الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية

د/ النوي بالطاهر : جامعة الشهيد حمه لخضر -الوادي: الجزائر

د/ عاتكة غرغوط: جامعة الشهيد حمه لخضر -الوادي: الجزائر -

ملخص:

غزت– اليوم– الالعاب الالكترونية كل منزل تقريبا، واصبح الجميع من الكبار والصغار يمارسون هذه الالعاب، وذلك بسبب توفر هذه الاجهزة الالكترونية وتطور التقنيات، ولكن التأثير الاكبر من هذه الالعاب واقع على الاطفال اكثر مما هو على الكبار والمتضرر الاول دائما هو الطفل.

وقد بينت العديد من الدراسات، ان كثرة ممارسة الاطفال لهذه الالعاب الى حد الادمان قد ينمي العدوانية بداخلهم التي قد تقودهم الى ارتكاب الجرائم، كما قد ينمي لديهم الفشل في الحياة العملية، وفقدان الارادة، وفقدان مهارات التواصل مع الاخرين، وفقدان الذكاء وروح الابداع كما بينت الدراسات ان كثرة ممارسة الاطفال لهذه الالعاب قد يؤدي الى ان يصبح الطفل اكثر عرضة للإخفاق الدراسي، الى جانب انها تقودهم الى اهمال واجباتهم المدرسية، وتدفعهم الى التأخر الدراسي، ومن ثم الهروب من المدرسة والعزوف عن الدراسة، مما يؤدي الى اضطرابات ومشاكل في التعليم. الى جانب ضعفهم في الحوار والتعبير عن افكارهم.

الكلمات المفتاحية : الاضرار، النفسية والتربوية، ممارسة، المترتبة، الالعاب الالكترونية

Psychological and educational damage caused by children's exercise of electronic games

Abstract :

Today, electronic games have invaded almost every home, and all adults and young people are playing these games because of the availability of electronic devices and the development of technology, but the biggest impact of these games is more on children than on adults.

Numerous studies have shown that the excessive exercise of these games by the children to the point of addiction may develop aggression within them that may lead them to commit crimes, and may develop failure in practical life Loss of will, lack of communication skills with others, loss of intelligence and creative spirit. Studies have shown that the large number of children practicing these games may lead to the child becoming more prone to academic failure, and lead them to neglect their school duties, Of school and reluctance to study, leading to disorders and problems in education. As well as their weakness in dialogue and expression of their ideas

. Keywords: damage, psychological, educational, exercise, implications, electronic games

مقدمة :

برزت أعقاب ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن الحادي والعشرين، وبعد انتشار وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في شتى أرجاء المعمورة، وظهور القرية العالمية الكونية، شكوك ومخاوف كثيرة بين شعوب العالم لاسيما المجتمعات النامية حول تأثير وسائل الإعلام والتكنولوجيات الحديثة المستوردة على ثقافاتها الوطنية وتقاليدها وتراثها، وعلى تغيير التركيبة السوسيو ثقافية في العالم، وقد أثبتت العديد من الدراسات والبحوث الغربية، انعدام أي مجتمع يتمتع بالحصانة الكاملة ضد تأثير هذه الوسائط والتكنولوجيات الأمريكية، الأوروبية، الأسيوية الحديثة، حيث أصبحت هذه الوسائل والتكنولوجيات قوة مؤثرة في النظام الاجتماعي الثقافي العالمي، بسبب انتشارها اللامحدود وتغلغلها في الدول النامية.

وفي ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة وتأثيرها على الفرد والمجتمع، يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الزخم الهائل من المعلومات، ويديرون مشكلات يومية معقدة، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيات

المعلومات من طاقة وأدوات تفكير غير مسبوقة الذكر، وحلول إبداعية حديثة ومتطورة، كما تزودهم هذه التكنولوجيات بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، والأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية، تنمو في محيط تقني ثقافي جديد ، قد ينافس الآباء والمربين في التنشئة الاجتماعية والتثقيف.

ولعل أهم انجازات تكنولوجيات المعلومات والاتصال الحديثة، ظهور الحواسيب والانترنت التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة والمجتمع، بطرق عميقة وغير متوقعة، فأطفال المجتمع الالكتروني عرضة لايجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، فمن ناحية يذهب المتحمسون لايجابيات المجتمع الالكتروني إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال أيجاد بيئات تعلم أكثر فاعلية وحداثة، تتيح لهم تجريب التكنولوجيات وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل، وان على الأطفال التعلم المبكر لتقنيات الحاسوب من اجل تحقيق قفزة نوعية في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه(الشحروري،2007، 01)، ومن ناحية أخرى يرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قواهم، إذ تجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيات وتقنياتها الحديثة، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم، وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطيرة بعيدا عن الرقابة(الشحروري،2007، 02).

ومع تسارع التطورات التكنولوجية في السنوات الأخيرة وما أفرزته من تغيرات اجتماعية وثقافية، بدأت الألعاب الالكترونية تنتشر انتشارا واسعا وتنمو نموا ملحوظا، فأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه الألعاب، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم، حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ويمكن القول: أن هذا الضيف دخل في منافسة حادة مع الأسرة في مهمة التربية و التنشئة الاجتماعية للأبناء.

وإذا كان اندفاع الأطفال نحو الألعاب الالكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الايجابية، فان الأمر لا يخلو من المخاطر والأضرار الصحية والثقافية والسلوكية، وهو ما نحاول تناوله من خلال هذه الورقة البحثية، وذلك بتبيان الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال لهذه الألعاب، انطلاقا أو في إطار جملة المحاور الآتية:

أولا : التعريف بالألعاب الالكترونية

ثانيا: الألعاب الالكترونية بين الايجابيات والسلبيات

ثالثا: السلبيات والأضرار النفسية والتربوية

رابعا: استخلاصات ومقترحات

أولا: التعريف بالألعاب الالكترونية:

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 (Playstation)، والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية المحمولة (digital palm devices)(Salen and Zimmerman,2004,86).

وعرفها المدرب والمتخصص في شؤون المراهقين، فهد الحمدان بقوله: هي استخدام للتقنية والرسوم المتحركة– من قبل شركات متخصصة– في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعليا أو عبر النت، يتم فيها

إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار، وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة(سبتي ، 2013).

وبناء على هذين التعريفين، يمكن القول بان الألعاب الالكترونية، هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على هيئات الكترونية، والتي تشمل العاب الحاسب الآلي، والعاب الانترنت، والعاب الفيديو، والعاب الهواتف النقالة، والعاب الأجهزة الكفية المحمولة(digital palm devices).

وتصمم اكبر الألعاب الالكترونية مؤسسات تجارية،وقد تلعب في غرفة العاب، تسمى الممر المسقوف، تشغل العاب الأروقة بالعملات المعدنية وبها أكثر البرامج تعقيدا،يشبه العديد من هذه الألعاب محاكيات الطيران الالكترونية متناهية الصغر، بحيث تركب في ساعة يد مثلا، وتلعب اغلب العاب الفيديو المنزلية على وحدات متصلة بجهاز تلفاز، ويوجد لكل لعبة برنامج حاسوب خاص بها على خرطوشة تدخل في الوحدة، وتتكون بعض الوحدات من حاسوب منزلي يمكنه معالجة أنواع كثيرة من المعلومات، بينما تستخدم بعض الوحدات الأخرى لأغراض العاب الفيديو، ويمكن إمساك الألعاب الصغيرة الحجم بالأيدي أثناء اللعب.

ثانيا: الألعاب الالكترونية بين الايجابيات والسلبيات

إن الارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا والألعاب الالكترونية أو العاب الفيديو، والذي أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى سجال بين علماء النفس والتربية، حول مدى اثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على الأطفال، سواء من النواحي الصحية أم السلوكية، والانفعالية، فضلا عن آثارها القيمية والثقافية .

وفي خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الالكترونية والعاب الفيديو، يتساءل الواحد منا عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على الأطفال، فالألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها كذلك لا تخلو من الايجابيات.

فمن الناحية الايجابية ، اعتبر البعض أن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية، تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار، حيث أكدت الدراسة التي أجراها باحثون أمريكيون في جامعة روشيستر(Rochester): أن الأطفال الذين مارسوا الألعاب لساعات قليلة يوميا على مدار شهر كامل، ظهرت لديهم بوادر تحسن في قدرتهم على الإبصار بنسبة 20%، لكونها أثرت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية، وأفادت أستاذة الدماغ والعلوم المعرفية بالجامعة، دافين بافيلير(Daphne Bavelier): أن الأطفال الذين تم إجراء الدراسة عليهم اظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الألعاب، حيث تمكنوا من تعريف الرموز في اختبارات الإبصار بطريقة دقيقة (الشحروري،2008).

وحول العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية أو العاب الفيديو والمخرجات المعرفية والتعليمية، أسفرت الدراسات عن نتائج متباينة ومتفاوتة، حيث أشار بيو(PEW ،2006)(كما ورد عند الهدلق،2012)، إلى بعض النتائج الايجابية، منها أن ممارسة هذه الألعاب عبرالانترنت(Online Games)، تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد، وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة.

ومن النواحي الاجتماعية، فقد أكدت بعض الدراسات أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة، وكشف البحث الذي أجرته "جمعية برامج الكمبيوتر الترفيهية":

ان35% من الذين شملهم البحث، أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور، لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب، وان 80% منهم يشاطرون الأبناء اللعب، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت أواصر العلاقة بين أفراد العائلة (الشحروري، 2008).

وفيما يتعلق بسلبيات هذه الألعاب على الأطفال، فهي كثيرة وتمس جوانب متنوعة من شخصية الطفل، صحيا وبدنيا، نفسيا واجتماعيا، تربويا وثقافيا، وما يهمنا في هذه الورقة هو تسليط الضوء على سلبيات هذه الألعاب ومخاطرها وإضرارها على ممارسيها من الأطفال من الناحيتين النفسية والتربوية.

ثالثا: السلبيات والأضرار النفسية والتربوية:

أكد خبراء التربية أن كثرة ممارسة الأطفال لهذه الألعاب إلى حد الإدمان، قد يؤدي إلى أن يصبح الطفل أكثر عرضة للإخفاق الدراسي، إلى جانب ضعفه في الحوار والتعبير عن أفكاره. وقد أكدت دراسات عديدة تأثير العاب العنف على المخ والأعصاب لدى الأطفال، كما أنها تنمي العدوانية بداخلهم فيمارسونها في البداية على المحيطين بهم من أشقائهم ثم على الآخرين، إلى أن يصبح هذا السلوك عبارة عن منظومة يبني عليها الطفل طريقة تعامله مع الآخرين(تربويون في: http://www.al-sharq.com، 2015).

فمن جهتها،تؤكد السعد(2005): انه وفقا للعديد من الدراسات والبحوث، فان ممارسة الألعاب الالكترونية كانت السبب في بعض الماسي; فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الأعلام، والألعاب الالكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعا من أنواع التسلية والمتعة.

وبالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات العنف والعدوان، التي تقودهم إلى ارتكاب الجرائم، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة(300) لعبة الكترونية، تبين أن (222) لعبة منها تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل(مي،2010).

وتظهر العديد من الأضرار النفسية على الأطفال ، حيث يمكن تمييزها بالأمور التالية(ريان،2018):

- ✓ لا يجد الشعور بالنشوة والرفاهية والسعادة، إلا أثناء ممارسته لهذه الألعاب لا غير.
- ✓ الفشل في الحياة العملية، وذلك بسبب عدم رغبته القيام بواجباته وأعماله المفروضة عليه.
- ✓ العصبية والعدوانية، حيث يصبح عصبيا لأنه لا يريد فراقها، وإنما يريد أن يبقى ويستمر باللعب، كما أن بعض هذه الألعاب تحتوي أمورا خطيرة كالجريمة والسرقة وغيرها من الأمور الممنوعة و المحرمة شرعا وعرفا، مما يؤثر بشكل مباشر على شخصية الطفل المستقبلية.
- ✓ فقدان الإرادة الحقيقية، حيث انه يصبح عبارة عن عبد لهذه اللعبة لا إرادة له عليها.
- ✓ فقدان مهارات التواصل مع الآخرين، حيث يفقد الطفل القدرة على فتح مواضيع متنوعة خارج نطاق الألعاب الالكترونية، ولذلك نجده لا يجيد التواصل مع الآخرين في المدرسة، ومع الأهل والأقارب.

- ✓ فقدان الذكاء وروح الإبداع، فتجده يرى كل شيء يحيط به وكأنه شبيه لما يوجد في اللعبة، وهذا ما يجعل تفكيره وذكاؤه محدودا في نطاق ضيق جدا.

ومن هنا، فالألعاب الالكترونية أو العاب الفيديو، تؤثر بشكل واضح في تغيير سلوك الطفل للسوء، حيث أنها تدفعه للأنانية وحب الذات، وزيادة السلوك العدواني لديه، وربما تدفعه لارتكاب بعض الممنوعات والمحرمات، كالسرقة للحصول على هذه الألعاب من الأسواق والمحال التجارية، أو شراء الأجهزة التي يتمكن من ممارسة هذه الألعاب عليها، حيث أنها تكون بمثابة إدمان له،وهنا يكمن الخطر وتتجلى الأضرار.

وان نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، وهذه الأخيرة تكتسب من خلال الإدمان على ممارسة تلك الألعاب.

وفي هذا السياق، يقول كليفورد هيل، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الالكترونية في بريطانيا: ≥ ... وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة، فان الأمر سيكون... لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا، بل وبأموالنا أيضا، متأخرا للغاية في منع نمو جيل يمارس اشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر≤(سبتي،2013).

وفي دراسة بكندا، تم الاطلاع على ثلاثين ألف من الألعاب الالكترونية، وتم رصد اثنتين وعشرين ألفا منها، تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة الجريمة والقتل والدماء. وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف، يمكن أن تزيد من الافكار والسلوكات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية، لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، لذا فالكثير من أطباء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الالكترونية على أنها السبب الأساس في زيادة العنف في المجتمع، وقالوا أن هذه الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف في نفوس الناشئة(سبتي،2013).

وتشير بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب تصنع طفلا غير اجتماعي، فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلا منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية، والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلا، أب، أم، مدرس ... الخ، هذا فضلا عن أنها تجعل الطفل أنانيا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرا ما تثار المشكلات داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة والأشقاء حول من يبدأ باللعب ؟ أو من يلعب؟(أبو جراح،1425هـ).

وقد قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية أو العاب الفيديو، لا سيما العاب العنف، تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابا اقل عنفا، أو لا يمارسون الألعاب الالكترونية على الإطلاق(Anderson and Murphy,2003).

ويذكر الانباري (2010): أن من سلبيات الألعاب الالكترونية التي أثبتها الباحثون، انه عندما يتعلق الطفل الصغير(ما دون سن العاشرة) بهذه الألعاب، فان ذلك يؤثر سلبا في دراسته ونطاق تفكيره، كما أن سهر الأطفال

والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية، يؤثر بشكل مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وان ذهبوا، فإنهم يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية، وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (حسني،2002) من أن كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات لدى الطفل على التركيز في أعمال مثل الدراسة والتحصيل.

وعليه، فالألعاب الالكترونية، تؤثر بشكل سلبي على الأداء الأكاديمي لمن يلعبها من الأطفال، إذ أنها تقودهم لإهمال واجباتهم المدرسية، وتدفعهم بذلك إلى التأخر الدراسي، ومن ثم الهروب من المدرسة والعزوف عن الدراسة، مما يؤدي لاضطرابات ومشاكل في التعليم. وتقود الألعاب الالكترونية الأطفال إلى سهر الليالي لفترات طويلة، مما يؤثر بشكل مباشر على تركيزهم وتفكيرهم، فتجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة صباحا، وان حصل وذهبوا إلى المدرسة فان سيستسلمون للنوم والخمول عوضا عن التركيز والتفاعل مع الدرس، مما يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي.

وفي لقاء مع مصطفى أبو سعد في قناة المجد، تعرض إلى معلومات قيمة عن تدمير شخصية الطفل الذي يمارس الألعاب الالكترونية، مثل: ضعف الانتباه والتركيز عندما يلعب اللاعب(3) شهور إلى جانب تنمي الألعاب الغباء ، وقد يصبح لدى الأطفال صعوبات التعلم بعد سنة من ممارسة بعض الألعاب الالكترونية(سبتي، 2013).

وفي دراسة سبتي بخصوص عزوف طلبة المدارس عن الدراسة، تبين من خلالها أن ظاهرة غياب الطلبة ظاهرة عالمية تعاني منها المدارس، وأسباب ذلك ترجع بالأساس إلى انشغال الطلبة بأجهزة التكنولوجيا وشبكات التواصل الاجتماعي وغرفة الدردشة، إلى جانب عدم تلبية المناهج الدراسية لطموحات الطلبة، وبما آن الألعاب الالكترونية تحقق كثيرا من رغباتهم فإنهم يحبون الانشغال بهذه الألعاب. وتشير إحدى الدراسات إلى أن استخدام الموبايل من قبل طلاب المدارس قد ألهاهم عن دراستهم، وكان سببا في انخفاض التحصيل العلمي، بل وفي الهروب من المدرسة، وبعد الاطلاع على الدراسات التي تبين العلاقة بين الألعاب الالكترونية ومجال التعليم، فقد أشارت بعضها إلى وجود علاقة خاصة، وان بعض المعلمين يستخدمون هذه الألعاب لتشغيل وقت الطلبة في الفصل أو لتدعيم المادة الدراسية أو لعلاج بعض الضعف لدى الطلبة، لكن مع ذلك فان بعض الآباء لا يؤيدون ذلك خاصة وان أبناءهم سوف يدمنون على هذه الألعاب وتلهيهم عن حل الواجبات المدرسية والمدرسة(سبتي ،2013).

ويمكن الوقوف عند بعض الجوانب التربوية التعليمية، المتأثرة سلبا جراء ممارسة الأطفال وإدمانهم على الألعاب الالكترونية، من خلال الدراسة الميدانية التي أجراها (سبتي،2013)، كما يلي:

ففي سؤاله: هل تتحدث مع زملائك بالمدرسة عن هذه الألعاب ؟ تبين أن (68،1%) من أفراد العينة أجابوا بنعم، وبالتالي يكون أكثر حديثهم عن هذه الألعاب بالمدرسة، ولا يكون هناك وقت للمناقشة والتدارس عن الدروس المدرسية، بل يشعر الطالب أن الحديث عن الواجبات المدرسية أو مناقشة بعض الموضوعات بالمواد الدراسية حديث ثقيل وممل إلا عند أداء الامتحانات.

وحول سؤاله: هل تسرح بذهنك وأنت تفكر بهذه الألعاب في الصف؟ فكانت جل استجابات أفراد العينة تعكس مدى انشغالهم عن الدراسة، بسبب التفكير بهذه الألعاب، وهذا يعني أنهم كيف يسرحون ولا يتابعون شرح المعلم ويكون نشاطهم سلبيا داخل الفصل ولا يشعرون بأهمية المناقشة الصفية أو الإنصات للمعلم أو التفاعل معه،

والإجابة عن تساؤلات المعلم، وقد يلجأ الطالب السرحان إلى خلق فوضى بنظام الفصل إذا وبخه المعلم بسبب سرحان هو عدم تفاعله.

وبخصوص سؤاله: هل تؤجل حل واجباتك المدرسية من اجل ممارسة هذه الألعاب؟ فقد أجاب نصف عدد أفراد العينة بنعم، ما يشير إلى شعور الطلاب بالضعف خاصة وان الواجب المدرسي يقوي الطالب ويركز على ما أخذه بالمدرسة، ويجعله يعتمد على نفسه، لذا فإهمال الواجب المدرسي أو عدم حله في الوقت المحدد، يجعل المعلم يهمل هذا الطالب.

وفي سؤاله:هل تفضل ممارسة هذه الألعاب على عملية الاستذكار أو المراجعة؟ فكان جواب أكثر من نصف عينة البحث(59%) بنعم، ولعل أكثر هؤلاء الطلاب لا يستذكرون دروسهم إلا بكتابة الواجب المنزلي خوفا من الوالدين أو المعلم، لذا فعدم تخصيص وقت للمراجعة اليومية بالمنزل، يؤثر سلبا على مستوى الطالب، ولا ننسى أن عملية الاستذكار تحتاج إلى فن وتخطيط وبرمجة، فيلجأ الطالب إلى ممارسة الألعاب الالكترونية بدلا من عملية الاستذكار، فيجد متنفسا بممارسة هذه الألعاب، ليعبر عن طموحاته، ويستخرج طاقاته الكامنة.

وحول سؤاله: هل شعرت أن درجاتك بالمواد قد انخفضت نتيجة ممارسة هذه الألعاب ؟ فبلغ عدد من أجاب بنعم (51%)، وهذا شيء طبيعي إذا اجتمعت العوامل السابقة مثل الحديث مع الزملاء بالمدرسة عن هذه الألعاب ، وسرحان الطالب أثناء شرح المعلم داخل الفصل، وتأجيل أو عدم حل الواجبات المدرسية المنزلية، وعدم الاستذكار والمراجعة اليومية، وغيرها من العوامل التي تؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي للطالب، فيحاول الطالب إزاء هذا الفشل والضعف الدراسي، أن يعوضه بالانتصارات الوهمية من خلال ممارسة هذه الألعاب.

وحول سؤاله: هل تفضل هذه الألعاب على قراءة الكتاب المدرسي ؟ فبينت الاستجابات على أن ثلثي عدد أفراد العينة يفضلون ممارسة هذه الألعاب على قراءة الكتاب المدرسي، وقد يرجع ذلك إلى العامل النفسي، وهو أن الكتاب المدرسي يذكرهم بقلق الامتحان وشدة المعاملة وتوبيخ المعلمين، وصعوبة المنهج، وسيادة جو الاكتئاب والخوف من المدرسة، بينما نلاحظ أن من خلال ممارسة هذه الألعاب ينطلق الطالب بالتعبير عن رائه، وينمي خياله، ويثبت ذاته وكيانه– ونستطيع القول هويته– ولا يخاف أو يقلق إذا اخطأ.

وفي سؤاله: هل تضطر إلى اخذ دروس خصوصية لانخفاض مستواك بسبب انشغالك بهذه الألعاب ؟ فقد أشارت نتائج هذه الدراسة: إلى أن من أسباب اللجوء إلى الدروس الخصوصية انشغال الولد بالألعاب الالكترونية، وبالتالي نلاحظ أن من أجاب بنعم وأحيانا، بلغت نسبتهم(40%) من عينة الدراسة، الذين لجوا إلى اخذ دروس خصوصية لسد انخفاض المستوى الدراسي لديهم، نتيجة ممارسة هذه الألعاب.

والمتمعن في هذه النتائج، يجد أنها تشير إلى الخطر الحقيقي، الذي يمكن أن تحدثه الممارسة المفرطة للألعاب الالكترونية، والأضرار التربوية– على وجه التحديد– الناجمة عن إدمان الأطفال على ممارسة هذه الألعاب، ما يستدعي ضرورة التدخل لحماية الطفل من هذا الخطر أو السرطان– إن صح هذا التعبير– ومساعدته على الاستفادة من هذه الوسائط الالكترونية الحديثة بطرق عقلانية، تعود بالنفع عليه من المناحي الصحية، النفسية والاجتماعية، التربوية، الثقافية ....

رابعا: استخلاصات ومقترحات

تعاني شعوب العالم من سلبيات التكنولوجيا، بحيث وصل الأمر إلى عزوف الأطفال عن الدراسة بسبب الإدمان على ممارسة الألعاب الالكترونية، ليصبح هذا العزوف ظاهرة مقلقة جدا ، تستدعي التدخل لحماية الأطفال من هذا الخطر الداهم، ومساعدتهم على الاستفادة من هذه الوسائط التكنولوجية بطريقة تعود بالنفع على حياتهم النفسية والتربوية التعليمية على وجه التحديد.

وفي ضوء طبيعة العصر، وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة في كافة مناشط الحياة الاجتماعية، والتعليمية والتثقيفية، والترويحية، فانه يتوقع من الأسرة، باعتبارها تمثل خط الدفاع الأول عن الأطفال، أن تعمل على تطوير معارفها ومهاراتها التقنية تدريجيا، لتمكينها من التوجيه والإرشاد والإشراف على الأبناء خلال ممارستهم لهذه الألعاب الالكترونية، ولمشاركتهم ما يقومون به من تعلم وتثقيف بواستطها، والوقوف كسد منيع في وجه المخاطر، وتشكيل درع واق لحماية الأطفال وتوعيتهم بالأضرار الناجمة عن إدمان ممارسة هذه الألعاب، ونشر الثقافة السليمة بينهم، ويحسن بنا أن نشير إلى بعض الأسس والإجراءات التي يمكن أن تسترشد بها الأسرة، للقيام بدورها في التعامل مع أخطار العوالم الافتراضية على أطفالها، ولعل أهمها:

- ✓ مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال، وإدراك ذلك الفرق وتعليمهم بان عالم الألعاب العنيفة لا يمثل عالم الواقع.
- ✓ مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر، والانترنت(الألعاب الالكترونية)، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف.
- ✓ تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للانترنت، أو الألعاب الالكترونية، والتي ينبغي الا تزيد على الساعة يوميا قدر الإمكان، وإتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركية بعيدا عن الجلوس أمام جهاز الكمبيوتر، وهنا يستحسن تشجيع الأطفال على الانخراط في الألعاب الشعبية.
- ✓ مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه، أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بايجابية فيما يشاهدونه، أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله.
- ✓ تشجيع الأطفال عل ممارسة الألعاب الالكترونية التي تنمي التفكير والذكاء وحل المشكلات، وكيفية التصرف في المواقف الحرجة، وتحذيرهم من ممارسة الألعاب التي تتضمن مشاهد عنيفة.
- ✓ تنظيم أوقات الطفل، ومساعدته على بناء برنامج يومي، يوزع بين مشاهدة التلفاز أو ممارسة الألعاب الالكترونية، اللعب مع الأطفال خارج المنزل، مراجعة الدروس وانجاز الواجبات المدرسية المنزلية باستمرار وبعناية واهتمام، اصطحابهم إلى المنتزهات أو للتسوق أو في زيارات عائلية ...

قائمة المراجع

أولا: المراجع العربية

1 أبو جراح(1425)، طفلك والألعاب الالكترونية- مزايا وأخطار،مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة/1425 هـ، المؤسسة العالمية للاعمار والتنمية، الرياض.

2 احمد يوسف، ريان (2018)، أضرار الألعاب الالكترونية على الأطفال، متاح في: http://mawdoo3.com (2018/11/30 – 09.45).

3 باسم، الانباري (2010)، نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الالكترونية، متاح في:
http://alexmedia.forumsmotions.com /t150-topic(2018/11/30 – 10.00).

4 تربيون(2015)، الألعاب الالكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الأطفال، متاح في:
http://www.al-sharq.com /news/details/376180 (2018/11/29 - 20.15)

5 عباس، سبتي(2013)،دراسة الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة، نتائج.. حلول، دراسة ميدانية،الكويت، افريل2013، متاح في : http://www.minshawi.com/content (2018/11/28 - 21.30)

6 عبد الله عبد العزيز، الهدلق (2012)، ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة،(2)، جامعة عين شمس، مصر.

7 مها حسني، الشحروري (2007)، اثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه، قسم علم النفس التربوي، كلية الدراسات التربوية، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان.

8 مها حسني، الشحروري (2007)،الألعاب الالكترونية في عصر العولمة،ط1، دار المسيرة، عمان، الأردن.

9 مي(2010)، سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية، منتدى الإعلام المدرسي، الإسكندرية، متاح في: http://alexmedia.forumsmotions.com /t150-topic (23.00 – 2018/11/29).

10 نورة، السعد(2005)،الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، (13406).

11 الهام، حسني(2002)، العاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط،(8559)، في(الزيودي، محمد ماجد(2015)،الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد10، العدد1،المملكة العربية السعودية).

ثانيا: المراجع الأجنبية

12 Anderson, C. A. and Murphy, C. R(2003).Violent video gales and aggressive behavior in young women ,Aggressive behavior,423-429

13 Pew Internet and American Life Project(PEW)(2006).Internet evolution ,penetration and impact, internet_ Impact pdf, Retrieved on : http//www.pewinternet.org/pdfs/PIP.

14 Salen, K. and Zimmerman ,E(2004).Rules of play : game design, fundamentals, Cambridge, MA: MIT. Press.