مجلة التنمية وإدارة الموارد البشرية -بحوث ودراسات-
المجلد: 09 العدد: 01، 2022 ص.ص: 151-167

الألعاب الالكترونية والسلوك العنيف عند التلاميذ في المؤسسات التربوية
Electronic games and violent behavior among students in educational institutions

رتيمي اسماء*
جامعة يحي فارس المدية
retimicmp@gmail.com

تراس عبد الرحمن
جامعة مولود معمري تيزي وزو
terresmostachar@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2022/06/06 **تاريخ القبول: 2022/06/08**

ملخص:

لقد اثارت الألعاب الالكترونية موجة من الاهتمام الواسع في الأوساط البحثية لما لها من تأثيرات سلبية على سلوكيات الأفراد، من خلال عملية تقمص الأدوار و التقليد لبعض الشخصيات المدمجة في الألعاب. هذه التأثيرات الناجمة عن مضامينها ورمزيتها، خصوصا ألعاب الحروب و الألعاب القتالية ذات المحتوى العنيف .

وعليه سنحاول في هذه الورقة البحثية دراسة العلاقة بين الألعاب الالكترونية و السلوكات العنيفة لدى التلاميذ داخل المؤسسات التربوية من خلال الاثر الذي تتركه على أنماطهم السلوكية و التفاعلية ، خاصة لما يقضي هؤلاء مدة طويلة في استخدامها ما يرفع من احتمالية تأثيرها السلبي عليه، اذ قد يحاول تقمص الأدوار التي تتسم بالعنف ضمن تفاعلاته اليومية داخل الوسط المدرسي سواء ضد زملائه أو الطاقم المؤطر، مما قد يؤثر سلبا على توافقه الدراسي .

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية ،السلوك العنيف، المؤسسات التربوية، التلميذ.

Abstract :

Electronic games have generated a wave of widespread interest in the research community because of their negative effects on individual behavior, through the process of role-playing and imitation of some of the characters embedded in the games. These effects are caused by their content and symbolism, especially war games and combat games with violent content .

Therefore, we will try in this research paper to study the relationship between electronic games and violent behaviors among students within educational institutions through the impact it has on their behavioral and interactive patterns, especially because they spend a long time in their use, which raises the possibility of its negative impact on him, as he may try to assume roles that are characterized by violence.

Keywords: electronic games, violent behavior, educational institutions, student.

مقدمة :

ساهم التطور التكنولوجي في جوانب الحياة الثقافية والإجتماعية والفكرية في فتح أفاق وتطلعات مستقبلية جديدة ،وادى ذلك لتحويل العالم إلى قرية صغيرة دون اعتبار الحواجز الزمانية والجغرافية ،كما نتج عن هذا التطور التكنولوجي اختراع وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن موجودة سابقا مثل الحاسوب والهاتف النقال والتي لاقت رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة داخل المجتمعات ،فأصبحت هذه الوسائل تقوم بخدمات متنوعة للفرد مثل إجراء المكالمات والتقاط الصور وتخزين معلومات وممارسة بعض الأنشطة الترفيهية لقضاء أوقات الفراغ ،وتعتبر الالعاب الإلكترونية إحدى هذه الوسائل الترفيهية التي يلجأ إليها الأشخاص ،وذلك لإختلاف وتعدد وسائل استعمالها كالحاسوب والهاتف النقال واللوحات الإلكترونية ....ويمكن ممارستها من طرف الكبار والصغار وخاصة الشباب والمراهقين ،حيث لاقت رواجا كبيرا لدى فئات الاطفال أيضا الذين يمتازون بالخفة والسرعة والذكاء والقدرة على الإستيعاب التي تساعدهم على اكتساب اشياء جديدة وتساعدهم على إفراز طاقاتهم وإبراز ميولاتهم الشخصية لكنها قد تقودنا في كثير من الاحيان إلى الدور الخطير الذي قد تسببه هذه الالعاب حيث أصبحت تشكل سببا واضحا في سلوكاتهم العدوانية والعنيفة بسبب قضائهم أوقات طويلة في هذه الالعاب والعالم الإفتراضي ،وذلك لان معظم تلك الالعاب بدون ضوابط تضبط حدود استخدامها،ولعل مازاد من خطورتها هو انتشارها ايضا داخل المؤسسات التربوية.

وعليه يمكننا طرح التساؤل التالي : ماهو أثر الالعاب الالكترونية على السلوك العنيف لدى التلاميذ في المؤسسات التربوية؟

وسنحاول في هذه الورقة تبيان خطورة التوجه الكبير لهدا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الاطفال في جميع الدول أو بالاحرى الجزائر واعتبار معظم هذه الالعاب ليست عربية فهي تعمل على صرف نظر التلميذ على النشاطات الأخرى وكيف يمكن من خلالها ظهور السلوكات العنيفة والعدوانية للتلميذ .

يجب أن تحتوي مقدمة المقال على تمهيد مناسب للموضوع، ثم طرح لإشكالية البحث ووضع الفرضيات المناسبة، بالإضافة إلى تحديد أهداف البحث ومنهجيته.

أولا: تحديد المفاهيم:

1 الالعاب الالكترونية :

- **اصطلاحا:** هي نوع من أهم الألعاب الإلكترونية التي تعرض على الشاشة ،والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحديات بإستخدام اليد مع العين والتآزر الحركي مع تحدي الإمكانيات العقلية وهدا يكون من خلال تعزيز البرامج الإلكترونية[1].
- **اجرائيا:** هي تلك الالعاب التي تشمل الإتصال الإلكتروني على مستوى شاشات الحاسوب والهواتف الذكية وألعاب الأنترنت
- **انواع الالعاب الالكترونية :**

هناك العديد من الالعاب والتي تصنف الى عدة انواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة و ملحقاتها بالإضافة الى وجود علاقات مختلفة ومن بين هذه الالعاب نجد :

- **العاب الحركة :**

تستهدف الكثير من الألعاب الأرضيات جمهورا شابا ،فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من ابطال الرسوم المتحركة او مجلات الرسوم وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها بالارتقاء الى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها او لا تحبها تعرفها .وتتقاسم ألعاب الحركات الأخرى مع العاب الأرضيات نفس شروط النجاح سرعة التنفيذ ،التحكم في مختلف أجهزة التحكم.لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة،ويتعلق الأمر بالألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي.

- **الألعاب الاستراتيجية**

تنقسم ألعاب الاستراتيجية أو ألعاب التفكير الى أربعة أنواع فرعية :

ألعاب المغامرات والتفكيرjeux daventuresreflexion:

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها الألعاب المغامرة والحركة فلاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاظر اولا في الشاشة ،لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو،ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب ،فعلى طريقة المحقق الخاص يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي ،ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة الى أخرى غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم ،حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

ألعاب الاستراتيجية jeux de strategie economique

وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد انتاج وتمثيل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها ،لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب المجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ماهي في الواقع اختبار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة تسيير مواردها الطبيعية الصناعة ،التجارة ،الديمغرافي.....الخ.[2]

ألعاب الاستراتيجية العسكرية jeux de sterategie militaire

وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ لكن موجهة نحو موضوع مختلف فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي فمن اجل النجاح يجب عليه بناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية الهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم ،وتتطلب هذه الألعاب على غرار الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية ،قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية .

الألعاب التقليدية jeux traditionels

والمقصود بها الالعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة او مبرمجة في نظام ***ويندوز*** وهي تمس بذلك جمهور عريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب .

- **ألعاب المحاكاة:**

تعد ألعاب المحاكاة اعادة انتاج لصور نشاطات واقعية ،رياضية أساس ،فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزئيات ،وتستوحى هذه الألعاب اما من الواقع او من تصور للواقع ،وهو بذلك أقرب الى المصادر المستوحاة منها ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ،ولكن أيضا على مكانة التي تعطي للاعب نفسه

2 التلميذ:

- **اصطلاحا:** يعرف التلميد بأنه المحور الأول والهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم فهو الذي من أجله تنشأ المدرسة وتتجهز بكافة الإمكانيات ،فلابد أن تكون كل هذه الجهود الضخمة التي تبدل في شتى المجالات لصالح التلميذ. [3]

اجرائيا: هو العضو المتلقي والركن الاساسي في العملية التربوية والدي يزاول دراسته بالمستوى الإبتدائي أو المتوسط أو الثانوي .

3 **السلوك العنيف** :

- **إصطلاحا:** فعل محدد يمكن أن يتخد أي صورة من الهجوم المادي والجسدي في طرف إلى الهجوم المنظم وفي الطرف الأخر ،وهدا السلوك ان يتخد ضد اي سيئ ،أو ممتلكات الذات والأخرين ،بما في ذلك ذات الشخص واحيانا يكون سلوكا ظاهرا محدودا واضحا وأحيانا التعبير يكون رمزيا [4]
- **إجرائيا:** السلوك العدواني هو أحد السلوكات الإنحرافية الأولى تظهر على التلميذ في بداية انحرافه فقد يشمل السلوك العدواني إعتداءات مادية ضد الاشخاص والممتلكات وقد يكون معنوي كالسب والشتم وغيرها عن طريق تقليد محتوى الالعاب الالكترونية وتجسيدها في الوسط المدرسي ويكون موجها للتلاميذ او الاساتذة.
- **اشكال العنف في الوسط التربوي:**

- نعت التلميذ لاخر بالقاب معينة لها علاقة بالجسم مثل الطول او القصر او السمنة
- تخويف التلميذ لاخر بالتهديد بالضرب لانه أقوى منه، او مجموعة من اصدقاء يهاجمون شخصا واحدا أو يهاجمون مجموعة من التلاميذ تكون هادئة ولا تثير المشاكل
- السب والشتم بالفاظ جارحة
- الضرب والركل والعض والبصق
- استخدام كتب التلميذ وأدواته المدرسية بالقوة واتلافها
- الكتابة بالحبر على جسم الطفل وملابسه وكتبه
- اجبار الطفل على ترك ماكولاته للآخرين

4- **المؤسسة التربوية:**

هي عبارة عن كيان مجتمعي يلتقي به مجموعة من الأفراد من شرائح عمرية مختلفة بهدف اكتساب المعارف والمعلومات والعمل على تطوير وتجويد قدراتهم الذهنية ومهاراتهم الاجتماعية، وتتكون المؤسسات التربوية عادةً من معلمين ومتعلمين وكوادر إدارية تنشأ بينهم مجموعة من العلاقات التبادلية التي تعود بالمنفعة عليهم وعلى المجتمع بشكل عام[5]

ثانيا: الدراسات السابقة :

1_ الدراسة المحلية :

الدراسة الأولى : مريم قويدر " أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكات لدى الطفل " [6].

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من اشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكات الاطفال وواقعها وأسباب لإنتشارها بهذا الشكل المذهل ، لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة لانهم أصبحوا يقضون اوقات هامة في اللعب ، إذ جائت هذه الدراسة لمعالجة اثر هذه الالعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الإبتدائية بالجزائر العاصمة ، والذي تتراوح أعمارهم ما بين 7 إلئ 12 سنة وللوقف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي :

_ ماهو أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكات لدى الاطفال المتمدرسين في المرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة ؟

كما اعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية :

1_ ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟

2_ ما مدى تأثير مدك ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين ؟

3_ ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري ؟

اختارت الباحثة الاطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة حيث تكونت عينة " الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 عام الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة .

حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها :

_ فقد احتلت الالعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الاطفال المتمدرسون ويميلون لشرائها واقتنائها .

_ يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الاولياء على الاطفال مما يقلل أضرار على التحصيل الدراسي لهم .

_ هناك فروق بين ذكور وإناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب .

_ تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت وذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 11 غلى 12 سنة .

للألعاب الإلكترونية تأثير على السلوك الاطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وأصغر سنا فه لا يعني مدى خطورة هذه الالعاب على السلوك والقيم والدين .

_ أغلبية الاطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية وهذا مايجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب المبادى وقيم البطل الذي يفضلونه وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم .

_أما من جهة أخرى تعمل هذه الالعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر ، كما أنها جعلته أكثر إصرار على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح .

2 الدراسات العربية

دراسة ماجد محمد الزبودي " الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها المعلمون واولياء طلبة المدارس الإبتدائية

انطلق الباحث في هذه الدراسة من إشكالية مفادها التعرف على الإنعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا واولياء أمور الطلبة المدارس الإبتدائية في ظل التطور التكنولوجي الإلكتروني المعاصر وكذلك الإنتشار الواسع للألعاب والساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب وخطورة هذه الألعاب على الجوانب الصحية والإجتماعية والثقافية للأطفال وكذلك انعكاساتها على الجوانب التربوية والنفسية للاطفال وفي ضوء ما سبق تحدد مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي الآتي :

ماالإنعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا واولياء الامور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة ؟

ويتفرع عن سؤال الدراسة الاسئلة الفرعية التالية :

1_ما الإنعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للالعاب الإلكترونية كما يراها معلموا المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة ؟

2_ ما تطورات معلموا المدارس بالمدينة المنورة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الاطفال للالعاب الإلكترونية ؟

ولقد اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المسحي واستعملت في جمع المعلومات والبيانات على الإستبيان .

توصل الباحث إلى هناك إدراك حقيق من المعلمين لمخاطر هذه الالعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.

كما بينت ايضا موقف المعلمين من هذه القضية ،كما يمكن القول أن محتوبات هذه الالعاب ثقافية خطيرة للغاية ،كتدمير المساجد ،أو مطاردة الاشخاص دوى الملامح الإسلامية وتجميد الرموز الدينية غير الإسلامية أحيانا .

كما أنها توصلت إلى أن الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء امور الطلبة في المدارس الإيتدائية كانت لدرجة كبيرة لأنها تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرا .[7]

3 **الدراسات الاجنبية :**

دراسة NOBRIKO THONI:تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني والإجتماعي للاطفال حيث لم تدرس هذه الدراسة السلوك العدواني فقط بل أضافت السلوك الإجتماعي كمتغير غير مستقل ،من خلال العلاقة السلبية بين ألعاب الفيديو التي تحتوي على العنف والسلوك الإجتماعي ،حيث كانت عينة الدراسة أطفال من 6_12 سنة من مدرسة يابانية ،وبلغ عدد مفردات هذه العينة 900 في المرحلة الأولى و 903 في المرحلة الثانية ،من فيفري إلى مارس 2002

وقامت الدراسة بقياس كميات ألعاب الفيديو المستعلمة ،وقياس المشاهد "مشاهد عنف _مشاهد اجتماعية _ مشاهد جنسية " قياس الألعاب الخاصة المفضلة لدى العينة قياس السلوك العدواني والإجتماعي .

وقد وصلت هذه الدراسة اليابانية إلى مجموعة من النتائج تمثلت في :

_الاستعمال الكثير لألعاب الفيديو : حيث يستعمل الذكور ألعاب الفيديو لأكثر من 4 أيام في الأسبوع ، كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون ألعاب الفيديو في كل يوم من الأسبوع ،في حين تقضي البنات أقل من ساعة ،والذكور يقضون أكثر من ساعتين وهم يلعبون في نهاية الأسبوع أما البنات يقضون أكثر من ساعة ، وعليه يستخدم الذكور ألعاب الفيديو أكثر من البنات .

_مشاهد العنف : بينت الدراسة أن الذكور يبحثون أكثر من البنات عن مشاهدة العنف .

_مشاهد الجنس :يبحث عنها الإناث أكثر من الذكور وهذا ما بينته أكثر المرحلة الثانية من الدراسة .

_الألعاب المفضلة :بينت الدراسة لجوء الأطفال إلى اختيار الألعاب التي تحتوي على العنف متمثلة خاصة في ألعاب ضرب الخصم ،وهذا دليل على أن الأطفال من 6_12 سنة يحبون ويفضلون العنف على الألعاب اللاعنف .

قدمت هذه الدراسة معالجة نوعية على أساس متغير الجنس والعمر 6_12 سنة لأنماط تفضيل أنواع الألعاب وأسس التفضيل في المشاهد والنوع وعالجتها من ناحية سلبيتها بالنسبة لأطفال العينة ،وهذا يساعدها في دراستها من جانب الآثار المترتبة عن هذه الألعاب على الطفل واختلافاتها من ناحية الجنس والسن ،والدراسة اختصت بالجانب السلبي دون التطرق للإيجابيات[8]

ثالثا: تأثير الالعاب الإلكترونية

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط عن من يستخدمها وإنما تمتد آثارها إلى كل السياق الإجتماعي ،وبعض هذه الآثار يمكن ان تلاحظ بوضوح في المجتمع ،ولهذا حظيت الالعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة "الفيديو ،الحاسوب ،أنترنت والهاتف المحمول "باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على التلاميذ ونموهم الذهني والإجتماعي والحركي والتربوي ،على حد سواه ويركز هذا الإهتمام في الوقت .....إلخ .ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث على الآثار الإيجابية لتلك الالعاب على العمليات المعرفية والفكرية ، بحيث ان هناك دراسات مهمة تتناول اهمية الالعاب وتاثيرها السلبي والإيجابي على الأطفال كما أن هناك أبحاثا عديدة تناولت هذا الموضوع يمكن أن نستخلص منها مايلي :

1_الآثار الإيجابية :

1_ تنمية القدرات العقلية للأفراد.

2_ إثارة الفكر بمتابعة الالعاب وحل الألغاز .

3_يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيات الحديثة ويعتبر دور هام في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.

4_ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسات وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة .

5_إثارة روح المنافسة بين الأطفال لتحقيق الفوز على الاقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية .

6_ يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة.

2_ الآثار السلبية:

1_ إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام .

2_ الأطفال الذين يلعبون ألعاب عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للعنف في حياتهم اليومية .

3_ التأثير في الذاكرة اللفظية .

4_انفصال الطفل عن الواقع بسبب قضاء أوقات طويلة في اللعب .

5_ زيادة الوزن بما يتبعها من أمراض .[9]

على الرغم من اختلاف الدول على وقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب لأنها تشكل مصدرا ضخما للاستثمار . [10]

سنتناول فيما يلي تأثير تلك الألعاب الإلكترونية على التلميذ بصفة خاصة والمجتمع بصفة عامة مع ذكر مظاهر للسلوك العنيف من جراء هذه الالعاب الالكترونية والذي يتمثل فيها مايلي:

1_ التأثير الصحي:

لقد كشفت العديد من الدراسات أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة ،كمطالعة الكتب ،مشاهدة تلفاز قليلا وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون من حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوي اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها مع وجود بعض المشاكل الصحية و التربوية في أطفالهم مثل : استنفاذ طاقتهم ،ودمع أعينهم ،وضعف البصر ، والإصابة بانحناء في الظهر ، وتقوس العمود الفقري ، والرعشة التي تصيب أصابع اليدين و وضعف التحصيل الدراسي وتراجع في النتائج الدراسية ، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة المفرطة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والجلوس لأوقات طويلة ،والابتعاد عن الرياضة و الأنشطة اليومية .

الكثير من الأولياء يرون بأنه هناك فائدة في اقتناء هذه الألعاب منها :الحد من الخروج الخارج المنزل لساعات طويلة و أو هي كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة للحدائق العامة نظرا لانهم مشغولون ولهم كثير من الارتباطات .[11]

وقد قام العديد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الالكترونية على الدماغ فوجدت بعض بان العاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة الأطفال من خلال إعاقة تطور ونمو الدماغ ،وأن هذه الألعاب تنتج أجيال غبية ،تميل لممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة ، كما تولد لهم فكرة الميل للفقدان السيطرة على أنفسهم ،وقد تم قياس مستوى نشاط الدماغ لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب ،وقورنوا بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة ،أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب .

كما أظهرت نتائج الدراسات أيضا أن اللعب لفترة طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة ونوبات متكررة من التوتر، وإجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال كما أن اللعب لألعاب العنف تزيد من إثارة وارتفاع ضربات القلب وضغط الدم.[12]

أثبتت البحوث العلمية لأطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو و التلفاز تسبب نوعا من الصداع ، والأطفال هم أكثر عرضة للإصابة به.

كما استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة ، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية اتجاه الضوء الذين يشكلون 61 %من مجموع سكان أي دولة .[13]

2_ **التأثير النفسي و السلوكي :**

يتأثر الطفل والمراهق سلبا لما يشاهده من الألعاب الالكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الالكترونية ، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال ويقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول ،وقادتهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية ، نتيجة الالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطيرة ،بإضافة إلى نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوس هؤلاء ،وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة ، ويبقى أسلوب التصرف الطفل والمراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف ، بحيث أثبتت الدراسات التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب ،كما أنها تضع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع رغبته من هذه اللعبة ،وكثيرا ما تثار المشكلات بين الإخوة حول من يلعب ؟

على عكس الألعاب الشعبية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه ،كما أنها تعلم الطفل أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليتقمص منه ما يحتاج من أموال للإنفاق على هذه اللعبة.

فممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة والعدوانية يمكن أن تقود إلى زيادة في عدوانية التلاميذ الذين يلعبون بها على مدى القريب ،كما يمكن أن يكون لها تأثيرات كبيرة على المدى الطويل ،لقد جاء هذا في دراسة مثيرة للجدل نشرتها مجلة "**بيرسونالييتي أند سوشيالسايكولوجي** " "**الشخصية والسيكولوجية الاجتماعية الأمريكية**"،وقد اختبرت 200 طالب من كليات حيث لعبوا لعبة عدوانية أو لعبة تعليمية وقام الباحث " **كريجأندرسن**" بتوجيه الأسئلة إلى المشاركين وطلب منهم معاقبة واحد من خصومهم ب " انفجار صوتي مدوي " ولاحظ بأن هؤلاء الذين يلعبون الألعاب العدوانية استخدموا " دفقات صوتي " أطول زمنيا . وجاء اهتمام الخبراء بهذا البحث بعد الحادثة الدموية التي وقعت عام 1999 حيث ذبح 23 طالبا وجرح 23 طالبا آخر

من قبل طالبتين انتحرتا فيما بعد، وظهر أنهما كانتا تمارسا الألعاب الالكترونية العدوانية بشكل متواصل.[14]

3_ التأثير العلمي والتعليمي :

إن الوسائل التعليمية الجديدة مازالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية ،ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة ،ويقصد بها البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب الانترنت والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهئ تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا.[15]

4_ التأثير الأخلاقي التربوي :

من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين ،في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب "ومن بين هذه المظاهر اللاأخلاقية والمسيئة كذلك هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب بلاي ستايشن.

وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع ،وتجعله مذبذبا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه ،وبين ما يدرس له من خلال الأحداث الجارية ،والصور العارية ،والألفاظ الموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة ،فالذكاء يصور له أن الخبث والطيبة على أنها سذاجة وقلة حيلة ، مما يعكس على الطفل في طريقة تفكيره ويجعله يستخدم ذكاءة في أمور ضارة به وبمن حوله.

5_ **التأثير الاجتماعي:** يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة أطول على أجهزة اللعب الالكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه عليها ، وبسبب طول المدة التي يقضيها في اللعب .

كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الالكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل ،كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والحفلات العائلية والاجتماعات التي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها ،بهذا هم لا يستطيعون الخوض والدخول في حوارات هذا ما يدخلهم في إعاقة اجتماعية ،كما أنها تؤدي إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال ،بالإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين الإخوة والأخوات فيما بينهم .

وأحيانا مثل هذه الألعاب تجعل الطفل أناني مع إخوته ويحتال على والديه من أجل سرقة المال لشراء أسطوانات الألعاب باهظة الثمن ،ويصل إلى الاعتداء على أخواته وقطع رحمه معهم.[16]

6_ التأثير الثقافي :

يتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الالكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر إضافة إلى تجسيد ثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور عارية وعلى حركات ومشاهد غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا واخلاقنا الإسلامية ،مما يجعل رؤية صور عارية والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص ،وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها فرؤيتها في الكثير من الألعاب الالكترونية الذي ألف اللعب بها .

كما أن مصمم هذه الألعاب لديه فكرة يريد إيصالها للأطفال المتمرسين عن طريق الموسيقى والألعاب والأغاني الغربية خاصة ،وبعض منها يدرج الموسيقى العالمية ،وذلك لتعويد اللاعب على اللعب والتسلية بالاستماع للموسيقى والأغاني ،مما يجعل أطفال ينشئون على مشاهدة الفيديوهات اللأخلاقية،وهذا كله ينتج عنه أضرار نفسية خطيرة وزيادة في تنامي روح العزلة لدى الأطفال ويصبح الطفل مدمن على الألعاب الالكترونية وله شخصية ضعيفة فكريا وعلميا .[17]

التلميذ والألعاب الإلكترونية .

رابعا: استخدام التلميذ للالعاب الإلكترونية :

إن المرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف اقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص الإنمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه ،خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسة السمع ودقته وتطور إدراكة الحسي ، والناحية العقلية مع نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والإنتباه وفهم إدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر ،وحتى الناحية الإنفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الإجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو المرح والحب والشعور بالمسؤولية شيئا فشيئا يستغرق في احلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها .

فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقاته بالعالم من حوله تختلف لذلك يختلف التلقي عند الاطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقا من استراتجيات التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الاطفال المعرفية وخبرات كل منهم .[18]

والالعاب الإلكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري ،لذلك فمعالجتها لتأثر التلميذ بالالعاب الإلكترونية ستشمل شكل الالعاب ومضمونها ،لانهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الالعاب على الطفل .

فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للالعاب الإلكترونية يرسم للطفل واقعا افتراضيا لا يمد بصلة لواقعه الحقيقي ، مما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم بحيث يعوض كل من خلال عالم الألعاب الإلكترونية نقائص عالمه الحقيقي .

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و 85 بالمئة ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية ،والتلميذ لن يكون بمنعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة ،الذي أصبحت سطوة التملك فيه ،في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة .

في ظل دخول الوسائط الإعلامية الجديدة كاللوحات الإلكترونية والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تكرس سطوة الجاذبية البصرية للالعاب الإلكترونية ،حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية والواقعية للتلميذ ، خاصة في غياب الرقابة الحقيقة بدء من الوسط الاسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بالمراقبة الوافد من الناحية البصرية ،مايجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد الغير مكتوبة ،بحيث ينشط في مرحلة الطفولة ،الجزء الأيمن للدماغ بشكل أكبر من الأيسر وذلك نتيجة لإختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينا تفسيرا لتفضيل الطفل في هذه المرحلة للتعلم بواسطة الصور والاشكال وغيرها .[19]

وتصميم الشكل للالعاب هو البوابة لنفاذ مجموعة الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى اذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري ،لان الصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة ،فانحلال حدود الصورة يحلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيجابيات وتعبيرات لا تنتمي إلى مجرد البعد الإجمالي منها ،فالمخزن الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي ،بل تحيلها إلى الوسط حواري ممتد ،محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي ،حيث ان مضامين التي تبث من الألعاب الإلكترونية إلى التلميذ هي مضامين ذات مرجعية معرفية غربية ،تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية ،وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي ،وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الإلكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات وحيث تجهز الطفل بالجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينيها ،بحيث تساعد افتقاره للخبرة التحليلة ولابعاد معرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبيتها ، فالتلميذ ولشدة التأثير اصبح يعيش ثنائية متناقضة ،فيقدر امتلاكه لهامش الحرية الكبيرة في استخدام ولعب هذه الالعاب الإكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الهواتف الذكية ،بقدر ما يفقد حرية استيعاب

مضامينها ويتقيد باستقبالها كملق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل إيجابي مع هذه المضامين .[20]

خاتمة:

ان مثل هذه الألعاب تشكل خطورة كبيرة على الاطفال في حالة عدم مراقبة الآباء ،والأمهات لهم ،لان اكثر هذه الالعاب دموية ،لذلك فهي تشجع على نمو سلوك العنف في الشخصية لدى من يمارسها من الاطفال وحتى المراهقين نظرا لوجود الكثير من هذه الالعاب التي تتميز بالعنف والرغبة من يمارسها في محاولة تطبيق ما يشاهده في اللعبة على أرض الواقع ، كذلك من بين سلبيات هذه الألعاب الإلكترونية انها تؤدي إلى ضعف المستوى التحصيل الدراسي عند الاطفال والمراهقين الذين يمارسوها بشكل مستمر ،لانهم يسهرون لساعات طويلة في الليل وبالتالي يستيقضون متأخرين على الدوام المدرسي وحتى إن ذهبوا إلى المدرسة يكونون غير قادرين على الإصغاء الجيد للمعلم فيحدث لهم اضطراب في القدرة على الفهم والتحصيل الدراسي الجيد بل يصل بهم الأمر إلى النوم في الصف .

قائمة المراجع:

1- مها حسني الشحروري، ***الالعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها***،دار المسيرة ط1،2008، ص55

2-أحمد فلاق ، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو،دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه، جامعة الجزائر3 2008-2009 ص 107.

3- سامية محمد جابر,***الإنحراف الإجتماعي بين نظرية عمم الإجتماع والواقع الإجتماعي*** ,دار المعرفة الجامعية ،مصر ص129

4-دلال عبد العزيز الحشاش,**أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية عمى السموك العدواني** ,لدى طلبة المرحلة الثانوية الحكومية بدولة الكويت،رسالة ماجستر لنيل شهادة الماجستر في التربية ،تخصص الإرشاد النفسي2008.

5-رنا عبد اللطيف الشويعر، ***الدور التربوي للمؤسسات التربوية الرسمية وغير الرسمية لمواجهة المشكلات المجتمعية***، مذكرة لنيل شهادة الماجستير اصول التربية ،المملكة العربية السعودية،صفحة 4. بتصرّف

6-مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل**، رسالة ماجيستر، قسم علوم الاعلام والاتصال ،كلية العلوم السياسية و الإعلام،جامعة الجزائر.2012/2011

7-ماجد محمد الزبودي ،***الإنعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للالعاب الإلكترونية كما يراها المعلمون واولياء طلبة المدارس الابتدائية*** دراسة ماجستر ،قسم أصول التربية ،جامعة طيبة ،المملكة العربية السعودية ،المدينة المنورة ، المجاد 10 ،العدد 01 السنة 2015 .

8-NOBRIKO THONI ،**eFFects of vedeogames on children agressive** behavion and pro_social behavion_SITUATION PLAY PROCCEDING OF DIGRA 2007 CONFERENCE .

9-فاطمة المعدول، **شبابنا والحياة الافتراضية الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة،** سلسلة الكتاب العربي ، ط 1، وزارة الإعلام ، الكويت، جويلية 2010، ص13.

10-مها حسني الشحروري ، مرجع سابق الذكر ، ص67.

11-بشير النمرود، مرجع سابق الذكر، ص 90.

12-مها حسني الشحروري ، مرجع سابق الذكر ،ص71

13-طفلك و الألعاب الالكترونية ، مزايا و الأخطار ركن أطفال، **مجلة متميزة** ، العدد23 ذو القعدة1425من .HTTP,//WWW.SAAID .NET /TARBIA/163HTM.2010

14-مريم قويدر، مرجع سابق الذكر، ص45.

15-مها حسني الشحروري ، مرجع سابق الذكر ، ص73-74.
16-فضل سلامة، **سيكولوجية اللعب عند الطفل**، دار أسامة دار المشرق العربي ، الأردن ، 2006،ص 161.
17-شفيق ليكوفان، **الأثر السوسيو ثقافي على الطفل الجزائري**، دراسة تحليلية عينة من أطفال العاصمة ، رسالة ماجيستير ، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، تخصص مجتمع المعلومات،2009، ص 98.
18فاطمة همال ،**الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري** ،مذكرة لنيل شهادة ماستر ،جامعة باتنة ،السنة ،2011,2012 ،ص133.
19حسين الأنصاري ،**إشكالية تلقي الطفل العربي ،مجلة إتحاد اذاعات الدول العربية** ،عدد 02، 2007، تونس ، ص 131 .
20فاطمة همال ، مرجع سبق ذكره ،ص 137 .