ISSN : 2543-3938 - EISSN : 2602-7771

التربية الإعلامية كآلية لحماية التلاميذ من مخاطر الألعاب الإلكترونية في المؤسسات التربوية

Media education as a mechanism to protect students from the dangers of electronic games in educational institutions

قاسمي إكرام [1]*، عداد وسام [2]

[1] جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي (الجزائر)، مخبر الأرغونوميا والبحوث التطبيقية في علم النفس وعلوم التربية، Ikram.gasmi@univ-oeb.dz

[2] جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي (الجزائر)، islameadad@gmail.com

تاريخ الإستلام: 13/ 01/ 2022 **تاريخ القبول**: 25/ 03/ 2023 **تاريخ النشر**: 30/ 04/ 2023

ملخص:

تهدفهذه الورقة البحثية إلى إلقاء الضوء على التربية الاعلامية كآلية فعالة لحماية التلاميذ من مخاطر الألعاب الإلكترونية, وهذا بقراءة التراث النظري الموجود في الموضوع, ومن أهم النتائج المتوصل إليها أن التربية الإعلامية تكسب الفرد الوعي الإلكتروني في كيفية التعامل مع هذه الألعاب من ناحية المحتوى والشروط, وأيضا تفعيل دور التربية الإعلامية من خلال : الندوات والمطويات ودورات توعية للتلاميذ

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية؛ التربية الإعلامية؛ التلاميذ؛ المؤسسات التربوية.

Abstract:

This research paper aims to shed light on media education as an effective mechanism to protect students from the dangers of electronic games, by reading the theoretical heritage on the subject, and one of the most important results that have been reached is that media education gives the individual. Electronic awareness of how to deal with these games in terms of content and conditions, as well as activating the role of media education through: seminars, brochures and awareness sessions for students.

Keywords: Electronic games; media education; the pupils; educational institutions.

* المؤلف المرسل

I. مقدمة

يعد الإعلام أهم دعامات الثورة التكنولوجية الحديثة في الاتصالات, مما انعكس على الإنسان، نظرا للتغييرات المستحدثة في آلياته والمستجدات في نمط حياة الإنسان مقارنة مع ما كانت عليه في العهود السابقة, فقد أحدث الإعلام تحولا كبيرا في مجالات الحياة المعاصرة وسلوكات أفراد المجتمع, وطالت هذه التغيرات الأعراف والقواعد والقيم الاجتماعية التي تميز المجتمعات الإنسانية, وهذا فضلا عن ما تعرضه وسائله المتعددة في الأجواء العالمية, حيث يزداد يوما بعد يوم إقبال الصغار والكبار على الألعاب الإلكترونية كأحد وسائل الإتصال. (الحشاش, 2008, ص3)

فلألعاب الالكترونية تعد شكل من أشكال التسلية والترفيه لدى المجتمع عامة والتلاميذ خاصة, فهي عبارة عن نشاط يلبي جميع ميولات التلاميذ من خلال مختلف أنواعها. وأيضا من خلال نظامها التفاعلي والتقني المتطور المستخدم في تنفيذها وصناعتها.

وقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية, لجذب مختلف الفئات العمرية فلم تعد حكرا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار, وتجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة, حيث انتشرت انتشارا واسعا كبيرا ونمت نموا ملحوظا وامتلأت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل, وأصبحت الشغل الشاغل اليوم حيث إنها استحوذت على عقول الأفراد واهتماماتهم. (سيد أحمد,2020,ص886)

وفي هذا السياق يرى لينج وباكي ((Leng and baki, 2008 أن أكثر من (33%) من الأطفال والمراهقين حول العالم يقضون ما معدله (15) ساعة أو أكثر أسبوعيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو كنشاط اجتماعي في حياتهم.

وعلى الرغم مما توفره هذه الألعاب الإلكترونية من فوائد إيجابية تتمثل في إثارة القدرة على التفكير والتأمل, وتساعد على تطور حس المبادرة والتخطيط, إلا أن معظم الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها الأطفال والمراهقين تحمل العديد من المضامين السلبية التي تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم.(يوسف يونس,2017,ص2)

ولهذا جاءت دراستنا لإلقاء الضوء على الدور الذي تلعبه التربية الإعلامية في الحماية من مخاطر الألعاب الإلكترونية, وعليه نطرح التساؤل التالي: كيف يمكن للتربية الإعلامية أن تكون آلية فعالة في الحماية من مخاطر الألعاب الالكترونية؟

ويتفرع عن هذا السؤال التساؤلات الفرعية التالية:

- ماذا نقصد بالمخاطر الألعاب الإلكترونية؟
- كيف يمكن أن تكون التربية الإعلامية أداة للتحقيق الوعي؟
- ما دور التربية الإعلامية في حماية التلاميذ من مخاطر الألعاب الإلكترونية؟

أولا: الإطار المفاهيمي للدراسة:

1. مفهوم الألعاب الإلكترونية

تعرف الألعاب الالكترونية على أنها: نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل, محكوم بقواعد معينة, بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية, ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب, والانترنت, والتلفاز والفيديو, والهواتف النقالة, والأجهزة المحمولة.(غرغوط وبالطاهر,2018,ص40)

كما تعرف أيضا على أنها: برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة, وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت.(همال السعدي,2017,ص29).

وتعرف أيضا على أنها " نوع من الألعاب التي تعرض على مختلف الشاشات قد تكون حاسوب أو تلفزيون والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد والعين (التآزر البصري/ الحركي)، كما أنها تعمل على تنمية أو الحد من الإمكانيات العقلية, وهي نوع من الألعاب الذي يتميز بنظام ثلاثي الأبعاد, سرعة معالجة المعلومات, نظام معقد من المؤثرات الصوتية والبصرية المرئية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب.(الشحروري,2008,ص46)

فالألعاب الالكترونية هي نشاط ترفيهي ينخرط فيه اللاعبون من خلال شاشة العرض سواء كانت عن طريق الحاسوب أو الهاتف النقال أو وسيلة أخرى, بحيث تسود روح المغامرة والمنافسة كما تندرج مستويات اللعبة من السهل إلى الأصعب.

2. التربية الإعلامية

تعرفها منظمة الأمم المتحدة للتربية والثقافة والعلوم (اليونسكو) بأنها: فن التعامل مع كل وسائل الإعلام الاتصالي, وتشمل الكلمات والرسوم المطبوعة, والصوت والصور الساكنة والمتحركة, التي يتم تقديمها عن طريق أي نوع من أنواع التقنيات, حيث تمكن أفراد العالم من الوصول إلى فهم لوسائل الإعلام الاتصالية المستخدمة في مجتمعاتهم, والطريقة التي تعمل بها هذه الوسائل, ومن ثم تمكنهم من اكتساب المهارات في استخدامها للتفاهم مع الآخرين.(قسيم الطعاني,2019,ص44)

وعرفها سلفبلات "Silverblatt " على أنها: الوعي بتأثير وسائل الإعلام على الفرد والمجتمع, وفهم عملية الاتصال الجماهيري, وتطوير استراتيجيات تمكننا من فهم وتحليل ومناقشة الرسائل الإعلامية, وتنمية الاستمتاع الجمالي, والتقدير لمضمون وسائل الإعلام.(Silveblatt,2001, p.8)

كما تعرف التربية الإعلامية على أنها: العملية التي تتم من خلال وسائل الإعلام ليصبح الأفراد يعرفون القراءة والكتابة، و لديهم القدرة على الفهم النقد للوسائل الإعلامية والإنتاجية .(Y.L.LEE, 2010, p2-3)

فالتربية الإعلامية هي: قدرة الفرد على التعامل مع الوسائل الإعلامية، والقدرة على انتقاءها و تحليلها وأيضا القدرة على نقدها.

ونلاحظ مما سبق أن التربية الإعلامية تتمثل فيمايلي:

- القدرة على تحليل الرسائل الإعلامية (المهارات التحليلية).
- التعلم من خلال وسائل الإعلام.
- الوعي النقدي لتأثير وسائل الإعلام .
- تمكن الأفراد من الوصول إلى الوسائل الإعلامية وفهمها.

ثانيا: أهداف التربية الإعلامية

للتربية الإعلامية مجموعة من الأهداف تسعى إلى تحقيقها وتتمثل فيمايلي:

- الإسهام في تحقيق سياسة التعليم.
- تنمية الاتجاهات السلوكية البناءة، والمثل العليا في المجتمع.
- العمل على غرس تعاليم الشريعة الإسلامية وبيان سماحة الإسلام.
- تلمس مشكلات المجتمع، والعمل على بث الوعي التربوي تجاهها.
- التعريف بجهود الدولة تجاه الوطن وأبناءه.
- متابعة وسائل الاتصال، والاستفادة من الرؤى العلمية، والوقوف على مطالب الميدان من خلال ما تبثه من معلومات.
- القيام بالبحوث وتشجيعها في جميع الميادين التربوية.
- تبني قضايا ومشكلات التربية والتربويين والطلاب ومعالجتها إعلاميا.
- إبراز دور المدرسة بوصفها الوسيلة الأساسية للتربية والتعليم.
- خلق علاقة ايجابية مبنية على الثقة والاحترام المتبادل بين أعضاء الجهاز والمجتمع بما يساعد في زيادة العطاء والإخلاص في العمل.
- الاهتمام بجميع عناصر العملية التعليمية: المعلم، الطالب, المنهج, المبنى المدرسي،ولي الأمر.
- التواصل مع المجتمع من خلال نشر الأخبار، وتزويد الرأي العام بالمعلومات الصحيحة عن البرامج والمشروعات التربوية والتعليمية التي تحقق المسؤولية الجماعية للعمل التربوي. (الشيميري.2020)

ثالث مقارنة بين الإعلام التربوي والتربية الإعلامية

تعد التربية الإعلامية مصطلحا من المصطلحات التي ظهرت حديثا في الحقل التربوي والإعلامي، فأصبح يتداخل مع بعض المصطلحات ومن بينها الإعلام التربوي فالكثير يخلطون بين هاذين المصطلحين.

فالتربية الإعلامية هي: عملية تهدف إلى تعليم الطلاب وتدريبهم على التعامل مع محتوى الإعلام في الانتقاء والإدراك وتجنب الآثار السلبية والاستفادة من الآثار الإيجابية، بحيث يتحرر الفرد من الانبهار بالتكنولوجيا ويكون أكثر إيجابية وترفعا عن منطق السهولة، وأكثر وعيا ومسؤولية في انتقاء منتجات العملية الإعلامية. (السيد الخضر,2018,ص.27)

أما الإعلام التربوي هو: استخدام كافة الأساليب التكنولوجية الحديثة في وسائل الاتصال " المنشورة، المسموعة، المرئية" للتوعية من خلال الآراء والمعلومات والخبرات والمعتقدات والاتجاهات التي تمس النواحي التربوية والعلمية والثقافية والاجتماعية، وذلك من خلال الاتصال الجماهيري أو الاتصال الشخصي أو بأي وسيلة من وسائل الاتصال الحديثة المسموعة والمرئية والمقروءة. (السيد الخضر, 2018,ص.27)

حيث يستخدم الإعلام التربوي أساليب الإعلام، ووسائله، وفنونه في تناول التربية، أما التربية الإعلامية فهي تستخدم أساليب التربية ووسائلها ومنهجياتها في تناول الإعلام. (غلاب, 2018, ص.293)

وبذلك فالتربية الاعلامية ليست جزء أو فرع من الإعلام التربوي بل هي القدرة و المهارة الواعية لكيفية التعامل مع وسائل الإعلام بشتى أنواعها، أي هي منهجية تربوية لتنمية مهارات التفكير الإبداعي

والقدرة التحليلية للمحتوى المنبثق من الوسائل الإعلامية وكيفية التعامل معها. أما الإعلام التربوي فهو فرع من فروع الإعلام, يقوم بإعلام كل ما يتعلق بالجانب التربوي مثل أخبارها، قضياها التربوية, مستجداتها من خلال وسائل الإعلام السمعية أو البصرية.

رابعا: إستخدام الألعاب الإلكترونية

انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل واسع وسريع في مختلف المجتمعات الأجنبية والعربية، بل صارت بمثابة إدمان عند البعض, وقد استهدفت جميع فئات المجتمع على إختلافهم من الأطفال إلى المراهقين والشباب على حد سواء وقد أظهر تقرير صناعة الألعاب الالكترونية في الصين للعام(2013) الذي أصدره الملتقى السنوي إلى زيادة عدد المستخدمين للألعاب الالكترونية إلى (490) مليون مستخدم في عام (2013), بزيادة (20%) عن نفس الفترة من العام الماضي, مما يدل على أن الألعاب الالكترونية أصبحت شيئا فشيئا جزءا لا يتجزأ من حياة الصينيين. كما أشارت ماكجوناجال (2011) إلى أن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية يبلغ (170) مليون أمريكي, ويقضي الأطفال في أمريكا أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. (بسيوني سالم, البوسعيدي,2019 ص.186)

حيث أشارت دراسة أبو العينين(2010) أنها أصبحت ركيزة لأغلب الأشخاص في حياتهم اليومية وانتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص, فلا يكاد يخلو بيت أو متجر في الخليج منها, بل أصبح الآباء والأمهات والأبناء يصحبونها معهم أينما ذهبوا. وإذا طرح السؤال عما يسعد الأفراد خلال إجازتهم, فإجابة نسبة كبيرة منهم تأتي لصالح أحدث الألعاب الإلكترونية. وقدرت دراسة النفعي (2009) حجم إنفاق الفرد السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني بنحو 400 دولار شهريا فأكثر, وأن السوق السعودي يستوعب ما يقارب من 3 ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد, بالإضافة إلى حوالي مليون و800 ألف جهاز بلاي ستيشن, وأن أكثر من40% من المنازل يوجد لديها أكثر من جهازا واحدا.(سيد أحمد,2020,ص886)

خامسا: مخاطر الألعاب الإلكترونية

ينتج عن لعب الألعاب الالكترونية مجموعة من المخاطر تتمثل فيما يلي:

1. التأثير الصحي:

يظهر على ممارسة التلميذ لتلك الألعاب: حيث أظهرت دراسة جديدة أن استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية لأكثر من ساعة يوميا يؤدي إلى زيادة خطر الإصابة بآلام الرسغ والإصبع. وتضمنت الدراسة 171 طفل تتراوح أعمارهم من 7-12 عام. وأظهرت النتائج أن 50% منهم يمارسون تلك الألعاب حوالي نصف ساعة يوميا. أما ثلثهم فيستخدموها لفترات تتراوح من ساعة إلى ساعتين يوميا. ولعلنا هنا نتوقف على مسألة وقت الاستخدام الذي يعد مقبولا جدا بالنسبة لتلك الفئة الخاصة بمن يستخدمونهم لمدة نصف ساعة ومع ذلك ما سلموا من بعض المشاكل الصحية ، وهذا ما أظنه يعود إلى وضعية الجلوس الخاطئة, إضافة الى مشاكل في الرؤية و المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1% من مجموع سكان أي دولة . (عبد العزيز الغفيلي,2016,ص.23)

2. التأثير النفسي والسلوكي:

يتأثر الطفل والتلميذ سلبا بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال، العنف، الكسل، العدوانية والخمول، بالإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال وتعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة.
(صبوح,2000,ص.16-17).

3. التأثير العلمي والتعليمي:

إن استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين والشباب بشكل كبير ، وجلوسهم لساعات طويل أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية، ويقلل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب، ويزيد من ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق مجتمعا أميا يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا.

4. التأثير الأخلاقي التربوي:

تقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم وتجعله مشوشا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور الخليعة، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله. بالإضافة إلى قضية نشر الانحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها، فهذه الألعاب تجعل الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها والبحث عنها. (بوسعيد, عوادي,2019,ص42)

5. التأثير الاجتماعي :

إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الاجتماعية، ولكن إذا جعل مزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب.

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والولائم و الحفلات والاجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعيه كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إل تنامي روح العزلة لدى الأطفال، ب الإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي وهو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالدة وولده أو حتى بين الأخوة والأخوات فيما بينهم. (بوسعيد وعوادي,2019,ص.42)

سادسا: كيفية التعامل مع الألعاب الإلكترونية

ألعاب الفيديو مثل جميع المنتجات التقنية، تمثل سلاحاً ذا حدين، وكلما كان الإنسان واعياً وصاحب إرادة فإنه يستطيع التعامل معها بنجاح، فيستفيد من إيجابياتها، ويتجنب سلبياتها، وذلك من خلال عدة عناصر، نوجزها فيما يلي :

- استشعار الرقابة الذاتية.
- حفظ الوقت.
- حسن الانتقاء.
- الحذر من الانزلاق في إدمان الألعاب .
- الحذر من الوقوع في فخ الألعاب الإجرامية .
- إبلاغ الجهات المختصة عن أي ألعاب مخلة ومنحرفة توجد في الأسواق .
- تشجيع الألعاب ذات الهوية العربية والإسلامية باقتنائها وشرائها، حتى يكون ذلك وسيلة لتطويرها وتنميتها، لأنها مبادرات عملية نبيلة وشجاعة تستحق الدعم والتشجيع. (الشيميري,2020,ص249)

سابعا: التربية الإعلامية أداة لتحقيق الوعي

اليوم في عصر ثورة الإعلام والمعلومات والاتصالات فإن الأمر مختلف، حيث أصبحت الحاجة إلى الوعي الإعلامي شيئا مهما وضروري ومن هنا تبرز أهمية التربية الإعلامية لدى المستخدمين في كيفية التعامل مع مضامين الرسالة الإعلامية وخاصة الإلكترونية منها، نحن نتحدث كثيرا عن أهمية الوعي الإعلامي ولكن كيف نزرعه في أبنائنا ونجعلهم يكتسبون هذه المهارة، إنها ببساطة تزرع عبر التربية الإعلامية من خلال اغتنام الفرصة السانحة في الإعلام الجديد على مستوى العالم، وهذا هو أحد أبرز جوانب أهمية التربية الإعلامية، بحيث نشجع أبنائنا على إنتاج مضامين إعلامية ونشرها وبثها بما يعبر عن وطنيتهم وثقافتهم وحضارتهم، وحماية النشئ والشباب من التأثيرات السلبية لوسائل الإعلام ومضامينها المختلفة، خاصة لما نعيشه في زمن العولمة وعصر السماوات المفتوحة تزيدهم بالخبرات اللازمة لمساعدتهم على الاستخدام الأمثل لوسائل تكنولوجيا الاتصال ومواكبة التطورات المستمرة بل والسريعة في المجتمع المعلوماتي المحيط بنا ، من هنا برزت الحاجة إلى اعتماد التربية الإعلامية في المناهج الدراسية في المدارس والجامعات ويمكن رصد العديد من المؤتمرات وورش العمل والدورات التدريبية والفعاليات العلمية التي جرت في هذا الإطار بدعم من المنظمات العربية والدولية المتخصصة كمنظمة اليونسكو والمنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم وغيرهما ، وذلك بهدف التعريف بآليات عمل الإعلام ووسائله وكيفية التعامل مع ملايين الرسائل اليومية التي تبثها وسائل الإعلام المختلفة بما يضمن التخفيف من التأثيرات السلبية على مجتمعنا.(عيساوي وشكاردة,2020,ص.78)

ونستنج مما سبق أن من أهداف التربية الاعلامية تحقيق الوعي بشتى أنواعه للأفراد، وذلك من خلال تنمية قدراته التي يستخدمها في معرفة المضمون الإعلامي وتمكينهم للمبادئ الأساسية للتفسير والتحليل والنقد لهذا المضمون الصادر، فبالنسبة للألعاب الالكترونية يجب على الفرد أن يكون واعي من تصنيف الألعاب ومحتواها وشروطها.

ثامنا: التربية الإعلامية ودورها في الحماية التلاميذ من مخاطر الألعاب الإلكترونية

للتربية الإعلامية اهمية كبيرة في حياة الفرد, فهي تساهم بشكل كبير في بناء الفكر الانساني، عن طريق تنمية أساليب التفكير الناقد وتدعيم مهارات المتعلم في البحث والتحليل والتفسير والاستنتاج و من ثم التقييم لكل ما يعرض عبر الألعاب الالكترونية, خاصة في ظل إنتشار فيروس الكورونا الذي ادى إلى زيادة استخدام هذه الألعاب, ومن خلال نظامها التفاعلي والتقني المتطور المستخدم في تنفيذها وصناعتها حيث جعل هذا للتلاميذ عنصر مشوق لهم من خلال تحميلها أو اقتنائها وبالإضافة إلى تنوع الوسائط التكنولوجية التي تساعد في عرضها بالجودة عالية.

حيث أدى هذا التدفق في استخدام هذه الألعاب الالكترونية إلى الخروج عن الدائرة الإيجابية في استعمالها والدخول في عالمها السلبي، أي خروج التلاميذ من التأثير الايجابي لهذه الألعاب إلى التأثير السلبي لها والإدمان عليها, حيث كلما زاد اللعب بهذه الألعاب كلما زاد سوء استخدامها وبالتالي تفاقم خطورتها و المتمثل في الحالات الصحية, النفسية و الاجتماعية ..إلخ

وفي ظل مواكبة هذا التقدم و التحديث للألعاب الالكترونية, أوجب علينا الإعتماد على التربية الإعلامية و ذلك من خلال آلياتها وأساليبها التي يمكن استخدمها كطريقة من أجل محاربة هذه المخاطر, وذلك من خلال ضرورة تلقي مستخدمي هذه الألعاب و التلاميذ خاصة حصص إعلامية لكيفية حمايتهم من الألعاب من طرف مستشاري التوجيه وأيضا اعتماده على مطويات تثقيفية وقيامه بالدورات التوعوية للتلاميذ, ومن خلال عقد ندوات تربوية والملتقيات والمؤتمرات لتوعية التلاميذ حول هذه الألعاب و تأثيرها عليهم و على استقرارهم الاجتماعي والدراسي.

وبالتالي تحقيق الوعي الالكتروني لدى التلاميذ حول كيفية اللعب بالألعاب الإلكترونية وكيفية التفاعل معها ومع محتواها و مستوياتها حتى لا يتعرض لأي خطر من مخاطر هذه الألعاب بشكل من أشكال هذا النوع من الجرائم وتحقيق الأمن الإلكتروني لهم, وبذلك حمايتهم من الإدمان وجعلهم أكثر تمكننا وقدرة للتعامل مع الإعلام الالكتروني عامة.

II. خاتمة:

وفي ختام هذه الورقة البحثية نصل إلى أن الألعاب الإلكترونية تحظى بالاهتمام و التركيز عليها سواء من طرف الصانعين و المصممين ، وذلك من خلال التطوير والتعديل, أو التحميل و اللعب من طرف التلاميذ, وهنا يظهر دور التربية الإعلامية والتي تضمن للتلاميذ الاستخدام الواعي والأمثل لها,وأيضا تمكن التلاميذ من توظيف أسلوب التفكير النقدي وأيضا توظيف المهارات التحليلية والتفسيرية لهذه الألعاب, وبذلك يكون التلاميذ قادرين على معرفة الحقيقة للألعاب الالكترونية وتأثيراتها وسلبياتها وكيفية الاستمتاع بها في الإطار المعقول والمقبول، و بالتالي يكون التلميذ محمي من مخاطرها أو بعبارة أخرى يكون قادرا على أن يحمي نفسه من مخاطرها ويصبح مؤهلا لمعرفة محتوى هذه الالعاب وكيفية التعامل معها ونقدها.

الإحالات والمراجع:

- الطعاني, قسيم سليمان: *التربية الإعلامية*.المكتبة الوطنية,(الرياض: المكتبة الوطنية,2019)
- السيد خضر, وفاء: *رؤية جديدة في الإعلام التربوي*(ط1.). دار الفجر،(مصر: دار الفجر,2018)
- سيد أحمد, رندا محمد: العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤية. مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية3(51).2020
- الشحروري, مها حسني: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة. دار المسيرة,عمار2008.
- الشميمري,فهد: التربية الإعلامية كيف نتعامل مع الإعلام2020, www.saudimediaeducation.org/sme (01/09/2021)
- بسيوني سالم,ناهد, و البوسعيدي,نادية:*الألعاب الالكترونية ممارستها لدى الطلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعيتين*2019.

- بوسعيد, سليمة, وعوادي, حنان:*مخاطر تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها* مجلة المجتمع والرياضة.2(01),40.2019.
- صبوح, نشأت, وأخرون: *الألعاب الالكترونية والعدوانية*. مجلة الثقافة النفسية.11(44),2000.
- عبد العزيز الغفيلي:فهد*الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع* مكتبة الملك فهد الوطنية,الرياض,2016.
- عصام رأفت,رنا:*الألعاب الالكترونية*. بوابة الأهرام. 2021, (30/08/2021) www.gate.ahram.org.eg
- عيساوي,الطيب, وشكاردة,هشام:*التربية الإعلامية كآلية للحد من الجريمة السيبرانية على شبكة الانترنت-بين إلزامية التأطير وضرورة الاستخدام*-.المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات03(04) ,2020.
- غرغوط,عاتكة, وبالطاهر,النوي:*الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية*مجلة السراج.(08)2018.
- غلاب, مجيب:*علاقة التربيرة الإعلامية بالمصطلحات المتداخلة معها في الحقلين التربوي والإعلامي ضبط الإطار المفاهيمي* المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية. (03) ,2018.
- همال السعدي,فاطمة*الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامي* دار الخليج,الأردن,2017.
- Alice Y.L.LEE,Media Education: Defination, Appraches and Development around the Globe. New horizons in education.58(03).2010.
- Silveblatt.A,*Media literacy: Keys to interpreting media messages* (2ne ed) Westport, CT, praeger.2001.

.