اللعب .

الكلمات المفتاحية : اللعب؛ الطفل؛ الألعاب الالكترونية

Abstract:

In playing with the children, they have many needs that contribute to a balance in their psychological and physical development. But with the advent of the technical revolution that has entered all aspects that changed the concept of playing in children ; he moved him from the world of movement to the world of silence and that resulting many positive and negative effects ; the play fields decreased and the child's interest in electronic games increased, In this paper, we tried to highlight the importance of playing At the child, and changes in the concept of play and the impact of electronic games on Children and how to achieve important goals from playing.

Keys words : playing ; child ; electronic games

مقدمة:

إن الطفل في ممارسته للعب يشبع حاجات كثيرة لديه، فاللعب من أهم الأنشطة في حياة الطفل يكشف عن مكوناته واتجاهاته وميوله الفكرية والعاطفية والاجتماعية، التي قلما تتحقق له إلا بواسطة اللعب. إن اللعب هو رمز الطفولة وعنوانها، كان في السابق مرتبطا بالنشاط الحركي، إلا أنه ومع التطور العلمي والتكنولوجي تغير مفهوم اللعب، فظهرت الألعاب الالكترونية التي استقطبت اهتمام جميع فئات المجتمع وخاصة الأطفال.

ومع التغيرات الاجتماعية المعاصرة أصبحت المخاطر السمة البارزة للمجتمعات التي جعلت لعب الأطفال خارج مساكنهم مرتبط بالكثير من المخاطر، لذلك فإن هناك سؤال يفرض نفسه حول التغير الذي طرأ على اللعب عند الطفل وتوجهه الكبير نحو الألعاب الالكترونية، الأمر الذي يطرح مخاوف من هذا التغير الذي نقله إلى مجال جديد للعب قد يحمل إيجابيات وسلبيات مما يتطلب البحث عن إطار يكوم فيه اللعب عند الطفل يحقق توازنا بين اللعب في شكله التقليدي والمبني على الحركة والتفاعل في الواقع واللعب الالكتروني الذي يجعل الطفل يجلس طويلا مع الوسائل التكنولوجية في

عالم افتراضي. من هذا المنطلق سنحاول في هذه الورقة البحثية التعرف على أهمية اللعب عند الأطفال وكذا التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال.

أولا- الإطار العام للدراسة:

تنقسم هذه الدراسة إلى ثلاثة أقسام، الإطار العام الذي نوضح فيه أبعاد هذه الدراسة والمشكلة المطروحة وأهمية هذه الدراسة وأهدافها ومنهجيتها، والإطار الثاني هو الإطار النظري التي يتم فيه تحديد مفاهيم الدراسة، القيمة التربوية للعب، وأهداف اللعب، ودور اللعب في نمو الطفل ، تأثيرات الألعاب الالكترونية على الطفل وأخيرا الإطار الثالث الذي يتناول بالتحليل وتفسير نتائج الدراسة على ضوء الأسئلة المطروحة في الإشكالية.

إشكالية الدراسة:

يمثل اللعب جانبا من الجوانب المهمة في حياة الإنسان المعاصر، ولان اللعب على أي حال يمثل أول وسيلة لتفجير الطاقات الإبداعية لدي الإنسان في مرحلة الطفولة. فاللعب أو النشاط الذي يقوم على الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل التخيلي والتصور الذهني والرسم والتشكيل عمليات أساسية لإنماء العقل والذكاء عند الطفل .

ولكن ومع مجيء الثورة التكنولوجية التي دخلت في كل نواحي الحياة ومنها وسائل الترفيه، فقد دخل عالم اللعب مرحلة جديدة جعلته يتحول إلى صبغة أساسية من صبغات العالم الحديث . وإحدى وسائل اللعب التي ارتبطت ارتباطا جذريا بالثورة التقنية هي الألعاب الالكترونية التي انتشرت بين الناس سواءا الكبار أو الصغار، وتطورت بشكل سريع إلى يومنا هذا ، واستطاعت أن توجد عالما افتراضيا ، يعيش فيه الطفل لحظات منفصلة عن الواقع وتأثر فيه .

ومن هنا حاولنا طرح الأسئلة التالية للإجابة عليها في هذه الدراسة :

- ما أهمية اللعب بالنسبة للطفل ؟
- ما هي التغيرات التي طرأت على مفهوم اللعب عند الأطفال ؟
- كيف أثرت الألعاب الالكترونية على الطفل؟

١- أهمية الدراسة :

إن الطفل في ممارسته للعب يشبع حاجات كثيرة لديه، من بين أهمها حاجته إلى السعادة والمرح والانطلاق، التي قلما تتحقق له إلا بواسطة اللعب. إن اللعب هو رمز الطفولة وعنوانها. وإذا كان انشداد الكبار إلى عالم الطفولة و ذكرياتها و مرحها يعني شيئا فإنما يعني بالدرجة الأولى رغبتهم في استعادة هذه السعادة التي وفرها لهم اللعب آنذاك.

وعليه فان الأطفال إذا لم يسعدوا في طفولتهم فإنهم لن يستطيعوا تعويض هذه السعادة في يوم من الأيام لأن كلا مرحلة من مراحل عمر الإنسان وظيفة و دلالة وهدف فإذا كان هدف الطفولة هو الفرح والسعادة فان مرحلة الشباب تقترن بالقوة وتقترن الشيخوخة بالتعقل و النضج والحكمة. و يعد اللعب في الطفولة وسيطا تربويا يسهم في تشكيل شخصية الطفل و بنائها من جميع الجوانب الحركية و الاجتماعية والانفعالية المعرفية.

٣- أهداف الدراسة :

-التعرف عل مفهوم اللعب عند الأطفال وأهدافه .

- التعرف على دور اللعب في النمو الجسمي والحركي للطفل.

- التعرف على دور اللعب في النمو الاجتماعي والأخلاقي عند الطفل.

- التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال .

أولا– الإطار المفاهيمي

١- **مفهوم اللعب** : يعرف اللعب بأنه نشاط حر موجّه أو غير موجّه، يكون على شكل حركة أو سلسلة من الحركات ، يمارس فرديا أو جماعيا، ويتم فيه استغلال لطاقة الجسم الذهنية و الطاقة الجسمية أيضا، و يمتاز بالخفة و السرعة في التعامل مع الأشياء، ولا يتعب صاحبه، و به يتمثل الفرد المعلومات التي تصبح جزءا لا يتجزأ من البنية المعرفية للفرد، ولا يهدف إلا إلى

الاستمتاع، وقد يؤدي وظيفة التعلم.(محمد أحمد صوالحة، ٢٠٠٧، ص ص ١٥-١٦)

٢- **أهداف اللعب:** من الأهداف العامة التي يسعى الفرد إلى تحقيقها من خلال ممارسته للعب هي:

- شعور الفرد بالمتعة و البهجة و السرور.
- تقوية وتمرين الجسم و تدريبه على ممارسة الأنماط السلوكية الجسمية المختلفة.
- يتعلم الفرد التعاون واحترام حقوق الآخرين والمطالبة باحترام حقوقه.
- إثارة دافعية الفرد للعمل وتنمية استعداده للتعلم من خلال نمو الذاكرة والتفكير والتخيل والإدراك.
- تقوية ارتباط الفرد وانتمائه إلى الجماعة واحترام مجموعة القوانين والقواعد والتعليمات التي تحكم ممارسة اللعب في نطاق الجماعة.
- يكتسب الثقة بالنفس ويعمل على تنميتها ويحاول اكتشاف قدراته واستعداداته ويعمل على اختبارها وتقويمها.
- تنمية شخصية الفرد في المجالات والنواحي المختلفة الجسمية والنفسية و الاجتماعية والعقلية المعرفية.
- تنمية مفهوم الذات لدى الفرد ورفع مستوى قبوله لدى الآخرين و تقبل الآخرين له.
- إعداد الفرد لما سيكون في حياته المستقبلية.
- الإسهام في إكساب الفرد الأنماط السلوكية المناسبة والمهارات الاجتماعية المقبولة اجتماعيا.
- تنفيس الانفعالات المكبوتة لدى الفرد وتخليصه من الآثار المترتبة على خبرات الطفولة المبكرة المؤلمة.
- إشباع حاجات الفرد النفسية والاجتماعية والجسمية والعقلية والمعرفية بممارسات مقبولة اجتماعيا من خلال ممارسة سلوك اللعب. .(محمد أحمد صوالحة، ٢٠٠٧، ص ص ١٧-١٨)

٣- **مظاهر اللعب**: يعتبر اللعب أحد الروافد التي تتسرب بواسطتها المعرفة إلى الطفل، ويكتشف الطفل من خلاله الكثير عن نفسه، وعن البيئة المحيطة به وحتى عن العالم الذي يعيش فيه من حوله، وبه يتعلم كيف يسيطر على بيئته ويسخرها لمصلحته، وعليه فان سلوك اللعب عند الطفل يأخذ صورتين:

- **اللعب الموجب**: حيث يقوم اللعب بممارسة سلوك اللعب إما في حالته الفردية أو في إطار فريق أو جماعة، من خلال الممارسة الفعلية للعب لوحده أو مع الآخرين مما يشعره بالمتعة و التسلية.
- **اللعب السالب**: حيث يكتفي الطفل بالمشاهدة و الملاحظة والمتابعة و الانفعال مع اللاعبين دون أن يشاركهم بصورة مباشرة ويتولد الاستمتاع عند الطفل في اللعب السالب عن طريق النموذج الرمزي والتعويض دون أن يسهم في اللعب نفسه، ومن أمثلة اللعب السالب مشاهدة السيرك والألعاب البهلوانية و مشاهدة الفرق الرياضية و مشاهدة البرامج التلفزيونية .(نفس المرجع، ص ٢١)

٤- **دور اللعب في نمو الطفل**: أكد الباحثون أن هناك علاقة بين اللعب وجميع جوانب النمو الجسمي و الانفعالي والاجتماعي و العقلي.

٤-١- **اللعب والنمو الجسمي والحركي**: وعموما يشمل النشاط الحركي ألعاب القوى المتمثلة في القفز و التسلق والجري والرمي و التسابق والسباحة و كذا ألعاب حركية رياضية مثل كرة القدم وكرة الطائرة وكرة السلة و التنس. فاللعب يسهم بشكل واضح في تقوية العضلات ويساعد على الضبط والاتزان والتحكم وكذا يسهم في إمكانية تعرض الطفل إلى الشمس والهواء، و أيضا يساعد اللعب في التخلص من السموم الزائدة في الجسم.

ويرى الباحثون والعلماء أن هبوط مستوى اللياقة البدنية و هزال الجسم وترهله و تشوهاته هي بعض نتائج عدم ممارسة اللعب لدى الطفل. و الجدير بالذكر أن اللعب يحقق للطفل حالة من التوازن و التكامل بين وظائف جسمية الحركية و الانفعالية و العقلية مما ينعكس ايجابيا على التفكير و

القدرة على حل المشكلات و النمو النفسي المتكامل. .(محمد أحمد صوالحة، ٢٠٠٧، ص ١٢٩)

٤-٢- **اللعب و النمو الاجتماعي والأخلاقي**: يولد الطفل عاجزا على التوافق مع الآخرين فيبدأ أولا في التعرف على و جهي الأبوين و بالتدرج ينمو التوافق بينهم . وعندما يصل إلى سن الثالثة من عمره يبدأ الطفل في المشاركة مع الآخرين؛ فيشارك الأطفال بعضهم البعض في القيام بمهمة واحدة فيستخدمون وسائل اللعب في سبيل المشاركة، ثم تبدأ مرحلة ألعاب أداء أدوار عن طريق التخيل فيلعبون أدوار الأب و الأم والطبي والمعلم..الخ. (سلوى محمد عبد الباقي، ٢٠٠١،ص.ص ٢٩-٣٠).

فعن طريق اللعب يتعلم الطفل حقوقه وواجباته من خلال الأدوار التي يؤديها فيتخذ من الكبار نماذج فيحاكيهم في كل الأعمال و يتقمص أدوارهم. وعليه فان اللعب يساعد الطفل أن يكتشف العلاقات الاجتماعية القائمة بين الناس، ومن خلال تقمصه لأدوار الكبار يكتسب قاعدة اجتماعية علائقية و هي ضرورة التقيد بالسلوكات و الشروط التي يقتضيها الدور الذي يؤديه. (أمل الأحمد و علي منصور ،٢٠٠٨، ص ٨٣). فالطفل يمكن أن يكتسب – من خلال اللعب- قيما أخلاقية مثل احترام الوالدين، والابتعاد عن الكذب، وتفضيل المصلحة العامة ومحبة الآخرين، والاعتراف بالخطأ و تصحيحه؛ كما يمكن تلقينه قيما تتعلق بنمو المشاعر الوطنية والقومية عن طريق اللعب التمثيلي للأدوار. وعليه يمكن القول أن اللعب يمثل وسيطا تربويا لغرس القيم والسلوكات الايجابية عند الأطفال. وإذا لم يمارس الطفل اللعب مع الأطفال الآخرين فانه يصبح أنانيا و متمركزا حول ذاته و يميل إلى العدوانية و يكره الآخرين.

٤-٣ **اللعب و النمو النفسي:** للعب فوائد كثيرة من الناحية النفسية وهي: (أمل الأحمد و علي منصور ،٢٠٠٨، ص ٨٢).

- يشكل اللعب للطفل منطلقا للاكتشاف و الإبداع.
- يتعلم الطفل حب المبادرة والاعتماد على الذات.
- يتحمل الطفل مواقف الإحباط .

- يتخذ الطفل من اللعب مجالا تنفيسا لجميع توتراته وانفعالاته ورغباته المكبوتة الأمر الذي يساعده على الاستقرار والتوازن الانفعالي بالتدرج.

٤-٤ **اللعب و النمو الانفعالي**: يؤثر اللعب في النمو الانفعالي لدى الطفل من خلال ما تقوم به الألعاب الإيهامية من تفريغ للانفعالات والمشاعر المكبوتة لدى الأطفال بفضل إسقاطها على أشياء من الواقع؛ كما أنها تشبع حاجات الطفل المحرومة فيشعر الطفل بالرضا والراحة. فالطفل يقوم بنشاط اجتماعي انفعالي عندما يلعب دور الأب أو الأم مع الدمى أو دور السائق مع الكرسي(اللعبة). فالطفل هنا يعبر عن حالة انفعالية بشكل واضح وجلي، ويلاحظ أن الطفل إما أن يكون راض أو غاضب أو ساخط أو خائف، كما أن أشخاص ألعابه قد تكون خائفة أو مستعطفة أو حزينة أو فرحة أو باكية. وعليه فإن اللعب يؤثر في الجانب الانفعالي من شخصية الطفل حيث أنه يهيئ له فرصة للتحرر من الصراعات التي يعانيها وبالتالي فإن اللعب يخفف من حدة التوتر و الإحباط . (محمد أحمد صوالحة، ٢٠٠٧، ص ص ١٣٠- ١٣٢)

٤-٥ اللعب والنمو العقلي:

أكد كل من بياجيه piaget و Vygotsky فيفوتسكي أن اللعب الإيهامي عامل أساسي في نمو قدرة الأطفال على استخدام الرموز التي تشكل الأساس لبعض المفاهيم ذات القيمة العالية في المقررات الدراسية مثل القراءة و الكتابة والحساب.

٥- يسهم اللعب في تنمية القدرة اللغوية من خلال الحوار والمناقشة.

٦- اللعب الإيهامي ينمي الإحساس بالمشكلات ووضع الفروض واختبارها و اقتراح الحل الابتكاري للمشكلات .

٧- تنمية قدرتي التصور والتخيل لدى الأطفال و هما ضروريتان لتعلم القراءة و الكتابة

٨- تنمية الذكاء حيث أوضحت الدراسات الإرتباطية علاقة ايجابية دالة بين الذكاء و اللعب الإيهامي الاجتماعي.

التدريب على مهارة التخطيط (لعبة البائع والمشتري)، وإطالة مدى التركيز نتيجة استمرار الأطفال في لعب الموقف نفسه لفترات نزداد طولا مرة بعد مرة. (أمل الأحمد وعلي منصور،٢٠٠٨ ، ص ص ٨٦- ٨٩).

٥- القيمة التربوية للعب

يعد أفلاطون من الأوائل الذين ذكروا و لاحظوا العلاقة بين اللعب و العمل حيث قال: "**لا تدربوا الأولاد بالخشونة أو القوة و لكن وجهوهم للعمل عن طريق ما يسلي عقولهم و بذلك تصبحون أكثر قدرة على اكتشاف إمكاناتهم بعناية فائقة و كذلك اكتشاف العبقرية الخاصة بكل واحد منهم**". و رأى جان جاك روسو "**أن يترك الأطفال للطبيعة لكي يتعلموا**". (أمل الأحمد و علي منصور ،٢٠٠٨، ص ١٨).

تضمنت كتب الفلسفة اليونانية القديمة اللعب و أهميته التربوية في تعليم الأطفا وجاء هذا على قول أفلاطون و أرسطو و في العصور الحديثة، كما أخذ اللعب مكانة مركزية بشكل فعلي على أيدي الأوربيون كان أولهم بستالوتزي في سويسرا المتأثر بأفكار جان جاك روسو ووضع نظريته التربوية الخاصة باللعب .أما جان بياجيه فيرى أن اللعب تعبير عن تطور الأطفال و متطلبا أساسيا له؛ و يشير في نظريته إلى أن اللعب يرتبط بمراحل النمو العقلي و الأخلاقي عند الأطفال. و عليه ساد الاهتمام العالمي باللعب بشكل عام على اعتبار أن الأطفال يتعلمون من خلاله أنماط السلوك التي يصعب اكتسابها من خلال الدروس و المناهج التربوية، خاصة تلك المتعلقة بالنشاط الجماعي؛ هذا ما يفسر اهتمام رياض الأطفال بتنظيم اللعب و تيسير سبله و توفير فرصه و أدواته للأطفال . (محمد أحمد صوالحة، ٢٠٠٧، ص ص ٢٦- ٢٧)

ثانيا –الألعاب الالكترونية:

حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة "الفيديو، حاسوب، أنترنيت، الهاتف المحمول" باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي.

١- **مفهوم الألعاب الالكترونية:** هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (العاب الفيديو) أو شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية. (مها حسني الشحروري، ٢٠٠٨، ٤٦)

٢- **التطور التاريخي للألعاب الاليكترونية:** يقسم مؤرخو تكنولوجيا الوسائط الترفيهية التفاعلية تاريخ الألعاب الالكترونية إلى مراحل أربع لتشكل كل مرحلة تاريخية من المراحل الثلاث عقدا كاملا لتلتحم المرحلة الأولى من تاريخ هذه الألعاب بجيل الأتاري المرتبطة بعصر الخيال العبقري من سنة ألف وتسعمائة وخمسة وستين إلى سنة خمس وسبعين من القرن الماضي، أما المرحلة الثانية فإنها ارتبطت بظاهرة الإدارة والتسويق لتحدث قطيعة مع عصر الخيال العبقري المرتبط بالمرحلة الأولى من سنة خمسة وسبعين إلى خمسة وثمانين من القرن الماضي.ليفسح المجال للاختصاصيين الإداريين،أما المرحلة الثالثة من تاريخ هذه الوسائط فقد ارتبطت بالعملاقيين سيجا ونانتندو لتلتحم مع البرمجيات من سنة خمسة وثمانين إلى خمسة وتسعين ،أما المرحلة الرابعة من تاريخ هذه الألعاب فهي تزامن فترة الوسائط المتعددة من سنة ثمانية وتسعين إلى اليوم. وتعتبر لعبة الفضاء أولى الألعاب مخترعها أحد طلاب شركة ميتMIT في الستينات من القرن الماضي ولعبة يوم الهلاك DOOM من أولى الألعاب ثلاثية الأبعاد 3D.(آسا بريغر بيتر بروك ،٢٠٠٥، ص٣٥٥)

٣- أنواع الألعاب الالكترونية:

لقد أشار"جونز" إلى أن ألعاب الحاسوب وألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون بها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة، وألعاب المحاكاة، وألعاب تعاونية، وألعاب البرمجة، وألعاب الألغاز وألعاب رجال الأعمال عندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، وهي كالتالي:

٣-١ ألعاب الحركة: وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

٣-٢ **ألعـاب الإسـتراتيجية:** وهي تلـك الألعـاب التي تؤكـد على أهميـة التفكير المنطقي والتخطيط من مثل العاب الألغاز والشطرنج.

٣-٣ العاب المغامرة: وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

٣-٤ **العاب لعب الدور**: تشبه ألعاب المغامرة، ولكن بدلاً من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص، ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.

٣-٥ العاب المحاكاة: إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزيئات وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذه الواقع، وهي بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي العاب محاكاة الطيران مثل "فريت سيمولاتر من ميكروسوفت"، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدام أيضا. (مريم قويدر،٢٠١٢، ١٣٥-١٣٨)

٤- إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية على الطفل :

إن بيئة الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، وإنما تمتد أثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة الفيديو، حاسوب انترنيت، الهاتف المحمول باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت...الخ ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الايجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية والفكرية، بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي والايجابي على الأطفال، منها بحث "دوجلاس" في ٢٠٠٤ كما أن هناك أبحاثا عديدة تناولت هذا الموضوع يمكن أن نستخلص منها ما يلي:

١- الآثار الايجابية:

- الإبداع وتنمية الذكاء.
- القدرة على اتخاذ القرار.
- تحسين الفهم والوعي والسرعة في التفكير.
- تحسين المهارات الإدراكية الحسية مثل حركات العين واليد والتنسيق بينهما والتركيز.
- القدرة على قيادة السيارات ليلاً.
- تحسين مهارة الاستماع إلى الأصوات المختلفة.
- القيام بعدة مهام في آن واحد.
- المعالجة العقلية للأجسام ثلاثية الأبعاد.
- تنمية الذاكرة.

إن دراسات علمية حديثة تشير إلى أن ألعاب الفيديو لها جوانب ايجابية على تفكير الأطفال والمراهقين،لأنها تساهم في رفع مستويات الإدراك وحدة الانتباه ودقته وتساعد على اكتساب مهارات حركية في المكان وتنشط الذاكرة والأداء الحركي وتساعد على اكتساب مهارات حركية في المكان وتنشط الذاكرة والأداء الحركي وتساعد على اكتساب طرق جديدة في حل المشكلات واتخاذ القرارات والسيطرة على الحاسوب وتنشيط عملية التفكير الإبداعي رغم ما يصاحبها من عنف(شاكر عبد الحميد ،٢٠٠٥،ص.٤٠٨)

٢- الآثار السلبية:

- تنمية مهارات العنف والعدوانية وهذا ما لاحظناه على التأثيرات النفسية في لعبة الحوت الأزرق ، ولعبة بوكيمون جو التي تسببت في العديد من الحوادث القاتلة .
- التركيز على التسلية والاستماع أكثر من التعليم وتأثير هذا على التحصيل الدراسي
- تعليم أساليب ارتكاب الجريمة والانتحار والاحتيال...
- عزلة الطفل عن المجتمع .
- الشعور بالأنانية.

- أضرار صحية مثل آلام الرقبة، والظهر ضعف النظر والتأثير على نمو العظام وكذلك سوء التغذية
- أضرار ثقافية ودينية .(محمود حسن إسماعيل ، ٢٠١١. ص١٢٣، ١٢٤)

ثالثا- تأثيرات الألعاب الالكترونية على الطفل

للألعاب الالكترونية تأثيرات عديدة في مجا النمو الجسمي والنفسي والعقلي والاجتماعي للطفل أهمها:

١- التأثير النفسي والاجتماعي:

وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الالكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام والألعاب الالكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة، فبالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم. (ماجد محمد الزيودي،٢٠١٥، 139)

وتشير بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلاً منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية، والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلاً أب، أم، مدرس....الخ هذا فضلا عن أنها تجعل الطفل أنانيا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثير ما تُثار المشكلات داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة الأشقاء حول من يبدأ باللعب. (فاطمة السعدي همال،٢٠١٨، ١٣٩) .

٢- التأثير العقائدي الديني:

من المظاهر السيئة لمحطة الألعاب الالكترونية أن هذه الألعاب تشتمل على قوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة، مثل إظهار قضية الاعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلا والشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك كله، بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية وقضية إظهار السحر والشعوذة، والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن الكريم والرموز الإسلامية، بإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم، فهذه من أهم السلبيات العقائدية الموجودة في بعض هذهُ الألعاب .(شفيق ليكوفان،٢٠٠٩، ٩٤)

٣- التأثير التربوي:

قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتاً طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية، لاسيما العاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعاباً أقل عنفاً، أو لا يمارسون الألعاب الالكترونية على الإطلاق.

ويذكر "الأنباري" (٢٠١٠) إن من سلبيات الألعاب الالكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير (ما دون سن العاشرة) بهذه الألعاب، فإن ذلك يؤثر سلبا في دراسته ونطاق تفكيره كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية، يؤثر بشكل مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية. (مها حسني الشحروري،٢٠٠٨، ٧٠)

رابعا- اللعب عند الطفل من فضاء الحركة إلى الفضاء الالكتروني

ممارسة الطفل للعب تحكمه عدة رؤى بفعل الظروف المهنية والاقتصادية والثقافية للوالدين؛ حتى الدواعي الأمنية على الأطفال - اليوم - عززت الشعور بالخوف والقلق،

واستدعت تجنب الحيطة وفرض المراقبة المستمرة على الأبناء؛ الأمر الذي أدى إلى تضييق الخناق على الطفل.

الطفل في السابق خاصة في المجتمعات العربية كان يعيش في أسرة ممتدة تسع عدد أفرادها باتساع المجال المكاني الذين يقطنون فيه فالجد والجدة والعم والإخوة الكبار والأم والأب كلهم يراعون هذا الفتى و يشرفون على تربيته الأخلاقية و الاجتماعية فينشأ في مجال اجتماعي محمي وآمن، و أمنه يتبعه حتى في المجال الخارجي أين يلتقي مع أطفال آخرين يشاركونه أفكاره وتقاليد ألعابه. كان كل أفراد العائلة يشرفون على توجيهه وإرشاده؛ فنشأ ذلك الطفل مشبعا بقيم التعاون والمشاركة في اهتمامات الكبار والقدرة على التواصل الاجتماعي واللغو والثقافي . مما زاد من ثقته بنفسه نتيجة تحمل المسؤولية منذ الصغر بفعل أداء الأنشطة التي توجه إليه من قبل أفراد العائلة فيتقبلها بصدر رحب بفضل نزعة الطاعة التي رسخها له المشرفين على تربيته.

أما اليوم تغيرت المعطيات فازدادت الحدود الاجتماعية ضيقا و تقلصت قنوات التواصل الاجتماعي وتقلصت معها حدود العائلة بفعل ضيق المجال المكاني الذي يسع أفراد الأسرة. و أوكلت مهمة التنشئة الاجتماعية للطفل إلى مؤسسات أخرى بداية من رياض الأطفال إلى المدرسة وإلى وسائل الإعلام. وتغيرت الأدوار الاجتماعية للوالدين بفعل تأثير الظروف الاقتصادية، وانخفاض مستوى الدخل الأمر الذي أدى إلى خروج المرأة إلى العمل جانب الرجل. هذا على مستوى الظروف الداخلية للأسرة؛ أما على المستوى الخارجي فقد برزت إلى المجتمع المعاصر مجموعة من الظواهر الاجتماعية الخطيرة التي أصبحت تهدد أمن الأفراد، لذا سيطرت عليه مجموعة من الانفعالات كالقلق والتوتر الذي امتد إلى الخوف على أمن أبنائهم بفعل الجرائم التي ترتكب على الأطفال. كل هذه الظروف خلقت مجالا ضيقا في أفق الطفل فكبحت حركته مجموعة من النواهي والأوامر وأصبح يعود من المدرسة ليغلق عليه الباب أين يجد وسائل الإعلام المختلفة في الانتظار.

إن اللعب الذي كان متاحا من قبل تقلص، و تقلصت عن طريقه حركة الطفل، لذلك فإن واقع اللعب عند الطفل لا يزال ضيق الأفق، الأمر الذي يؤثر في ما بعد على

شخصية أبنائنا لأن قلة الحركة تخلق مشاكل جسمية ونفسية واجتماعية وحتى أخلاقية.

خامسا- توصيات تتعلق بتعزيز أهمية اللعب عند الطفل وتوجيهه

غالبا ما يحكم مجتمعنا على ظاهرة اللعب عند الأطفال بالسلبية وفي العادة يوجه اللوم إلى الطفل اللعوب أو يطالبه الآباء من حين لآخر بالكف عن اللعب حيث يعتبرونه مضيعة للوقت ويعتقد كثير من الآباء أن الطفل اللعوب هو طفل يتوقع له الرسوب والفشل في الدراسة، ولو بحثنا الأمر لوجدنا أن ذلك اللعب الذي لا يحترمه الآباء هو أهم الأنشطة للطفل الصغير.

على الآباء والأمهات والمعلمين والمعلمات والقائمين على تربية الأفراد ومؤسسات التنشئة الاجتماعية، توفير كل ما يحتاجه الأطفال في مجال اللعب من أدوات و معدات ودمى وألعاب من أجل مساعدتهم لتحقيق الأهداف العامة التي يسعى اللعب لتحقيقها.

يولد الطفل ولديه استعدادات وميول فطرية تدفعه لأن يسلك سلوكا معينا في سبيل تحقيق أغراضه وواجب الأسرة والمدرسة التعرف على هذه الميول والكشف عنها في وقت مبكر لتهذيبها وتعديلها بحسب قيمتها عند الطفل، ذلك أن الطفل إذا أشبعت ميوله شعر بالسعادة و الارتياح أما إذا تعرضت للكبت نتيجة السيطرة والأوامر اعتراه القلق النفسي والاضطراب مما يجعل منه شخص عصبي وعدواني. فلا نستعجل أبناءنا في التعلم والاكتشاف لأن ذلك مقترن بقدرتهم وفقا لتطور العمر وكذا إدراكهم لصحة الأشياء لأن معنى تدخل الأبوين بهذه الطريقة (الصراخ في وجههم مثلا) يربكهم و يزيد من تعثرهم ويجعلهم لا يكتشفون بأنفسهم الصح من الخطأ.

عندما ينهي التلميذ الصغير يومه الدراسي ويعود من مدرسته إلى منزله فإنه قد يجد التلفزيون ملاذه فنراه أحيانا ينسى طعامه وشرابه ودروسه ليلتصق بالشاشة الصغيرة ساعات و ساعات بحثا عن الترفيه، وعليه لا بد من الرقابة الأسرية وتوجيه اهتمام الطفل نحو مصادر أخرى للمتعة مثل اصطحابه لأماكن الترفيه لسد حاجاته.

اللعب في الشوارع اليوم تحكمه العديد من المخاطر و تزيد مخاوف الآباء بفعل احتكاك الأطفال بآخرين يكتسبون سلوكات سيئة، لذلك لابد من توفير أماكن ترفيهية ورياضية آمنة تتوفر على كل الوسائل التربوية والرياضية، مع ضرورة العمل على رفع مستوى الوعي بأهمية اللعب للطفل من الناحية الاجتماعية والأخلاقية والنفسية عند الأسرة الجزائرية وكافة مؤسسات التنشئة الاجتماعية.

اللعب الجماعي التعاوني يساعد الطفل على إنماء سلوكه فيكسبه اتجاهات اجتماعية نحو تقدير الآخرين وتقدير أدوارهم، والتعاون معهم، واكتساب صداقات جديدة والتعرف على نماذج سلوكية جديدة واحترام القوانين والتكيف مع الجماعة، وقبول الآخرين في إطار الفريق، وحسن التفاعل والتواصل مع الآخرين. وإذا لم يمارس الطفل اللعب مع الأطفال الآخرين فإنه يصبح أنانيا ومتمركزا حول ذاته ويميل إلى العدوان ويكره الآخرين. فاللعب يمكّن الطفل من إقامة علاقات اجتماعية جيدة ومتوازنة مع الآخرين، ويستطيع أن يحلّ ما يعترضه من مشكلات، ويتحرر من نزعة التمركز حول الذات، فيعترف بوجود الآخرين ويأخذ بآرائهم و أفكارهم.

إن منع الطفل من اللعب يتسبب في إرهاق الطفل حيث يظل حبيساً بين جدران البيت لمراجعة دروسه بالمساء، وفي الصباح بالدراسة في المدرسة؛ وتلك الطريقة تؤدي إلي أن يصبح خامل و محدود الذكاء .

كل الدراسات الحديثة تنصح الوالدين أنهم لابد أن يدركوا أن إحتياجات الأطفال للعب بأنواعه المختلفة وأدواته وأساليبه تمثل احتياجات نمائية تتطور مع تطور عملية النمو لدى الأطفال ؛ فكلما مارس الطفل ألعاب ورياضة كلما زاد نموه بشكل مطمئن ومستقر؛ وذلك لأن اللعب والرياضة تساعدان علي نمو العضلات ليكتسب الطفل المهارات الحركية التي يحتاجها في تنقلاته. وتتطوّر لديه القدرات العقلية والانفعالية الأمر الذي يساعد على تنشئته تنشئة اجتماعية متزنة عاطفياً وانفعاليا.

ممارسة اللعب أيضًا تساعد على تطور النمو اللغوي لدى الأطفال من خلال تبادل الآراء والحديث المتواصل الذي ينشأ بسبب التفاعل المشترك بينهم وبين الأطفال المشاركين في اللعب، وهو يمنح الطفل فرصًا ثرية ومواقف حياتية طبيعية تعمل كنماذج مثلى في

تكوين الشخصية السوية من خلال العلاقات المتبادلة والمشاركة والتعاون والمناقشة والتشاور والحوار مع الآخرين، والاشتراك في اتخاذ القرارات الجماعية، وتقبل رأي الغير واحترامه، حتى إن كان مغايرًا لآراء الطفل الشخصية.

قلة النشاط البدني بين الأطفال أصبحت ظاهرة شائعة، لأنهم يقضون معظم يومهم في مشاهدة التلفزيون ولعب ألعاب الكومبيوتر والتحدث بالهاتف. فالتطور التكنولوجي الهائل أدى إلى أثار جانبية سلبية فالعديد من الأطفال وحتى الكبار يفضلون الجلوس والاسترخاء ولا يبذلون أي نشاط بدني .

الألعاب الالكترونية لها إيجابيات مثلما لها سلبيات على الطفل لذلك يجب أن يكون استخدامه وفق قواعد محددة وبتوجيه من طرف الوالدين ومساعدتهم لأبنائهم على الاختيار المناسب لها ولوقت ممارستها.

خلاصة

تتجلى أهمية اللعب للطفل في إقامة علاقات اجتماعية جيدة ومتوازنة مع الآخرين ،ويستطيع أن يحلّ ما يعترضه من مشكلات، ويتحرر من نزعة التمركز حول الذات، فيعترف بوجود الآخرين و يأخذ بآرائهم و أفكارهم. كما أن ممارسة اللعب أيضًا تساعد على تطور النمو اللغوي لدى الأطفال من خلال تبادل الآراء والحديث المتواصل الذي ينشأ بسبب التفاعل المشترك بينهم وبين الأطفال المشاركين في اللعب، وهو يمنح الطفل فرصًا ثرية ومواقف حياتية طبيعية تعمل كنماذج مثلى في تكوين الشخصية السوية من خلال العلاقات المتبادلة والمشاركة والتعاون والمناقشة والتشاور والحوار مع الآخرين، والاشتراك في اتخاذ القرارات الجماعية، وتقبل رأي الغير واحترامه، حتى إن كان مغايرًا لآراء الطفل الشخصية

التغيرات التي طرأت على مفهوم اللعب عند الأطفال تغير مفهوم اللعب عند الطفل فبعدما كان الطفل يمارس اللعب مع الأصدقاء في الشارع والحي الذي يقيم فيه أصبح هذا الأخير تحكمه العديد من المخاطر وتزيد مخاوف الآباء بفعل احتكاك الأطفال بآخرين يكتسبون سلوكيات سيئة أما اللعب في وقتنا الحالي يتجه إلى الفضاء

الالكتروني، حيث أصبح الطفل يجد مجالا متنوعا وجذابا مما يتطلب أسس معينة للتعامل مع هذه التغيرات بحيث يكون اللعب مجالا مفيدا وممتعا للطفل دون أضرار ومخاطر.

للألعاب الالكترونية سلبيات عديدة على الطفل من جميع النواحي خاصة إذا أدمن عليها لساعات عديدة في اليوم، كما أن العالم الافتراضي مليء بالمخاطر التي تفوق قدرة الطفل على فهمها وإدراكها، وهنا يأتي دور الأسرة أولا وغيرها من مؤسسات المجتمع في توجيه الأسرة والطفل للاستفادة من إيجابيات الألعاب الالكترونية بدل الوقوع في مخاطرها.

خاتمة:

بعدما تعرضنا في دراستنا للعب عند الأطفال كيف كان في السابق ودخول التكنولوجيا وتغيير مفهوم اللعب واستحداث الألعاب الالكترونية والإدمان عليها التي أصبحت تشكل خطرا على الأطفال نستطيع القول أن من واجب الأسر اليوم الاهتمام بأطفالهم وتشجيعهم على ممارسة الألعاب الرياضية والبدنية وذلك كنوع من اللعب لكي يستطيع الطفل تفريغ كل طاقاته فيها لأن ممارسة اللعب مهمة للطفل وتوجهه نحو النشاط الحركي والبدني، وكذلك توجيهه ومراقبته في ممارسته للألعاب الالكترونية، ومساعدته على عدم التأثر بسلبياتها والاستفادة من إيجابياتها .

فالعادات السليمة تبدأ منذ الطفولة ليكتسبها الطفل ويطوّرها شيئاً فشيئاً ويعمل على تحسينها؛ لذلك من الضروري أن يعمل الأهل على إتاحة الفرص لأبنائهم للعب مع تشجيعهم على ممارسة الرياضة التي يفضلونها والتي يختارونها بأنفسهم؛ شرط اختيار الوقت والرياضة المناسبين لهم ليتطوروا فيها شيئاً فشيئاً وليكتسبوا من خلالها كل الفوائد. لأن العقل السليم في الجسم السليم.

قائمة المراجع:

١. أحمد أرشيد الخالدي (٢٠١٠)، أهمية اللعب في حياة الأطفال الطبيعيين وذوي الاحتياجات الخاصة.المعتز، ط ١، الأردن.

٢. أمل الأحمد و علي منصور (٢٠٠٨)،سيكولوجية اللعب ،منشورات جامعة دمشق.
٣. سلوى محمد عبد الباقي،(٢٠٠١)، اللعب بين النظرية و التطبيق،مركز الإسكندرية للكتاب،ط٢ .
٤. محمد أحمد صوالحة،(٢٠٠٧)، علم نفس اللعب،دار المسيرة، ط ٢، عمان، الأردن.
٥. مكارم حلمي أبوهرجة و آخرون(٢٠٠٢) ، مدخل التربية البدنية والرياضية – مركز الكتاب .ط١. مصر.
٦. مها حسني الشحروري،(٢٠٠٨)، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها)، دار المسيرة، عمان (الأردن).
٧. آسا بريغر بيتر بروك(٢٠٠٥)،التاريخ الاجتماعي للوسائط،ترجمة محمد مصطفى قاسم،سلسلة عالم المعرفة،العدد ٣١٥،الكويت.
٨. مريم قويدر، (٢٠١٢/٢٠١١)أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة الماجستير غير منشورة، قسم علوم الإعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر.
٩. شاكر عبد الحميد،(٢٠٠٥)،عصر الصورة السلبيات والايجابيات ،سلسلة عالم المعرفة العدد٣١١، ،الكويت.
١٠. محمود حسن إسماعيل ، (٢٠١١)،الإعلام وثقافة الطفل، دار الفكر العربي، القاهرة.
١١. ماجد محمد الزيودي،(٢٠١٥)، الانعكاسات التربوية الاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية المجلد ١٠.
١٢. فاطمة السعدي همال،(٢٠١٨)، الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، دار الخليج، عمان (الأردن).

١٣. ليكوفان (شفيق)، (٢٠٠٨/٢٠٠٩)،الأثر السوسيو ثقافي للانترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدراسة، رسالة الماجستير غير منشورة، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، الكلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.