# رؤية تربوية مقترحة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية الحديثة "دراسة تحليلية"

**د/ عبد الرحمن أبو المجد رضوان محمد**
أستاذ أصول التربية المساعد
كلية التربية بقنا – جامعة جنوب الوادي

**أولا : مقدمة البحث .**

يشهد العالم اليوم تطورا كبيرا وتقدما سريعا في شتي مجالات الحياة، خاصة في مجال التقنية الرقمية حيث أصبح الصغار والكبار في الوقت الحاضر، لا بديل لهم عن التقنية الحديثة التي وفرت الوقت والجهد، وأجدت زخما هائلا من المعلومات والمعارف والثقافات الوافدة سواء النافع منها أو الضار .

ووسائل الترفيه واللعب قد نالها ما نال غيرها من وسائط الحياة من نصيب التقدم والتطور ففي حين ارتبط اللعب قديما بالجري والسباحة وركوب الخيل وألعاب كرة القدم ، وعلو ضحكات الأطفال الجماعية في الشارع أو الحديقة العامة ، جاءت الألعاب الإلكترونية الرقمية وألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت الحياة بكل تفاصيلها، والتي جذبت قطاعا كبيرا من الأطفال والكبار.

حيث تتضمن الألعاب الالكترونية مجموعة كبيرة من المميزات الشكلية والصوتية التي تشبع رغبات الصغار والكبار كما أنها وسيلة سهلة ومتوفرة في أي وقت وذات اختيارات متنوعة فهي متاحة على أجهزة الهواتف الذكية، والحاسب الألى والانترنت وأجهزة البلاي ستيشن والإكس بوكس وغيرها .

لقد نجح صنّاع الألعاب الإلكترونية في الهواتف النقالة الذكية تحديداً في جذب عدد كبير من المستخدمين المهتمين بالألعاب المحوسبة، ولاسيما من الأطفال، إذ أن التصاميم المبتكرة، والأفكار المتجددة لهذه الألعاب المحوسبة، وكذلك سهولة استخدام

الهواتف النقالة الذكية، وامكانية اصطحابها في كل مكان، أدى كل ذلك إلى إدمان الغالبية العظمى من الصغار والكبار على استخدام الألعاب الإلكترونية في هواتفهم النقالة.

والملاحظ أنه في السنوات الأخيرة انتشرت أماكن بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز صالات الألعاب وقاعات الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها وقابل هذا الانتشار بوجود طلب متزايد من قبل الصغار على اقتناء هذه الألعاب وزيادة ممارستها بشكل أصبح يثير قلق المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول الآثار النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام هذا النوع من الألعاب، " فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تحمل في طياتها رسائل، يهدف مصمموها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وفكرية وسياسية ودينية" (قويدر ، ٢٠١٢: ١٢).

وقد لوحظ مدى شغف تلاميذ المدارس في استخدام الألعاب الإلكترونية في هواتفهم النقالة الذكية او أمام جهاز الحاسوب وألعاب الفيديو ، إذ يقضون ساعات طويلة في ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية دون كلل أو ملل، مما يستدعي مزيدا من الاهتمام بدراسة هذا الموضوع والتعرف على مخاطره وكيفية الحد منها .

**ثانيا : مشكلة البحث وتساؤلاته .**

شهدت السنوات القليلة الماضية تطورات كمية ونوعية في مجال البرمجيات، إذ اصبحت كلمة الالعاب الالكترونية من المصطلحات الشائعة الاستخدام في العصر الحديث ، نتيجة لتنوع الألعاب الإلكترونية ، وزيادة ساعات ممارستها، فقد ظهرت آثار مختلفة على سلوك الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بأبحاث ودراسات لهذه الظاهرة للتعرف على آثارها الاجتماعية والسلوكية والصحية المختلفة .

حيث أشارت دراسة عثمان (٢٠١٨) إلى أن هناك عدة آثار سلبية مترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من حيث دورها في حوادث العف المدرسي بأنواعه، فضلا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة.

وكشفت دراسة السيد (٢٠١٨) أن هناك علاقة بين مستوى ممارسة الطالبات للألعاب الإلكترونية وبين المهارات الاجتماعية بأبعادها " التعبير الانفعالي والحساسية الانفعالية والتعبير الاجتماعي والحساسية الاجتماعية" وأن المهارات الاجتماعية تتأثر سلبا باختلاف عدد ساعات اللعب على الانترنت لصالح الطالبات اللواتي يلعبن العاب الانترنت بصورة أكبر .

بينما كشفت دراسة النيف (٢٠١٧) أن للألعاب الإلكترونية عدة تداعيات سلبية على القيم في جوانبها التربوية فقد يؤدي الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى تشجيع الغش في اللعب واستخدام بعض الألفاظ البذيئة، كما أنها أحيانا تؤدي إلى تأخير أداء الصلاة المفروضة عن وقتها ، كما أنها تقلل من ممارسة الأنشطة الرياضية البدنية .

وقد توصلت دراسة الزيودي(٢٠١٥) ، ودراسة محمد (٢٠١٣) إلى أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي على صحة التلاميذ كمشكلات السمع والبصر ، ومخاطر نفسية كالقلق والتوتر ، كما أن أولياء الأمور يعانون معاناة حقيقية نتيجة سهر أبناؤهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يؤثر على تحصيلهم الدراسي.

وأشار تقرير قضايا الحرب الناعمة إن انتشار الألعاب الالكترونية قد يساعد على انتشار أعمال العنف في المجتمعات سواء كان عنفا جسديا يتمثل بشكل صريح في المشاجرات، أو عنفا أخلاقيا يظهر تأثيره في رفض التسامح وعدم تقبل الاعتذار وترسيخ روح التمرد والانقلاب على كل القيم التقليدية السائدة، اذ تلبى هذه الألعاب رغبة الطلبة في الشعور بالبطولة والقوة الخارقة والقدرة على هزيمة العدو وتزرع فيهم ميولا عنيفة وتنتقل معهم من العالم الافتراضي إلى الواقع الحياتي ( مركز الحرب الناعمة للدراسات ، ٢٠١٥م: ٢-٣).

لذا فقد حظرت العديد من الدول كأستراليا واليابان وألمانيا والسعودية والامارات مجموعة من الألعاب الإلكترونية لأسباب مختلفة بعضها يتعلق بالسياسة، والقانون، وحماية الحقوق والحد من الإساءة للأديان، فموضوع تقييم الألعاب الالكترونية أصبح

حساس جداً في الوقت الراهن، لذا فإن أغلب دول العالم تراقب وتقيم أهم إصدارات الألعاب الالكترونية الحديثة ( ويكيبديا الموسوعة الحرة ، ٢٠١٨/٩/٢٠م ) .

وأكدت دراسة سالم (٢٠٠٨) إلى أن ممارسة الألعاب الالكترونية لها تأثير سلبي على الأطفال كما انها تزيد من مستوى العنف لديهم ، وتتفق معها دراسة القاسم (٢٠١١) في أن الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية يزيد من مستوى العنف لدي تلاميذ المدارس ، بينما أشارت دراسة الجمل (٢٠٠٥) إلى وجود ارتباط دال بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدوانى لدي الشباب المراهقين.

بالإضافة لذلك، فقد صرح المجلس البريطاني لتصنيف الأفلام (Board,2007 BBFC British of Film Classification) ،إلى أن هناك قلة في البحوث التي أجريت بهدف التعرف على فهم وتحديد العوامل والعناصر التي تدفع اللاعبين لممارسة الألعاب الإلكترونية ومعرفة الاثار الايجابية والسلبية المترتبة على اللاعبين وطرق الوقاية من سلبياتها المختلفة .

وفى ضوء ما تقدم ونظرا للانتشار الواسع للألعاب الالكترونية الحديثة، وزيادة الإقبال عليها بشكل كبير، وتنوع آثارها على الممارسين لها ، فقد شعر الباحث بضرورة أن يكون هناك رؤية متكاملة للتقليل من مخاطر الألعاب الالكترونية في ظل غياب الوعي بمخاطرها ، وتدنى المراقبة على طبيعة هذه الألعاب الالكترونية وذلك بتتبع ما كتب حول الألعاب الإلكترونية وبيان ما تحويه من أخطار على النشء بصفة عامة ثم كيفية تقديم الرؤية التربوية للتقليل من هذه الأخطار لذا تحددت مشكلة البحث الحالي في التعرف على مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية من خلال تحليل الادبيات والدراسات ذات الصلة بالموضوع والخروج برؤية تربوية مقترحة تسهم في التوعية بمخاطر هذه الألعاب الإلكترونية في مؤسسات الأسرة والمدرسة .

**وفي ضوء ما سبق يمكن تحديد المشكلة فى التساؤلات الآتية .**

١- ما مخاطر الألعاب الإلكترونية الحديثة المتعلقة بالجانب الاجتماعي؟.

٢- ما مخاطر الألعاب الإلكترونية الحديثة المتعلقة بالجانب النفسي ؟.

٣- ما مخاطر الألعاب الإلكترونية الحديثة المتعلقة بالجانب الصحي ؟.

٤- ما مخاطر الألعاب الإلكترونية الحديثة المتعلقة بالجانب الأكاديمي ؟.

٥- ما الرؤية التربوية المقترحة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية الحديثة ؟

**ثالثاً : أهداف البحث .**

هدف البحث الحالي إلى : -

- التعرف على ماهية الألعاب الإلكترونية وتصنيفاتها .
- التوصل إلى قائمة بمخاطر الألعاب الإلكترونية الحديثة في الجوانب المختلفة للتربية .
- تقديم رؤية تربوية مقترحة للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية الحديثة من خلال مؤسستي الأسرة والمدرسة .

**رابعاً : أهمية البحث .**

تنبع أهمية البحث من الاعتبارات الآتية :-

- أهمية الموضوع وحداثته حيث يتناول موضوع له جانب كبير من الأهمية، فقد أصبحت الألعاب الالكترونية حقيقة واقعة شديدة الانتشار ذائعة الصيت وهو أحد أكثر الأنشطة التي تمارس لأوقات طويلة دون ملل.

- اطلاع أولياء الأمور والمعلمين والمربين إلى مخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية لوقت طويل، والاهتمام في اختيار الألعاب الالكترونية المناسبة .

-قوة التأثير للألعاب الإلكترونية الحديثة وسهولة تداولها وإمكانية ممارستها في أي وقت وفي أي مكان مما يدعو الصغار والكبار للتعلق بها بشكل كبير .

-التوصل إلى بعض التوصيات التي تسهم في إرشاد أولياء الأمور والمعلمين والمربين بصفة عامة في كيفية متابعة الألعاب الالكترونية .

– تقديم رؤية تربوية تسهم في تفعيل دور الأسرة والمدرسة للحد من مخاطر الألعاب الالكترونية .

– قد يفيد نتائج البحث الحالي الأبناء وأولياء الأمور وتلاميذ المدارس والمعلمين والمرشدين الطلابيين والمربين بصفة عامة .

**خامسا: حدود البحث .**

اقتصر البحث الحالي على ما يلي :–

– التعرف على بعض مخاطر الألعاب الإلكترونية الموجودة في الأجهزة المعروفة البلاي ستيشن والإكس بكس والألعاب المخزنة على أجهزة التابلت والهواتف الذكية .

– بعض جوانب التربية وتحديدا على الجوانب التالية ( الجانب الاجتماعي–الجانب النفسي–الجانب الصحى – الجانب الأكاديمي ).

– تقديم رؤية تربوية للأدوار المأمولة من خلال الأسرة والمدرسة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية الحديثة .

– الأسرة والمدرسة باعتبارهما من أهم المؤسسات التي لها دور مباشر وفعال في الحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية الحديثة .

فترة ما قبل المدرسة والمدرسة .

**سادسا منهج البحث .**

تم استخدام المنهج الوصفي الذى يصف الظاهرة كما هي في الواقع ويوضح المنهج الوصفي بأنه "مجموعة من الإجراءات البحثية التي تتكامل لوصف الظاهرة أو الموضوع اعتمادا على جمع الحقائق والبيانات وتصنيفها ومعالجتها وتحليلها تحليلا كافيا ودقيقا لاستخلاص دلالتها والوصول إلى نتائج أو تعميمات عن الظاهرة أو الموضوع محل البحث" ( الشافعي،عثمان ، ٢٠١٢: ١١٥).

واعتمد الباحث هذا المنهج كونه المنهج المناسب لمثل هذا النوع من الدراسات التي تصنف من الدراسات التحليلية الوصفية، حيث يساعد في رصد وتحليل بعض

الدراسات والبحوث التي أجريت للتعرف على مخاطر الألعاب الالكترونية ، فضلا عن وضع رؤية تربوية مقترحة للحد منها .

**سابعا مصطلحات البحث .**

الألعاب الإلكترونية .

يعرفها الباحث إجرائيا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو ، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب أجهزة التابلت .

**الرؤية التربوية.**

يعرفها الباحث إجرائيا بأنها تصور مستقبلي يستند إلى منطلقات فكرية وفلسفية للأدوار المأمولة لكلا من الأسرة والمدرسة بهدف الوقاية والتقليل من مخاطر الألعاب الإلكترونية الحديثة .

**ثامنا : الدراسات السابقة :**

هناك العديد من الدراسات والبحوث السابقة العربية والأجنبية المرتبطة بموضوع مخاطر الألعاب الإلكترونية ، وقد حرص الباحث على عرض الدراسات السابقة الحديثة ذات الصلة الوثيقة بمخاطر الألعاب الإلكترونية دون غيرها وتم تقسيمها إلى دراسات عربية وأجنبية وذلك على النحو التالي :

**أ- الدراسات العربية المتعلقة بمخاطر الألعاب الإلكترونية.**

دراسة عثمان (٢٠١٨) والتي هدفت التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية، ولتحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانة لأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بمدينة الجبيل، طبقت على عينة مكونة من ٢٠٠ ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة من مدرستي حراء والجزيرة ، وتوصل

البحث إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدة آثار سلبية مترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من حيث دورها في حوادث العف المدرسي بأنواعه،, مشكلات البصر والسمع، وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت النتائج أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في تحصليهم الدراسي، فضلا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

وكشفت دراسة السيد (٢٠١٨) العلاقة بين مستوى ممارسة الطالبات للألعاب الإلكترونية وبين المهارات الاجتماعية ، إضافة للتعرف على العلاقة بين عدد ساعات اللعب بألعاب الانترنت وبين المهارات الاجتماعية لهؤلاء الطالبات .واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي وتكونت عينة الدراسة من ٥٥٥ طالبة بالمملكة العربية السعودية بمدارس المرحلة المتوسطة بمدينة ينبع البحر والصناعية، واستخدمت الباحثة استبانة العاب الطالبات على الانترنت، ومقياس المهارات الاجتماعية: واعتمدت الدراسة على أسلوب تحليل التباين أحادي الاتجاه ، واختبار شيفيه للمقارنات المتعددة والذي أسفرت نتائجه عن عدم اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة للأبعاد :التعبير الانفعالي والحساسية الانفعالية والتعبير الاجتماعي والحساسية الاجتماعية والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية بينما اختلف الضبط الانفعالي والضبط الاجتماعي باختلاف عدد ساعات اللعب على الانترنت لصالح الطالبات اللواتي يلعبن العاب الانترنت بصورة أقل.

بينما هدفت دراسة حجازي (٢٠١٧) الكشف عن مستوى العنف عند الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء أمورهم وعلاقتها ببعض المتغيرات الديموجرافية مع تقديم إرشادات لأولياء الأمور وتوجيههم إلى تحديد ما يناسب أساليب التربية السوية للطفل، وطبقت الدراسة على عينة عشوائية بلغت ١٥٠ من أولياء الأمور بالمحافظات الشمالية في فلسطين (طولكرم،نابلس،جنين) واستخدمت الباحثة

المنهج الوصفي التحليلي وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تؤدي إلى توترهم نفسيا وتجعل سلوكهم أكثر عدوانية ، إضافة إلى ميلهم الكبير لتكسير محتويات المنزل كما تؤدي إلى زيادة عصبيتهم وعنادهم ، كما أشارت الدراسة إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى ممارسة العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور تعزي لمتغيري الجنس والمستوى التعليمي .

وجاءت دراسة العجمي (٢٠١٧) بهدف بيان أثر الألعاب الإلكترونية على بعض أصول الاعتقاد الرئيسة والتوعية بخطر الألعاب الإلكترونية على عقيدة الناشئة مع تصحيح لبعض المفاهيم الخاطئة التي تتضمنها الألعاب الإلكترونية واعتمدت الدراسة على المنهج التحليلي النقدي وذلك بتتبع مضامين أشهر الألعاب الإلكترونية ومعرفة أصولها وحقيقتها والأفكار التي اعتمدت عليها، ثم تحليل تلك المواد من خلال ترجمتها وبيان علاقتها ببعض العقائد والأديان ثم نقدها وبيان خطرها على الناشئة وقد توصلت الدراسة إلى ان هناك بعض المخالفات والأثار المتعلقة بقضايا التوحيد ولوازمه وان الألعاب الالكترونية لها أثر على توحيد الربوبية ، وتوحيد الألوهية .

وهدفت دراسة النيف (٢٠١٧) التعرف على الألعاب الالكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة الرس من وجهة نظرهم، والكشف عن الفروق حول تداعيات الألعاب الالكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة الرس تعزى لمتغيرات (الجنس، الصف، نوع التعليم، عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية) ، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وكانت أداة الدراسة استبانة وزعت على عينة من طلاب وطالبات المرحلة المتوسطة في محافظة الرس، وقد بلغت العينة ٧٥٨ طالب وطالبة ، وتوصلت الدراسة إلى نتائج عديدة كان أبرزها أن تداعيات ممارسة الألعاب الالكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في جميع ابعاد الدراسة متحققة بدرجة متوسطة ، وأن هناك فروق دالة إحصائياً في استجابات

أفراد العينة حول التداعيات السلبية لممارسة الألعاب الالكترونية على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة، راجعة لاختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية.

بينما كشفت دراسة يونس (٢٠١٧) عن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدي طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع في فلسطين، إضافة للكشف عن الفروق الإحصائية في مستوى ممارسة طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية للألعاب الالكترونية تعزي لمتغيرات الجنس والتحصيل الدراسي والمرحلة الدراسية .وتم التطبيق على عينة قوامها ٢٠٢٢ طالب وطالبة منهم ١٠٦٧ طالبة، ٩٥٥ طالب وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلى الارتباطي وقد أسفرت نتائج الدراسة إلى أن مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية تحقق بدرجة متوسطة وبمتوسط ٢,٧١ وانحراف معياري ١,٠٧ ، وتوجد فروق إحصائية تعزي لمتغير الجنس لصالح الذكور بينما لا توجد فروق إحصائية تعزي لمتغير المرحلة الدراسية، وأشارت النتائج إلى أن هناك علاقة ارتباطية طردية دالة احصائيا بين مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدي طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية.

وأكدت دراسة إبراهيم (٢٠١٦) والتي هدفت إلى استقصاء إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار عينة من معلمات وأمهات رياض الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (٣-٦) سنوات وقد استخدمت الاستبانة كأداة لجمع بيانات الدراسة، أن هناك اتفاق بين كلا من الأمهات والمعلمات على عدد من الإيجابيات وبدرجة كبيرة، أهمها أن ممارسة الالعاب الالكترونية تسهم في تحفيز الخيال لدى الاطفال، وتساعدهم على تعلم اللغة الانجليزية، كما انها تعد وسيلة ترفيهية تعلمية ذاتية تساعدهم على مواجهة التحديات المتضمنة فيها، وتسهم في زيادة ألفتهم بالتقنيات الجديدة، كما وتطابقت وجهات نظر الأمهات والمعلمات وبدرجة كبيرة على سلبيات الألعاب الالكترونية المتمثلة في إدمان الاطفال على هذا النوع من الألعاب، إضافة إلى

تأثيرها السلبي على قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية، إلى جانب أثرها السلبي على اللقاءات والجلسات العائلية.

بينما هدفت دراسة الصوالحة (٢٠١٦) إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدي أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، ولتحقيق أهداف الدراسة، أعدت استبانة من قبل الباحثين مكونة من محورين السلوك العدواني، والسلوك الاجتماعي. ووزعت على عينة مسحية مكونة من١٠٠ ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان، خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠١٣/٢٠١٤. أظهرت الدراسة النتائج الآتية: وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدي أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدي أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

وكشفت دراسة الدرعان (٢٠١٦) عن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية ومستوى كلا من المشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية والعلاقة بينها لدي طلبة المدارس في المملكة العربية السعودية في ضوء بعض متغيرات الجنس ونوع الألعاب والترتيب الولادي للطالب وقد تم إعداد مقياس للإدمان على الألعاب الإلكترونية وأخر لقياس المشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية وتكونت عينة الدراسة من ٦٤١ طالبا وطالبة من طلبة المدارس في المملكة العربية السعودية ، وقد أشارت نتائج الدراسة أن مستوى المشكلات الأكاديمية جاء بدرجة متوسطة كما أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق جوهرية بين العلاقة بين الإدمان على الألعاب الالكترونية من جهة وبين المشكلات الانفعالية والاجتماعية يعزي لمتغير الذكور مقارنة بالإناث .

بينما هدفت دراسة الغامدي (٢٠١٦) التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على ثقافة الطفل المسلم سلبا وايجابا لمواجهتها والحد من أخطارها، كما سعت إلى

تبصير الآباء والمربين بالطرق المثلي للتصدي لخطر الألعاب الالكترونية واستخدم الباحث المنهج التاريخي من خلال دراسة الجذور التاريخية للألعاب الإلكترونية كما استخدم المنهج الاستنباطي القائم على التحليل لمحتويات النص واستخراج المعنى منها للخروج بنتيجة، وتكونت عينة الدراسة من ٣٧٠ طالبا بالمرحلة الابتدائية بالصفوف العليا (الرابع والخامس والسادس ) بمدينة أبها وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الألعاب الالكترونية لديها تأثير سلبي على ثقافة الطفل المسلم في الجوانب العقدية والتعبدية والاجتماعية والأخلاقية .

وجاءت دراسة مطر (٢٠١٦) بهدف التعرف على ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية واستخدم الباحث المنهج الوصفي وتم تطبيق استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية، مقياس عين شمس للسلوك العدواني، وتم التطبيق على عينة بلغت ١٠٥٥ من التلاميذ في مرحلة التعليم الأساسي وأسفرت النتائج بتأثر معظم الأطفال بالألعاب الإلكترونية واللعب بها لساعات طويلة وبشكل متواصل، كما دلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدي التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية تعزي إلى مدة الممارسة ولصالح الممارسين لأوقات طويلة .

بينما هدفت دراسة أحمد (٢٠١٦) الكشف عن الارتباط بين الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية وصعوبات التعلم واضطراب طيف التوحد في المرحلة الابتدائية من سن (٦-١٢) سنوات، واستخدمت الدراسة عدة مقاييس منها مقياس الألعاب الإلكترونية ، مقياس القلق ، ومقياس الاكتئاب ، ومقياس السلوك العدواني، ومقياس الانسحاب الاجتماعي، وتوصلت نتائج البحث إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين درجات الأطفال ذوي صعوبات التعلم، واضطراب طيف التوحد، والإعاقة الفكرية على مقياس الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم على مقياسي القلق، والانسحاب الاجتماعي.

وهدفت دراسة سالم (٢٠١٥) معرفة العزلة الاجتماعية لدى اطفال الرياض. ومعرفة الفروق ذات الدلالة الاحصائية في العزلة الاجتماعية تبعا لمتغير الجنس . وايضا معرفة الفروق ذات الدلالة الاحصائية فى العزلة الاجتماعية تبعا لعدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الالكترونية ، واقصر البحث على امهات اطفال الرياض الحكومية المتواجدين في رياض الاطفال في مدينة بغداد للعام الدراسي (٢٠١٤- ٢٠١٥) وتحقيقا لأهداف البحث قامت الباحثة ببناء مقياس العزلة الاجتماعية وتم التأكد من ثبات المقياس بطريقة اعادة الاختبار اذ بلغ معامل الثبات ٠,٩٢ وهذا يدل على ان معامل الثبات عال ,.وطبق المقياس على عينة بلغ عددها ١٠٠ من امهات اطفال الرياض وتوصل البحث الى النتائج الاتية : لا يوجد فرق دال احصائيا في متغير العزلة الاجتماعية تبعا لمتغير الجنس ,وجود فرق دال احصائيا في متغير العزلة الاجتماعية لدى اطفال الرياض تبعا لعدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الالكترونية لصالح الذكور.

وحاولت دراسة محمد (٢٠١٥) التعرف على القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية، والتعرف على أشكال وصور الإرهاب الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية، وعلى مدي إسهام القيم المتضمنة في الألعاب الإلكترونية في الإرهاب الإلكتروني، واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي ، وتوصلت الدراسة من خلال الإطار النظري إلى مجموعة من النتائج إلا وهي: -القليل من الألعاب الإلكترونية يتم تصميمها لأغراض التسلية المثقفة غير المؤذية -تعمل تصميمات بعض الألعاب الإلكترونية على اكتساب سلوكيات وقيم مناهضة للمواطنة كالتعايش السلمي وقبول الآخر. تسهم الألعاب للإلكترونية في تبلد المشاعر وتقلل من رغبة الأطفال والشباب على الحياة . -أن مضامين بعض الألعاب الإلكترونية الحديثة تحمل داخلها شحنات تعصب وعنف مما يولد السلوك العدوانى لدي الممارسين لها .

وأشارت دراسة الزيودي (٢٠١٥) التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية

بالمدينة المنورة ، واستخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانتين للمعلمين، وأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بالمدينة المنورة، وطبقت على عينة مكونة من٣٣٦ معلما ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة، وكانت أبرز النتائج أن المعلمين يرون أن للألعاب الالكترونية دور في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، والتأثير السلبي على إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، كما بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقة نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية، مما يؤثر على مجهودهم الدراسي.

بينما كشفت دراسة الهدلق (٢٠١٣) إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، حيث طبقت استبانة على ٣٥٩ طالبا، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن طلاب التعليم العام يرون أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية، وفيما يتعلق بالأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة منها **أن طلاب التعليم العام يرون أن** بعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على مخالفات شرعية وعقدية، ومنهم من يري أن بعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على أعمال سحر وشعوذة، والبعض يري الألعاب الإلكترونية تحتوي على مشاهد غير محتشمة.

**ب-الدراسات الأجنبية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية.**

منها دراسة (Maria,2017) والتي هدفت الكشف عن العلاقة بين ممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية ، وزيادة أوزانهم، وطبقت الدراسة على عينة تكونت من ٣٣٢١ طفلا برتغاليا، منهم ١٦١٠ من الإناث ، و ١٧١١ طفلا من الذكور، تراوحت أعمارهم بين ٧-٩ سنوات حيث تم تعبئة استبانة خاصة من قبل أهالي أفراد العينة وتم تسجيل المعلومات عن عدد ساعات لعب أطفالهم يوميا ، كذلك تم حساب أوزانهم عند

بداية الدراسة.، وأظهرت نتائج الدراسة بعد مرور ستة أشهر من اللعب أن الأطفال قد أصبح لديهم وزنا زائدا عن معدل نموهم الطبيعي، ذكورا وإناثا .فقد توصلت الدراسة إلى أنه كلما زادت ساعات لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية زادات أوزانهم .

بينما هدفت دراسة (Daniel&Victoria,2016) إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على اضطرابات السلوك عند الأطفال وقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن إفراط الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية له تأثير سلبي على ظهور بعض الاضطرابات السلوكية مثل القلق والخوف والنشاط الزائد، تشتت الانتباه، السلوك العدواني، كما بينت الدراسة أن الطفل الذى يعتاد النمط السريع في استخدام التكنولوجيا وألعاب الحاسب قد يواجه صعوبات كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية والتي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمو الوحدة والفراغ النفسي سواء في الأسرة أو المدرسة .

وأكدت إحدى الدراسات أن هناك علاقة بين ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية والإصابة بالسمنة وزيادة الوزن بالولايات المتحدة الأمريكية ، وقد كانت أبرز نتائج الدراسة ، أن حوالى ٦٠% من الأطفال معرضون للإصابة بالسمنة نتيجة الجلوس لساعات طويلة وعدم ممارسة أي نشاط بدنى مما يعرضهم أكثر من غيرهم للبدانة (Calvert,Staiano&,Bond,2013).

وهدفت دراسة (Selen, Ozlem& Seval,2014) الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وتأثيرها على العلاقات الأسرية لدي طلاب المرحلة الابتدائية، وذلك بتحليل ما إذا كان هناك علاقة من عدمها بين العلاقات الأسرية وإدمان الألعاب الالكترونية بناء على ثلاث متغيرات هي : العلاقات الأسرية المحفزة (الجيدة) والمثبطة (غير الجيدة) ، والوقت المحدد لاستخدام الكمبيوتر، .وقد تألفت عينة الدراسة من (٣٩٦) طالبا في المرحلة الابتدائية من الصف الرابع والسادس الابتدائي ، واستخدم الباحث لجمع بيانات هذه الدراسة مقياس إدمان الألعاب الالكترونية، ومقياس العلاقات الأسرية

للأطفال، واستمارة المعلومات الشخصية، وكانت أبرز نتائج الدراسة أن هناك علاقة بين إدمان الطفل للألعاب الالكترونية والعلاقات الأسرية المثبطة ( غير الجيدة) بينما لا توجد علاقة بين إدمان الطفل للألعاب الالكترونية والعلاقات الأسرية المحفزة ، وأن هناك علاقة بين إدمان الطفل للألعاب الالكترونية والوقت المحدد لاستخدام الكمبيوتر .

بينما دراسة (Lui,Szeto&Jones,2011) والتي هدفت إلى التعرف على الآثار الجسدية السلبية التي يسببها الإفراط في ممارسة الطلبة للألعاب الإلكترونية بهونج كونج وقد طبقت استبانة الدراسة على عينة من الطلبة الممارسين للألعاب الإلكترونية بلغت ٤٧٦ طالب وطالبة تتراوح أعمارهم ما بين ٨-١٣ عاما، وأسفرت النتائج أن حوالى ٢٨,٩% من عينة الدراسة قد أظهروا بعض التأثيرات الجسدية السلبية عند الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية أبرزها آلام الرقبة والأكتاف وارتعاش الأصابع نتيجة كثرة الجلوس الخاطئ وزيادة استخدام الأجهزة الخاصة بالألعاب الإلكترونية .

وجاءت دراسة (Chang,Hwang,Hong,2009) بهدف التعرف على أثر الألعاب الالكترونية على القيم التربوية ، وطبقت هذه الدراسة على عينة من الأطفال وتم التركيز على ٧٤ قيمة تربوية وكانت أهم نتائج الدراسة هي أن الألعاب الرقمية تشتمل علي القليل من القيم التربوية بسبب افتقار مصمميها إلى المبادئ التربوية وأنها تؤثر سلبا على معظم القيم التربوية ، أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون أداة فعاله جدا , إذا كانت مصممه لتعكس الاحتياجات التربوية والتعليمية في بيئة تعليمية حقيقية .

وقام كلا من (Kutner,Olso&Warner,2008) بدراسة لمعرفة وجهات نظر الوالدين والأبناء عن الألعاب الالكترونية وقد تكونت عينة الدراسة من ٢١ طفلا ، و ٢١ شخصا من أهاليهم ومرافقيهم. وتم مقارنة اتجاهات الأطفال مع اتجاهات أهاليهم حول ممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية، وتم معرفة ما إذا كانت هذه الاتجاهات والآراء متوافقة أو مخالفة مع السياسات الحكومية والجهود العامة لمواجهة الآثار السلبية لهذه الألعاب الالكترونية على الأطفال .وأظهرت آراء بعض الأهالي قلقا لما تحتويه هذه

الألعاب من مشاهد عنف واللقطات الجنسية، وما تسببه ممارسة هذه الألعاب الالكترونية من ضعف بالمهارات الاجتماعية، وقلة ممارسة التمارين الرياضية، والبعد عن أداء الواجبات المدرسية .كما أظهرت الدراسة أن أراء الأهالي كان متفاوتا من شخص لأخر وغير متوافق مع –السياسات الحكومية الضعيفة التي تتبعها للحد من خطر استخدام الأطفال والمراهقين لهذه الألعاب .

وجاءت درا (Arriaga & Caneiro, 2008) لتظهر تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني عند الأطفال . حيث تم اختيار عينة بلغت ١٤١ طالبا من طلاب مدارس ابتدائية اختيرت بطريقة عشوائية .تم تقسيم العينة إلى أربع مجموعات متساوية، حيث بلغت كل مجموعة ٣١ طالبا، مارست مجموعتين منهم الألعاب الالكترونية التي تحتوي على العنف والسلوك العدواني ، بينما قامت المجموعتين الأخيرتين بممارسة الألعاب الالكترونية التي لا تحتوي على عنف او رعب للأطفال وقد أظهرت نتائج الدراسة إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية التي تحتوي على العنف لها تأثير كبير على حالة الأطفال العدوانية وولد لديهم سلوكا عدوانيا ظاهرا، مع ملاحظة زيادة في سرعة نبضات القلب لدي الممارسين للألعاب الإلكترونية، لكنه لم تظهر أي سلوكا عدوانيا عند الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية التي لا تحتوي على العنف .

في ضوء العرض السابق للبحوث والدراسات السابقة يتضح أنها جميعا ركزت على الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المختلفة على الممارسين لها، فبعضها تناول الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض المتغيرات كالعنف والسلوك العدواني والتحصيل الدراسي ، والسمنة ، والعض الأخر تناول الألعاب الإلكترونية واتجاهات الوالدين نحوها ومدي تأثيرها على القيم التربوية والبعض أشار إلى تأثيراتها المختلفة على المهارات الاجتماعية.

يتشابه البحث الحالي مع الدراسات والبحوث السابقة في تناوله للألعاب الإلكترونية من حيث مخاطرها على النشء بصفة عامة وعلى الأطفال على وجه الخصوص، بينما اختلف عن الدراسات السابقة في أنه انفرد برصد وتحليل مخاطر

الألعاب الإلكترونية من خلال تتبع هذه الدراسات والبحوث السابقة، فضلا عن وضع رؤية تربوية مقترحة لكلا من الأسرة والمدرسة في الوقاية من هذه المخاطر والتقليل منها، وقد استفاد البحث الحالي من عرض الدراسات السابقة في تغطية بعض جوانب الإطار النظري فيما يتعلق بمخاطر الألعاب الإلكترونية في بعض جوانب التربية.

**تاسعا : خطة السير في البحث .**

سار البحث وفقا للخطوات الإجرائية التالية :-

المحور الأول : الألعاب الإلكترونية ( مفهومها، أنواعها، وتصنيفاتها )

المحور الثاني : مخاطر الألعاب الإلكترونية في بعض جوانب التربية المختلفة .

المحور الثالث : نتائج البحث والرؤية التربوية المقترحة والبحوث المستقبلية.

**المحور الأول :**

مفهوم الألعاب الإلكترونية .

يعرفها (Salen & Zimmerman,2004:86) بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية ".

وتري الشحروري (٢٠٠٨ : ٤٦) بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب والتي تزود الطالب بالمتعة من خلال التآزر البصري الحركي .

بينما يري (pepe,2011). بأنها ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال ويمكن أن تحتوى هذه الألعاب على يد للتحكم أو على أزرار للإدخال.

ويشير (Border,2012,1-2) إلى أن مسمى الألعاب الالكترونية يندرج تحته أي لعبة تأتي على هيئة رقمية، والتي يتم تشغيلها على جهاز الحاسوب وباستخدام الانترنت والفيديوهات وتوافرها على الأجهزة النقالة، والأجهزة اللوحية.

ويعرفها الخادمي (٢٠١٤: ١١) بأنها "تلك الألعاب المثبتة في الأجهزة والبرامج الالكترونية والمتداولة بين الأفراد من خلال الأجهزة المختلفة كجهاز الكمبيوتر والبلاي ستيشن والهاتف النقال والتلفاز" .

وعرفها (Hanna,2014:4) بأنها نشاط وفق مادة مبرمجة بواسطة الحاسوب تستخدم الوسائط المتعددة من النص والصوت والصورة الثابتة والمتحركة للتعبير عن المحتوى في ضوء معايير محددة وبخطوات مرتبة تساعد المتعلم على اكتساب الأهداف سواء كانت وجدانية أو معرفية وتحقيق أهداف معينة يتفاعل المتعلم معها، وتقدم له تغذية راجعة وفقا لاستجابته.

ومن خلال العرض السابق يتضح أن الألعاب الإلكترونية ليست مجرد تسلية فقط فهي وسيلة إعلامية خاصة تتطلب من المستخدم أن يتفاعل معها بشكل ذهنى وجسماني عن طريق اليدين غالبا، وقد يكون عن طريق حركة أعضاء الجسم حيث تفرض علي المستخدم مستوى عالي من التركيز .

**أنواع الألعاب الإلكترونية وتصنيفاتها المختلفة**

تتعدد أنواع وتصنيفات الألعاب الإلكترونية حيث صنفها البعض وبشكل عام إلى سبع فئات تنتظم فيها (Prensky,2007,17) ، (Gros,2007,26) وهي:

١- ألعاب الحركة Action games وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب القتال والتصويب والعدوان الخيالي.

٢- ألعاب الاستراتيجية Strategy games وهي تلك الألعاب التي تؤكد على التفكير المنطقي مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.

٣- ألعاب المغامرات Adventures games وهى ألعاب مغامرات تنقل الممارس إلى عالم افتراضي .

٤- ألعاب لعب الدور Role play games وهى ألعاب يحاول المتعلم فيها القيام بممارسة عمل ما أو التدريب عليه مثل عمل الطبيب.

٥- ألعاب الرياضة Sports games وهى تهتم بالألعاب الرياضية المختلفة مثل كرة القدم وكرة التنس وغيرها .

٦- ألعاب المحاكاة Simulations games وهى ألعاب التدريب على المهارات واتخاذ القرار والتخطيط للعمل المتكامل مثل محاكاة قيادة الطائرة .

٧- الألعاب القديمة Classic games ومعظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة وهي ألعاب تعليمية.

ويري حسن (٢٠١٣) ، أن الألعاب الالكترونية يمكن تصنيفها من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى ثلاث أنواع هي :-

١-العاب المتعة والإثارة / تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه ، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها، واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها العاب السيارات والعاب القتال.

٢-العاب الذكاء / تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب للتفكير في التعامل معها وتكمن إمكانيتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير معينة، وذلك في وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج.

٣ -الألعاب التربوية والتعليمية / تهدف إلى التوازن بين الم تعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد، وهي تغطي جميع الأعمار ، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ و الجغرافيا وتعليم اللغات ، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم.

هذا ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا لسالين وزيمرمان (Salen & Zimmerman 2004) إلى الأصناف الآتية:

- الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل) Conqueror: وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

- الصنف الثاني المدير Manager: ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

- الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) Wanderer: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

- الصنف الرابع المشارك Participant: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

بعد ظهور مخاطر وسلبيات الألعاب الالكترونية وتأثيرها السلبي على الأطفال والكبار، فقد ظهر ما يعرف بنظام تصنيف الألعاب الالكترونية في الولايات المتحدة والدول الغربية.

نظرا لأن هناك شحا في وجود تصنيفات للألعاب الإلكترونية خاصة بالدول العربية والإسلامية، لذا فإن الهيئة العالمية للوسائل التقنية تبنت مشروعا باسم " مركز تصنيف الألعاب الإلكترونية من منظور إسلامي" وذلك لحماية الأطفال والشباب من

خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس. ويهدف التصنيف المقترح إلى تزويد الآباء، وأولياء الأمور، والمربين، وجمهور المستهلكين بمعلومات واضحة وموضوعية ذات صلة بالحد الأدنى للمرحلة العمرية المناسبة لممارسة لعبة إلكترونية ما، مع إعطاء وصف توضيحي مختصر لمحتوى اللعبة الإلكترونية ( الهدلق ، ٢٠١٤).

هذا ويعد نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية الأمريكي ESRB مرجع مهم للتقليل من أضرار الألعاب الإلكترونية، وهو اختصار لكلمة Entertainment Software Rating Board ويعني باللغة العربية "مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية". ويقوم هذا المجلس بتصنيف الألعاب حسب الأعمار، كما يقوم بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة، ويفيد هذا التصنيف الآباء عند الرغبة في اختيار ألعاب مناسبة لأولادهم ، وعادة ما يكون تصنيف هذا المجلس موجود في كثير من الألعاب على المغلف الخارجي للعبة (ESRB,1994).

ويعني مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية الأمريكي بتصنيف الألعاب الالكترونية بحسب الأعمار كما يلي :

(Earay Childhood) : ويرمز إلى أن اللعبة تتناسب مع الأطفال الصغار جدا مابين (٣ إلى ١٠) سنوات ، وهي غالبا ما تكون تعليمية ولا تحوي عنفا أو إباحية .

(Everyone) : ويرمز إلى أن اللعبة للجميع ، وهي تتناسب مع الأطفال من (٦-١٠) سنوات ، وتحتوي على الحدّ الأدنى من العنف والخيال والرسوم المتحركة والشخصيات الكرتونية.

(Everyone +10) : ويرمز إلى أن هذه الألعاب تتناسب مع الأطفال في سن (١٠) سنوات فأكثر، وهي تحتوي على شيء من مشاهد العنف والكلمات النابية والدم ، والحد الأدنى من الموضوعات المثيرة .

(Teen) : ويرمز إلى أن الألعاب مناسبة لسن المراهقة ، وهي غير مناسبة لمن هم دون سن(١٣) سنة ، وتحتوي هذه الألعاب على المزيد من العنف والكلمات النابية وصور الدم والموضوعات المثيرة.

(Mature) : ويرمز إلى أن الألعاب تتناسب مع من بلغوا (١٧) سنة فما فوق ، ولا تناسب مع من هم دون هذا العمر لاحتوائها على مناظر العنف وكلمات ذات دلالات جنسية وتعاطٍ للكحول.

(Adults Only) : ويرمز إلى أن الألعاب للكبار فقط ولا تناسب من هم دون (١٨) سنة وذلك لاحتوائها على مشاهد كثيرة من المحتوى الجنسي والعنف والدم.

(Rating Only) : ويرمز إلى الألعاب التي لم يتم تقديرها بعد ، وغالبا ما تكون غير مناسبة لمن هم دون ١٠ سنوات.

وهناك تصنيف أوربي للألعاب الإلكترونية يسمى نظام الرقابة الأوروبي على الألعاب Pan European Game Information وهو اختصار (PEGI) ويصنف الألعاب إلى قسمين رئيسين : التصنيف من حيث السن ، ويشمل خمس تصنيفات عمرية متفاوتة، والتصنيف من حيث المحتوى من خلال تقديم رموز مصورة، وإعطاء تفاصيل أخرى مثل عنف المحتوى أو اللغة الهابطة (BEGI,2003).

بينما في اليابان تصنف منظمة تقدير ترفيه الحاسوب الألعاب الإلكترونية Computer Entertainment Rating Organization (CERO) إلى قسمين أحدهما بحسب الأعمار، ويتكون من خمس تقسيمات عمرية رئيسية وثلاث تقسيمات فرعية، بينما قسم المحتوى يتكون من ٩ تقسيمات ترمز من خلال صور ذات دلالة خاصة (CERO,2002).

ويرى الباحث أن هذه التقسيمات تعد توصيفا موجزا وموضوعيا لمحتوى اللعبة الإلكترونية، وتبين ما إذا كانت اللعبة تحتوي على أي شيء غير مرغوب فيه من قبل الوالدين أو القائمين على نظام التصنيف ، كما أنه يتيح للوالدين والمسؤولين فرصة

الاطلاع على مدى ملاءمة الألعاب الإلكترونية للأطفال من حيث العمر الزمنى والمحتوى .

**المحور الثاني : مخاطر الألعاب الإلكترونية في بعض جوانب التربية المختلفة .**

أصبحت الألعاب الالكترونية سببا واضحا للكثير من المشكلات والمخاطر المتنوعة والتي تمس معظم جوانب التربية ومن هذه المخاطر ما يلي :-

**١- المخاطر الاجتماعية للألعاب الالكترونية الحديثة.**

للألعاب الالكترونية أثرا واضحا للكثير من المشكلات الاجتماعية ومن أهمها العزلة الاجتماعية وهي شكل متطرف من الاضطرابات في العلاقات مع الاخرين بحيث ينفصل الطالب عن رفاقه ويبقي منفردا معظم الوقت، ولا يشارك أقرانه بالنشاطات الاجتماعية المختلفة ( السلطان،٢٠٠٩، ٢٠).

حيث أشارت بعض الدراسات أن الألعاب الالكترونية عزلت الأبناء عن المحيط الأسري الذى يعيشون فيه حتى أن بعضهم لا يكاد يترك هذه الألعاب إلا لضرورة تعرض عليه، مثل تناول وجبات الطعام ليعود سريعا ليستأنف اللعب ، كما أنها تؤثر عليه في تقصيره في طاعة الوالدين فيتضجر من توجيهاتهم وذلك لتعلقه الشديد بالألعاب الالكترونية وما تحمله من عناصر جذب شيقة ( الغفيلي، ١٤٣١) ، (الوايلي،١٤٣٥) ، (Anne&Barbara,2015).

ويؤكد كلا من بدير والخزرجي (٢٠٠٧، ١٨) و (Tobias;Fletcher&Chen,2015) أن ممارسة الطلبة للألعاب الإلكترونية لفترات طويلة يؤثر على مستوى قدرتهم على ممارسة العديد من الأنشطة الاجتماعية ويعرضهم إلى خلل في علاقاتهم الاجتماعية، فالطالب الذى يقضى ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية دون تواصل مع الآخرين يصبح فردا غير اجتماعي منطوي على ذاته وأكثر ميلا للانسحاب الاجتماعي والميل إلى العزلة الاجتماعية.

وهذا ما اشارت إليه العديد من الدراسات العربية والأجنبية بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة، تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلا من يجلس أمام شاشة التليفزيون مع العائلة أو يتبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي تجعل يفضل اللعب على الحديث مع العائلة. قويدر (٢٠١٢)، (يونس، ٢٠١٧)، (سالم،٢٠١٥)، (Anne&Barbara,2015).، كما أن مستخدمى الألعاب الإلكترونية والانترنت لساعات طويلة لديهم انسحابا اجتماعيا حيث أنهم سجلوا انخفاضا في التفاعل مع الوالدين سواء كان الأب أم الأم وهذا يعكس نوعا من أنواع الاضطرابات في العلاقات الفردية داخل نظام الأسرة الواحدة .(Sanders; Field; Diego;& Kaplan,2010)

وتسهم الألعاب الالكترونية بشكل كبير في انتشار قيم سلبية داخل المجتمع من خلال ما تحمله من أفكار هدامة حيث أشارت نتائج دراسة السعد (٢٠٠٥) أن ممارسة الألعاب الالكترونية كانت السبب في بعض المأسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال العشرين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل في العديد من المجتمعات والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو ممارسة الألعاب الإلكترونية .

وأبرزت دراسة الوايلي (١٤٣٥) أن هناك ثلاث مخاطر للألعاب الإلكترونية متعلقة بالجانب الاجتماعي وهي العزلة الاجتماعية (الانطوائية) حيث ينفصل الطالب عن رفاقه ويبقي منفردا، انتشار قيم سلبية في المجتمع نظرا لأن معظم الألعاب الإلكترونية مستمدة في غالبها من جهات أجنبية ، وأخيرا النفور من الضوابط الاجتماعية وعدم الالتزام بالأنظمة.

فقد تدعم الألعاب الإلكترونية المنتشرة بين الطلاب بعض القيم السلبية، كالمفاهيم الجنسية المغلوطة من خلال بعض الصور الفاضحة، وبالتالي تسهم في إنشاء جيل

متهالك مائع لا يمتلك قيما، يألف الجنس غير المنضبط وفق الشرع والدين والقيم والأعراف (باراس،٣٨،١٤٣٥) ، (عثمان ، ٢٠١٨).

وتؤثر الألعاب الإلكترونية بشكل كبير على المهارات الاجتماعية فقد أجري (Griffiths,2010) دراسة هدفت التعرف على أثر ممارسة ألعاب الكمبيوتر على المهارات الاجتماعية في المملكة المتحدة وأظهرت النتائج أن المتابعين المنتظمين لألعاب الكمبيوتر يظهرون قلقا اجتماعيا أكثر من أولئك الذين يمارسون هذه الألعاب بشكل أقل تكرارا، وأن الممارسة المتكررة للألعاب تؤثر على اكتساب المهارات الاجتماعية خلال فترة الطفولة والمراهقة .

من جانب أخر أجري (Zorbaza,Ulas&Kizildag,2015) دراسة هدفت التعرف على العلاقة بين إدمان ألعب الفيديو والعلاقات الاجتماعية ضمن العائلة وأظهرت النتائج أن نسبة الطلبة الذكور في الإدمان كانت أعلى من الإناث وان ممارسة الألعاب الالكترونية ساهمت بشكل كبير في فتور العلاقات الاجتماعية داخل العائلة ونقص مهارات الاتصال ، والافتقار للجاذبية الاجتماعية وصعوبة التحدث مع الأخرين بشكل عام .

وتؤكد دراسة كلا من عبد ميهوب(٢٠١٣)، ودراسة السيد (٢٠١٨) تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى لأطفال، وأن ممارسة الألعاب الالكترونية لوقت طويل يؤثر بشكل ملحوظ على المهارات الاجتماعية للأطفال والمتمثلة في (التواصل مع الآخرين–التفاعل الاجتماعي–السلوك الاجتماعي).

وهذا ما أكده استطلاع الرأي الذى قام به (Wartella,2013) لقياس الأثر الذى تتركه الألعاب الإلكترونية لدي الأطفال من وجهة نظر الآباء والأمهات حيث وجد أن هذه الألعاب لها تأثير على مهارات التواصل الاجتماعي بشكل سلبي وبنسبة ٥٠%.

ويؤكد كلا من (Jamieson,Romer,2008) في كتابهما أن الألعاب الالكترونية تسهم بشكل كبير في الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الأخرين، إذ يستغنى الطالب عن حاجته للحديث مع الأخرين وعن التحدث عن المواقف اليومية التي

يمر بها ويكرس معظم اهتماماته بالألعاب الإلكترونية والعالم الافتراضي الذي يعيش فيه، كما يمتد خطر الألعاب الالكترونية إلى انها تسهم في صنع طالبا أنانيا لا يفكر إلا بإشباع حاجاته ولا يلبي متطلبات أسرته ومسئولياته الاجتماعية .

وفى ضوء ما سبق يتضح أن للألعاب الإلكترونية مخاطر عديدة في الجانب الاجتماعي حيث انها قد تؤدي إلى العزلة الاجتماعية والاكتئاب والانسحاب الاجتماعي سواء على مستوى الأسرة أو المجتمع ، كما انها ساهمت بشكل كبير في فتور العلاقات الاجتماعية داخل الأسرة الواحدة، ونقص مهارات الاتصال ، والافتقار للجاذبية الاجتماعية وصعوبة التحدث مع الأخرين بشكل عام .

**٢- المخاطر النفسية والوجدانية للألعاب الالكترونية الحديثة.**

إن التعرض لممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة واللعب المفرط ينعكس بطبيعة الحال إلى السلوك الإدمانى الوسواسى ، حيث أن بعض الطلبة يتعرضون للإرباك والتوتر عند إعادة تذكرهم أحداث سلبية مؤلمة، يربطونها مع ما يشاهدونه من مشاهد بعينها من تلك الألعاب الإلكترونية المروعة ( سالم، ٢٠٠٨).

وهذا ما تؤكده دراسة حجازي (٢٠٠٧) ودراسة منسي (٢٠١٢) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة تؤدي إلى التوتر والقلق النفسي خوفا من الفشل في تحقيق أهداف اللعبة ، كما تؤدي إلى الكثير من الأحلام المزعجة ليلا، وتجعل السلوك أكثر عصبية وعدوانية ، إضافة إلى الميل لتكسير محتويات المنزل .

ويؤكد كلا من (Tobias;Fletcher&Chen,2015) و (Spinks,2006) أن قضاء الأطفال لساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على تطورهم الفكري والنفسي ، وقد يؤدي بهم إلى بعض الأمراض النفسية مثل الخوف والفوبيا، النوم المضطرب، القلق وكراهية الأخرين .

وأشارت بعض الدراسات إلى أن إفراط الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى ظهور بعض الاضطرابات السلوكية مثل القلق والخوف والنشاط الزائد،

تشتت الانتباه، السلوك العدواني، وزيادة الوحدة والفراغ النفسي سواء في الأسرة أو المدرسة(Daniel, &Victoria,2016) ،( أحمد ، ٢٠١٦) .

كما أجري كلا من تنغ ولي وليو (Teng,Li&Liu,2014) دراسة هدفت الكشف عن العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وإدمان الإنترنت والعدوانية في الصين أظهرت نتائجها وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة وضبط النفس المنخفض والعدوانية .

كما أظهرت دراسة تابعة للجمعية الأمريكية للطب النفسي (American Psychiatric Association,2013) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة يؤدي إلى مشكلات انفعالية قد تصل إلى اضطرابات سلوكية مثل فقدان السيطرة، والانسحاب الاجتماعي ونقص الكفاءة الاجتماعية وتزايد الصراعات بين الطلبة أو داخل الطالب نفسه، كما أثبت هذه الدراسة أن المدمنين على الألعاب الإلكترونية هم الأكثر عرضة للقلق والاكتئاب ،وانخفاض تقدير الذات . وأضافت همّال (٢٠١٢) أن الألعاب الالكترونية لديها تأثير على الطفل من الناحيتين النفسية والعقلية ، حيث تؤثر هذه الألعاب على التكوين العقلي والنفسي للطفل مما يؤثر على أخلاقه وثقافته.

وأشارت دراسة محمد (٢٠١٣) إلى أنه من ضمن الأخطار النفسية لإدمان الألعاب الإلكترونية، التخوف من الوصول إلى مرحلة يصعب فيها التفاهم بين الأهل والطفل بسبب انقطاع الحوار بينهم لساعات طويلة وخاصة إذا كان الطفل على أبواب مرحلة المراهقة التي تتطلب وجود تواصل وحوارات مستمرة لمعرفة مشاعر الطفل وميوله وتقييم سلوكياته.

وتؤكد العديد من الدراسات وجود علاقة طردية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني وحب الذات لدي طلاب المدارس، وأن معظم هذه الألعاب تحرض على العنف ولها تأثير أشد من تأثير أفلام العنف لأن الألعاب تفاعلية بينما دور المشاهد للأفلام سلبي، وأن اللعب المتزايد يؤدي إلى العدوانية في التفكير والمشاعر

والسلوك. الرميان (١٤٢٨)، الحشاش (٢٠٠٨) ، الوايلي (١٤٣٥) ، قويدر (٢٠١٢) ، ( أبو وزنة ، ٢٠٠٩).(Anderson,2004)

ويتضح مما سبق أن الألعاب الإلكترونية لها مخاطر عديدة على الجانب النفسي فالغالبية العظمى من هذه الألعاب تشجع العنف والسلوك العدواني سواء على مستوى الأسرة أو المجتمع كما أنها قد تؤدي إلى مشكلات انفعالية قد تصل إلى اضطرابات سلوكية مثل فقدان السيطرة، ونقص الكفاءة الاجتماعية وتزايد الصراعات بين الطلبة أو داخل الطالب نفسه، والقلق والخوف والتوتر النفسي، وانخفاض تقدير الذات .

**٣- المخاطر الصحية للألعاب الالكترونية الحديثة.**

أشارت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها ,من وجود بعض المشاكل والأضرار الصحية .

فقد أشارت دراسة نمرود (٢٠٠٨) أن الألعاب الإلكترونية تسبب عدة أضرار صحية منها استنفاذ طاقات الأطفال والمراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار، وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية.

كما أكدت إحدي الدراسات أن هناك علاقة بين ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية والإصابة بالسمنة وزيادة الوزن بالولايات المتحدة الأمريكية ، وأن حوالى ٦٠% من الأطفال معرضون للإصابة بالسمنة نتيجة الجلوس لساعات طويلة وعدم ممارسة أي نشاط بدنى مما يعرضهم أكثر من غيرهم للبدانة .(Calvert,,Staiano,&Bond,2013).

وهذا ما أكدته دراسة (Cris,2015) بأن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود بشكل كبير إلى قضاء فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسوب، حيث أجريت الدراسة التتبعية على أكثر من ٢٠٠٠ طالب تتراوح أعمارهم بين ٩-١٢ سنة وتوصلت

أن معدلات أوزان الأطفال تزايدت من ٥٤ كجم إلى ٦٠ كجم ، كما أن هناك انخفاضا حادا في اللياقة البدنية.

وكشفت دراسة ماريا (Maria,2017) العلاقة بين ممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية ، وزيادة أوزانهم، حيث طبقت الدراسة على عينة تكونت من ٣٣٢١ طفلا برتغاليا، وأظهرت نتائج الدراسة بعد مرور ستة أشهر من اللعب أن الأطفال قد أصبح لديهم وزنا زائدا عن معدل نموهم الطبيعي، ذكورا وإناثا كما توصلت الدراسة إلى أنه كلما زادت ساعات لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية زادات أوزانهم .

كما أكدت سالم (٢٠٠٨، ص ١١٧) أن جلوس الطالب لساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي بطبيعة الحال لتضرر جهازه العصبي وتأذى البصر والصحة العامة، كما أن انشغاله باللعب يؤدى إلى عدم الانتظام في تناول وجباته الغذائية، إضافة إلى أن قلة الأداء الحركي المرن يسبب الالتهاب المفصلي.

وأكدت بعض الدراسات أن هناك بعض الآثار الجسدية السلبية التي يسببها الإفراط في ممارسة الطلبة للألعاب الإلكترونية بهونج كونج، أبرزها آلام الرقبة والأكتاف وارتعاش الأصابع نتيجة كثرة الجلوس الخاطئ وزيادة استخدام الأجهزة الخاصة بالألعاب الإلكترونية ( الهدلق، ٢٠١٣) ، (Lui,Szeto&Jones,2011) .

وأضاف منسي (٢٠١٢، ١٨٥) أن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدي الطلبة له آثار سلبية كثيرة منها : زيادة الوزن ، وهشاشة العظام ، آلام الظهر والرقبة وضعف حاسة البصر ، مع زيادة الإحساس بسرعة نبضات القلب خاصة عندما لا يحقق هدف اللعبة الإلكترونية.

وأشارت بعض الدراسات إلى أن قضاء الطفل لساعات طويلة أمام الألعاب الإلكترونية التي تتضمن معظمها أشكالا وانواعا مختلفة من البنادق والمسدسات والخناجر والسيوف وألعاب الليزر والتي قد تدمر عيون الأطفال عن طريق الأشعة الصادرة منها، كما قد تؤدي الى حدوث احمرار العين، جفافها الإحساس بالحكة والزغللة ، الصداع ،

إضافة إلى الاجهاد البدني بشكل عام ( الوايلي، ١٤٣٥)، (Spinks,2006) (Tobias;Fletcher&Chen,2015).(Linder&Walsh,2004)

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ، وقد وجدت بعض الدراسات بأن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وأن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية و تميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، وقد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة وقورن بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة، أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذي يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب ( الشحروري ، ٢٠٠٨، ٧١).

ويتضح مما سبق إلى أن الإفراط في ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لفترات طويلة قد يؤدي إلى عدة مشكلات صحية منها أمراض العيون كضعف النظر والرؤية الضبابية نتيجة الأشعة الصادرة من الأجهزة الإلكترونية ، وبعض الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمى والعضلي وبعض الآلام في أسفل الظهر والمرتبطة بالجلوس لساعات طويلة أمام الأجهزة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية.

**٤- المخاطر الأكاديمية للألعاب الالكترونية الحديثة**

أشارت العديد من الدراسات والبحوث إلى تأثير الألعاب الالكترونية على النواحى الأكاديمية والتحصيلية لتلاميذ المدارس فقد جري كلا من وايك وبون (Wack&Bunn,2009) دراسة هدفت إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على الجوانب الصحية والأداء النفسي والاجتماعي وتأثير ذلك على الأداء الأكاديمي للتلاميذ وتكونت عينة الراسة من ٢١٩ طالبا من نفس المستويات العمرية وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن أغلبية الطلبة الممارسين للألعاب الالكترونية لديهم ضعف في الجوانب الأكاديمية

والتحصيل الدراسي كما أن هناك علاقة إيجابية بين استمرارية اللعب وضعف الجوانب الأكاديمية لدي التلاميذ.

تسهم الألعاب الالكترونية في إهمال الواجبات المنزلية نظرا لكونها تضعف التركيز الدماغي فعملية الاستذكار تتطلب وقتا طويلا من التركيز المستمر للعمل بجدية في مهمة، كما تؤثر ممارسة الألعاب الالكترونية تأثيرا ضار على القدرة على التركيز للفترات الطويلة التي تتطلبها عملية التعلم ( كيفين ، ٢٠١٠، ٧٥).

من جهة أخري أجري (Pepe,2011) دراسة هدفت إلى التعرف على تأثير الألعاب والعلاقة بين متغيرات الجنس والنجاح الدراسي والألعاب المفضلة لدي طلاب المدارس الابتدائية في مقاطعة بوردر وتكونت عينة الدراسة من ٦٩٠ طالبا وطالبة وأظهرت النتائج وجود فروقات في أنواع الألعاب التي يلعبها الطلبة المشاركون كما أظهرت النتائج أن الطلبة الذكور يميلون لألعاب الحركة والقتال بينما كانت الإناث تفضل الألعاب الذهنية وأن الذين يقضون وقتا أطول في اللعب على الإنترنت لديهم معدلات نجاح وتحصيل أقل.

وتؤكد العناني (٢٠١٢، ٣٤) أن ممارسة الألعاب الالكترونية تسهم في تضييع الوقت والانشغال عن الدراسة والأعمال المفيدة التي قد ينجزها الطلبة، بل إن شدة تعلقهم بتلك الألعاب تورث لديهم قوة التفكير بها وكراهية أي عمل اخر يطلب منهم القيام به مما قد يؤثر بشكل كبير على تحصيلهم الدراسي، خاصة في ظل غياب الرقابة من الأسرة.

بينما أشارت دراسة محمد (٢٠١٣) إلى أن معظم الطلبة الذين يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي والعلمي، وذلك بسبب انشغالهم وانغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية، ويقل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، ، كما يصابون بأمراض السرحان وشرود الذهن وعدم التركيز.

ونشر كلا من الشيبانى، بابكير (١٤٣٤هـ) بصحيفة عكاظ أن الألعاب الالكترونية التي انتجت على غرار الشخصية الكرتونية المنتشرة السيط: سبونج بوب Sponge Bob والتي وصفت بانها شخصية كسولة ومحتواها الفكري ضعيف تؤثر سلبا على طاقة أدمغة أطفال الروضة والحضانات وتضعف عملية التفكير لديهم.

وأبرزت دراسة الوايلي (١٤٣٥) أربعة مخاطر تعليمية لممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة وهى الثقافة الخاطئة التي تقدمها فهى تحمل وسيلة إعلامية موجهة تحمل ثقافة وافدة تضر الطلاب بشكل كبير، ضياع الوقت، إهمال الواجبات المنزلية وأخيرا ضعف التحصيل والتأخر الدراسي.

بينما كشفت دراسة النيف (٢٠١٧) أن للألعاب الإلكترونية عدة تداعيات سلبية على البعد التعليمي للتلاميذ فقد يؤدي الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى التأخر عن الدوام المدرسي، وإهمال حل الواجبات المنزلية، وتشجع على التغيب عن المدرسة مما ينتج عنه غالبا تحصيل دراسي منخفض للممارسين للألعاب الإلكترونية .

وتؤكد العديد من الدراسات إلى أن هناك علاقية عكسية بين مستوى إدمان الألعاب الالكترونية ومستوى التكيف المدرسي بمعنى أنه كلما زاد الوقت المنقضي في ممارسة الألعاب الإلكترونية يرافقه أداء أكاديمي منخفض ( أبو وزنة، ٢٠١١) ، ( الدرعان، ٢٠١٦) ، (Tobias;Fletcher&Chen,2015) ، (Anand,2007) (Jaruratanasirikul,Wongwaitaweewong&Sangsupawanich,2009)

مما سبق يتضح أن الألعاب الالكترونية تؤثر بشكل سلبي على مجهود الطالب الأكاديمي إذ يعد بقاء الطفل لساعات طويلة أمام الأجهزة اللوحية والألعاب الإلكترونية يحرمه من أداء واجباته المدرسية، إضافة إلى أن سهره في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل كبير ومباشر على تركيزه في اليوم التالي ويجعله غير قادر على الاستيقاظ مبكرا والذهاب إلى المدرسة بنشاط وحيوية مما يضعف من تحصيله الدراسي ، ويجعله شارد الذهن وغير قادر على التركيز الدراسي.

**المحور الثالث : نتائج البحث والرؤية التربوية المقترحة والبحوث المستقبلية.**

يعرض البحث في هذا المحور النتائج والرؤية التربوية المقترحة واقتراح لعدة بحوث مستقبلية ويمكن عرض ذلك تفصيلا على النحو التالي :-

**أولا : نتائج البحث .**

توصل البحث الحالي إلى عدة نتائج منها .

- أن العالم يشهد اليوم تطورا كبيرا وتقدما سريعا فى شتى مجالات الحياة خاصة فى مجال التقنية الرقمية، حيث أصبح غالبية الأطفال والكبار فى الوقت الحاضر يستخدمون الأجهزة التكنولوجية الحديثة التي أصبحت جزءًا من حياتهم اليومية.

-تتضمن الألعاب الإلكترونية الحديثة مجموعة كبيرة من المميزات الشكلية والصوتية التي تجذب الأطفال والكبار عليها حيث تحتوى على معززات تشبع رغباتهم واحتياجاتهم كما أنها وسيلة سهلة ومتوفرة في أي وقت .

- أصبحت الألعاب الإلكترونية في المجتمع المصري منتشرة بشكل كبير سواء بشكل جماعي داخل صالات الألعاب أو بشكل فردي داخل البيوت ، وقوبل هذا الإنتشار بوجود طلب متزايد من قبل الأطفال والتلاميذ على اقتناء هذه الألعاب .

- أصبحت الألعاب الإلكترونية سببا واضحا في الكثير من المشكلات الاجتماعية ومن أهمها العزلة الاجتماعية والانفصال عن البيئة المحيطة ، وضعف المهارات الاجتماعية خاصة مع الأسرة .

- أن ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية حيث تحرض على تخريب المرافق العامة والممتلكات والقتل وعدم مراعاة حقوق الأخرين.

- ارتفاع حالات البدانة والسمنة ، وانخفاض اللياقة البدنية ، في معظم دول العالم يعود إلى قضاء فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسوب أو ممارسة الألعاب الإلكترونية.

– أن الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى مشكلات انفعالية قد تصل إلى اضطرابات سلوكية ، كاضطراب النوم والقلق والتوتر وقد يحدث الانطواء والاكتئاب أحيانا عند منعهم من اللعب بشكل كبير .

–أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير على تحصيل التلاميذ فكلما زاد الوقت المنقضي في ممارسة الألعاب الإلكترونية رافقه أداء أكاديمي منخفض نتيجة إهمال الواجبات المنزلية وضياع الوقت .

– أن بعض الألعاب الإلكترونية بها الكثير من الصور الفاضحة والبذيئة والتي يمكن أن ينشأ عنها جيل لا يمتلك القيم والأعراف التي يحث عليها الدين الإسلامي

– أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة يؤدي إلى عدة مخاطر متعلقة بالصحة العامة منها أمراض العيون كضعف النظر والرؤية الضبابية وآلام الرقبة والأكتاف والأصابع ، إضافة إلى أن قلة الحركة المرن قد يسبب الالتهاب المفصلي .

– هناك عدة تصنيفات للألعاب الإلكترونية مثل التصنيف الأمريكي والتصنيف الأوربي والتصنيف الياباني وتصنيف الهيئة العامة للترفيه والتسلية بالمملكة العربية السعودية.

– هناك عدة أنواع للألعاب الإلكترونية ما بين الألعاب الفردية والألعاب الجماعية، العاب القتال ، ألعاب السباق، ألعاب الرياضة ، ألعاب المغامرات .

**ثانيا: الرؤية التربوية المقترحة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية.**

انطلاقا من النتائج التي توصل إليها البحث الحالي وأن هناك إقبال متزايد وكبير على ممارسة الألعاب الإلكترونية ، فضلا بأن لها عدة مخاطر على جوانب التربية المختلفة للفرد سواء في المجال الاجتماعي أو الصحي أو النفسي، أو الجانب الدراسي فإن ذلك يعد مبررا كبيرا لتقديم رؤية تربوية مقترحة للحد من هذه المخاطر من قبل مؤسسات مقصودة بالتربية وعلى رأسها الأسرة والمدرسة باعتبارهما لهما دور فاعل في تربية النشء والمحافظة عليه ويمكن عرض الرؤية التربوية المقترحة من خلال فلسفة

الرؤيـة التربويـة ومرتكزاتهـا وأهدافها وملامحهـا ويمكـن عـرض ذلـك تفصـيليا علـى النحـو التالي : -

**١- فلسفة الرؤية التربوية المقترحة**

فـي ضـوء طبيـع العصـر ومـا يشـهده مـن ثـورات تكنولوجيـة متلاحقـة فـي كافـة مناشط الحياة الاجتماعية والتعليمية والترويحية، انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل واسع وملحوظ في المجتمع المصري ، لذا فإنه يتوقع من الأسرة المعاصرة باعتبارها تمثل خط الدفاع الأول عن الأبناء أن تعمل على تطوير معارفها ومهاراتها التقنية للحفاظ على أبنائها من أية أخطار تهددهم ، حيث يقع عليها العبء الأول في تلافي أضرار الألعاب الالكترونية الحديثة ، فهى تستطيع أن تحدد للأبناء ما الذى يمارسونه من هذه الألعاب وما الذى لا يمارسونه ، والملاحظ أن الكثير من الأسر ليس لديها خطة واضحة ومحددة ومكتوبة لكيفية شغل أوقات فراغ الأبناء، ، وتشكل المدرسة خط الدفاع الثاني في الحفاظ على الأبناء من أية أخطار تهددهم فهي المؤسسة المقصودة المختصة بالتربية والتعليم والتوجيه والإرشاد لذا فقد تم اقتراح الرؤية التربوية للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية من خلال الأسرة والمدرسة .

**٢- الأسس المرتكزة عليها الرؤية التربوية المقترحة .**

تؤسس فلسفة الرؤية التربوية المقترحة على مجموعة من الأسس أهمها :

-الأسرة هي المؤسسة التربوية الأولى المؤثرة في تربية الطفل والحفاظ عليه ، وتكوين شخصيته المستقبلية .

-الأسرة مسئولة مسئولية كاملة عن رعاية وتوجيه وإرشاد الأبناء للسلوكيات الصحيحة والابتعاد عن السلوكيات الضارة خاصة في مجال الألعاب الإلكترونية.

-قيام الأسرة بدورها في التخطيط الهادف لشغل أوقات الفراغ لدي الأبناء في كل ما هو نافع ومفيد .

-المدرسة هي المؤسسة التربوية المقصودة بتربية وتقويم سلوك التلاميذ وتوجيههم إلى السلوك الأمثل فعليها توجيه التلاميذ بأضرار ومخاطر الألعاب الإلكترونية .

-على المدرسة مسئوليات متجددة ومتغيرة وفق متغيرات العصر وما يواكبه من مستجدات تقنية وتكنولوجية خاصة في مخاطر التقنية الحديثة والألعاب الإلكترونية.

-المدرسة هي المؤسسة التربوية التي يقع على عاتقها مسئولية تربية النشء بجانب الأسرة أكثر من أي جهة أخري في المجتمع كونها متخصصة ومؤهلة لهذا الدور.

- انتشار الألعاب الالكترونية بشكل واسع وكبير فى المجتمع المصري حيث أنها تكاد تكون دخلت كل البيوت وبشكل طبيعي دون شعور أولياء الأمور بما تحمله من مخاطر.

-قوة التأثير للألعاب الإلكترونية الحديثة وسهولة تداولها وإمكانية ممارستها في أي وقت وفي أي مكان مما يدعو الطلبة للتعلق بها بشكل كبير جدا .

**٣- أهداف الرؤية التربوية المقترحة .**

يتحدد الهدف الرئيس للرؤية التربوية المقترحة في تفعيل دور الأسرة والمدرسة في الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية ويمكن تفصيل هذا الهدف المحوري إلى الأهداف الفرعية التالية :-

- إرشاد وتوجيه الأسرة بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء .
- تنمية وعي المعلمين وأولياء الأمور بمخاطر الألعاب الإلكترونية .
- تثقيف الآباء والأمهات بأنواع الألعاب الإلكترونية المفيدة والضارة.
- نشر الوعي بين تلاميذ المدارس بأخطار وأضرار إدمان الألعاب الإلكترونية.
- وقاية الأبناء والتلاميذ من مخاطر الألعاب الإلكترونية .

**٤- محتوى الرؤية التربوية المقترحة .**

يشمل محتوى الرؤية التربوية المقترحة على قيام كلا من الأسرة المعاصرة والمدرسة بأدوارهما المختلفة للوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية ويمكن تفادي ذلك باتباع ما يلي :-

**أ- ملامح الرؤية التربوية فى مجال الأسرة :**

يمكن للأسرة المعاصرة الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية من خلال ما يلي :-

- حسن اختيار اللعبة المناسبة للمرحلة العمرية للأبناء ويكون ذلك من خلال زيارة بعض المواقع الإلكترونية الخاصة التي تقدم نصائح لهما مثل موقع http://www.esrb.org ، وذلك لمعرفة درجة التقييم التي حصلت عليها اللعبة وتحديد الفترة الزمنية للعبة .

- التوجيه والمتابعة المستمرة للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأبناء ، وأن تكون الأجهزة المستخدمة في اللعب بأماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة .

-تنظيم أوقات اللعب لدي الأبناء وذلك بتحديد أيام وساعات اللعب وكذلك نوعية الألعاب بحيث لا تزيد على ساعتين في اليوم بشرط أخذ فترات راحة كل ١٥ دقيقة.

- تقديم البدائل المناسبة لشغل وقت فراغ الأبناء من الألعاب الذهنية والحركية من خلال الوسائل المسموعة أو المكتوبة أو الأنشطة الفنية والثقافية والرياضية وغيرها .

- محاولة التحدث مع الأبناء عن الألعاب الإلكترونية التي يحبونها ، واكتشاف سبب تعلقهم بها ، ومن ثم مشاركتهم بعض الألعاب لإحياء روح الصداقة بداخلهم .

- عقد جلسات حوارية ونقاشية مع الأبناء بعد الانتهاء من اللعب حول أهداف اللعبة الالكترونية التي يمارسونها .

- توعية الأبناء وتثقيفهم حول المخاطر الصحية التي يمكن أن يسببها إدمان الألعاب الالكترونية ويمكن الاستعانة بعرض بعض الفيديوهات يوتيوب في هذا المجال .

- ضرورة معرفة الآباء والأمهات لمدلولات تصنيف الألعاب الإلكترونية، وقراءة إرشادات السلامة المكتوبة على اللعبة قبل استخدامها ، وذلك لتلافي الألعاب التي تحتوى على المشاهد والسلوكيات غير المناسبة لمرحلة الطفل العمرية .

- تفعيل جهاز مراقبة على مواقع الألعاب الإلكترونية من خلال برامج شهيرة للتمكن من معرفة نوعية الألعاب التي يفضلها الأبناء ومن ثم التدخل في الوقت المناسب إذا لزم الأمر.

– توجيه الأبناء لممارسة الألعاب الالكترونية الجماعية مع أصدقائهم، ومحاولة البعد قدر المستطاع عن الألعاب الفردية ليتكون لديهم حب المجتمع الأصدقاء والبعد عن العزلة والاكتئاب .

– تعويد الأبناء منذ الصغر على ممارسة التمارين الرياضية والأنشطة الثقافية لإخراج طاقاتهم المكبوتة فيها .

– ضرورة استخدام مقاعد و طاولات و أجهزة صحية مناسبة لجلوس الأبناء عند ممارسة الألعاب الالكترونية قدر المستطاع .

– ضرورة إشراف الأسرة على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، والتي لا تحتوى على ما يخل بدينهم وصحتهم النفسية والعقلية ، وكيفية ممارستها بطريقة صحيحة.

– إشراف الوالدين على محتوى الألعاب الالكترونية التي يمارسها الأبناء، إشرافاً يتسم بالمرونة وعدم التسلط، من خلال الحوار الإيجابي حول بعض هذه الألعاب، والمشاركة في البعض الآخر.

– إشراف الوالدين على اختيار الأصدقاء الذين يتشاركون مع أبنائهم في اللعب عبر الانترنت، إشرافاً يتسم بالعلاقة الإيجابية والصدق والشفافية.

– اطلاع الآباء على إشارات ودلالات ورموز مجلس تقييم برمجيات الترفيه المكتوبة على الشريط عند اقتنائه أو شرائه، ومتابعة الأبناء عند اختيار الألعاب وفقاً لهذه الإشارات والدلالات والرموز، وذلك لتلافي الألعاب التي تحتوي على المشاهد والسلوكيات غير المناسبة لمرحلة الطفل العمرية.

– تشجيع الأبناء على اقتناء الألعاب الإلكترونية التي تنمي التفكير والإبداع لديهم، وتقوي المهارات اللغوية والإنجليزية .

– زرع القيم والمبادئ في نفوس أبنائهم وعقولهم من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة .

– التأكيد على الأسرة بضرورة منع الأبناء عن الاستخدام المتزايد للألعاب الإلكترونية الاهتزازية؛ حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين .

– ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.

– ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.

**ب– ملامح الرؤية التربوية فى مجال المدرسة :**

يمكن للمدرسة المعاصرة الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية من خلال ما يلي :–

– توعية طلبة المدارس بسلبيات الألعاب الإلكترونية وأضرارها من خلال عرض مشاهد فيديو وندوات وورش عمل .

– تشجيع الطلبة من خلال إجراء مسابقات الألعاب الإلكترونية التي تنمي التفكير والإبداع لديهم، وتقوي المهارات اللغوية والإنجليزية، وتخدم بعض المواد العلمية كالرياضيات وغيرها .

– على المعلمين ضرورة إقناع الطلبة بعدم شراء الألعاب الإلكترونية التي يتعارض الكثير منها مع قيم المجتمع المصري ، ومصادرة الألعاب التي يتم ضبطها مع الطلبة في أثناء اليوم المدرسي، وخاصة تلك التي تساعد على الانحراف الاجتماعي والأخلاقي .

– توعية الطلبة بالأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية مع تقديم النصائح الصحية منها ألا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يوميًا، شريطة أخذ فترات راحة كل (١٥) دقيقة، وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (٧٠ سم ) .

– عمل ورش عمل عن كيفية الوقاية من أضرار استخدام ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة .

– تثقيف أولياء الأمور وتوعيتهم بأهم مخاطر إدمان الألعاب الالكترونية وان هناك بعض الألعاب الوافدة من ثقافات مغايرة وتحوى على أضرار دينية وعقدية وذلك من خلال مجالس الآباء والمعلمين .

– بناء واستخدام المواقع المفيدة الشيقة من قبل المدارس و نشرها للطلبة لتعم الفائدة وحتى يكون التعليم أكثر جاذبية وحتى يبعد الجيل عن المواقع الغير مفيدة.

– تقديم مقترحات لوزارة التربية والتعليم بإدخال بعض الألعاب الإلكترونية بالتعاون مع الشركات الخاصة والتي تخدم المناهج المدرسية كي ينشغل بها الطالب بالاستذكار وكتابة الواجبات وتنمية بعض المهارات والسلوكيات الحميدة .

– تقديم مقترحات لوزارة التربية والتعليم بدخول دراسة أخطار الألعاب الإلكترونية في مناهج الحاسب الآلي بالمدارس الابتدائية .

– التأكيد على معلمي الحاسب الألى بالتعاون مع شركات متخصصة بإنتاج برمجيات حاسوبية تربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار.

– توجيه وإرشاد الطلبة من خلال اللقاءات الفردية والجماعية التي تهدف إلى الحوار الإيجابي معهم لتوضيح محتوى هذه الألعاب ومخاطرها على الجوانب التربوية .

– عقد ندوات ومؤتمرات علمية على مستوى المدارس بهدف توضيح حقيقة الألعاب الالكترونية ومدى تداعياتها على الممارسين لها .

– التوجيه والنصح والإرشاد للطلاب بمخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة ، وتأثيرها الكبير على بعض مبادئهم وسلكهم من خلال الأنشطة اللاصفية المختلفة .

– تفعيل دور المرشدين التربويين والخبراء في فكرة الاطلاع على مضامين وتفاصيل ومحتوى الألعاب الإلكترونية .

– تكثيف البرامج الصيفية الشاملة واستقطاب التلاميذ إليها مع توفير كافة وسائل الترفيه الجذابة والمتنوعة .

– إنشاء موقع على صفحة المدرسة يوضح مخاطر الألعاب الالكترونية وكيفية الإقلال من أضرارها .

– توعية التلاميذ ببعض الألعاب التي تسهم فى ممارسة الجريمة والعنف والقتل والسرقة ومحاولة نصحهم بالابتعاد عنها .

– تضمين الحصص الدراسية جزء من الوقت لتوعية التلاميذ بأخطار الألعاب الإلكترونية

**ثالثا : بحوث مستقبلية .**

استكمالا لنتائج البحث الحالي يمكن اقتراح البحوث التالية مستقبلا وهى :

– اجراء دراسة تركز على أسباب إدمان تلاميذ المدارس على الألعاب الالكترونية الحديثة في ضوء بعض المتغيرات .

– تأثير الألعاب الالكترونية على الجوانب الأخلاقية والدينية لدي الطلاب.

– دور بعض مؤسسات المجتمع المدني في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية الحديثة

– إجراء دراسات أكثر تخصصا تبين علاقة الألعاب الالكترونية بالصحة أو تبين آثارها على الأطفال مثلا.

– دراسة تحليلية عن مضامين محتوى الألعاب الإلكترونية المنتشرة بين التلاميذ في المجتمع المصري .

**قائمة المراجع .**

**أولا : المراجع العربية.**

-إبراهيم ، نداء سليم (٢٠١٦)، **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال** ، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، عمان ، الأردن.

-أبو وزنة ، فلسطين على حسن .(٢٠١١).**علاقة إدمان الألعاب الالكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى،** رسالة ماجستير غير منشورة. كلية الدراسات العليا الجامعة الأردنية عمان.

-أحمد ، فايزة إبراهيم (٢٠١٦)، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض الاضطرابات السلوكية لدي الأطفال ذوي الإعاقة، **مجلة التربية الخاصة** ، العدد ١٦- مركز المعلومات التربوية والنفسية والبيئية بكلية التربية جامعة الزقازيق ، ص ص ٢٦٤-٣١٥.

-الجمل، جيلان محمد (٢٠٠٥). خطر ألعاب الفيديو على المراهقين، **مجلة أحوال مصر**، العدد ٦٠، مؤسسة الأهرام، ص ص ١-٣٥.

-الحشاش، دلال عبد العزيز (٢٠٠٨)، **أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدوانى لدي طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**، رسالة ماجستير كلية الدراسات التربوية، جامعة عمان العربية للدراسات العليا.

-الحمداني، شهباء محمد .(٢٠١١)، **العنف في الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المدارس الابتدائية**، رسالة ماجستير غير منشورة .كلية التربية: جامعة تكريت.

-الخادمي، نور الدين مختار(٢٠١٤).**الألعاب الالكترونية رؤية شرعية**. القاهرة: دار السلام للطباعة والنشر.

-الدرعان، فرحان عبد العزيز (٢٠١٦)، **الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدي طلبة المدارس**، رسالة ماجستير، جامعة اليرموك .

-الرميان، هند بنت سليمان(١٤٢٨).**العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاى ستيشن دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض** ، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

-الزيودي، ماجد محمد .(٢٠١٥) الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، **مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية**، مجلد ١٠، عدد ١، ص ص١٥-٣١.

-السعد، نورة خالد (٢٠٠٥).الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال، **جريدة الرياض الإلكترونية**، العدد ١٣٤٠٦،بتاريخ ١٤٢٦/١/٢٧ والعدد ١٣٤٠٨ بتاريخ ١٤٢٦/١/٢٩ على الرابط التالي http://www.alriyadh.com/46229

-السلطان، ابتسام محمود (٢٠٠٩). **التطور الخلقي للمراهقين** .عمان :دار المجتمع العربي.

-السيد ، محاسن أبو الحسن (٢٠١٨). العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لدي عينة من طالبات الصف الثالث المتوسط في مدينة ينبع دراسة وصفية، **المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية**، العدد ١٤، المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية البشرية، مصر ، ص ص ٧٥-١٠٤ .

-الشافعي،صبحية عبد الحميد، وعثمان، أماني عوض(٢٠١٢).**مبادئ البحث التربوي**.الرياض: مكتبة الرشد.

-الشحروري،مها حسنى(٢٠٠٨).**الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ( ما لها وما عليها)**. عمّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة .

-الشيبانى،عقاب وبابكير،عادل(١٤٣٤).الآباء وصفوة بالسخيف الساذج: سبونج بوب طريق الصغار نحو الغباء، **صحيفة عكاظ** ، ١٧١٠٧، ١٩ شعبان.

-الصوالحة، على سليمان (٢٠١٦). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدوانى والسلوك الاجتماعي لدي أطفال الروضة، **مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية**، العدد ١٦، المجلد ٤، فلسطين ، ص ص ١٧٧-١٩٦.

-العجمى، عبد الله عوض راشد(٢٠١٧).تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدي الناشئة ، **مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية**، مج ٣٢،ع ١٠٨، مارس، الكويت ، ص ص ١٥٨-١٩٣.

-العناني، حنان (٢٠١٢). **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، دار وائل للنشر.

-الغامدي، عبد الله خضر(٢٠١٦).**أثر الألعاب الالكترونية على ثقافة الطفل المسلم دراسة ميدانية على طلاب المرحلة الابتدائية –الصفوف العليا بمدينة أبها**، رسالة ماجستير ، كلية التربية، جامعة أم القري .

-الغفيلي، فهد بن عبد العزيز(١٤٣١). **من مأمنه يؤتي الحذر الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع**. الرياض .

-القاسم، عبد الرزاق إبراهيم (٢٠١١). **العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض**، رسالة ماجستير ، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية.

-النيف ، سليمان بن نيف (٢٠١٧). **القيم التربوية وتداعياتها على القيم التربوية لدي طلاب المرحلة المتوسطة**، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة القصيم.

-الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز (٢٠١٤). تصنيف إسلامي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس، **مجلة العلوم التربوية**، العدد ١، المجلد ٢٦، كلية التربية، جامعة الملك سعود، ص ص ٩١-١٠٨.

-الهدلق،عبدالله بن عبد العزيز.(٢٠١٣).إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض "دراسة ميدانية". **مجلة القراءة والمعرفة**. مصر.(ع) ١٣٨، ١٥٥-٢١٢.

-الوايلي، عبد الله بن عبد الرحمن (١٤٣٥). مشكلات الألعاب الإلكترونية وعلاجها من منظور التربية الإسلامية، رسالة ماجستير ، كلية الدعوة وأصول الدين ، الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة.

-باراس، عبد الرحمن(١٤٣٥).أطفالنا في طريقهم إلى واقع متهالك متمرد، **صحيفة المدينة**،١٧٢٦٢، ٢٧ محرم.

-بدير، ريان و الخزرجى،عمار (٢٠٠٧).**الطفل مع الإعلام والتليفزيون**. بيروت: دار الهادي للطباعة والنشر.

-حجازي ، نظيمة (٢٠١٧).أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور فى ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، **مجلة الطفولة والتنمية** ، مج ٧، ع ٢٩ ، مصر، ص ص ١٧-٤٧ .

-حسن، مرح مؤيد .(٢٠١٣) . ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، **مجلة إضاءات موصلية**، مركز دراسات الموصل، العدد ٧٥، شوال. متاح لرابط التالي:

http://mosulstudiescenter.uomosul.edu.iq/files/pages/page_6305610.pdf

-حسني، إلهام (٢٠٠٢). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع، **جريدة الشرق الأوسط**، العدد ٨٥٥٩، الاحد ٥ مايو .

-سالم ، استبرق داود (٢٠١٥). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدي أطفال الرياض ، **مجلة البحوث التربوية والنفسية**، العدد ٤٧، العراق ، ص ص ٣٦٤-٣٩٠.

-سالم، أمل حامد (٢٠٠٨).من أشكال العنف ضد الأطفال الألعاب الالكترونية، **مجلة هدي الإسلام**، عدد ٧، مجلد ٥٢، ص ص ١١٦-١١٨.

-عبد الجبار، سامي عبد الشكور (٢٠١٣). **ألعاب الفيديو وانعكاساتها على القيم لدى طلاب المرحلة الثانوية دراسة ميدانية**، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القري.

-عبد ميهوب، سهير إبراهيم(٢٠١٢). دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من ٤-٦ سنوات، **مجلة دراسات الطفولة** ، مج ١٦،عدد ٦٠ ، يوليو ، ص ص ١-١١.

-عثمان ، أمانى خميس (٢٠١٨).أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا ، **مجلة كلية التربية جامعة أسيوط** ، العدد ١، المجلد ٣٤، ص ص ١٢٦-١٦٠ .

-قنديل، محمد وبدوي، رمضان (٢٠٠٧). **الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة**:عمان.دار الفكر .

-قويدر، مريم .(٢٠١٢). **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة**. رسالة ماجستير ، كلية علوم الإعلام والاتصال ، جامعة الجزائر.

-كيفين، بول(٢٠١٠).**ادرس بذكاء وليس بجهد**. مكتبة جرير: الرياض .

-محمد ، عبد الناصر راضي (٢٠١٥). القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني، **مجلة الثقافة والتنمية**، العدد ٩٦، السنة ١٦، ص ص ٣٣٣-٣٨٠.

-محمد ، محمود الحاج قاسم(٢٠١٣) أضرار الألعاب الالكترونية والكمبيوتر على الأطفال وكيفية الاتقاء منها ، **مجلة موصليات** ، ع ٤٤، مركز دراسات الموصل، جامعة الموصل، العراق ، ص ص ٤٨-٥٣.

-مركز الحرب الناعمة للدراسات (٢٠١٥). الألعاب الالكترونية ودورها في هدم القيم، **تقرير دوري يعنى بقضايا الحرب الناعمة**، سلسلة التقارير التحليلية(٤)، ص ص ١-٢٥.

-مطر، محمد السيد (٢٠١٦). ممارسة الألعاب الالكترونية فى وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، **المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة** ، ع ٢٧، مصر، سبتمبر، ص ص ٢٠٥-٢٣٣.

-منسي،حسن شاكر .(٢٠١٢).الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية، **مجلة كلية التربية** ، العدد(٧٩) ، الجزء٢ ، جامعة المنصورة .١٨٣-٢٢٨

-نمرود، بشير .(٢٠٠٨). **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (١٢-١٥سنة) – القطاع العام دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس-**، رسالة ماجستير ، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر.

-همال،فاطمة محمد.(٢٠١٢).**الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**.رسالة ماجستير غير منشورة.كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية،جامعة الحاج لخضر،الجزائر.

-ويكيبديا الموسوعة الحرة ، قائمة الألعاب الإلكترونية المحظورة ، متاح على الرابط https://ar.wikipedia.org/wiki/قائمة_الألعاب_الإلكترونية_المحظورة

-يونس، كرام محمد يوسف(٢٠١٧). **مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدي طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع،** رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية والنفسية، جامعة عمان العربية، الأردن.

**ثانيا : المراجع الأجنبية .**

-American Psychiatric Association(2013).***Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders***. 5th ,Arlington, VA, American Psychiatric Association Publishing.

-Ananda, V. (2007). A Study of Time Management: The Correlation between Video Game Usage and Academic Performance Markers. ***Cyber Psychology & Behavior***. Vol.10(4): 552-559.

-Anderson, C. (2004) 'Violent Video : Specific Effects of Violent Content on Aggressive Thoughts and Behavior, **Advances in Experimental Social Psychology**, 36,199-249

-Anne, M.& Barbara, A. (2015),Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming, ***International Journal of Mental Health and Addiction***, v10 n1 p3-23 Feb .

-Arriaga. P. & caneiro, M.(2008)." Are the effects of unreal violent video Games pronounced when Playing with virtual Reality System Aggressive Behavior. Vol. 34. issue 5, PP521-538.

-British Board of Film Classification,(2007), Annual Report and Accounts, British Board of Film Classification, London, publication from www.bbfc.co.uk.

-Border, P. (2012). Impacts of Video Games, The Parliamentary Office of Science and Technology, No 405.

-Calvert,S.,Staiano,A.,Bond,B.(2013): Electronic Gaming and the Obesity Crisis, New Directions for Child and Adolescent Development, n139 p51-57.

-Chang, M. ,Hwang, C, Hong,J. (2009). Assessing the educational values of digital games, Journal of computer assisted learning, Vol.25 , No.5 , pp423-437.

-Cris R.(2015) : A research review regarding the impact of technology on child development, behavior, and academic performance, Pediatric Occupational Therapist ,Earlychild Development and Care, V181n6 P819 .

-Daniel, S.&Victoria,K.(2016): Just Five More Minutes Please: Electronic Media Use, Sleep and Behavior in Young Children, Early Child Development and Care,v186 n6 p981-1000 .

-Griffiths,M.(2010).Computer Game Playing and Social Skills: a Pilot study .Psychology Division Department of Social Sciences ,Nottingham Trent university united kingdom,(27),pp 301-310.

-Gros,B.(2007).Digital Games in Education the Design of Games Based Learning Environments, Journal of Research on technology in Education,V40,N1,Fall,PP23-38.

-Hanna, P. (2014). Video Game Technologies, Queens University,Belfast,Ireland.

-Jamieson,P.& Romer,D.(2008). The Changing Portrayal of Adolescents in the Media Since 1950, Annenberg Public Policy Center, University of Pennsylvania, Published to Oxford Scholarship Online,DOI:10.1093/acprof:oso/9780195342956.001.0001.

-Jaruratanasirikul,S.,Wongwaitaweewong,K.,&Sangsupawanich,P. (2009). Electronic Game Play and School Performance of Adolescents in Southern Thailand. CyberPsychology &Behavior,Vol. 12(5): 509-512.

-Kutner, L., Olso. C.& warner, D.(2008), "parents and Sons perspectives on video Game Play". Journal of Adolescent Research. Vol 23 issue 1. PP 76- 96.

-Linder, J. & Walsh, D.(2004) 'The Effects of Violent Video Game Hdoits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviours, and School Performance', Journal of Adolescence, 27(1): 5-22.

-Lui,D.,Szeto,G.& Jones A.(2016): The Pattern of Electronic Game Use and Related Bodily Discomfort in Hong Kong Primary

School Children, Computers & Education, v57 n2 ,Sep,PP1665-1674.

-Maria, C.(2017). "overweight and obesity Related to Activities in Portuguese children. 7- 9 years". The European Journal of public Health. 17 (1). PP 42- 46.

-Pepe,K.(2011).A Study on the Playing of Computer Game,class success and attitudes of parents to primary school students,Educational Research and Reviews,6(9),pp 657-663.

-Prensky,M.(2007).Digital Game Based Learning, New York, Paragon House.

-Salen,K.,&Zimmerman,E.(2004).Rules of play :Game design fundamentals(dissertation,Cambridge.

-Sanders, C; Field, T.; Diego, M.;& Kaplan,M. (2010). The Relationship of Internet Use to Depression and Social Isolation among Adolescents. Adolescence. 35(138).237-42

-Selen D.,Ozlem U.,Seval K.(2014).Relation between Video Game Addiction and Interfamily Relationships on Primary School Students. Educational Sciences: Theory& Practice. Hacettepe University,15(2),489-497.

-Spinks, B.,( 2006 ) : Quantifying the 'Association Between Physical Activity and Injury in Primary ' School-Aged Children , Pediatrics, July I; 118(1): PP43 – 50.

-Tobias, S; Fletcher, J. &Chen, F. (2015): Digital Games as Educational Technology: Promise and Challenges in the Use of Games to Teach, Educational Technology, v55,n5 p3-12

-Wack,E,&Bunn,T,(2009).Relationships between Electronic Game Play Obesity and Psychosocial functioning in young men, Cyber Psychology&Behavior,12(2),pp241-244.

-Wartella, E.(2013): Parenting in the age of digital technology, Report for the Center on Media and Human Development School of Communication Northwestern University.

-Zorbaza,S.,Ulas,O.&Kizildag,S.(2015).Relation between video game addiction and interfamily Relationship on Primary school students, Educational Sciences theory practice,15,(2),PP489-497.

**ثالثا: المواقع الإلكترونية**

-Computer Entertainment Rating Organization (2002), available at http://www.cero.gr.jp/en/publics/index/17/

-Entertainment Software Rating Board,(1994).available at http://www.esrb.org/.

- Pan European Game Information (2003). available at https://pegi.info/