إدمان الألعاب الألكترونية عند الأطفال

م. هبة مؤيد محمد/ جامعة بغداد / مركز البحوث التربوية والنفسية

استلام البحث: ٢٠١٩/٦/١٣ قبول النشر:٢٠١٩/٧/٣ تاريخ النشر : ٢ كانون الثاني ٢٠٢٠

الملخص

تعد مرحلة الطفولة ذات خصوصية عالية في حياة الطفل في المؤسسات التربوية جميعها في العالم، ومن هذه الخصوصية تنطلق التربية الحديثة في رؤية شمولية متكاملة للطفل من جوانبه النمائية جميعها (الأخلاقي، الديني، الانفعالي، الاجتماعي،اللغوي، الجسمي، الصحي، النفسي،القدرات العقلية، والجمالي) ويتحقق هذا التكامل من خلال مراعاة حاجات الأطفال وحقوقهم، ووضع المناهج التي تراعي هذه الحاجات والقدرات، بهدف توفير فرص للتطور ولدعم الجوانب الإنمائية عند الطفل، فالتطورات التكنولوجية المعاصرة، في مجال الكمبيوتر والانترنت جلبت معها اشكالاً وأفكاراً ومشكلات جديدة لاطفالنا، حيث ظهرت في السنوات الأخيرة أشكال ثقافية وتربوية جديدة تساير هذا التطور وهي الالعاب الالكترونية الأكثر جذباً للاطفال، تهدف هذه الدراسة معرفة الأتي: دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال ،الاثار الايجابية من ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال، الاثار السلبية من ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال.

تتحدد هذه الدراسة بالأدبيات والدراسات السابقة والتي تتناول موضوع هذا البحث، ومن ثم استعرضت الباحثة الأطر النظرية النفسية ، وعرضت عدداً من الدراسات السابقة العراقية والعربية والأجنبية التي تناولت موضوع البحث وعلاقتها ببعض المتغيرات وأخيراً الفصل الثالث الذي تضمن استعراضاً لما وضع من أهداف البحث في ضوء الأدبيات السابقة وصولاً إلى الاستنتاجات والتوصيات.

الكلمات المفتاحية: إدمان ،الالعاب الالكترونية ، الاطفال.

Addiction of electronic games for children

Lecturer: Hiba M. Mohammad

E.Mail:hibamoiad@gmail.com

University of Baghdad \The Center of Educational and Psychological Researches

Abstract

Childhood is characterized by ahigh privacy in the life of the child overall educational institutions in the world. Based on this specificity, modern education begins with a holistic vision of the child through all developmental aspects (moral, religious, emotional, social, linguistic, physical, health, and mental). This integration could be achieved through taking into consideration the needs and rights of children and developing curricula that consider these needs and capacities to provide opportunities for developing and supporting the developmental aspects of the child. The contemporary technological developments in the field of computer and the Internet have brought with it new forms, ideas, and problems for children in recent years, new cultural and educational forms have emerged. This study aims to identify the following: the motives of playing electronic games, the advantages of playing electronic games, the disadvantages of playing electronic games among children, The researcher reviewed the theoretical psychological frameworks and presented a number of previous Iraqi, Arab and foreign studies that dealt with the subject of the research and its relation to some variables. The researcher came out with a number of conclusions and recommendations.

Keyword: Addiction, Electronic games, Children.

الفصل الأول

الإطار العام للبحث

أولاً:مشكلة البحث:

جلبت التطورات التكنولوجية المعاصرة، في مجال الكمبيوتر والانترنت معها اشكالاً وأفكاراً ومشكلات جديدة لاطفالنا، حيث ظهرت في السنوات الأخيرة أشكال ثقافية وتربوية جديدة تساير هذا التطور وهي الالعاب الالكترونية الأكثر جذباً للاطفال.

فالتقدم التقني والالكتروني الهائل والمتسارع في وقتنا هذا وتطور أساليب اللعب والترفيه ، أظهرت أجهزة والعاب الكترونية لها سوق رائج، نظراً لما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال والشباب، وأصبحت تأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم وأثَّرت في سلوكهم و أخلاقهم.(عبد الرحمن، ٢٠١١، ص٦٥)

ان انتشار الالعاب الالكترونية بشكل واسع، وزيادة الساعات التي يقضيها الاطفال في ممارسة اللعب، بدأ يثير التساؤلات من قبل المتخصصين حول اثارها النفسية والاجتماعية، وقد اصبح هذا الموضوع مثاراً للجدل بين العلماء، فريق منهم مشائم واخر متفائل.

ومن أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر، ما يعرف بالألعاب الالكترونية وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو العاب الحاسوب الآلي، وكلها تجتمع في عرض ألعاب على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية.(بركات وعبد المنعم،٢٠٠٩، ص٣٣)

ولقد إزداد إستخدام الألعاب الالكترونية، لدرجة أنه لا نجد مركزاً للألعاب أو للترفية يخلو منها، بل نكاد لا نجد منزلاً خالياً منها، مما جعلها متاحة للجميع وخاصةً الأطفال حيث لاقت تشجيعاً من قبل الآباء أحياناً أو أحياناً أخرى من أقرانهم وتبادل الأقراص المدمجة فيما بينهم أحياناً أخرى.(الحضيف،٢٠١٠، ص٤٣)

تحتوي هذه الألعاب على محاكاة حقيقية مثل كرة القدم، سباق السيارات، المصارعة، الملاكمة، أو العاب خيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم وفي أي من هذه الألعاب يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها أو أختيار اللاعبين أو المحاربين وتشكيلهم ووضع خطط لهم وتوجيههم والمحافظة على سلامتهم وإلحاق الهزيمة بخصومهم.(الريماوي، ٢٠١٠، ص٢٣)

لذا نجد في الاونة الاخيرة كثرة اهتمام الاطفال بالألعاب الإلكترونية، تبرز الأسئلة عن المشكلات التي تنتجها هذه الألعاب على الممارسين لها وبالذات على عينة الأطفال؟ وذلك لما لها من أثار قوية تنعكس على صحة الطفل وقيمه و سلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام فهذه الألعاب الإلكترونية تعتبر سلاح ذو حدين، فكما هي تؤثر تأثيرا سلبيا على الاطفال فإنها لا تخلو ايضا من الإيجابيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي أهتمت التعرف على مزايا ومساوئ الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على مستخدميها... وهذا ما تسعى إليه الدراسة الحالية.

ومما تقدم تبرز مشكلة البحث نتيجة لزيادة الألعاب الإلكترونية العنيفة وتنوعها مما أظهر نتاجات مختلفة على سلوك الاطفال الذين يقضون أوقاتا طويلة في اللعب على الشاشات الالكترونية من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف إلى الآثار السلوكية والاجتماعية المختلفة على الأطفال وتشير (Mai,2010) نظراً الى قلة الرقابة على المحلات المختصة بهذه الالعاب أو تكاد تنعدم بالاضافة الى قلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب، وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإنه يمكن تحديد مشكلة البحث في السؤال الرئيس الأتي: ما الاثار الايجابية والسلبية للالعاب الإلكترونية؟ وينبثق من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال؟
٢. ما الاثار الايجابية من ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال؟
٣. ما الاثار السلبية من ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال؟

مما قد ينجم عن ذلك ظهور مشكلات سلوكية واجتماعية ومعرفية لدى الأطفال ، تؤثر في مسارهم التطوري ، وتعيق نموهم المعرفي والنفسي والاجتماعي. ....ولهذا كان البحث الحالي.

ثانياً:أهمية البحث:

تعد مرحلة الطفولة ذات خصوصية عالية في حياة الطفل في المؤسسات التربوية جميعها في العالم، ومن هذه الخصوصية تنطلق التربية الحديثة في رؤية شمولية متكاملة للطفل من جوانبه النمائية جميعها (الأخلاقي، الديني، الانفعالي، الاجتماعي،اللغوي، الجسمي، الصحي، النفسي، القدرات العقلية، والجمالي) ويتحقق هذا التكامل من خلال مراعاة حاجات الأطفال وحقوقهم، ووضع المناهج التي تراعي هذه الحاجات والقدرات، بهدف توفير فرص للتطور ولدعم الجوانب الإنمائية عند الطفل.(أحمد، ٢٠٠٦، ص٩٧)

وهناك علاقة وثيقة بين اللعب وادمان الالعاب الالكترونية عند الأطفال فاللعب بحد ذاته يعد حاجة من حاجات الطفل الأساسية، وهو شكل مهم من اشكال سلوكه، فهو إستعداد فطري وضرورة من ضرورات الحياة، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، بل هو عامل تربوي يسهم في نمو شخصية الطفل وصحته النفسية (المحسن، ٢٠٠٣، ص٥٤)

ومع التقدم التقني والالكتروني الهائل والمتسارع في هذا العصر تطورت أساليب اللعب والترفية في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة والألعاب الالكترونية التي وجدت لها سوقاً رائجاً، نظراً لما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال والشباب، وأصبحت تأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم و أثَّرت في سلوكهم وأخلاقهم، فتدرجت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير وواضح، حتى وصلت إلى حد من التقدم التقني الباهر.(الريمان، ٢٠٠٧، ص٤٤) ومن أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر، ما يعرف بالألعاب الالكترونية وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو العاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة، وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية(حسني،٢٠٠٧، ص٨٥٥٩)

ولقد شاع استخدام الألعاب الالكترونية، لدرجة أنه لا نجد مركزاً للألعاب أو للترفيه يخلو منها بل نكاد لا نجد منزلاً خالياً منها، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة للأطفال لاقت تشجيعاً من الآباء أحياناً أو من أقرانهم على استخدامها وتبادل الأقراص المدمجة الخاصة بها أحياناً أخرى وتحتوي هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة أو على الألعاب الخيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم وفي أي منها يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها أو اختيار اللاعبين أو المحاربين وتشكيلهم ووضع خطة لهم، ودور لكل منهم ثم توجيههم والمحافظة على سلامتهم وإلحاق الهزيمة بخصومهم (Kutner&et.al, 2008,p76-96)

فأصبحت من الامور المهمة بالنسبة للاطفال في يومنا هذا حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ويمكن القول ان هذا الضيف دخل في منافسه حادة مع الأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية وإذا كان اندفاع الطفل نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والثقافية التي ينبغي الالتفات إليها ولا يجب أن يتخيل البعض أن الكلام هذا يقتصر على سن الطفولة فقط، فالأمر يمتد ليشمل فئة المراهقة والشباب أيضاً(الشحروري،٢٠٠٨، ص٤٣)

وفي ضوء طبيعة العصر، وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة في كافة مناشيءالحياة الاجتماعية، التعليمية، التثقيفية، والترويحية، فإنه يتوقع من الأسرة العربية المعاصرة، لكونها تمثل خط الدفاع الأول عن الأطفال، أن تعمل على تطوير معارفها ومهاراتها التقنية المعاصرة تدريجياً لتمكينها من التوجيه والإرشاد والاشراف على الأبناء خلال استعمالهم لهذه التقنيات الحديثة، ولمشاركتهم ما يقومون به من تعلم وتثقيف بواسطتها والوقوف في وجه التحديات والمخاطر الداهمة، وتشكيل درع واقٍ لحماية الأطفال وتوعيتهم والعمل على نشر الثقافة السليمة بينهم (بركات وعبد المنعم، ٢٠٠٩،ص٣٧)

وبذلك تبرز أهمية البحث الحالي من التطور التكنولوجي والإلكتروني المعاص وتوسع رذاذ الموجة الثالثة وتبعاتها المعرفية، ازداد اهتمام الباحثين والمتخصصين بمستقبل الطفولة والأطفال في مجتمعنا المعاصر، وفرض عليهم الاهتمام بقضاياهم ومشكلاتهم أكثر من أي وقت مضى كون هذه الفئات العمرية أكثر استجابة للتغيرات الاجتماعية والثقافية وإن الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، وزيادة الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب، بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس، حول آثارها النفسية والاجتماعية، وقد أصبح هذا الموضوع مثاراً للجدل بين العلماء، فريق منهم متفائل، وآخر متشائم وفيما يتعلق بالبيئة العراقية فأن حجم إنفاق الطفل العراقي على ألعاب التسلية الإلكترونية يقدر بنحو (٤٠٠دولار سنويًا)، وأكد أن السوق العراقي يستوعب ما يقرب من (٣ ملايين) لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد، كما أن أسواق العراق استوعبت حوالي مليون و ٨٠٠ ألف جهاز بلايستيشن، وأن أكثر من (٤٠%) من البيوت العراقية يوجد لديها جهاز واحد على الأقل.(الانباري، ٢٠١٠، ص٣٢)

وفي ذات السياق أشارت العديد من الدراسات (الرميان،٢٠٠٧) ،(اليعقوب وادريس،٢٠٠٩)، (عبد الرحمن،٢٠١١)، (الهدلق،٢٠١٢)، (السعد،٢٠٠٥) التي أجريت على الأطفال إلى خطورة الالعاب الإلكترونية على الجوانب الصحية والاجتماعية والثقافية للأطفال، وأوصى بعضها بضرورة متابعة تعاظم تأثيرها على الأطفال، ولا سيما انعكاساتها على الجوانب التربوية والنفسية للأطفال، حيث أظهرت دراسة الحسني أنه مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى الخمس عشرة سنة الماضية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب، أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة، بينما أشارت دراسة منسي أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها :زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالعين، فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل(حسني، ٢٠٠٧،ص٣٤)(منسي، ٢٠١٢، ص١٨٥)

من هنا أنبثقت أهمية هذا البحث وتأكيداً لما مر أنفاً يمكن للباحثة تحديد أهمية بحثها في أهمية دراسة مرحلة الطفولة في التكوين النفسي للفرد،إذ تعد هذه المرحلة الأساس الذي يشكل شخصية الأطفال اللاحقة والأساس الذي يعتمد عليه عطاؤهم المستقبلي.

ثالثاً: أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي معرفة الأتي:

١. دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال.
٢. الاثار الايجابية من ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال.
٣. الاثار السلبية من ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال.

رابعاً: حدود البحث:

يتحدد البحث الحالي بالأدبيات والدراسات السابقة والتي تتناول موضوع هذا البحث.

خامساً: تحديد المصطلحات:

١-<u>الأدمان</u>

يُعرّف الإدمان لغة بأنّه: من دَمِن على الشيء أي لزمه، وأدمن الشراب أو غيره أي أدامه ولم يُقلع عنه، ويُقال أيضاً أدمن الأمر أي واظب عليه واستمر فيه، والإدمان مصدر للفعل أدمن.

أما اصطلاحاً فهو: اضطراب سلوكيّ يحدث نتيجة تكرار الفعل الذي يقوم به الفرد لكي يشعر بشيء معين يعتبره جميلاً دون النظر إلى العواقب والآثار السلبية التي تطرأ عنه سواءً على الفرد نفسه أم المحيطين به، وهو أيضاً حالة غير قابلة للتحكم والسيطرة عليها نتيجة لشرب الخمر، أو المخدرات، أو القيام بسلوك معين كممارسة

القمار أو الجنس، ويرتبط الإدمان بالعديد من الأسباب كالعوامل الوراثيّة، والدوائيّة، والاجتماعيّة، والبيولوجيّة. (ابن منظور، ١٩٦٨،ص١٣)

الريمان (٢٠٠٧): هو المداومة على تعاطي مواد معينة أو القيام بنشاطات معينة لمدة طويلة بقصد الدخول في حالة من النشوة أو استبعاد الحزن والاكتئاب ولا يقتصر على تعاطي مواد بعينها بل يشمل انواعاً أخرى غير العقاقير مثل ادمان الالعاب الالكترونية والانترنت.(الريمان، ٢٠٠٧،ص٩٨)

الريماوي (٢٠١٠): هو من الإدمان السلوكي، والذي يتعرض فيه الشخص للإنترنت لمدة تبدأ من ٥ إلى ١٨ ساعة يومياً. (الريماوي، ٢٠١٠، ص٤٣)

عبد الرحمن (٢٠١١): هو تجاهل الأنشطة والمناسبات ومسؤوليات العمل والدراسة والرياضة أو شكوى المقربين منه من قضائه الوقت الطويل أمام الإنترنت، وأصبح من المستحيل تقليل وقت متابعة الإنترنت، أو تحديد وقت، مع اعراض انسحابه عندما يكون الشخص بعيدا علن جهاز الكمبيوتر، ويصل معها لمرحلة ترك الواجبات والأعمال المهمة. (عبد الرحمن، ٢٠١١، ص٦٥)

الهدلق (٢٠١٢): هو عدم قدرة الإنسان على الاستغناء على شيء ما، بصرف النظر عن ذلك الشيء طالما استوفى بقية شروط الإدمان، من حاجته إلى المزيد من هذا الشيء بشكل مستمر حتى تشبع حاجته منه. (الهدلق ، ٢٠١٢،ص ١١٧)

٢-<u>الألعاب الإلكترونية</u>

أبو جراح (٢٠٠٤): هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والهواتف النقالة، Playstation والإنترنت والتلفاز والفيديو. (أبو جراح، ٢٠٠٤، ص٧٦)

السعد (٢٠٠٥): عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية. (السعد،٢٠٠٥،ص٤٢)

أبو العينين (٢٠١٠): جهاز مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية وتستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعة، حيث يخصص كل قرص للعبة واحدة بمرحلة واحدة أو بعدة مراحل. (أبو العينين، ٢٠١٠)

٣-<u>الأطفال</u>:

يعرف الطفل لغة: من الفعل الثلاثي طَفَلَ ، والطَّفل: هو النبات الرخص، والرخص الناعم والجمع اطفال وقال تعالى { : ثم نخرجكم طفلاً }،**اما اصطلاحاً فهي:** المرحلة من الميلاد الى البلوغ .

(أبن منظور، ١٩٦٨، ص ٤٣)

وتعرف الباحثة <u>إدمان الالعاب الالكترونية عند الاطفال</u>:

هي ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الطفل على ممارسة الالعاب الالكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم يؤثر على نشاطه الطبيعي كطفل ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية مخلفا حالة من التعلق الشديد بتلك الالعاب تحتل وجدان الطفل في يقظته ونومه ....

الفصل الثاني

الإطــار النظــري والدراسات السابقة

أولاً: النظريات المفسرة للإدمان الالعاب الالكترونية:

١-الاتجاه السلوكي: وهو ينظر إلى إدمان الالعاب الالكترونية على أنه سلوك متعلم يخضع لمبدأ المثير والاستجابة والتعزيز والإشراط ويمكن تعديل سلوك الإدمان.

٢- الاتجاه السيكوديناميي: وهو ينظر إلى إدمان الالعاب الالكترونية على أنه استجابة هروبية من الإحباطات ورغبة في الحصول على لذة بديلة لتحقيق الإشباع والنسيان وإنكار الواقع.

٣- الاتجاه الاجتماعي الثقافي: يرى أصحاب هذا الاتجاه أن إدمان الالعاب الالكترونية يرجع إلى ثقافة المجتمع، وبالتالي فإن المجتمع هو الذي يغذي هذا الإدمان.

٤-الاتجاه الكيميائي الحيوي: يرجع إدمان الالعاب الالكترونية إلى عوامل وراثية وكيميائية وعصبية.

٥- الاتجاه المعرفي: يرى أصحاب هذا الاتجاه أن إدمان الالعاب الالكترونية يرجع إلى الأفكار والبنى المعرفية الخاطئة التي تجعل من الشبكة محور حياتها وتستعيض بها عن الواقع.

٦-الاتجاه التكاملي: ينظر إلى إدمان الالعاب الالكترونية على أنه عبارة عن تضافر عوامل شخصية وانفعالية واجتماعية وبيئية ويمكن تلخيص المشكلة بالاستعداد ثم الاستهداف فالإدمان.

٧- نموذج Groho: ان إدمان الالعاب الالكترونية يمر بثلاث مراحل هي: مرحلة الاستحواذ أو الافتتان، ومرحلة التحرر من الوهم، ومرحلة التوازن (وهنا تستخدم الالعاب الالكترونية بصورة طبيعية). (أحمد،٢٠٠٦،ص٣٢-٣٣)

ثانياً: الدراسات السابقة التي تناولت أدمان الاطفال على الالعاب الالكترونية:

١.دراسة الرميان(٢٠٠٧): العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلايستيشن دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض.

تكونت عينة الدراسة من طلاب مرحلة الرابع، الخامس والسادس الابتدائي، استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي لمعرفة مدى ممارسة هذه اللعبة عند الطلاب، والوصفي (السببي المقارن) لمعرفة العلاقة السببية بين ممارسة لعبة (GTA) وبين السلوك العدواني وذلك عن طريق قياس مستوى العدوان عند الاطفال الذين لا يمارسون اللعبة (المجموعة الضابطة) ومقارنتها بسلوك العدوان لدى الاطفال الذين يمارسون اللعبة (المجموعة التجريبية) بالاضافة إلى مقياس مكون من (٣٠) عبارة بينت نتائج الدراسة أن نسبة ٥٠% من اطفال العينة يمارسون اللعبة بدرجة كبيرة وان نسبة ٢٤% نادراً ما يمارسونها كما توصلت أيضاً إلى وجود علاقة بين ممارسة لعبة (GTA) وبين السلوك العدواني حيث أشارت معاملات ارتباط ابعاد السلوك العدواني كالعدوان على الاخرين، العدوان على الذات والعدوان على الممتلكات العامة دالة عند مستوى (0,01).

٢.دراسة كنتر ، واولسو وويرنر Kutner, Olso and Warner,2008: وجهات نظر الوالدين والأبناء حول الالعاب الالكترونية.

تكونت عينة الدراسة من (٢١) طفلاً ذكراً و (٢١) من أهاليهم ومرافقيهم، قام الباحثون باستقصاء اتجاهات الاطفال مع اتجاهات أهاليهم حول ممارسة هذه الالعاب، والكشف عما إذا كانت هذه الاتجاهات والاراء متوافقة أو مخالفة، مع السياسات الحكومية والجهود العامة لمواجهة الاثار السلبية لهذه الالعاب على الاطفال، أظهرت الدراسة أن بعض الاهالي أكدت قلقها لما تحتويه من مشاهد عنف ولقطات جنسية، وما تسببه ممارستها من تأثير سلبي على أداء واجباتهم المدرسية، كما أظهرت الدراسة ايضاً تفاوت أراء الاهالي حول السياسات الحكومية الضعيفة في التعامل مع الالعاب الالكترونية.

٣.دراسة اليعقوب وأدبيس (٢٠٠٩): دور الالعاب الالكترونية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية.

هدفت الدراسة التعرف الى العلاقة بين الالعاب الالكترونية وسلوك العنف لدى الاطفال في المرحلة الابتدائية وقياس درجة العنف باختلاف متغيرات الدراسة: نوع الطفل، المنطقة التعليمية للطالب، مستوى الوالدين التعليمي، المدة الزمنية التي يقضيها الطفل في اللعب بهذه الالعاب، تكونت عينة الدراسة من (٤٣٧) ولي أمر، و(٤٣٧) طفلاً، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، أما أدوات الدراسة فتكونت من الاستبانة والاسئلة المفتوحة، توصلت الدراسة إلى أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الالعاب الالكترونية وسلوك العنف لدى الاطفال في المرحلة الابتدائية وأن لها دوراً في تنمية سلوك العنف لديهم، كذلك بينت الدراسة وجود علاقة بين عدد ساعات ممارسة هذه الالعاب)أربع ساعات يومياً) وسلوك العنف، وتحدثت الدراسة عن جملة من الاثار السلبية على الطفل وصحته الجسمية والنفسية فضلاً عن العدوان، العزلة، عدم التكيف مع الاخرين، فضلاً عن اثارها السلبية على المجتمع ومنظومته القيمية.

٤.دراسة عبد الرحمن(٢٠١١): الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الالكترونية على ثقافة الطفل.

استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، واستخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، تم تطبيق الاداة على (٣٥٣) طفلاً من الصفوف (الرابع، الخامس، السادس الابتدائي)، توصلت الدراسة إلى أن الوسائط الالكترونية تلعب دوراً كبيراً في تشكيل ثقافة الطفل وأنها فتحت مجالا واسعا للطفل لتنمية ثقافته الدينية، إلا أنه في مقابل ذلك قد يتسبب سوء استخدام الاطفال للوسائط الثقافية في بعض الانحرافات السلوكية والاخلاقية، أما بالنسبة للجانب الاجتماعي فإن الوسائط الالكترونية وفرت للطفل فرصة غير مسبوقة للتواصل والتعارف مع اصدقاء من مختلف الثقافات، كما أنها فتحت مجالا جديدا للحوار الاسري بين الطفل والوالدين، لو أحسن استغلالها بمشاركة الطفل في اللعب والتصفح، كما ظهر ايضا ضعف واضح في الثقافة الصحية وعدم الالتزام بقواعد الصحة العامة في استخدام الوسائط الالكترونية، وكذلك إفراط بعض المستخدمين في الوقت إلى حد الادمان.

٥-دراسة الهدلق(٢٠١٢): إيجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض.

طبقت هذه الدراسة على (٣٥٩) طالبا، اعتمدت الدراسة على استبانة مكونة من (٧١) فقرة، توصلت الدراسة الى عدد من النتائج أهمها: هناك جملة اسباب تدفع طلاب التعليم العام في ادمان الالعاب الالكترونية مثل السعي الحثيث للحصول على الفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستكشاف، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والاثارة، كما يرى طلاب التعليم العام ان للالعاب الالكترونية أثارا إيجابية منها: أنها تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والاكاديمية والعقلية لدى اللاعبين مثل: مهارة في البحث عن المعلومة، القدرة على الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة تعلم اللغات الاجنبية، مهارات التفكير الناقد، والقدرة على حل المشكلات، أما فيما يتعلق بالاثار السلبية المترتبة على ممارسة الالعاب الالكترونية فمنها: اضرار دينية، سلوكية ،امنية، صحية، اجتماعية، اكاديمية واضرار عامة، كما بينت نتائج الدراسة أن ٧٥،٥% من طلاب التعليم العام يرون انه لا يوجد في الرياض تصنيف للالعاب الالكترونية وفقا حسب العمر، وأن الجهات الحكومية المسؤولة لا تزال غير قادرة فيما يتعلق بتطوير الانظمة والسياسات في السيطرة على الالعاب الالكترونية.

٦-دراسة المولى والعبيدي (٢٠١٢): اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الالعاب الالكترونية.

تكونت عينة الدراسة من (٣٠٠) تلميذ وتلميذة من مدارس مدينتي بغداد والموصل في العراق، استخدم الباحثان الاستبانة، أظهرت النتائج ان اتجاهات الاطفال كانت ايجابية نحو الالعاب الالكترونية وبينت الدراسة وجود فروق في هذه الاتجاهات لصالح الطلبة الذكور.

الفصل الثالث

يتضمن هذا الفصل استعراضاً لما وضع من أهداف البحث في ضوء الأدبيات السابقة ومن ثم أعطاء عدداً من التوصيات:

الهدف الأول: دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال.

- جودة رسوم اللعبة.
- الأسلوب القصصي الممتع.
- كونها سلسلة (متواصلة) للعبة مفضلة تمت ممارستها من قبل.
- طريقة التلفظ بالكلمات.

إن العناصر المذكورة أعلاه ساهمت بشكل كبير في إنتشار الألعاب الإلكترونية وشيوعها وازدياد عدد الممارسين لها.(Patel,2014,63)

الهدف الثاني: الاثار الايجابية من ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال.

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر (الجارودي، ٢٠١١) تعمل على تقوية الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث عندما يستخدم الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات بحرفية و تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم بالاضافة الى هذا فان هذه الالعاب تحفز التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الألغاز واختراع عوالم اخرى جديدة من صنع مخيلة الطفل ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة مع رفاقه من نفس عمره.

ويضيف (الجارودي، ٢٠١١) بأن الطفل حين يلعب قد يكون بمفرده او مع اقرانهً، يشكلون فريقا لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، قد يحتاج للاستفسار من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج طرح مجموعة من الأسئلة، والحصول على توضيحات وتبادل المعلومات بينه وبين رفاقه وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها بالاضافة الى هذا فأن الألعاب الإلكترونية مصدر مهم من مصادر التعليم لدى الطفل، من خلالها يستطيع الطفل استكشاف الكثير، وتجعل خيال الطفل اكثر خصوبة، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تساعد الطفل في امكانية استخدام التقنيات الحديثة ، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، وتساعده على التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ومن ثم الوصول الى الحل. (الجارودي،٢٠١١، ص٨٧)

ويرى (الانباري، ٢٠١٠) هناك ايجابيات كثيرة للالعاب الالكترونية ، فهي المتنفس في أوقات الفراغ كما أن في اللعب على هذه الالعاب يعمل على اتساع افاق التفكير، فهذه الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تطوير العقل

وتنميته ومن إيجابياتها أيضا تعد احدى وسائل المنافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين وأنها تساعد اللاعبين على اكتشاف أفكار جديدة واستحداث افكار جديدة. (الانباري،٢٠١٠، ص٢) وكذلك ترى (McGonigal,2011) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية هو عمل منتج ، فهو ينتج مشاعر إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، والرغبة في الانجاز، وفرصة في تنمية القدرة على بناء أعمال مفيدة ومثمرة. (McGonigal,2011,p.98)

وقد أشار (Allen,2010) إلى بعض من إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يأتي:

- تثير التأمل والتفكير.
- تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة. (Allen,2010,p.98)

كما أشار تقرير إتحاد البرمجيات الترفيهية(Gallagher,2011) إلى أن الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه أثاراً إيجابية وذلك كما يلي:

١. ٦٨ % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة.
٢. ٥٧ % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.
٣. ٥٧ % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء.

كما يضيف (اريماوي، ٢٠١٠) أنه في كل عالم افتراضي يوجد بيع وشراء، وتوجد عملة يمكن صرفها إلى عملة حقيقية كالدولار، ويمكن للاعب الثراء داخل العالم الافتراضي من خلال فتح عيادة، أو تقديم استشارة، أو برمجة، أو أي مهنة يستفيد منها أيا كان مكانه على كوكبنا، كما يمكنه بعد ذلك من تحويل ما يجنيه من أموال افتراضية إلى حقيقية وبين (الريماوي، ٢٠١٠) إلى أن هذه البيئات تعمل على التواصل بين الأشخاص من مختلف بقاع العالم وتمكنهم من التعرف إلى أصدقاء جدد كما تسهم في عملية الإبداع والابتكار بفضل الخاصية المتمثلة في توفير إمكانية بناء المجسمات وتجسيد الشخصيات باستخدام أدوات توفرها هذه العوالم الافتراضية لمستخدميها وأخيراً وبالنسبة للدراسات الاجنبية التي تطرقت للإجابة عن "هل يستفيد الأطفال بأي شكل من الأشكال من الاوقات الطويلة التي يمضونها أمام الشاشة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية؟" فبمراجعة بعض الدرسات التي بحثت هذا الموضوع نجد أنها توصلت إلى أن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية قد أسفرت عن نتائج متباينة ومتفاوتة وأن من بين النتائج الإيجابية هو أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت *Online Games* تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة (PEW، 2006) ومع ذلك، فهناك أدلة قوية أثبتت فيها أن الأطفال الذين يقضون أوقاتا أطول على الألعاب الإلكترونية، وخاصةً ألعاب السلوك العدواني، فإن هذا يؤدي إلى اثاراً سلبية منها ضعف التحصيل الدراسي، من خلال تقييم المعلمين لهم مقارنةً مع اقرانهم مما لا يمارسون العاب عنف او لا يمارسون الالعاب الكترونية على الاطلاق.

الهدف الثالث: الاثار السلبية من ممارسة الألعاب الإلكترونية عند الأطفال.

من وجهة نظر (مي، ٢٠١٠) أن الالعاب الالكترونية لها الكثير من الايجابيات الا ان سلبياتها اكثر من هذه الايجابيات وذلك لأن معظم هذه الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين تؤثر عليهم من حيث مراحل النمو لديهم، فضلاً عن هذا فأن نسبة كبيرة من هذه الألعاب الإلكترونية تعتمد على الاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير مدنهم وما يملكون بدون وجه حق، ومن خلالها يتعلم الأطفال والمراهقين طرق ارتكاب الجرائم وفنونها وحيلها وتطور في عقولهم مهارات سلوك العنف والعدوان وتنتج عنها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاستمرار والتعود على ممارسة تلك الألعاب.(مي،٢٠١٠، ص٥٤)

كما وجدت (السعد، ٢٠٠٥) هناك العديد من الدراسات والأبحاث التي اثبتت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب الرئيسي في مأساة حقيقية حيث ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد سلوك العنف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، ويعتبر العامل المشترك في جميع هذه الدول هو السلوك العدواني الذي يتم عرضه في وسائل الإعلام من خلال التلفاز أو من خلال الألعاب الإلكترونية للأطفال والمراهقين بأعتباره نوع من وسائل الترفيه والتسلية.(السعد،٢٠٠٥، ص٤٣)

أما (سالين و زيمرمان، ٢٠٠٤) التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال والمراهقين، فقد أظهرت أن الألعاب أجريت عليها الكثير من التغييرات عما كانت عليهً ، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخيالين كغزاة كوكب الأرض والشخصيات الكرتونية، والأرواح الشريرة، والاشرار إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية في يومنا هذا، تتم من خلال تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب الاخرى.

(Salen& Zimmerman,2004,p.87)

ومن خلال الإطلاع على الأدبيات ذات العلاقة بموضوع البحث، استطاعت الباحثة من التوصل الى تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية.

الاستنتاجات

١-أن الذكور يلجأون كما يرى "يونج" لاستخدام الالعاب الالكترونية للحصول على الشعور بالقوة والمكانة والسيطرة والمتعة فنجدهم أكثر دخولاً على مواقع مصادر المعلومات والألعاب وبخاصة العدوانية منها على العكس ، نجد الإناث أكثر دخولاً على مواقع الشات أو الدردشة من أجل عقد صداقات مع نفس الجنس أو مع الجنس الآخر لإشباع الحاجة للحب وللآخر وللمشاركة الاجتماعية ، والبريد الإلكتروني ومجموعات الأخبار لإشباع الحاجة للمعرفة.

٢-أن هناك سمات شخصية تجعل الفرد ينزلق فى مصيدة الالعاب الالكترونية من هذه السمات الخجل وعدم القدرة على المواجهة والانطوائية التى تجعل الإنسان لا يستطيع عقد صداقات مع الآخرين فى العالم الواقعي فيهرب إلى هذا العالم الافتراضي الذى يجعله يعيش فى أرض الخيال والأحلام المثالية ويعقد صداقاته مع من يريد ومع من لا يستطيعون رؤيته ، ومن لا يعرفونه بل والأكثر من ذلك أنه يستعير اسماً غير اسمه الحقيقي وشخصية غير شخصيته الحقيقية ، ويتصرف كما يشاء بدون رقيب عليه ، ويصبح هذا الإنسان محبوباً وظريفاً ومنبسطاً فى هذه العلاقات الوهمية الافتراضية مما يشعره بذاته وأهميته ومكانته بين الناس فنجد فى العالم الافتراضي ضالته التى يبحث عنها ويصارع من أجلها فى الحقيقة لكن دون جدوى ولا أمل. فإذا كان مفتقداً للمهارات الاجتماعية فى عالمه الحقيقي ، يكون أهلاً لها فى عالمه الافتراضي. ومن ثم يمكن عد تقدير الذات المنخفض والشعور بالنقص وعدم الكفاية والخوف والرهاب الاجتماعي ومفهوم الذات السلبى والانطوائية هى مؤشرات لـ الادمان .

٣-أن من لديهم تاريخ مرضى سابق هم الأكثر عرضة للإصابة بالادمان فكما أشارت نتائج الدراسات أن من بين مدمني العالم الافتراضي أفراد لهم تاريخ سابق فى المعاناة من القلق والاكتئاب وأشكال الإدمان الأخرى.

٤-من يعانى من ضغوط فى حياته سواء كانت شخصية أو أسرية أو مهنية ودراسية يكون أكثر عرضة لأن يقع فريسة لهذه الخيوط العنكبوتية بكافة أضرارها لأن ضغوطه تجعله يهرب إلى هذا العالم الافتراضي الذى يتمنى أن يعيش فيه وأن يتبدل حاله إلى ما يريد.

٥-خبرات الطفولة السيئة وأساليب المعاملة الخاطئة هى أيضاً من مؤشرات إدمان الالعاب الالكترونية فالخوف الزائد على الابن ، أو عقابه المستمر ولومه وتوبيخه يحاول التحرر من هذه الضغوط الوالدية فينزلقون فى إدمان الالعاب الالكترونية لكى يتحرروا أو يشعروا ولو كذباً بهذا التحرر.

ونحن لا شك أننا بحاجة للمزيد من البحوث والدراسات حول افتراضات هذا المدخل التكاملي لتفسير ظاهرة إدمان الالعاب الالكترونية عند الأطفال.

Conclusions

1- that the male resort, as "Young" of electronic games on the site of strength and status or with the opposite sex to satisfy the need for love and the other and for social participation, and e - mail and news offices to satisfy the need for knowledge.

2-that there are personality traits that make the individual slip into the trap of electronic games of these features shyness and inability to confrontation and introversion that make man can not make friends with others in the real world and escape to this virtual world, which makes him live in the land of fantasy and dreams and make perfect friendships with Who wants and with whom they can not see, and those who do not know him, but even more so that he borrowed a name other than his real name and personality other than his real personality, And behaves as he wishes without a censor, and become this man loved and transparent and simplistic in these virtual imaginary relations, which feels the same and importance and place among people, we find in the virtual world, which is looking for and struggling for it in truth but without success and hope. If he lacks the social skills of his real world, he is worthy of his virtual world. Low self-esteem, feeling inadequate, fear, fear, social phobia, negative self-concept and introversion can be indicators of addiction.

3- Those have a history of former patients are most likely to be affected by addiction, as the results of studies indicate that among the addicts of the virtual world individuals with a previous history of suffering from anxiety and depression and other forms of addiction.

4- Those who suffer from pressures in his life, whether personal or family or professional and study is more likely to fall prey to these spider threads all the damage because the pressure makes him escape to this virtual world that he wishes to live and change the situation to what he wants.

5-Bad childhood experiences and the wrong treatment methods are also indicators of addiction to electronic games. The excessive fear of the son, or the continuous punishment and blame and rebukes trying to free from these parental pressures are sliding into the addiction to electronic games to liberate or feel even falsehood of this liberation.

There is no doubt that we need more research and studies on the assumptions of this integrated approach to explain the phenomenon of addiction to electronic games in children.

التوصيات

وفقا لما توصلت إليه هذه الدراسة فإن الباحثة توصي بما يأتي:

١. على المختصين التربويين واولياء الامور العمل على تعزيز الجوانب الايجابية لهذه الالعاب مقابل الحد من اثارها السلبية في المدرسة والبيت وخارج البيت.
٢. إنشاء مركز وطني/قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
٣. إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار "مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية" Entertainment Software Rating Board (ESRB) ليكون مرجع يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
٤. تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق – المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار– في إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
٥. إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار.
٦. وضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
٧. حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التي تنتج في العالم العربي.
٨. تبني وزارات التربية والتعليم في العالم العربي بعضا من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسية، وعمل مسابقات ذات صلة بهذه الالعاب داخل وخارج المدرسة.
٩. ينبغي على مؤسسات التعليم العام عمل توازن بين أنماط التعليم الرسمي في المدارس وأنماط التعليم غير الرسمي خارج المدارس وبالذات في العوالم الافتراضية.
١٠. ينبغي تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية(الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.
١١. ينبغي على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.
١٢. ينبغي على الوالدين تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين في اليوم لممارسة اللعب يوميا بشرط أخذ فترات راحة كل ١٥ دقيقة، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية.

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

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

١٥.يجب على الآباء أن يصادقوا أبناءهم ويشاركوهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم.

١٦.ينبغي على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها. بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من علماء في الاجتماع، وعلم النفس، والدين الإسلامي تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا.

١٧.القيام بتصميم ألعاب الكترونية تناسب الطفل المسلم، فيتخصص من أبناء المسلمين من يصمم ألعابًا تناسب الطفل المسلم، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته.

١٨.تأكيد أهمية دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة، والتنبيه إلى ما فيها من محاذير.

١٩.ينبغي إبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد للالعاب الالكترونية الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

٢٠.ينبغي أن يكون موضع جلوس الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية بعيدا بما فيه الكفاية عن شاشة التلفاز أو الحاسوب، وذلك لأجل التقليل من مخاطر الاشعة على صحة الطفل.

٢١.التاكيد أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات الطبية قدر الإمكان، كأن يكون ارتفاع حامل الحاسوب متناسبا مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس وكمية الإضاءة المناسبة بالغرفة والتهوية.

٢٢.ضرورة تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وعدم السماح بدخول مواد، أو أشرطة قد تضر بعقيدة أطفالنا وثقافتهم وأخلاقهم.

٢٣.إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات إرشادية عن طبيعة الألعاب المعروضة، والفئات العمرية المناسبة لها، مع ضرورة تفعيل العقوبات الرادعة تجاه من المخالف.

٢٤.ضرورة تفعيل الدور التوعوي والإرشادي لمؤسسات التنشئة الاجتماعية كالأسرة ، والمدرسة، والمسجد، ووسائل الإعلام في الحث على الأساليب السليمة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية، تلك الأساليب التي تُرسِّخ القيم الأصيلة في عروق الأطفال منذ نعومة أظفارهم.

Recommendations:

According to this study, the researcher recommends the following:

1. Educational specialists and parents should work to promote the positive aspects of these games in return for reducing their negative effects in school, home and outside the home.
2. Establish a national / national center at the level of the Arab world to conduct research related to electronic games and work on producing them in accordance with the religion, customs and traditions of Islamic and Arab societies.
3. To create a rating system for electronic games such as the Entertainment Software Rating Board (ESRB) to be a reference to the classification of games by age and also to clarify the content of each game through brief descriptions in accordance with the religion and customs and traditions of Muslim and Arab societies.
4. Adopting and incorporating the elements of attraction, excitement and suspense - included in popular electronic games - in the production of electronic games compatible with the religion and customs and traditions of Muslim and Arab societies.
5. Produce educational and educational software that includes the attractions, excitement and suspense included in popular electronic games.
    a. Develop incentives and rewards to encourage the production of electronic games that conform to the religion, customs and traditions of Muslim and Arab societies.
6. Protect the intellectual property rights of the electronic gaming software produced in the Arab world.
7. The Ministries of Education in the Arab world have adopted some good educational electronic games, including them in the curricula, and conducted competitions related to these games inside and outside the school.

8. Public education institutions should strike a balance between formal education patterns in schools and non-formal education patterns outside schools, particularly in virtual worlds.
9. The time spent on entertaining the child should be organized between virtual games and real sports such as swimming, ball games, trips and other activities that benefit the child physically, mentally and mentally.
10. Parents should choose the appropriate electronic games for the ages of their children and be free of any content that violates their religion and physical, emotional and psychological health.
11. Parents should set a specific play time of no more than two hours per day to play daily, provided they take breaks every 15 minutes, then spend the rest of their time practicing the rest of the daily activities.
12. Parents should not allow children to play electronic games until after completing their homework.
13. Parents should not allow children to play electronic games during periods of daily meals.
14. Parents must endorse their children and participate in the exercise of electronic games and do not occupy them on the pretext of earning a living so as not to lose their children and waste themselves the money they collected for them.
15. Supervisors should monitor the market for online games, as with videos, books, etc. So that the committees of this oversight are composed of scientists in the meeting, psychology, and Islamic religion determines from these games what is traded and what is prohibited, and the standard is to agree with our culture and ethics and not to conflict with the principles of our religion.
16. To design electronic games suitable for the Muslim child, specializes in the children of Muslims who design games suitable for the Muslim child, and corresponds to the needs and aspirations, history and civilization.

17. Emphasize the importance of the role of teachers in raising children's awareness of the dangers of addiction to electronic games, how to exercise correctly, and to alert to what are the caveats.
18. Children should be kept away from the increased use of vibratory electronic games to avoid early injury with serious muscular diseases such as arm tremors.
19. The child playing electronic games should be seated far enough away from the TV or computer screen to minimize the risk of radiation to the child's health.
20. Ensure that the instruments used in the game conform to medical specifications as much as possible, such as height of the computer holder is proportional to the size of the child, in addition to ensuring the quality of materials that make seating seats and the amount of lighting appropriate room and ventilation.
21. The necessity of activating the role of government oversight bodies in monitoring what is presented in the markets of these games, and not to allow the entry of materials or tapes that may harm the faith, culture and ethics of our children.
22. Compelling shops to provide guidance information on the nature of the games presented, and appropriate age groups, with the need to activate deterrent penalties towards the violator.
23. The necessity of activating the awareness and guidance role of social education institutions such as the family, the school, the mosque and the media in encouraging sound methods in dealing with electronic games. These methods establish the inherent values in the veins of children from the earliest age.

المصادر

أولاً: المصادر العربية:

١. ابن منظور(١٩٦٨): **لسان العرب**،المجلد التاسع، دار صادر، بيروت.

٢. أبو العينين، علاء (2010): **حياة أفضل بلا" بلايستيشن"**، موقع رسالة الإسلام (تم استعراضة في 27 من ذي القعدة 1434هـ) نقلا عن الانترنت الرابط http://woman.islammessage.com/article. :aspx?id=3502

٣. أبو جراح (٢٠٠٤): **طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار**، مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425 ، المؤسسة العالمية للإعمار والتنمية، الرياض.

٤. أحمد، بشرى إسماعيل (2006): **إدمان الانترنت وعلاقته بكل من أبعاد الشخصية والاضطرابات النفسية لدى المراهقين**، قسم علم النفس، كلية الاداب، جامعة الزقازيق.

٥. الانباري، باسم (٢٠١٠): **نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية**(تم استعراضه بتاريخ ١٤٣٣/١/٢٥هـ) على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic.

٦. بركات، وجدي، وعبدالمنعم، توفيق (2009): **الأطفال والعوالم الافتراضية (امال وأخطار)**،

٧. الجارودي، حسين (٢٠١١): **اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال**(تم استعراضه بتاريخ ١٤٣٢/١٠/١٩هـ) على الرابط http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic

٨. حسني، إلهام(٢٠٠٧): **ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع**، جريدة الشرق الاوسط، (٨٥٥٩).

٩. الحضيف، يوسف(٢٠١٠): **الاثار السلبية للألعاب الالكترونية على الاطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية**، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، عدد(٧٩)، الجزء (٢)، مصر.

١٠.الرميان، هند(٢٠٠٧): **العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض**، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية، الرياض.

١١.الريماوي، محمد(٢٠١٠): **برامج الاطفال في التلفاز وأثرها في تنمية المهارات اللغوية لأطفال مرحلة المهد ومرحلة الطفولة المبكرة٠الواقع والمأمول**)، كتاب الموسم الثقافي الثامن والعشرون لمجمع اللغة العربية الاردني، الاردن.

١٢.السعد، نورة(٢٠٠٥): **الخطر في العاب الفيديو للاطفال**، جريدة الرياض، (١٣٤٠٦).

١٣.الشحروري، مها حسني(٢٠٠٨): **الالعاب الالكترونية في عصر العولمة**، دار المسيرة، ط(١)، الاردن، عمان.

١٤.عبد الرحمن، زينب سالم(٢٠١١): **الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الالكترونية على ثقافة الطفل المصري(دراسة ميدانية)**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة سوهاج، مصر.

١٥.المحسن، حسن عبد الرحمن(٢٠٠٣): **أطفال الانترنت**، مجلة كلية التربية بنها، مجلد(١٣)، عدد(٥٤)، مصر.

١٦.المولى، مأرب، والعبيدي، لميعة(٢٠١٢): **اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الالعاب الالكترونية**، مجلة جامعة جرش للبحوث والدراسات، مجلد(١٤)، عدد(٢)، الاردن.

١٧.منسي، حسن (٢٠١٢): **الآثار السلبية للالعاب الالكترونية على الاطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية**، مجلة كلية التربية ، جامعة المنصورة، عدد(٧٩)، الجزء)٢)، مصر.

١٨.مي، بلا(٢٠١٠): **سلبيات وايجابيات الالعاب الالكترونية**، منتدى الاعلام المدرسي بالاسكندرية، www.http//alexmedia.forumsmotions.com

١٩.الهدلق، عبد الله عبد العزيز(٢٠١٢): **ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**، مجلة القراءة والمعرفة، عدد(٢)، جامعة عين شمس، مصر.

٢٠.اليعقوب، علي، وادبيس، منى(٢٠٠٩): **دور الالعاب الالكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت**، مجلة مستقبل التربية العربية، مجلد(٥٨)، عدد(١٦)، الكويت.

First: Arab References:

1. Ibn Manzoor (1968): The Arabic Language, Volume IX, Dar Sader, Beirut.

2. Abu Al-Enein, Alaa: (2010) a better life without "Playstation", the site of the message of Islam (reviewed on 27 of November 1434 e) quoting the Internet link http://woman.islammessage.com/article. : aspx? id = 3502

3. Abu Jarrah (2004): Your Child and Electronic Games - Advantages and Risks, Journal of Excellence, 23rd Issue, Zul 1412, International Foundation for Reconstruction and Development, Riyadh.

4. Ahmed, Bushra Ismail: (2006) Internet addiction and its relationship to each dimension of personality and mental disorders in adolescents, Department of Psychology, Faculty of Arts, Zagazig University.

5. Al-Anbari, on behalf of (2010): Important tips for the users of electronic games (reviewed on 25/1/1433 e) at http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic.

6. Barakat, Wagdy, Abdel Moneim, Tawfiq (2009) Children and virtual worlds (hopes and dangers)

7. Al-Jaroudi, Hussein (2011): Damage to computer games on children (reviewed on 19/10/1432 e) at http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic

8. Hosny, Elham (2007): Vibration computer games are a major source of arm tremors, Al Sharq Al Awsat, (8559).

9. Al-Hudaif, Y. (2010): The negative effects of electronic games on children in the primary stage in the schools of the province of Saudi Arabia, Journal of the Faculty of Education, Mansoura University, No. (79), Part (2), Egypt.

10. Al-Rumayan, Hind (2007): The Relationship Between Aggressive Behavior and PlayStation Play A Semi-Experimental Study on Primary School Students in Riyadh, Unpublished Master Thesis, Imam Muhammad Bin Saud Islamic University, Riyadh.

11. Al-Rimawi, Mohammed (2010): Children's TV Programs and their Impact on the Development of Language Skills for Children of the Nativity and Early Childhood Stage (Reality and Hope), Book of the 28th Cultural Season of the Jordanian Arabic Language Academy, Jordan.

12. Saad, Noura (2005): The danger in video games for children, Al-Riyadh Newspaper, (13406).

13. Shahrouri, Maha Hosni (2008): Electronic Games in the Age of Globalization, Dar Al-Masirah, 1 (Jordan), Amman.

14. Abdel Rahman, Zeinab Salem (2011): Educational Implications of the Use of Electronic Media on Egyptian Child Culture (Field Study), unpublished Master Thesis, Faculty of Education, Sohag University, Egypt.

15. Mohsen, Hassan Abdul Rahman (2003): Children of the Internet, Journal of the Faculty of Education Banha, volume (13), number (54), Egypt.

16. Mawla, Marib, Al-Obaidi, Lamea (2012): Attitudes of the Fifth Grade Students Towards Electronic Games, Jerash University Journal for Research and Studies, Volume (14), (2), Jordan.

17. Mansi, Hassan (2012): The negative effects of electronic games on children in the primary stage in the schools of the province of Saudi Arabia, Journal of the Faculty of Education, Mansoura University, No. 79, Part 2, Egypt.

18. Mi, Bella (2010): Negatives and Pros of Electronic Games, Alexandria School Media Forum, www.http // alexmedia.forumsmotions.com.

19. Al-Hadlaq, Abdullah Abdul Aziz (2012): Pros and cons of electronic games and the motives of its practice from the point of view of students of general education in Riyadh, Journal of Reading and Knowledge, No. (2), Ain Shams University, Egypt.

20. Al-Yaqoub, Ali, Wadbis, Mona (2009): The role of electronic home games in the development of violence in primary school children in Kuwait, Future Journal of Arab Education, Volume (58), (16), Kuwait.

ثانياً: المصادر الاجنبية:

1. Allen S. Weiss (2010): **How video games are changing our lives**. Retrieved on 05.04.2012 http://www.naplesnews.com/news/2010/dec/06/health-advice-by-dr-weiss-how-video-games-are chan/ />
2. Kutner, L.,(2008): **Parents and sons perspectives on video game play**, Journal of Adolescent Research, 23,76-96.
3. M Gallagher . D (2011): **The Essential Facts About the Computer and Video Game Industry**. Entertainment Software Association (ESA).
4. Patel, Ismail Adam (2014): **The effect of television on children**,Retrieved on 23/6/2014 from http://www.islambasics.com.
5. Salen, K and Zimmerman, E.(2004): **Rules of play: game design fundamentals**, Cambridge, MA; MIT press.