



في إطار مشروع البحث التكويني الجامعي تحت رمز

I05L03UN090220190002

بتأطير مخبر الصحة النفسية والتربية والموهبة والإبداع

ومخبر اللغة والمعرفة والتفاعل

وبالتعاون مع

الجمعية الوطنية للعلوم والتنمية المستدامة (وهران)



## دعوة

إلى المساهمة في إنجاز:

كتاب جماعي

حول:

واقع الإدمان على الألعاب الإلكترونية

في البيئة العربية

رئيس المشروع والإشراف العام

أ.د. عقيلة عيسو

## رئيس الهيئة العلمية

أ.د. سميرة ركزة

## الرئيس الشرفي للهيئة العلمية

أ.د. محمد الطاهر بوطغان (رئيس مخبر الصحة النفسية والتربية والموهبة والإبداع)

أ.د. نادية صام (رئيس مخبر اللغة والمعرفة والتفاعل)

أ. لخضر هدار (رئيس الجمعية الوطنية للعلوم والتنمية المستدامة)

## رئيس هيئة التنظيم والتنسيق

د. محمود فوزي معمرى

## أعضاء الهيئة العلمية

| اللقب والاسم                  | الجامعة والبلد                            |
|-------------------------------|-------------------------------------------|
| أ.د. أحمد فاضلي               | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. حنان مبارك محمد القحطاني | جامعة حفر الباطن المملكة العربية السعودية |
| أ.د. خليفة يعلاوي             | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. رابح دبي                 | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. ربيع العبروزي            | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. رقية عزاق                | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. سميرة ركزة               | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. رياض نايل العاسمي        | جامعة دمشق، سوريا                         |
| أ.د. زوييدة بلعربي            | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. سيد احمد نقاز            | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. عبد الرحمن تلي           | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. عبد العزيز بوسالم        | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. عبد العزيز حدار          | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. عقيلة عيسو               | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. فاطمة الزهراء الزروق     | جامعة علي لونيسي - البليدة 2 - الجزائر    |
| أ.د. فتيحة بن زروال           | جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي         |

|                             |                                                            |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------|
| أ.د. مراد نعموني            | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| أ.د. نادية صام              | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| أ.د. نسيمه جروود            | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| أ.د. نهى الزياد             | جامعة القاهرة- مصر                                         |
| أ.د. هند امبابي             | جامعة القاهرة- مصر                                         |
| د. محمد العراي              | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. حياة لموشي               | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. رزيقة بوزقري             | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. رضوان زعموشي             | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. رفيقة حفظ الله           | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. زكاري عيلان              | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. سامية سعدي               | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. سحر عبده محمد السيد      | جامعة الأمير سطام بن عبد العزيز . المملكة العربية السعودية |
| د. سهام ضيف الله علي الفايد | جامعة حفر الباطن - المملكة العربية السعودية                |
| د. صباح بوقروز              | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. طيب مأكور                | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. عبد المالك مكفس          | جامعة محمد بوضياف- المسيلة                                 |
| د. فتيحة بن موفق سويدي      | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. فضيلة رباحي              | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. كريش أحمد                | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. كريمة تيتون              | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. لخضر جواي                | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. محمد روبي                | جامعة محمد بوضياف- المسيلة                                 |
| د. مريم قويدر               | جامعة الجزائر 3- الجزائر                                   |
| د. منى زايد عويس            | جامعة القاهرة- مصر                                         |
| د. مهدية يعيش               | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. مونية غربي               | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. نعيمة آيت فني سعيد       | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |
| د. نعيمة باجي               | جامعة علي لونيسي -البليدة 2- الجزائر                       |

|                        |                                        |
|------------------------|----------------------------------------|
| د. هبة محمد محمد السيد | جامعة عين شمس - مصر                    |
| د. وسيلة بوعلي         | جامعة علي لونيسي - البلدية 2 - الجزائر |
| د. يمينة بوطالية       | جامعة علي لونيسي - البلدية 2 - الجزائر |
| د. يوسف شتوي           | جامعة علي لونيسي - البلدية 2 - الجزائر |

### أعضاء هيئة التنظيم

|                     |                                        |
|---------------------|----------------------------------------|
| د. محمود فوزي معمري | المدرسة العليا للتجارة - الجزائر       |
| د. صفية شملال       | جامعة علي لونيسي - البلدية 2 - الجزائر |
| أ. فتحي بن عباد     | جامعة علي لونيسي - البلدية 2 - الجزائر |
| أ. هاجر بولحية      | جامعة علي لونيسي - البلدية 2 - الجزائر |

## شروط المشاركة

- يراعى التدقيق اللغوي للعمل واحترام علامات الوقف.
- يكون المقال ضمن محاور فصول الديباجة، شريطة عدم تقديمها أو نشرها في أي مناسبة علمية سابقة، مع الالتزام بالموضوعية والأمانة العلمية.
- تقبل المقالات بإحدى اللغات: العربية أو الفرنسية أو الإنجليزية في ملف pdf.
- تحتوي الصفحة الأولى على عنوان المقال والمخلص فقط دون ذكر الباحث لاسمه أو الإشارة إليه في كافة أوراق المقال.
- يكتفي الباحث بإدخال معلوماته الخاصة في المنصة ويمنح له رقما أوتوماتيكيا يعرف به مقاله بعد تحميله.
- إذا كان المقال باللغة العربية يكتب عنوانه باللغة العربية واللغة الإنجليزية/ أما إذا كان بإحدى اللغتين الفرنسية أو الإنجليزية فيكتب باللغة العربية، وكذلك الحال بالنسبة للمخلص.
- يجب ألا يقل حجم الملخص عن صفحتين، بحيث يوضح فيه الباحث الهدف من الدراسة والفرضيات ونوع المنهج والنتائج المتوصل إليها مع التحليل + الكلمات المفتاحية: من 03 إلى 05 كلمات.
- يكتب المقال بخط Amiri 14 بالنسبة للغة العربية، وبخط Times new roman 12 بالنسبة للغة الأجنبية، تكون العناوين بالبنط العريض والمسافة بين الأسطر 1 و2 بالنسبة لهوامش الصفحة.
- لا يتجاوز عدد صفحات المقال 15 صفحة.
- تدرج الجداول والأشكال والرسوم في النص إن وجدت، وترقم بطريقة APA6.
- تدرج أدوات جمع البيانات للدراسات الميدانية في نهاية العمل على ألا ترقم.
- التزام الباحث بالشروط العلمية المتعارف عليها في إعداد وكتابة البحوث والدراسات العلمية، وإتباع المنهجية الخاصة بكل بحث (نظري أو ميداني)، كما يلتزم في الإحالة طريقة APA6.
- للجنة العلمية الحق في طلب تعديلات إن لزم الأمر.
- لا تعبر المقالات المنشورة إلا على آراء أصحابها، وهم وحدهم يتحملون كامل المسؤولية حول حجة البيانات.
- يرسل المقال عبر رابط منصة EasyChair:

<https://easychair.org/my/conference?conf=raegae22>

## المستهدفون بالمشاركة

- أساتذة وطلبة الجامعات الأكاديميون في مختلف التخصصات الاجتماعية والإنسانية والصحية...
- الباحثون في المراكز البحثية والمؤسسات العلمية والتربوية؛
- المختصون الميدانيون؛
- رؤساء وأعضاء الجمعيات العلمية.

## تواريخ هامة

- تاريخ الإعلان عن الدعوة: 22 مارس 2022
- استقبال الأوراق العلمية يكون من تاريخ: 01 أفريل - إلى غاية: 20 جوان 2022
- ترفض الأوراق المقدمة خارج هذه المواعيد.
- نهاية الإعلان عن نتائج التحكيم في: 20 جويلية 2022

## للتواصل والاستفسار:

على العنوان الإلكتروني: [raegae2022@gmail.com](mailto:raegae2022@gmail.com)

وعلى رقمي هاتف:

أ. بن عباد: 0676 420 211

أ. بولحية: 0655 170 894

## الديباجة

يعد النشاط الحركي مظهرًا طبيعيًا من مظاهر الحياة وهو أحد الخصائص الرئيسية للكائنات الحية؛ واللعب في حد ذاته مظهر ملتصق بظاهرة الحركة ويشكل إحدى الصفات الأساسية والمميزة لحركة الكائن البشري الذي يبدأ يتحرك منذ لحظات الحياة الأولى وهو جنين في رحم الأم، وتنشط حركته منذ لحظة ميلاده، وهذه الحركات ما هي إلا إحدى مظاهر اللعب البدائي لدى الطفل تنمو بنموه، وتنوع وتتعدد بانتقاله من مرحلة إلى أخرى.

ولقد جاء عن كاترين تايلور (1967) أنّ اللعب "أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، وأنه حياته وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات. فاللعب للطفل هو كالترفيه والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح". بينما عرفه عدس ومصالح (1980) بأنه "استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد".

في حين يرى برونر (1973) بأن اللعب وسيلة لاكتساب المعارف، ويزود الطفل بالفرص التي تتيح له تجربة ما لم يجربه من سلوك، وتساعد الطفل على تمثل خبرات العالم الخارجي داخليا عن طريق التمثيل العقلي.

إن القيمة والأهمية التي يكتسبها اللعب بين الأفراد والجماعات، وفي مختلف المجتمعات والحضارات عبر الزمن، جعله محط الأنظار، مما ساهم في تطوره وظهوره في أشكال عدة، وأخذ له أبعاد علمية وثقافية وتجارية وصناعية وحتى سياسية.

غير أن اللعب أخذ أشكالًا متطورة بتطور التكنولوجيا وظهور الوسائط الإلكترونية التي أصبحت تستعمل لممارسته، وهذا النوع من اللعب أطلق عليه بالألعاب الإلكترونية، والتي أصبحت تستقطب جميع الفئات لما فيها من إثارة ومتعة وتشويق، بالإضافة إلى ما تمتاز به من مزايا جعلتها تحاكي الخيال في تصورها الحقيقي.

وتعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الوسائل الحديثة للعب التي احتلت مكانة الألعاب والأنشطة الأخرى والتي أصبح لها دور هام في حياة الطفل والمراهق، حيث أنها فرضت نفسها وتمكنت من السيطرة على عقولهم بفضل تقنياتها عالية الجودة، وبفضل ما توفره لهم من فرص للمغامرة والخيال والاستكشاف فأصبحوا بذلك يتوجهون إليها ويدمنونها دون وعي بمخاطرها.

ونعني بالإدمان على الألعاب الإلكترونية ما ذكره توري (Tory,2000) على أنه حالة من الاستخدام غير التوافقي يؤدي إلى اضطرابات في السلوك، ويستدل عليه بعدد من المظاهر كزيادة عدد الساعات أمام الكمبيوتر بشكل يتجاوز الفترات التي حددها الفرد لنفسه في البداية. كذلك جاء عن يونج (Young. S, 1996, p1) أنه اضطراب التحكم في الاندفاعات في استخدام الانترنت بدون هدف مقصود والذي لا يتضمن فقدان الوعي.

بينما ترى موسوعة الإدمان (2010) <http://www.addiction> أنه "ظاهرة تتمثل في الاعتماد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم، يؤثر على نشاطه الطبيعي، ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية، خلفا حالة من التعلق الشديد بتلك الألعاب، تحتل وجدانه في يقظته ونومه.

وهو ما دفع بالدول المتطورة إلى أن تتبناها في صناعتها وتنافس من أجل تطويرها لما تجنيه من صادراتها، حيث عرفت الألعاب الإلكترونية تحولات بنيوية جعلت منها قطاعا اقتصاديا متكاملا، فلم تعد شريحة مستهلكها من الأطفال فقط، بل أصبحت متاحة للكبار أيضا، ولم تعد حكرا على الذكور بل ولجت إلى عالم الإناث من خلال تقديم منتجات متنوعة لكل فئة استهلاكية تسعى لإرضائها.

علاوة على أن الاستثمارات الكبيرة لشركات الألعاب الإلكترونية في البحث والتطوير التكنولوجي عبر اقتناء أحدث البرامج المعلوماتية والنظم التواصلية قربتها إلى رغبات المستهلكين وأسهمت في تحقيقها بغرض نمو اقتصادي كبير قد يبلغ 180 مليار دولار كقيمة سوق الألعاب الإلكترونية العالمية لعام 2021. (حسب جريدة العرب الاقتصادية لسنة 2020)

ولقد أخذت الألعاب الإلكترونية حصتها من اهتمام الباحثين والأكاديميين عموما والعرب تحديدا، باعتبارها دخيلة على مجتمعاتهم، وتحمل ثقافة وأفكار صانعيها، وهو ما دفع بهم إلى إجراء دراسات حول تأثيرها على مؤسسات المجتمع عموما وعلى الأسرة والمدرسة بشكل خاص، وعلى مختلف مظاهر نمو الفرد طفلا كان أو مرافقا باعتبارهما الأكثر انجذابا لها وتأثرا بها.

ف نجد بعضهم هاجمها ويرى أنها تؤدي إلى إلهاء الطلاب عن استذكار دروسهم، وتجعلهم أكثر ميلا لممارسة العنف، وتجعل المشترك فيها يعيش في عالم خيالي، وتقضي على التواصل بين الأفراد.

كما "تسبب في التشويش على عمل المدمنين على اللعب، والتشويش أيضا على تعليمهم ونشاطاتهم الحياتية." (Kanjnopas. k, 2007)

كما صرح الباحثون والعلماء في مجال الصحة العامة من جامعة عين شمس بخطورتها، حيث جاء عنهم "مع انتشار الألعاب الالكترونية على مدى العشر سنوات الماضية ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز الهضمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، كما تسبب الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسب أو التلفاز بآلام مبرحة أسفل الظهر، وكثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح ألحقت أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة".

وعلى الرغم من وجود عدة سلبيات للألعاب الإلكترونية إلا أن مجموعة من البحوث والدراسات أثبتت فائدتها وأنها لا تخلو من الجوانب الإيجابية المتمثلة في تنمية وتطوير نسبة الانتباه والتركيز لدى مرتاديها، وتطوير حس المبادرة والتخطيط والمنطق، وتوسيع وصقل ملكة الخيال لديهم، وتنمية الذاكرة (وذلك بناء على إثبات العديد من الدراسات)، كما تحسن الفهم وتطور القدرة على اتخاذ القرار وحل المشكلات، وتفسح المجال للطفل ليستعمل التقنيات الحديثة مثل الحاسوب والإنترنت.

كذلك أشاد بعض الباحثين بفائدتها، حيث يزعمون أن هذه الألعاب تحقق جوانب مفيدة اجتماعيا، فهي تساعد في تحسين التنسيق اليدوي والبصري والذهني، وتساعد في تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو استخدام الحاسب الإلكتروني. إذ أشار دي بونو (1989) De Bono إلى أن الألعاب الإلكترونية تعطي الطفل المجال لممارسة المهارات، فهناك أمر يجري دائما في اللعبة، مثل التخطيط واتخاذ القرار واتباع إستراتيجية معينة.

إلا أن ذلك يحدث في حال وعي الأسرة وتدخلها بالتنظيم والتخطيط واختيار اللعبة، وعكس ذلك يؤدي إلى عواقب لا تحمد عقباه. وهنا تلعب وسائل الإعلام والاتصال بالتعاون مع العناصر الفاعلة للمجتمع من أخصائيين نفسانيين وتربويين واجتماعيين وأطباء دورها في توعيتها وتحسيسها بدورها الفعال للحد من مخاطرها وكيفية استغلال هذه الألعاب بالطرق التي تضمن أضرارا أقل وفوائد أكثر.

لذلك هدفنا من خلال تقديم الدعوة لإنجاز هذا الكتاب المساهمة في إثراء المعرفة بـ:

- تحديد الجانب المفاهيمي لموضوع الإدمان على الألعاب الإلكترونية؛  
- تحديد مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الطفل والمراهق في البيئة العربية؛

- التعرف على تأثير الإدمان على الألعاب الإلكترونية على مختلف جوانب حياتهم (الأكاديمية والنفسية والاجتماعية والأخلاقية والصحية...) من خلال ما توصلت إليه البحوث الميدانية؛

- التعرف على أشكال أسر المدمنين على الألعاب الإلكترونية وعلى دور الأسرة في حماية أبنائها من الوقوع في خطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية؛

- التعرف على أبرز سمات الشخصية للمدمنين على الألعاب الإلكترونية من المراهقين؛

- التعرف على ما قدمه الإعلام العربي مساهمة منه في مساعدة الأسر التي يعاني أبنائها إدمان الألعاب الإلكترونية، وما يقدمه للوعي العام بشأن هذا الموضوع.

## أهداف الكتاب

- التعرف على ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية.
- تحديد سمات المدمنين على الألعاب الإلكترونية.
- التعرف على فوائد الألعاب الإلكترونية.
- تحديد أضرار الإدمان على الألعاب الإلكترونية.
- الكشف عن دور أولياء المدمنين على الألعاب الإلكترونية في مساعدة أبنائهم.
- معرفة واقع صناعة الألعاب الإلكترونية كمورد هام في البيئة الجزائرية.
- معرفة دور الإعلام في توجيه الأنظار إلى ثقافة الألعاب الإلكترونية.
- تقديم مجموعة من التوصيات بشأن التعاطي مع الألعاب الإلكترونية، والحث على التوازن بين الجانب الأكاديمي والترفيه واللعب لما في ذلك من أثر على شخصية الأبناء، وعلى مستقبلهم والمجتمع ككل.

## فصول الكتاب

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية (مفاهيم؛ أنواع؛ مقارنة في المفاهيم)

الفصل الثاني: واقع صناعة الألعاب الإلكترونية في البيئة العربية

الفصل الثالث: إسهامات الألعاب الإلكترونية في حياة الأطفال والمراهقين (العقلية، الصحية؛ الاجتماعية؛...)

الفصل الرابع: تطبيقات الألعاب الإلكترونية في مجال الإرشاد والعلاج النفسي

الفصل الخامس: مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين في البيئة العربية

الفصل السادس: انعكاسات إدمان الألعاب الإلكترونية على الجوانب التربوية والأكاديمية

الفصل السابع: انعكاسات إدمان الألعاب الإلكترونية على الجوانب الصحية (النفسية، الجسدية ...) والسلوكية

الفصل الثامن: انعكاسات إدمان الألعاب الإلكترونية على الجوانب الاجتماعية والأخلاقية

الفصل التاسع: العوامل الخمسة الكبرى لشخصية المدمنين على الألعاب الإلكترونية

الفصل العاشر: البرامج الإرشادية في مجال الإدمان على الألعاب الإلكترونية

الفصل الحادي عشر: مؤسسات المجتمع (الأسرة، المسجد، المدرسة...) والإدمان على الألعاب الإلكترونية

الفصل الثاني عشر: التوعية الإعلامية ودورها في نشر ثقافة الألعاب الإلكترونية والوقاية من الإدمان عليها