البحث الخامس

الألعاب الإلكترونية: (رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين أطفالهما ضد مخاطرها)

إعداد

جهاد إبراهيم أحمد إبراهيم إسماعيل

مدرس مساعد – أصول التربية

كلية التربية – جامعة الإسكندرية

أ.د /دعاء محمد أحمد

أستاذ أصول التربية

كلية التربية – جامعة الإسكندرية

د/خالد صلاح حنفى

أستاذ أصول التربية المساعد

كلية التربية – جامعة الإسكندرية

٢٠٢٢م – ١٤٤٣ هـ

الألعاب الإلكترونية: (رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين أطفالهما ضد مخاطرها)

مستخلص البحث:

هدفت الدراسة الحالية إلى التعُّرف على طبيعة الألعاب الإلكترونية، وخصائصها، وأنواعها والكشف عن الانعكاسات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال ،وإلقاء الضوء على الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدان في حماية أطفالهما من مخاطر الألعاب الإلكترونية والوقوف على أهم المشكلات التي تواجه الوالدين؛ نتيجة لما تعكسه الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال الروضة ووضع رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين أطفالهما ضد مخاطرها ،وتم استخدام استبانة لقياس وعى أولياء الأمور بإيجابياتها وسلبياتها وأسفرت الدراسة على أن الرأي الغالب للوالدين نحو الألعاب الإلكترونية هو أنها ضارة، على الرغم من الأهمية الاجتماعية والأكاديمية والثقافية التي تمتاز بها تلك الألعاب، وأنهم أيضاً ليسوا على معرفة بكم الجرائم التي قد تحدث نتيجة ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية القاتلة، وتشير نتائج الدراسة إلى أنه كلما زادت عدد ساعات اللعب على الأجهزة الذكية يوميا، زادت المخاطر على الأطفال ، وأن الكثير من أولياء الأمور لا يشاركون أطفالهم في اللعب، وذلك بسبب مهامهم وأشغالهم ،ووجد أن الذكور أكثر تعرضًا للضرر من قبل الألعاب الإلكترونية عن الإناث.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية – التنشئة الاجتماعية– أساليب المعاملة الوالدية

Electronic-Games: "A Proposed Vision to increase the awareness of Parents with Their Role of Immunizing Children Against its Dangers "Abstract:

The current study aims to identify the nature of electronic games, their characteristics, and their different types and to reveal the positive and negative repercussions of electronic games on children, and to shed light on the role that parents should play in protecting their children from the dangers of electronic games and to identify the most important problems facing parents. As a result of what electronic games reflect on the behavior of kindergarten children, a proposed vision was developed to educate parents about their role in immunizing their children against the dangers of electronic games, and a questionnaire was used to measure parents' awareness of the pros and cons of electronic games. Despite the social and academic importance and the cultural and cultural characteristics of those games, and that they are also not aware of the amount of crimes that may occur as a result of playing some deadly electronic games, and the results of the study indicate that the greater the number of hours of playing on smart devices per day, the greater the risks to children, and that many of parents do not participate in their children in playing, because of their tasks and work, and it was found that males are more exposed to harm by electronic games than females.

Keywords: electronic games - socialization - parental treatment methods.

مقدمة البحث:

يشهد العصر الحالي ثورةً تكنولوجيةً هائلةً انعكست على كل معالم الحياة، فيما نتاجه قِصَر المسافة بين الأطفال، والعلم، والتكنولوجيا؛ بل وصارت تلك التكنولوجيا إحدى صور الإمتاع والألعاب التي يمكن اقتناؤها بما يُطلق عليه: "الألعاب الإلكترونية"، وقد حلت محلَّ كثير من الألعاب اليدوية المُمَارسة من ذي قبل، وتضم تلك التقنيات التكنولوجية في طياتها كثيرًا من التطبيقات التي يجب أن يكون الآباء والأمهات على وعي تام بها، وعلى قدر من المسؤولية تجاهها؛ كي لا تمثل مصدر تهديد للطفل. (أمانى خميس محمد ،١٣٠،٢٠١٨)

وتعد الألعاب الإلكترونية سلاحًا ذا حدَّين، فرغم قدرتها الهائلة على تطوير مهارات الأطفال، وتنشيط مجالات تفكيرهم، وإثراء مداركهم ومخيلاتهم بشكل مُوَسَّع، وتنمية قدراتهم إلى النمو والإدراك الواسع؛ فإنها –وفي الوقت ذاته– تحمل كثيرًا من الأضرار، والتأثيرات السلبية عليهم، وخاصة في الجوانب: الصحية، والنفسية، والعقلية، والسلوكية . (محمد السيد مطر،٢٠٦،٢٠١٢)

إن الألعاب الإلكترونية صارت –في ضوء ما أشارت إليه عديد من الدراسات– عاملًا مهمًا في إشاعة العنف، وترسيخه في نفوس الأطفال، ويتجلى ذلك في سلوكيات الأطفال العدوانية، واستمتاعهم بالعنف، والتدمير، وتحطيم الممتلكات العامة، والاعتداء على الغير، وإيذاء الآخرين، وتعلُّم أساليب الجريمة، والتحايل. فاللعبة الإلكترونية –في الأساس– غير مقصورة على الإمتاع والتسلية، بل تتعدى ذلك لتكون وسائل إعلامية متضمنة رسائل مشفرة لتحقيق غايات: ثقافية، وسياسية، ودينية، ومن تلك الألعاب: الحوت الأزرق، بوكيمون جو، جنية النار،..... وغيرها. (خالد صلاح حنفى ،٢٢،٢٠١٨)

وكذلك تزايدت –في الآونة الأخيرة– مخاطر الألعاب الإلكترونية، والحوادث الناجمة عنها إلى الحد الذي تداولته الصحف والمجلات، والتي تنوعت أشكالها ما بين: الشنق، والحرق، والانتحار، وتشويه أعضاء الجسم؛ مما ألزم العديد من المؤسسات الدينية الرسمية بإصدار فتاوى محّرِمة لممارسة تلك الألعاب؛ كتلك الصادرة عن دار الإفتاء المصرية في

٥ إبريل ٢٠١٨ بتحريم (لعبة الحوت الأزرق)؛ لخطورتها على الإنسان. (دار الافتاء المصرية ،٢٠١٨)

وقد أكد تقرير اليونسيف الذي جاء بعنوان: "الأطفال في عالم رقمي"، حول الأطفال في عام ٢٠١٧، أنه على مستوى العالم، فإن نسبة (١٧ %) من تلك الفئة ذات صلة بالإنترنت مقابل (٤٨%) بالنسبة إلى مجموع السكان، وأنه تساوى –في بعض البلدان– استخدام الإنترنت بين الأطفال دون سن (١٥) عامًا، وبين البالغين فوق (٢٥)عامًا؛ فقد صار استخدام الأطفال للإنترنت أمرًا غاية في السهولة، خصوصًا مع توافر وانتشار الهواتف الذكية في أيدي الأطفال، كما أشار تقرير "ثقافة غرفة النوم" إلى سهولة الوصول للإنترنت بالنسبة إلى كثير من الأطفال بصورة أكبر من الماضي، وصاروا أقل خضوعًا لمتابعة الكبار. (UNICEF،٢٠١٧،٣)

ومع الانتشار المُوسَّع لهذه الألعاب الإلكترونية، وزيادة الساعات المصروفة من قِبِل الأطفال في اللعب؛ بدأت التساؤلات من قِبَل المربين، وعلماء النفس والاجتماع حول كيفية حماية أطفالنا في هذا العالم الرقمي، وتوعية آبائهم بكيفية حماية أطفالهم من تلك الظاهرة وكيفيه الاستفادة القصوى من تلك التكنولوجيا دون إضرار بالطفل، ونموه؛ جسميا، ونفسيًا، واجتماعيًا.

أولًا: مشكلة الدراسة وتساؤلاتها:

رغم كون الألعاب الإلكترونية من أهم الظواهر في العصر الحديث، الموصوفة –في ضوء ما أوردته الدراسات– بسرعة الانتشار، وعمق التأثير على الأطفال ممارسيها، فإن الأمر يستدعي ضرورة دراسة تلك الظاهرة في المجتمع المصري بما تتضمنه من إيجابيات، وسلبيات؛ كي يمكن الاستفادة من تلك الإيجابيات، وتعزيزها، ومواجهة مخاطرها، والتي تمثل مشكلة تهدد حياة الأسرة والمجتمع؛ دون الوقوف عند حدود العنف وثقافة الألعاب الإلكترونية فحسب؛ بل تتجاوزها إلى مؤثرات الواقع اليومي، وما يشهده من تطور في السلوك، وظهور بعض السلوكيات السلبية بين الأطفال من عنف، وقسوة، وضرب، وتنمر، وخروج عن طاعة الوالدين، وإتلاف ممتلكات الغير؛ نتيجة لتقليد بعض الألعاب الإلكترونية، وتطبيق هذا السلوك في الواقع بأشكال مختلفة؛ سواء لفظية، أو بدنية على حدٍ سواء.

ومِن ثَّم تسعى الدراسة إلى الإجابة عن التساؤلات الآتية:

١- ما المقصـــود بالألعاب الإلكترونية؟ وما أنواعها وتصـــنيفاتها؟ وما انعكاســـاتها الإيجابية والسلبية على الأطفال؟

٢- ما الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدان لحماية أطفالهما من مخاطر الألعاب الإلكترونية؟

٣- ما المشـــكلات التي تواجه الوالدين نتيجة ما تعكســـه تلك الألعاب الإلكترونية من فِكَر وسلوكيات على طفل ما قبل المدرسة (دراسة ميدانية)؟

٤- ما الرؤية المقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصـــين أطفالهما ضـــد مخاطر الألعاب الإلكترونية؟

ثانيًا: أهداف الدراسة:

وتسعى هذه الدراسة لتحقيق مجموعة من الأهداف، ممثلة فيما يأتي:

١- تعُّرف طبيعة الألعاب الإلكترونية، وخصائصها، وأنواعها المختلفة.

٢- الكشف عن الانعكاسات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

٣- إلقاء الضوء على الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدان لحماية أطفالهما من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

٤- الوقوف على أهم المشكلات التي تواجه الوالدين؛ نتيجة لما تعكسه الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال الروضة.

٥- الخروج برؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصـــين أطفالهما ضـــد مخاطر الألعاب الإلكترونية.

ثالثًا: أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة الحالية فيما يأتي:

١- التعرف على مفهوم الألعاب الإلكترونية؛ أنواعها، وخصائصها.

٢- التعرف على تاريخ نشأة الألعاب الإلكترونية، وتطورها.

٣- رصد الانعكاسات الإيجابية والسلبية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية.

٤- سعيها إلى إلقاء الضوء على الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدان في حماية أطفالهما من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

٥- سعيها لوضع رؤية مقترحة لتوعية الوالدين بدورهما في تحصين أطفالهما ضد مخاطر الألعاب الإلكترونية؛ مما يعد مرجعية مهمة في مواجهة مخاطر هذه الظاهرة.

رابعًا: منهج الدراسة، وإجراءاتها:

اعتمدت الدراسة على استخدام المنهج الوصفي، الذي يعين على بلوغ أوصاف مدققة للظاهرة موضع الدراسة، بما يسهم في تقديم توصيف دقيق للوضع الراهن، ومن ثم بلورته في "رؤية مقترحة" للتعامل مع الظاهرة موضع الدراسة، وعلى ذلك سوف تسير الدراسة وفق الخطوات الآتية: (ديوبولد فان دالين،١٩٩٠)

١- تحليل الأدبيات، والدراسات، والبحوث السابقة، والتقارير الدولية حول مفهوم الألعاب الإلكترونية، وتأثيراتها، والأضرار التي نتجت عنها، وكذلك الأدبيات التي عنيت بالدور التربوي للوالدين في حماية أطفالهما من مخاطرها.

٢- الكشف عن المشكلات والمعوقات التي تحول دون قدرة الوالدين على حماية أطفالهما من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

٣- وضع رؤية مقترحة يمكن في ضوئها توعية الوالدين بدورهما التربوي في تحصين أطفالهما ضد مخاطر الألعاب الإلكترونية.

خامسًا: مصطلحات الدراسة:

- اللعب:

نشاط جسمي، أو فكري، يُبادر إليه تحقيقًا للتسلية، والترفيه، والتنفيس عن طاقة الجسم، وهو -في الحقيقة- نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف إلى التسلية. (خالد صلاح حنفى ،٣٠، ٢٠١٨)

- الألعاب الإلكترونية:

هي نشاط ترويحي ظهر في الستينيات، وهو نشاط -بدرجته الأولى- ذهني يتضمن كل ألعاب الفيديو الخاصة، وألعاب الكمبيوتر، وألعاب اللوحات الإلكترونية، أي يضم -بصفة عامة- كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط عن طريق الحواسيب المحمولة والثابتة، والهواتف النقالة. (مريم قويدر،٣٤، ٢٠١٠)

وتعرف في الدراســـة الحاضـــرة –إجرائيًا– بأنها: "الألعاب التي تُمارس عن طريق الأجهزة الإلكترونية (مثل: الهواتف، والحواسيب)، وتمتاز بوجود مؤثرات صوتية وبصرية؛ فيشعر فيها الطفل بحالة من المتعة، والترقب من أجل تحقيق هدف الفوز، أو الرغبة في الانتقال لمســـتوى متقدم في اللعب، وهذه الألعاب يمارسها الطفل بمفرده، أو مع الآخرين".

سادسًا: حدود الدراسة:

تقتصر على الوالدين لمجموعة من الأطفال في الروضات الحكومية بمحافظة الإسكندرية.

١– حدود موضوعية: تشمل الدراسة الفوائد والمخاطر المترتبة على استخدام الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها الأطفال في المرحلة العمرية ما بين: (٤– ٧) أعوام.

٢– حدود بشـــرية: والدا مجموعة من الأطفال في مرحلة رياض الأطفال بعدد من الروضـــات الحكومية بالإدارات التعليمية المختلفة بمحافظة الإسكندرية.

٣– حدود مكانية: عينة من روضات الأطفال الحكومية بمحافظة الإسكندرية.

الإطار النظرى:

الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها الإيجابية والسلبية على الأطفال

باتت وسـائل التكنولوجيا والإنترنت –وخاصـة الألعاب الإلكترونية– والتي أصـبحت جزءا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة وتلازم الإنســان في جميع مراحل حياته؛ فمنذ اللحظات الأولى التي يفتح بها الأطفال عيونهم على هذا العالم تبدأ هذه التقنية في رســـم تجاربهم الحياتية، وأفكارهم ومعتقداتهم، ليرافقهم هذا التأثر في جميع مراحلهم العمرية وتنشـئتهم الاجتماعية،وقد يكون هذا التأثر بالايجاب أو بالسـلب، سـواء من الناحية الصـحية، أو السـلوكية، أو الانفعالية ، فضـلًا عن آثاره القيمية والثقافية بشكل عام.

(أ) إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

١– الألعاب الإلكترونية تقدم قيمًا للمواطنة وتحقق الجماعية، وتتجاوز الأنماط التقليدية لأنها تعد بيئة تعليمية مليئة بالمثيرات وتساعد على التفاعل بين الأفراد . (Prenske , M,2001,66)

٢– تحول الألعاب الإلكترونية العالم إلى قرية عالمية حقيقية حيث تزيل الحواجز التي تصـــنعها المسـافات والحدود، وتسـهم في التفاعل والتواصـل وفي تحسـين أسـاليب المحادثة وتنمية ثقافة الحوار وقبول الآخر وتســاعد على ترســيخ الصــداقة مع أقرانهم، وتقلل من العزلة الاجتماعية، وتنمي فيهم

الاستقلال، وتشجعهم على المشاركة في المجتمع بأدوار فعالة، وتنمي لديهم مهارات حل المشكلات. (هدى محمود الناشف ،٢٠٠٥،٢٥)، (عبد الله عبد العزيز،٢٠٠٣،١٧٦)

٣-الألعاب الإلكترونية لها دور كبير في تطوير قدرات الطفل، حيث تكسب الثقة في النفس عند الفوز فيها.

٤- للألعاب الإلكترونية دور تربوي إيجابي يتمثل في تعلم الأطفال مهارات القراءة والحساب، وتساعد الأطفال في التعبير عن مشاعرهم.

٥- تساهم الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات القيادة لدى الطفل؛ لأن معظم الألعاب تمنح الطفل عدة خيارات أثناء اللعب وتمنحه حرية التحكم في مسارها، وطبقا للسرعة الفائقة التي تمتاز بها الألعاب، يتطلب التعامل بسرعة في اتخاذ القرارات، وذلك لمواكبتها وتحقيق التفاعل التام معها، وهذا يضاف إلى رصيد الطفل القائد.

٦- تسهم الألعاب الإلكترونية في حياة الطفل الذي يعاني من الفقر أو ينتمي لأقلية أو عرق أو جنس مضطهد أو يعاني من الإعاقة أو العزلة الجغرافية، فهذه الألعاب تمنحه الكثير من الفرص لتنمية مهاراته التي يحتاجها للنجاح في الألفية الثالثة حيث تتيح له الألعاب التجربة الغامرة للغاية، وتتيح التعليم والتعلم للأطفال المحرومين وخاصة في المناطق النائية . (UNICEF،٢٠١٧،٣)

٧- الألعاب الإلكترونية تكسب الطفل العديد من المهارات الأكاديمية، والعقلية،والانفعالية ومنها: مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الكتابة، ومهارات اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير الناقد، والسعي إلى الفوز والمنافسة والتحدى وحب الاستطلاع و التخيل والإدراك ، وتنمي مهارة ربط المحسوس بالمجرد واحترام القواعد والقوانين وغيرها. (عبد الله عبد العزيز،٢٠٠٣،٢١٢) ،(مها إبراهيم البسيونى ،٢٠٢٠،٣٣٣)

٨- الألعاب الإلكترونية تقدم نماذج السلوك المنشود الذي يتسابق الجميع للاقتداء به، عبر التحلل -شيئًا فشيئًا- من الضغوطات الموضوعية والأخلاقية لمجتمع اللاعبين؛ وذلك من أجل

بلوغ حالات جديدة من الانصهار والذوبان في عالم اللعبة في ظل ثنائية انتماء جسديّ وفكريّ لوجود واقعيّ مستقر أمام الشاشة. (فريد الصغيرى ،٣٥٥،٢٠١٣-٣٥٦)

٩-استخدام الألعاب في العلاج:

كعلاج الأطفال الذين يعانون من الأورام؛ فقد مُرِّنَ الطفل المريض على ممارسة ألعاب الفيديو مثل (لعبة PE)، وهي لعبة فيديو تفاعلية مصممة خاصة لمرضى أورام الأطفال خلال العلاج الكيميائيّ، حيث تمكنت اللعبة من إدخال الأمل على نفوس هؤلاء الأطفال، وإحساس الطفل المريض بالسيطرة، والحد من القلق، وهي أجزاء هامة في علاج الأورام عند الأطفال، كما تُجَنِّب الطفل -الذي يقوم بدور البطل- الإجهاد والعنف المتكررين؛ للتغلب على الصعاب المتنوعة التي يقابلها في اللعبة، فهي تقدم دعمًا شخصيًا، وتحسينًا لصحتهم، وذلك للأطفال من جميع الأعمار الذين يعانون من حالات مزمنة متنوعة. (Govender,M.,Bowen,R.C.,2015,362)

كما أن ألعاب الفيديو استخدمت تجاريًا كعلاج لإلهاء الأطفال المرضى؛ مما ساعد على انخفاض الغثيان، وفي تجربة تضم مرضى حروق الأطفال؛ تقوم ألعاب الواقع الافتراضيّ بإدخال الأمل على نفوسهم، وزيادة إحساس الشخص بالتحكم، وتقليل الإجهاد والتعب.

(وفاء عبد الهادى أبو العباس ،٢٥،٢٠٢٠)

كما تستخدم الألعاب الإلكترونية (Electronic Games) في الرعاية الصحية والصحة العقلية، وذلك من خلال مجموعة من التشخيصات والأهداف العلاجية، بوصفها عنصرًا معاونا للعلاج النفسيّ؛ حيث أشارت الدراسات الحديثة إلى مميزات الألعاب الإلكترونية(Electronic Games) في إعادة التأهيل؛ حيث تساعد في علاج الاكتئاب، والغضب، وتحسين مفهوم الذات، ومعالجة الخوف المرضيّ لديهم، مثل: الخوف من الطيران، واضطراب الهلع... (Moyer, B. H., Messer, D. C,2014,800-804)

وفي حالات الإصابة في اليدين، أو الذراعين؛ فقد أسهمت في تعزيز القوة، وأكسبتهم مهارات جديدة، كما أسهمت في تحسين حياة الأطفال المرضى الذين يستخدمون المقاعد المتحركة؛ بسبب إصابتهم في العمود الفقريّ، إضافة إلى المصابين بحروق بالغة، وضمور العضلات (عادل عبد الجواد ،٥٥،٢٠٠٧)، وتعتبر ألعاب الكمبيوتر تفاعلية وممتعة، وأثبتت الأبحاث أن استخدام الألعاب

-علاجيًا- يمكن أن يُساعد في إشراك العملاء، وتحسين حضور الجلسة، وقد أفادت الدراسات أن الألعاب العلاجية ساعدت المراهقين على تطوير مزيد من الثقة بالنفس، والمسؤولية، وساعدت الأطفال على إزاحة عدوانهم من خلال تطوير مهارات التعامل، وحل المشكلات (Richards,D,2013,154)

(ب) سلبيات الألعاب الإلكترونية:

بالرغم من الأهمية التربوية والمميزات التي تميز الألعاب الإلكترونية، إلا أن لها سلبيات تنجم عن طول مدة اللعب أو الإفراط فيه، لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال تحتوي على مضامين سلبية تؤثر فيهم، فكثرة استخدامها يؤثر بالسلب على الأطفال الذين يمارسونها؛ وتكمن الأسباب الحقيقة لتلك السلبيات أن تلك الألعاب تمتاز بعنصر التشويق والجذب، ولا تخضع للمراقبة من قبل المختصين في التربية وعلم نفس الطفل، وذلك للموافقة على ما يتناسب مع الأطفال ورفض ما لا يتناسب معهم ، فإيجابيات الألعاب الإلكترونية لا يمكن أن تحجب عنا سلبياتها؛ حيث يمكن تصنيفها إلى ست فئات: أضرار ذهنية، وأضرار دينية، وأضرار سلوكية، وأضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة وسيتم عرض الفئات الستة بشكل مفصل فيما يلى:

-الأضرار الذهنية:

الألعاب الإلكترونية تعمل على تدمير قدارت العقل، بما فيها من جو المنافسة، والسرعة، والمطاردة، مثل: سباق السيارت، وألعاب القتل، حيث إن الألعاب الإلكترونية السريعة تقوم بتدمير خلايا العقل وذلك خلال ثلاثة أشهر من الاستخدام؛ حيث إن لها تأثيرًا على ثلاث قدرات أساسية للاستيعاب لدى الطفل وهي قدرة التذكر وقدرة الانتباه والتركيز؛ حيث إنها سبب أساسي في خمول العقل وليست حافزًا لتنمية الذكاء؛ فالطفل حينما يبلغ أعلى مراتب اللعبة فذلك نتاج الخبرة لا الذكاء، مثال على ذلك: عند التعامل مع طفل يلعب الألعاب الإلكترونية لمدة عام، تجده فاقد التركيز ومشتتًا لأي حركة تحدث حوله. (أمانى عبد التواب، ٢٠١٧،٢٣٨)

-الأضرار الصحية:

الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تصلب الرقبة، وآلام حادة في الذراعين، والعمود الفقريّ، ، إضافة إلى الحركة السريعة للعينين أثناء اللعب مما يزيد من فرصة إجهاد العينين، والإشعاع المنبثق من شاشة الكمبيوتر، والذي يؤدي إلى حمرة العين ويتسبب في استخدام العدسات الطبية . (محمود الحاج قاسم، ٢٠١٣،٥٣-٨٤)

كما تشير إلهام حسني (٢٠٠٢) أستاذه طب الأطفال في جامعة عين شمس، في دراسة لها ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات الكبري بالجهاز العظمي، والعضلي، نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الكمبيوتر يسبب آلامًا مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارًا بالغة لإصبع الإبهام،ومفصل الرسغ نتيجة لتنيها بطريقة مستمرة. (إلهام حسنى ،٢٠٠٢)

اكتشف بعض العلماء في جامعة طوكيو باليابان أن ألعاب الكمبيوتر لا تحفز من أجزاء الدماغ سوى تلك المتعلقة بالرؤية أو الحركة، وأنها لا تساعد في تنمية الذاكرة، أو المشاعر. (صلاح الدين أحمد الجماعى ٣٨،٢٠٠٨)

-أضرار دينية:

إن الألعاب الإلكترونية تؤثر بالسلب -وذلك على حسب محتوى اللعبة- على صحة الطفل؛ فهي أيضًا تؤثر بشكل سلبي على الجانب الديني لما يتعرض له الطفل من محتوى غير لائق مثل: الصور الجنسية والإباحية والمواد العنصرية والتمييزية والكراهية، والمواقع التي تدعو إلى سلوكيات منافية للدين مثل إيذاء النفس والانتحار، بالإضافة إلى التنمر والاستغلال الجنسي والاعتداء الجنسي، وما يحدث من قرصنة على بيانات الأطفال وهوياتهم التي قد تكون غير محمية على وسائل التواصل الاجتماعي، وما قد يتبع ذلك من مخاطر جمة، كما أن تعلق الأطفال بهذه الألعاب قد يبعدهم عن أداء بعض العبادات وخاصة الصلوات، وقد تلهيهم عن القيام بطلبات الوالدين وطاعتهما، وتقلل من فرص زيارة الأقارب والقيام بصلة الرحم . (باسم الانبارى ،٢٠١٠)

كما ذكر عبد الله عوض راشد (٢٠١٧)، إن ما نلاحظه اليوم من الألعاب الإلكترونية تحتوي مشاهد متكررة بين أيدي أطفالنا، تتضمن مخالفات عقائدية، فيها جرأة على الخالق -عز وجل-، وتعظيم لبعض المخلوقات، ورفعها إلى مقام الله الأعلى، وإضفاء بعض صفات الخالق عليها ،و الاتصراف عن قيام العبادات للانشغال عنها . (عبد الله عوض راشد ،١٦٢،٢٠١٧)

- **الأضرار السلوكية:**

قامت العديد من البحوث الأمريكية بعمل دراسة لمعرفة تأثير ألعاب الفيديو على الأطفال والتي من ضمنها Play Station، ووجدت أنها تحرض على العنف وأنها أشد تأثيرًا من أفلام القتال لأن الألعاب قائمة على التفاعل، بينما دور المشاهد للأفلام سلبي، وقد وجدت أن أغلب ألعاب الفيديو درجة العنف فيها يؤدي إلى الوفاة أو الإصابة الخطيرة بنسبة ٥٠ % في الحياة الطبيعية، وأن اللعب بشكل مستمر بهذه النوعية من الألعاب يؤدي إلى العدوانية في التفكير والمشاعر والسلوك، كما أن تلك الألعاب تجعل مستخدميها أقل عناية وعطفًا على الآخرين، وقد تم اكتشاف أن الألعاب التي تصاحبها الموسيقى لها تأثير سلبي على أداء الأطفال المستخدمة لها؛ فهي تشوش على تركيزهم وتضعف أداءهم. (Yamade, M., N. Fujisawa,2001,65)

وتثار مخاوف جديدة حول إدمان التكنولوجيا Technology–Addictionعند الأطفال؛ وخاصة مع تشجيع استخدام التكنولوجيا في الأعمار الصغيرة، ففي عام ٢٠١٤ حذرت أكاديمية طب الأطفال، من الأطفال الذين تقل أعمارهم عن عامين، والذين لديهم إمكانية الوصول إلى التكنولوجيا، وحينما يعبر الآباء عن قلقهم، يشعر الأبناء الأكبر سنًا أنهم محتجزون، وفي معظم الأحيان يتجاهلون محاولات الأهل للسيطرة على حياتهم، ويعتقدون أنه تحكم في شئونهم، هذا إلى جانب تجمع الأطفال مع بعضهم البعض بقاعات اللعب، والتفوه بالكلام البذيء، ووجود المشاحنات بينهم في قاعات اللعب. (عمر بن إدريس،٧٥،٢٠٠٠)

فإن الوجه السلبي للألعاب الإلكترونية يتمثل أساسًا في خطورة ما تتناوله من موضوعات مثل: الجنس والعنف وتجاهل الآخر وأن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الأشخاص وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم دون أي وجه حق، وتعليم الأطفال أساليب الجريمة، وتنمي قدرات العنف والعدوان لدى الأطفال، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة لمراجعة وتقويم محتوى ثلاثمئة لعبة إلكترونية، وفي النتائج تم رصد مائتين واثنين وعشرين (٢٢٢) لعبة منها تعتمد اعتمادًا مباشرًا على فكرة ارتكاب الجريمة.

- **الأضرار الاجتماعية:**

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى حدوث بعض الآثار الاجتماعية السلبية التي تتمثل في عزلة الأبناء عن بقية الأسرة، ويكون الناتج عنها طفلًا غير اجتماعي،

فالطفل الذي يقضي ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية من دون تواصل مع الآخرين يجعل منه طفلا غير اجتماعي منطويًا على ذاته، وإسرافه في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع؛ فيفتقد بعض قيم المواطنة كاكتساب المهارة الاجتماعية في إقامة صداقات والتعامل مع الآخرين والتسامح وقبول الآخر. **(Gallagher,M,Michael.D,2011,66)**

وقد أصبحت الصناعة الإلكترونية متهمة بأنها تعزز السلوك العدوانيّ لدى الأطفال، حيث أشار (الفاضل) إلى مجزرة أتت على ثلاثة عشر إنسانًا بريئًا، قام بها طفلان بالمدرسة الثانوية الشهيرة في (كولورادو)، وهما يلعبان ببلاي ستيشن (PlayStation) معارك فيديو، ووصلت المخاوف إلى أبعد من ذلك.

(عبد الله عوض راشد العجمى ،١٦٢،٢٠١٧)

ج- الألعاب الإلكترونية القاتلة ومدى خطورتها:

في الآونة الأخيرة، تمكنت الكثير من الشركات من إنتاج العديد من الألعاب التي تستهدف الأطفال وتقوم بإيذائهم وتستغل عدم متابعة الأبوين للأطفال، وتقوم بابتزازهم، وفي بعض الأحيان تدفعهم إلى الانتحار؛ فكانت هذه الألعاب في البداية تجذب الأطفال بما تحمله من متعة وتسلية، ولكن تنتهي بهم إلى الانتحار والقتل وإيذاء النفس؛ ومن أشهر هذه الألعاب: (نهيل عبد الله، ٢٠٢١)

• **لعبة مريم MariamGame:** تقوم فكرة اللعبة على وجود فتاة تدعى (مريم) تاهت عن منزلها، وعلى الطفل أن يساعدها في الرجوع إلى المنزل، وتتميز بالمؤثرات الصوتية والمرئية والرعب، وتسأل عن تفاصيل شخصية لتعرف حياة الطفل، وفي النهاية تحرض هذه اللعبة على الانتحار وتهدد بإيذاء الأهل إذا لم يستمع لأوامرها؛ انتشرت هذه اللعبة في دول الخليج.

• **لعبة تحدي شارلي CharlieChallenge:** هو تحد أودى بحياة عدد ممن اختبروه من الأطفال في ليبيا والجزائر وعدد من دول الخليج نتيجة الذعر الذي حدث لهم.

وتقوم هذه اللعبة –التي تم إصدارها عام ٢٠١٥– على دعوة شخصية ميتة تسمى (تشارلي) بعد رسم شبكة من ٤ مربعات على روق مع كتابة "نعم" أو "لا"، وتتم موازنة قلم رصاص فوق آخر، ويتم بعدها استدعاء تلك الشخصية، ويتحرك القلم باتجاه أحد

الخيارات، وهو ما يجعل اللاعب يتفاجأ لظنه أن شيئًا خارقًا للطبيعة قد حدث بالفعل، مما يؤدي إلى حالات إغماء، آخرها في ليبيا التي انتحر فيها أكثر من ١٠ أشخاص خلال شهر إبريل، وقبلها بشهرين تسببت في حدوث عدة حالات إغماء بين صفوف الطلاب في المؤسسات التربوية الجزائرية نتيجة استخدامهم لهذه اللعبة. (رحمه ضياء خميس ،٢٠١٨)

• **لعبة بوكيمون جو PokemonGO**: تسببت بوكيمون جو في العديد من الحوادث القاتلة منذ ظهورها في يونية عام ٢٠١٦،ومن ضمن حوادث لعبة بوكيمون جو قتل شاب يبلغ من العمر ٢٠ عاما رميًا بالرصاص على يد مجهول بينما كان يلعب خلال تواجده في حديقة عامة بمدينة سان فرانسيسكو بولاية كاليفورنيا الأمريكية، وذلك بالقرب من ساحة جيرارياي، مما أدى إلى وفاته، وذلك وفقًا لما نشره موقع businessinsider البريطاني. (محمد صبرى ،٢٠٢٠)

• **لعبة جنية النار FireFairy**: تسببت تلك اللعبة في موت كثير من الأطفال حرقًا أو اختناقًا بالغاز؛ إذ تشجعهم على الوجود بمفردهم في الغرفة وترديد كلمات سحرية، وتوهمهم أنهم سيتحولون إلى (جنية نار) باستخدام غاز الموقد، وهو ما يتسبب في إحراق أنفسهم بالغاز .

• **لعبة CallOFDuty**: كما تسببت لعبة Call Of Dudy في جريمة قتل، وذلك بعدما نشبت مشاجرة بين لاعبي اللعبة على الإنترنت فأدت إلى وفاة رجل غير مسلح في كانساس، وقال نائب رئيس الشرطة خلال مؤتمر صحفي: إن شخصا مخادعًا اتصل بالنجدة يوم الخميس وقدم تقريرا كاذبًا عن حادث إطلاق نار واختطاف، مما أدى إلى مقتل أب لطفلين يبلغ من العمر ٢٨ عاما. (مؤنس حواس،٢٠١٩)

• **لعبةPubg**: كشفت تقارير أن لعبة Pubg لها آثار خطيرة على ممارسيها للدرجة التي وصلت إلى طلب الطلاق في إحدى محاكم بغداد بسبب اللعبة، كما كشف تقرير آخر خلافًا حدث بين صديقين من كركوك أثناء ممارسة اللعبة، إذ اندلع شجار بينهما بسبب رفض صديق مساعدة الآخر في اللعبة، فأشهر سلاحه وأطلق ذخيرته الحية وأصاب مدنيا يقف على باب بيته يشاهد الشجار، كما كشف تقرير آخر أن طفلين قد لقيا مصرعهما أسفل عجلات القطار بمنطقة أبو صوير بمحافظة الإسماعيلية، وذلك بسبب انشغالهما بلعبة (بابجي)، وارتداء سماعات الأذن أثناء اللعب، مما أدى إلى عدم شعورهما بصوت

القطار أثناء اقترابه منهما، كما دفعت اللعبة طفل في الحادية عشر من العمر بقرية كفر أبراش مركز مشتول السوق إلى التخلص من حياته شنقا داخل غرفة نومه، بسبب نهر أسرته له ومطالبته بعدم لعب (بابجي)، نظرًا لطول وقت اللعب، كما تعرض أحد الأطفال بمحافظة الغربية، للطعن على يد زميله بعدما فاز عليه في اللعبة، كما كشفت النيابة العامة عن مصرع طفل داخل منزل أسرته في بورسعيد وكان سبب الوفاة ارتفاع في ضغط الدم المفاجئ. (أحمد ماهر ،٢٠٢٠)

- **لعبة ButtelField:** من الألعاب القتالية المحببة للكثير من المستخدمين، إلا أنها تقوم على القتل والسرقة بشكل كبير، الأمر الذي من شأنه أن يترك أثرًا نفسيًا كبيرًا على المستخدمين، إضافة إلى تقليل الشعور بالذنب لمن اعتادوا على ممارستها، وهو الأمر الذي يمكن أن يدفع اللاعب للإقبال على أفعال عنيفة قد لا يشعر بها.
- **لعبة CounterStrike:** كانت هذه اللعبة سببًا في إنهاء حياة أحد الأشخاص طعنًا بالسكين، وذلك عندما قام شخص يدعى جوليان بروكس بالبحث عن شخص يلعب ضده وبالفعل وجد ذلك الشخص ولعبا ضد بعضهما البعض، فقام هذا الشخص بقتل جوليان في اللعبة مما جعله يغضب من هذا الفعل، ليقرر الانتقام وقتل الرجل في الحقيقة، فذهب إلى منزله ومعه سكينة حادة وطعنه.
- **لعبة تحدي القرفة:** اللعبة تشمل ابتلاع ملعقة من القرفة المجففة دون شرب الماء بعدها ، ومعظم الذين قرروا المشاركة في هذا التحدي تقيأوا من النكهة القوية، والبعض دخلوا في نوبات سعال بعد تنفس المسحوق، بينما وصل الأمر إلى نقل عدد من الحالات إلى المستشفى وخضوعهم للتنفس الصناعي. (مؤنس حواس،٢٠١٩)
- **لعبة الاختناق:** وهذه اللعبة المميتة عبارة عن قطع إمدادات الأكسجين إلى المخ وذلك عن طريق الخنق، وبعض المراهقين فعلوا ذلك باستخدام أيديهم أو حبل المشنقة إما بمفردهم أو في مجموعات، ورصدت دراسة حديثة قامت بها مراكز مكافحة الأمراض الأمريكية ٨٢ حالة وفاة يحتمل أن تكون هذه اللعبة الخطرة قد تسببت فيها على مستوى الولايات المتحدة على مدار ١٢ عاما، وكان متوسط عمر الأطفال الذين لقوا حتفهم ١٣ عامًا ، وتراوحت أعمار من ماتوا بين سن ٦

إلــى ١٩ عامًــا. وكــان ٩٦% مــنهم يلعبــون اللعبــة بمفــردهم عنــدما مــاتوا، حتــى وإن كانوا قد لعبوا أول مرة في مجموعة، وكان ٨٧% منهم ذكور.

- **لعبة صديقتي كايلا:** وفي هذه اللعبة تظهر دمية ذات شعر طويل، وتطرح على الطفل أسئلة شخصية؛ والمخاطر هنا أنها تحتوي على أجهزة تجسس مخفية، وحذرت السلطات الألمانية من أن هذه اللعبة قد تسرق تفاصيل عن الطفل وعن عائلته. **(خالد صلاح حنفى ،٤٠،٢٠١٨-٤١)**
- **لعبة الرسالة X:** وهي تطبيق شخصي، يقوم بتوجيه إهانة مؤذية حول المظهر الجسدي أو الشخصية، وتعد هذه اللعبة أحد أشكال التسلط والتحرش عبر الإنترنت، ويمكن أن تؤدي إلى الانتحار.
- **لعبة الحوت الأزرق BlueWhale:** كانت لعبة الحوت الأزرق من أخطر الألعاب في عام ٢٠١٣، وكانت محدودة الانتشار حتى عام ٢٠١٦، وظهرت فيما بعد حالات انتحار في روسيا وتم ربطها باللعبة، وتم اتهام فيليب بوديكين وهو في عمر يناهز ٢١ عاما، وبالفعل قد اعترف بجرائمه مدعيًا أنه يحاول التخلص من النفايات البيولوجية، وقال "إن جميع من خاض هذه اللعبة هم سعداء بالموت"، وتسببت هذه اللعبة بالفعل في انتحار ما يفوق ١٣٠ شخصًا حول العالم وذلك تنفيذًا لأوامر اللعبة. **(أحمد جمال الدين ،٢٠١٨)**

ملخص الدراسة الميدانية:

بعد تحليل بيانات الجداول البسيطة والمركبة على حد سواء واعتمادنا على أدوات البحث العلمي كإستبيان **(إعداد الباحثة)** ، فإننا سنحاول في هذه الاستنتاجات الإجابة على التساؤلات التي طرحت في بداية دراستنا، والتي تصب كلها في قياس وعي أولياء الأمور بفوائد وأضرار الألعاب الإلكترونية، بحيث سنعتمد في ذلك على المحاور التي قسمت على أساس استبانة وهي فوائد الألعاب الإلكترونية وأضرار الألعاب الإلكترونية، ووافع الألعاب الإلكترونية بالنسبة لأولياء أمور الطفل في اللعب الأمور نسبة للمتغيرات عمر الطفل ونوعه وأنواع الألعاب الإلكترونية وعدد الساعات التي يقضيها في اللعب.

- وجد من خلال الدراسة الميدانية الآتى :

- أن نسبة ممارسة الألعاب الإلكترونية:

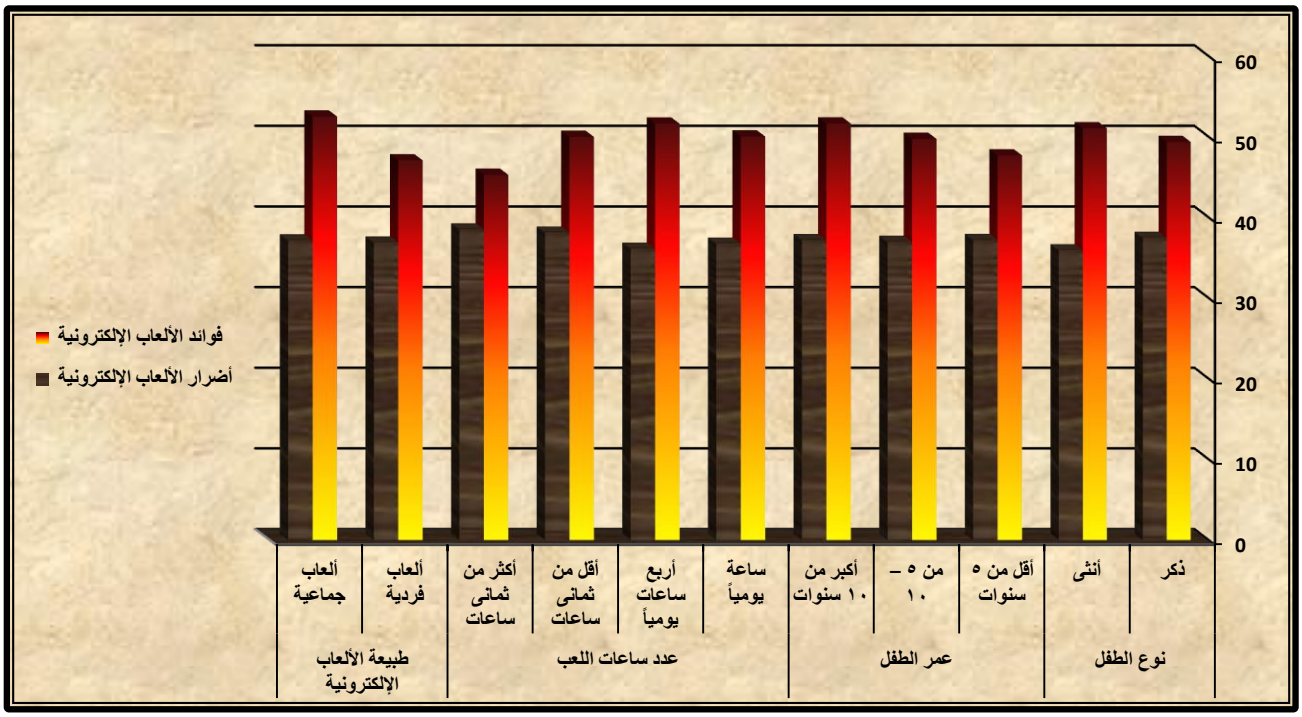
(ا) نسبة إلى نوع الطفل:

وجد أن نسبة الذكور أعلى ممارسة من نسبة الإناث، حيث إن نسبة الذكور ٧١,٢%.

(ب) نسبة إلى عمر الطفل:

- وجد أن أكثر ممارسي الألعاب الإلكترونية هم الأطفال ما بين ٢ إلى ٤ سنوات، حيث إن نسبة ممارسة الأطفال من ٢ إلى ٤ سنوات ٨٣,٩%.
- لا يوجد طفل لا يمارس الألعاب الإلكترونية؛ حيث إن نسبة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ١٠٠%.
- متوسط عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية ساعة يوميًا كان بنسبة ٤٨,٣%، ويأتي بعده في المرتبة أربع ساعات يوميًا وكان بنسبة ٢٣,٧%.
- ووجد أن أولياء الأمور ضد القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية بنسبة ٨٣,٩ %، وأن بعض أولياء الأمور مع القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وكانت نسبتهم ١٦,١%.
- الفئة الأكثر ممارسة في الأطفال هي الألعاب القتالية وكانت بنسبة ٢٢,٠، والفئة الأقل ممارسة هي الألعاب الاستراتيجية وكانت نسبتها ٢,٥.
- أكثر الألعاب الإلكترونية ممارسة من حيث العدد هي الألعاب الجماعية، وكانت بنسبة ٥٠,٨%، وتأتي بعدها في المرتبة الألعاب الفردية وكانت بنسبة ٤٩,٢%.
- إن الأداة الأكثر استخدامًا في الألعاب الإلكترونية هي الهاتف النقال، وكانت نسبته ٨٦,٦%.

شكل رقم (٢) الأعمدة البيانية للمتوسطات الحسابية لواقع فوائد وأضرار الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين تبعًا لمتغيرات نوع الطفل، وعمر الطفل، وعدد ساعات اللعب، وطبيعة الألعاب الإلكترونية.



- **واقع الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين تبعا لنوع الطفل:**

- وجد أن نسبة المتوسط الحسابي للفوائد الناتجة عن الألعاب الإلكترونية للإناث أعلى من نسبة المتوسط الحسابي للأضرار الناتجة عن الألعاب الإلكترونية للذكور والنسبة هى ٥١،٠٦ %

وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية:

أن الفوائد بالنسبة للإناث للألعاب الإلكترونية أعلى من النسبة الخاصة بالذكور، وذلك نتيجة طبيعة الطفل، حيث إن نوعية الألعاب التي تمارسها الإناث تختلف عن الذكور، فتختار الإناث دائمًا الألعاب ذات الطابع الناعم عكس ما قد يختاره الذكور من ألعاب قتالية، مما قد يؤدي إلى التأثير السلبي على الذكور عن الإناث.

- **واقع الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين تبعا لعمر الطفل:**

- وجد أن نسبة المتوسط الحسابي للفوائد الناتجة عن الألعاب الإلكترونية للأطفال الأكبر من ١٠ سنوات أكبر من نسبة المتوسط الحسابي للأضرار الناتجة عن الألعاب الإلكترونية للأطفال أقل من ٥ سنوات ٥١،٦٥ %.

وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية:

أي أن عمر الطفل يؤثر تأثيرًا كبيرًا على الألعاب التي قد يمارسها، فالأطفال الأصغر سنًا ليس لديهم القدرة على الاختيار الصحيح للألعاب مما قد يجعلهم أكثر عرضة لممارسة الألعاب غير المناسبة لأعمارهم، ونتيجة تلك الممارسات تتعدد الأضرار التي تصيبهم سواء أضرار جسمية أو عقلية أو اجتماعية.

- **واقع الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين تبعًا لعدد ساعات اللعب:**

- إن نسبة المتوسط الحسابي للفوائد الناتجة عن ٤ ساعات لعب يوميًا أكبر من نسبة المتوسط الحسابي للأضرار الناتجة عن أكثر من ٨ ساعات لعب يوميا بنسبة ٥١،٦٤ %.

وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية:

أي أنه كلما قل معدل ممارسة الألعاب الإلكترونية زادت إيجابياتها، وكلما زادت معدل ممارسة تلك الألعاب زادت مخاطرها على الطفل.

- **واقع الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين تبعا لطبيعة الألعاب الإلكترونية:**

- إن نسبة المتوسط الحسابي لفوائد الألعاب الإلكترونية الجماعية أعلى من نسبة المتوسط الحسابي لأضرار الألعاب الإلكترونية الجماعية بنسبة ٥٢،٥٢ %.

وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية:

إن الألعاب الإلكترونية الجماعية تعمل على إثراء الخبرات والمهارات لدى الأطفال لما فيها من تعاون والعمل بروح الفريق وإنجاز المهام وتحقيق الأهداف، والتعرف على ثقافات جديدة، ولكن على الصعيد الآخر قد يتم استهداف الأطفال وسرقة هويتهم من خلال جعل اللعبة وسيلة لاختراق جهاز الطفل، ومن ثم سرقة الصور والبيانات الشخصية الخاصة به، وقد يحدث استهداف للأطفال من قبل المتحرشين الجنسيين، وقد تنتقل إلى الأطفال قيم وعادات لا تتناسب مع قيم مجتمعنا الآن، وقد يتم توجيه إهانات مؤذية حول المظهر الجسدي والشخصية.

- **فوائد الألعاب الإلكترونية:**

- وفقًا للدراسة الميدانية وجد أن الرأي الغالب لأولياء الأمور نحو الألعاب الإلكترونية هو أنهم ليسوا على معرفة تامة بمدى أهمية وفوائد تلك الألعاب لأطفالنا، وذلك يرجع إلى نظرتهم الضيقة نحو تلك الألعاب وإدراكهم التام بأنها مضيعة للوقت وأن الغرض الوحيد منها هو التسلية والترفيه، فالألعاب الإلكترونية تتسم بالكثير من الفوائد التي تعود على الطفل، ومن هذه الفوائد إكساب الطفل الكثير من المهارات

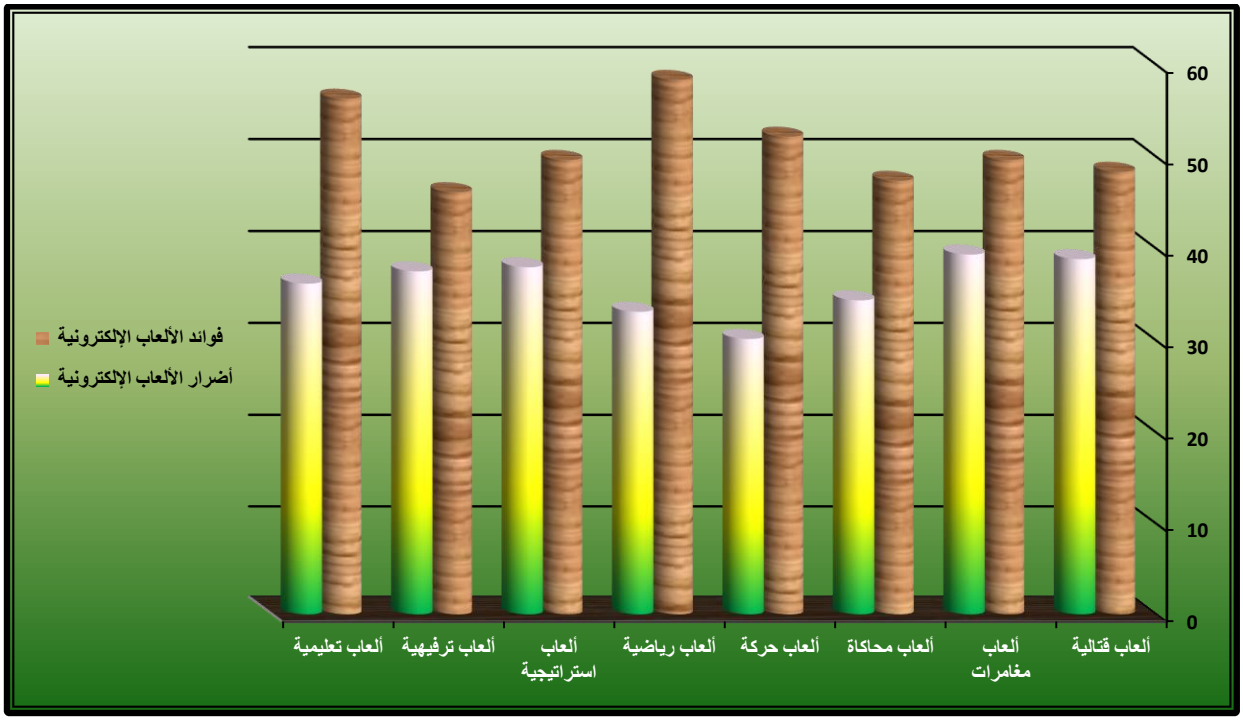
الاجتماعية (التواصل مع الآخرين، التعاون) والمعرفية (كالقراءة والكتابة والحساب) والعقلية (القيادة، حل المشكلات، الإدراك، الانتباه)، كما أن الألعاب الإلكترونية لها دور في العلاج؛ حيث ساعدت الكثير من الأطفال المصابين بالأورام والحروق.

- وتشير النتائج إلى اتفاق أكبر عدد من أولياء الأمور حول أن الألعاب الإلكترونية تعد بيئة مليئة بالمثيرات بمتوسط وزنى بلغ (٢,٧٦) و بنسبة مئوية ٩٢% ، وتفسر ذلك لاحتوائها على مؤثرات سمعية وبصرية؛ فهي تثير أكثر من حاسة لدى الإنسان مما يجعلها أكثر تأثيرا، وتزيد الدافعية لدى الطفل لأنها تشبع الميل الفطري إلى اللعب؛ حيث إنها تتضمن مستويات متدرجة من السهل إلى الصعب، ومن أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى الطفل وتعمل على زيادة نموه العقلي خاصة التفكير الإبداعي لما تحتويه من أنشطة لحل المشكلات، حيث إنها تكسر حاجز الملل لدى بعض الأطفال.
- وتظهر المعطيات أن الأغلبية من أولياء الأمور رفضوا أن الألعاب الإلكترونية تقدم نموذج السلوك المنشود الذي يتسابق الجميع للاقتداء به بمتوسط وزنى بلغ (١,٣٧) وبنسبة مئوية ٤٥,٦٧%، ونفسر ذلك نتيجة عدم وعي أولياء الأمور بمدى أهمية الألعاب الإلكترونية، فإن الألعاب الإلكترونية تقدم نماذج السلوك المنشود الذي يتسابق الجميع للاقتداء به، عبر التحلل شيئًا فشيئًا من الضغوطات الموضوعية والأخلاقية المجتمع اللاعبين؛ وذلك من أجل بلوغ حالات جديدة من الانصهار والذوبان في عالم اللعبة في ظل ثنائية انتماء جسدي وفكري لوجود واقعي مستقر أمام الشاشة، ولكن ذلك يحدث في عدد قليل من الألعاب وتتواجد النماذج دائمًا في الألعاب الرياضية مثل ألعاب كرة القدم .

- **أضرار الألعاب الإلكترونية:**

- وفقًا للدراسة الميدانية وجد أن الرأي الغالب على أولياء الأمور نحو الألعاب الإلكترونية هو أن الألعاب الإلكترونية ضارة، فبالرغم من الأهمية التربوية والمميزات التي تمتاز بها الألعاب إلا أنها تحتوي على مضامين سلبية تؤثر بالسلب على الأطفال، فالألعاب الإلكترونية لها أضرار صحية وذهنية ودينية وسلوكية واجتماعية وأكاديمية ولكن هذه الأضرار لن تظهر إلا إذا كان هناك عدم متابعة من ولي الأمر للطفل.

- وتشير النتائج إلى اتفاق أكبر عدد من أولياء الأمور حول أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى ضعف النظر في سن صغير بمتوسط وزني بلغ (٢,٨٨) و بنسبة مئوية٩٦% ، وذلك بسبب الحركة السريعة للعينين أثناء اللعب، مما يزيد من فرصة إجهاد العينين، والإشعاع المنبثق من شاشة الكمبيوتر والذي يؤدي إلى حمرة العين ويتسبب في استخدام العدسات الطبية.
- تأتي مفردة أن الألعاب الإلكترونية تجعل الأطفال يميلون إلى أسلوب الجريمة والقتل بطريقة لا شعورية في المرتبة الأخيرة في أضرار الألعاب الإلكترونية بمتوسط وزني بلغ (٢,٣٦) و بنسبة مئوية ٧٨,٦٧%، وهذا يدل على عدم وعي أولياء الأمور بكم الجرائم التي حدثت نتاج هذه الألعاب والتي منها تسبب لعبة جنية النار في موت الكثير من الأطفال حرقا أو اختناقا بالغاز تنفيذا لقواعد اللعبة وغيرها من الحوادث المشابهة.



شكل (رقم ٢) الأعمدة البيانية للمتوسطات الحسابية لواقع فوائد وأضرار الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الوالدين تبعًا لمتغير نوعية الألعاب.

١- واقع الألعاب الإلكترونية بالنسبة لأولياء الأمور نسبة لأنواع الألعاب الإلكترونية:

- من خلال المعطيات اتفق أولياء الأمور على أن الألعاب الأكثر نفعًا للأطفال هي الألعاب التعليمية والألعاب الرياضية، حيث إن الألعاب الإلكترونية التعليمية هي أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له أهداف تعليمية وتربوية محددة في إطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الإلكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية، والألعاب الرياضية الإلكترونية تعد من أفضل الرياضات المحببة لدى الأطفال، وهي تعتمد على تنشيط الخلايا العقلية بشكل كبير وتساعد على ممارسة الرياضة العضلية بشكل مستمر دون إصابات.
- من خلال النتائج اتفق الوالدان على أن الألعاب الإلكترونية الأكثر ضررًا على الطفل هي الألعاب القتالية وألعاب المغامرات والألعاب الاستراتيجية، حيث إن الألعاب الاستراتيجية تلعب على وتر المشاعر، فالطفل طوال اللعبة يكون خائفًا من الموت أو القبض عليه، مما سيؤدي إلى ارتفاع الأدرينارين أو ارتفاع في ضغط الدم مما قد يؤدي سلبا على صحة الطفل، والألعاب القتالية تعد ساحة التدريب المفتوحة للعقول، حيث إن الألعاب القتالية تقتل الإبداع والابتكار لما تحتويه من محتوى عنف وقتل وسرقة، وألعاب المغامرات تحتوي أحداثًا حقيقية دامية مما قد يعرضه إلى اضطراب ما بعد اللعب، ومن هذه الاضطرابات تعرض الطفل لكوابيس ما بعد النوم.

٢-واقع الألعاب الإلكترونية بالنسبة لأولياء الأمور نسبة لنوع الطفل:

- من خلال النتائج التي تم التوصل إليها وجد أن الإناث تحظى بالكثير من فوائد الألعاب الإلكترونية، فهي تسجل أعلى قيمة في استخدام الألعاب الإلكترونية المفيدة وذلك يرجع إلى طبيعة الطفل، فالإناث تمتاز بالطابع الناعم مما يجعلهن يتجهن نحو الألعاب التي تمتاز بالكثير من الإيجابيات وينفرن من الألعاب الأخرى كالألعاب القتالية، وألعاب المغامرات وذلك لأنها عكس طبيعتهن.
- ومن خلال النتائج التي تم التوصل إليها وجد أن الذكور يسجلون أعلى قيمة في استخدام الألعاب الإلكترونية الضارة مثل الألعاب الإلكترونية القتالية والألعاب الاستراتيجية وألعاب المغامرة لأنها تتناسب مع طبيعتهم.

٣-واقع الألعاب الإلكترونية بالنسبة للوالدين نسبة لعدد ساعات اللعب:

- ومن خلال النتائج وجد أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب، ٤ ساعات يوميا يكتسبون الكثير من فوائدها، أما الذين يمارسونها أكثر من ثماني ساعات قد تؤثر على الأطفال سلبًا.
- ولكن ظهرت حديثا عدة توصيات من جهات ومراكز علمية معتمدة في أوروبا وأمريكا تنصح بعدم استخدام هذه الأجهزة ولا سيما لدى الأطفال لحمايتهم من الأضرار الممكنة، ويمكن إجمال هذه التوصيات فيما يلي:

١- الأطفال دون السنتين يمنع استخدامهم للأجهزة الذكية بشكل مطلق.

٢- الأطفال من سن سنتين إلى خمس سنوات يسمح لهم باستخدام الأجهزة لمدة ساعة يوميًا كحد أقصى.

٣- الأطفال فوق ٥ سنوات يسمح لهم باستخدام الأجهزة الذكية لمدة ساعتين يوميًا.

(أحمدالزهيرى، ٢٠٢١،)

٤-واقع الألعاب الإلكترونية بالنسبة لأولياء الأمور نسبة لطبيعة الألعاب الإلكترونية:

- من خلال النتائج وجد أن الوالدين اتفقا على أن الألعاب الإلكترونية الجماعية أكثر إفادة للطفل لما فيها من تعاون والعمل بروح الفريق وإنجاز المهام وتحقيق الأهداف والتعرف على ثقافات جديدة.
- من خلال النتائج وجد أن الوالدين اتفقا على أن هناك بعض الألعاب الجماعية التي تشكل ضررًا على الطفل؛ حيث يتم استهداف الأطفال وسرقة هويتهم من خلال جعل اللعبة وسيلة لاختراق جهاز الطفل، وبالتالي سرقة صور وبيانات شخصية خاصة به، وقد يحدث استهداف للأطفال من قبل المتحرشين الجنسيين، وقد ينتقل إلى الأطفال قيم وعادات لا تتناسب مع قيم مجتمعنا، وقد يتم توجيه إهانات مؤذية حول المظهر الجسدي والشخصية.

ومما سبق عرضه من نتائج إحصائية للاستبانة، وبالرجوع إلى نتائج الاستبانة؛ نجد أن هناك خللًا في وعي أولياء الأمور بإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ووجود الكثير من الممارسات الخاطئة من الوالدين تجاه أطفالهما حيال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، و أن هناك قصورًا في وعي أولياء الأمور بإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

دراسات وبحوث مقترحة:

تأسيسًا على ما سبق توصي الدراسة بالآتي:

- إجراء دراسات مسحية بصفة دورية للتعرف على اتجاهات الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية، ومدى انتشارها، ونوعية الألعاب التي يقبلون عليها، ومتوسط عدد الساعات التي يقضيها الأطفال أمام هذه الألعاب.
- إجراء دراسة في قسم تكنولوجيا التعليم وكليات الحاسبات والمعلومات حول إنشاء نموذج للعبة عربية تنافس الألعاب الدولية والعالمية وتتناسب مع قيم المجتمع التي نرغب في غرسها بداخل أطفالنا الآن.
- إجراء دراسة في قسم مناهج وطرق التدريس حول كيفية وضع مقرر للتكنولوجيا واستخداماتها في مناهج رياض الأطفال.
- عمل دراسة حول كيفية إعداد معلمات رياض الأطفال تكنولوجيًا، وذلك عن طريق وضع مقرر عن التربية التكنولوجية أثناء إعدادهم في الكلية، وذلك لمواكبة التغيرات التي تحدث في المجتمع، ومنعا لحدوث فجوة بين المعلمات وأطفال الجيل الجديد.

أولاً: المراجع العربية:

أبو النصر، أحمد ماهر (٢٠٢٠) " لعبة الموت تحصد الأرواح.. أشهر ٥ حوادث ارتبطت بلعبة بابجي" جريدة الوطن،.Https://m.elwatannews.com/news/details/501362

إدريس، عمر بن (٢٠٠٠)، "قاعات الألعاب الإلكترونية ومخاطرها على الأطفال والشباب"، مجلة الوعي الإسلامي، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، العدد ٤١٥,٧٤-٧٥.

الأنباري، باسم، نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية،

http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

البسيوني، مها إبراهيم(٢٠٢٠)، "الألعاب التربوية ودروها في تنمية تحمل المسوؤلية لأطفال الرياض"، مجلة كلية التربية جامعة الإسكندرية، المجلد ٣٠، العدد ٣ ، ٣٢٥-٣٤٩.

بهاء، كريم(٢٠١٤) ، أنواع الألعاب الإلكترونية،

http://www.penandbooks.com/article.php?id=689,8/2/2021

حسني، إلهام(٢٠٠٢)، "ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيس لمرض ارتعاش الأذرع" جريدة الشرق الأوسط، العدد ٨٥٥٩، https://archive. aawsat.com،

حواس، مؤنس، "ومن الألعاب ما قتل... أبرز ٥ حوادث تسببت فيها الفيديو جيمز"، جريدة اليوم السابع.. http://m.youm7.com/story/ .

خميس، رحمة ضياء(٢٠١٨)، "ألعاب إلكترونية قاتلة ...احترس منها"، جريدة العين الإخبارية.
http://al-ain.com/article/5-deadly-games-kids

دار الإفتاء المصرية، "تحريم المشاركة في لعبة الحوت الأزرق"
http://dar-alifta.5750=org/AR/Viewstatement.aspx?sec=media&ID

الدين، أحمد جمال وصابر، سيد(٢٠١٨)، "لعبة الحوت الأزرق.. كل ما تريد معرفته عن التطبيق القاتل" مجلة اليوم السابع. http://m.youm7.com/story/2018/4/4

راشد، عبد الله عوض(٢٠١٧) ، "تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الشباب"، مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية، جامعة الكويت، المجلد ٣٢، العدد ١٠٨، ١٥٨-١٩٣.

الرميان، هند بنت سليمان صالح(٢٠٠٧)، "العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن، دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض". رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن مسعود الإسلامية.

صبري، محمد(٢٠٢٠)، "كيف نحمي الأطفال من الألعاب الإلكترونية القاتلة؟"، جريدة صدى البلد.

عبد الله، نهيل، "خمس ألعاب الإلكترونية تقتل الأطفال والمراهقين"، مجلة سيدتي .WWW. Sayidaty.net

عبد العزيز، فاطمة سامي ناجي(٢٠١١)، "المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها" مجلة كلية التربية، العدد ٤٣ ، ٦٠١-٦٥٦.

علام، صلاح الدين محمود (٢٠٠٠)، القياس والتقويم التربوي والنفسي أساسياته وتطبيقاته وتوجهاته المعاصرة. القاهرة: دار الفكر العربي،.

فان دالين، ديوبولد(١٩٩٠)، مناهج البحث في التربية وعلم النفس، ترجمة محمد نبيل نوفل وآخرون، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية، الطبعة الرابعة.

قاسم، محمود الحاج(٢٠١٣) "أضرار الألعاب الإلكترونية على الأطفال وكيفية الاتقاء منها"، مجلة موصليات، جامعة الموصل، العدد ٢٤ ، ٥٣-٨٤.

قويدر، مريم(٢٠١٢)، "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال"، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.

محمد، وفاء عبد الهادي أبو العباس(٢٠٢٠)، "إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالقلق والاكتئاب والتوافق النفسي والاجتماعي لدى عينة من الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة"، رسالة ماجستير، كلية الآداب، جامعة الإسكندرية .

محمد، أماني خميس(٢٠١٨)، "أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا"، المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة أسيوط، المجلد ٣٤ ، ١٢٦-١٦٠.

محمود، خالد صلاح حنفي(٢٠١٨)، "الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية"، مجلة الطفولة والتنمية، العدد ٣٢، ٢١-٥٤.

مصطفى، أسماء إبراهيم محمد(٢٠١٠)، "فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الاستراتيجي لطفل الروضة"، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة طنطا.

مطر، محمد السيد(٢٠١٦)، "ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية"، المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة، جامعة المنصورة، العدد ٢٧، ٢٠٥-٢٣٣.

الناشف، هدى محمود(٢٠٠٥)، تصميم البرامج التعليمية لأطفال ما قبل المدرسة، القاهرة، دار الكتاب الحديث.

الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز(٢٠١٣)، "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر التعليم العام بمدينة الرياض"، مجلة القراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة عين شمس، العدد ١٣٨، ١٥٥-٢١٢.

ثانيًا: المراجع الأجنبية:

Govender, M., Bowen, R. C., (2015) German, M. L., Bulaj, G., & Bruggers, C. S. Clinical and Neurobiological Perspectives of Empowering Pediatric Cancer Patients Using Videogames. Games for Health Journal, vol. 4, no. 5,.362-374.

Gallagher , M , Michael.D(2011). The 2011 Essential Facts about The Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA).

Moyer, B. H., Messer, D. C,(2014)" The Use of Electronic Games in Therapy: A Review with Clinical Implications. Current Psychiatry Reports, vol. 16, no. 12 800-815.

Richards, D(2013)" Developments in Technology-Delivered Psychological Interventions. Universities Psychological, vol. 12, no. 2, 571-579.

UNICEF (2017), the State of the world children, Children in a digital world, Washington D.C,3- 25.

Yamade, M., N. Fujisawa, and S. Komori (2001), Effect of music on the performance and impression in a video racing game. journal of music perception and Cognition.N71-4.