مجلة التكامل
ISSN : 2588-168x
العـدد: الرابع (4) .. / ديسمبر 2018

عنوان المقال: الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية على تلاميذ التعليم الابتدائي

الأستاذة : سميحة عليوات
الجامعة: جامعة باجي مختار-عنابة-

ملخص:

تشهد الانترنيت استخداما واسعا لدى فئات عمرية مختلفة، ويزداد الأمر خطورة لدى فئة الأطفال المتمدرسون الدين شغفوا بعالم الانترنيت من خلال الألعاب المتزايدة والمتفاوتة الخطورة، خاصة في ظل غياب المراقبة من الأهل أو دوي الاختصاص، وعليه جاءت هده الورقة البحثية لتكشف أثار التعلق بالألعاب الأطفال المتمدرسين بعالم الانترنيت ومفرزاته- الألعاب الالكترونية بالتحديد- نفسيا، اجتماعي، دراسيا، خاصة مع ظاهرة انتحار الأطفال الناتجة عن لعبة الحوت الأزرق

الكلمات المفتاحية: الأنترنيت، التكنولوجيا، الألعاب الالكترونية

Abstract:

The Internet is widely used by different age groups, and it is even more dangerous for children who are studying religion to have a passion for the Internet through games that are growing and varying in severity, especially in the absence of parental supervision or the sound of competence. This paper is intended to reveal the effects of attachment to children's games The Internet and its components - electronic games specifically - psychologically, socially, academically, especially with the phenomenon of child suicide resulting from the game Blue Whale

Keywords: Technology, Internet, Electronic games

مقدمة:

إن الاستخدام غير المراقب والمبالغ فيه للعالم الافتراضي ولمختلف مواقع الألعاب الالكترونية من طرف الأطفال قد يدخل هؤلاء الأبرياء عالم مشحون بالسلبيات على المستوى النفسي، الوجداني والفكري والمدرسي...إلخ، ولدلك على الأسرة بالدرجة الأولى والمدارس وباقي مؤسسات التنشئة المجتمعية أخد الاحتياطات اللازمة لوقاية الطفل من مخاطر التكنولوجيا الحديثة وشبكة الانترنيت واتخاد التدابير اللازمة لتنشئتهم بالطرق السليمة مع مواكبة التطور التكنولوجي من خلال التوجيه والتحسيس بمخاطر الألعاب الالكترونية عليهم، خاصة المتمدرسون الدين يستخدمونها على حساب التحصيل الدراسي.

لاسيما مع استحداث ظاهرة انتحار الأطفال الناتجة عن لعبة الحوت الأزرق التي حصدت أرواح عشرات الأطفال في وقت قياسي بالجزائر، وفي العالم على حد سواء، وفي هده الورقة البحثية سيتم عرض مختلف الآثار التي يخلفها الاستعمال غير الواعي وغير المنظم للألعاب الالكترونية على الأطفال المتمدرسين سواء الناحية النفسية: الوجدانية، و الانفعالية أو الاجتماعية: التفاعل والانضباط والطاعة، أو التعليمية: التحصيل الدراسي، من خلال عينة من تلاميذ الطور الابتدائي الدين تتراوح أعمارهم بين5 و10سنوات

مشكلة الدراسة

شهد العالم اليوم العديد من التحولات و التغيرات التي أوجدت مناخا وأوضاعا اجتماعية وتكنولوجية جديدة ، تختلف اختلافا جوهريا عما كان سائدا منذ سنوات و لعل هذه الأوضاع التكنولوجية هي أهم مميزات و سمات عصرنا باعتبارها الجزء الأهم في الحياة الاجتماعية كونها أصبحت مظهرا من مظاهر التميز المجتمعي و التي تعكس ثقافة واقتصاد الدول و المجتمعات، و سنركز في هذه الورقة على أثار الألعاب الإلكترونية عل الطفل المتمدرس، حيث يستخدم الكثير من الأطفال في العصر الحالي شبكة الأنترنيت لأغراض عدة

أهمها التسلية واللعب عوض اللعب التقليدي الدي شبت عيه الأجيال السابقة، والدي ساعد على نوها السليم جسديا وفكريا ونفسي واجتماعيا

ومع التطور التكنولوجي الهائل واشتغال الكبار بفضاءات التواصل الاجتماعي قلت الرقابة الوالدية وانحسر التوجيه التربوي الرشيد لدى بقية مؤسسات التنشئة بعد انشغال البعض منها في عصر المادة بالربح المادي عن الانشغال بالرسمال البشري، ومع ارتفاع آلية التقليد والمحاكاة لدى الطفل مع انبهاره برسوم وبهرجة وسحر الألعاب على الانترنيت التي يحس أنه أحد أبطالها انساق عدد ليس بالقليل وراء الأهداف المدمرة لبعض تلك الألعاب فاستحدثت ظاهرة انتحار الأطفال من خلال الألعاب الالكتروني مثل لعبة مريم: الحوت الأزرق، وهدا الوضع التأزمي فرض التقصي والبحث عن جوانب ظاهرة وأخرى خفية لأثار هده الظاهرة في ثقافة اللعب عند الطفل.

انطلاقا من كل دلك نطرح التساؤل المركزي التالي:

فيما تتمثل الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على تلاميذ الطور الابتدائي؟ والدي ينبثق عنه التساؤل التساؤلات الفرعية التالية:

1-فيما تتمثل الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على التفاعل الاجتماعي للتلاميذ مع محيطهم؟

2-فيما تتمثل الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على صحة التلاميذ؟

3-فيما تتمثل الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ؟

الجانب النظري:

أولا:حصر مفاهيمي: لابد من تحديد بعض المفاهيم ندكر منها مايلي:

1- التكنولوجيا:

*** التعريف اللغوي للتكنولوجيا:**

التكنولوجيا كلمة يونانية مركبة من « TECHNE » ومعناها فن أو صناعة، وهذه الأخيرة لا تعني صناعة كمرادف للتصنيع، وإنما بمعنى استخدام العلم النظري وتطبيقه في الميدان،« LOGIE » وتعني علم بمعنى أن كلمة تكنولوجيا « TECHNOLOGIE » تعني علم المهارات أو فن الصنعة. **1**

*** التعريف الاصطلاحي للتكنولوجيا:** ظهر هذا المفهوم في القواميس والمعاجم اللغوية تقريبا في القرن 18 حيث تعرفها الموسوعة الفلسفية بـ "التكنولوجيا هي مجموعة من الآلات وآليات ووسائل السيطرة والتجميع والتخزين ونقل الطاقة والمعلومات كل تلك التي تخلق لأغراض الإنتاج والبحث والحرب...الخ. وتكمن متطلبات التكنولوجيا وراء العلم الطبيعي وتنعكس نتائج العلم في التكنولوجيا، ومن جهة أخرى تمد التكنولوجيا والقوى الإنتاجية بوجه عام البناء الاقتصادي والاجتماعي للمجتمع"**2**

كما تعرف أيضا أنها "الأجهزة والمعدات وما تنتجه من مواد، لخدمة مصالح الإنسان، وهي كلمة إغريقية الأصل تعني فن استخلاص مواد أولية صناعية من المواد الطبيعية من أجل تأمين المواد الطبيعية من أجل تأمين المواد والسلع التي من شأنها آن تغطي الحاجات المادية للإنسان"

وهناك من أعطاها بعدا آخر عندما عرفها على أنها: "المعرفة المنظمة التي تتصل بالمبادئ العلمية والاكتشافات، فضلا عن العمليات الصناعية ومصادر القوة وطرق التنقل والاتصالات الملائمة لإنتاج السلع والخدمات، ويضيف في تحليله لمفهوم التكنولوجيا على أنها لا تعني فقط بوصف العمليات الصناعية ولكنها تتبع تطورها معنى ذلك آن التكنولوجيا تكشف

عن أسلوب الإنسان في التعامل مع الطبيعة التي من خلالها يدعم استقرار حياته".3

كما أن التكنولوجيا بمعناها الواسع لا تقتصر كما يرى البعض على العتاد والتجهيزات والتقنيات التي يستخدمها الإنسان خدمة لأغراضه وتلبية حاجياته، بل أنها تتجاوز الجوانب المادية لتشمل كل ما يقوم به الإنسان في احتكاكه بالظروف المحيطة به، وهذا شرط آن تتسم سلوكيات وأفعال هذا الإنسان بالتفكير العلمي الممنهج والمنظم، فالتكنولوجيا قبل أن تتبلور في شكل وسائل مادية ملموسة كانت قبل ذلك عن فكرة ولدتها حاجة الإنسان ورغبته في تلبية هذه الحاجة.

ويستمد مفهوم التكنولوجيا من تعريف أوجبرن لها فهي "دراسة للوسائل الفنية التي تشمل على كل موضوعات الثقافة المادية، وهي بذلك تتضمن كل ما يقدمه العالم التطبيقي عن أمور مادية، ومعنى هذا آن التكنولوجيا لا تقتصر في نظره على الآلة أو نظام المصنع كما هو شائع عند البعض، بل آن كلا من الأدلة والمصنع في نظر أوجبرن إلا مظهر من مظاهر التكنولوجيا الحديثة"

2-**الأنترنت** :الأنترنت هي عبارة عن نقطة التحام أكبر عدد ممكن من الواقع المعلومات الغير متجانسة، والتي تهدف إلى انتقال وتبادل المعلومات في حركة إنسانية ما بين مختلف العناصر المكونة لأنترنت، وذلك من خلال استخدام أحدث التكنولوجيات في تخزين وتوصيل المعلومات ، وكثيرا ما تدعى الأنترنت بالقرية الكونية، فهي تشبه جماعة هائلة لكنها ضمن عقدة مغلقة، نتشاطر فيها قيم وخب ارت مشتركة، إلى آن هذا التشبيه ليس سوى استعارة مضللة، ففي الأنترنت تتعايش ثقافات كثيرة بينها من حين لآخر .وهي عبارة عن شبكة عالمية تقوم بربط

جميع أجهزة الحاسوب بالعالم مع بعضها البعض ليتم التواصل بينها، واكتساب الكثير من المعلومات سواء كانت نصية أو صوتية أو مرئية، بشكل سريع وسهل

3-مفهوم الألعاب الإلكترونية: 5

يعرفها (سالين وزيمرمان بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية ". كما يعرفها الباحث إجرائيا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices).

أما ما يسمى ب بلايستيشن(PlayStation): جهاز مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية ويستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعة، حيث يخصص كل قرص للعبة واحدة بمرحلة واحدة أو بعدة مراحل، **6**

ثانيا: الطفل والانترنيت: -قراءة في حجم الاستخدام وتوجهاته وانواعه-7

كشف المهندس "بريكلي لمين"، ممثل شركة الكندي لتكنولوجيا المعلومات، في كلمته خلال اليوم التحسيسي الذي نظمته الهيئة الوطنية لترقية الصحة وتطوير البحث حول "حماية الأطفال من أخطار الانترنت"، أن استعمال الأطفال في الجزائر للأنترنت يشكل تحديا كبيرا للأسر والمجتمع ككل، حيث أظهرت الإحصاءات والأرقام المقدمة من طرف عدد من المختصين **أن 77 بالمائة من إجمالي متصفحي الانترنت من الأطفال يتراوح سنهم بين 8 سنوات و13 سنة**، كما أبرزت الدراسات أن طفلا من بين ثلاثة أطفال يصدم لرؤيته مواقع عنف أو إباحية أو غيرها من المواد المحظورة والتي يستمر تأثيرها السلبي إلى عمر متقدم .

* **أنواع الألعاب الإلكترونية** توجد ألعاب كثيرة في عالم الإنترنت مخصصة للأطفال والمراهقين والشباب، وكثير منها ضارة، ألعاب الألغاز، ألعاب المغامرات، ألعاب ممارسة الأدوار، ألعاب المحاكاة، ألعاب إستراتيجية، ألعاب الرعب، ألعاب الرياضة، الألعاب التعليمية، ولكل متعتها ووظيفتها وهدفها.

ثالثا: أخطار الأنترنت على الأطفال في المجتمع الجزائري[8] : إن مخاطر الأنترنت في المجتمع الجزائري زادت بزيادة نسبة استعمال هذه الأخيرة، حيث سجلت آخر إحصاءات الدرك الوطني 460 طفل تعرض للتحرش بكل أنواعه وأن هناك 138 ضحية اغتصاب كما تم تسجيل 167 ضحية للعنف الجسدي بمختلف أنواعه بسبب الأنترنت واستعمالها السيئ وعدم مراقبة الأولياء لأطفالهم بالشكل اللازم ومحاولة معرفة مع من يتواصلون طوال اليوم عبر الشبكة العنكبوتية وعن السبيل الأنجع لحماية الطفل من مخاطر الأنترنت

رابعا-تأثير علاقة الآباء مع الأبناء على استخدامهم للأنترنت "إن المستوى التعليمي المنخفض للأولياء يؤجج توجه الأبناء نحو شبكة الأنترنت رغم وعي الأولياء للسلوكيات السلبية التي أصبح عليها أطفالهم نتيجة استخدامهم لشبكة الأنترنيت، معتبرين إياها منافسا مناقضا لدورهم التربوي ، على أساس أنها تمكنت من السيطرة على الطفل إلا أنهم لم يترجموا هذا الوعي بإجراءات من شأنها استعادة الطفل من ((عالم الأنترنت، الذي سيطر عليه بشكل كبير ، و عليه أصبحت الأسرة الجزائرية تتقاعس في تأدية أدوارها شيئا فشيئا في ظل تنامي استخدام الطفل لشبكة الأنترنت، وما نجم عنه من سلوكيات وصفت بالخطيرة تتعارض معظمها مع القيم التربوية التي تسعى الأسرة الجزائرية لغرسها في أطفالها -حدوث شرخ في التفكير بين

الأطفال وأوليائهم ما جعل هؤلاء الأطفال يعتمدون على شبكة الأنترنيت في تكوين معارفهم وخبراتهم .

خامسا: مخاطر –**سلبيات- الألعاب الإلكترونية:** هي وليدة الاستخدام الخاطئ لها ويمكن حصرها في ما يلي:

* فقد لوحظت زيادة في مستوى العنف في سلوك الأطفال، ففي الكثير من ألعاب الفيديو يتحكّم الأطفال بالعنف الموجود في اللعبة بأنفسهم، ويشاهدونه بأعينهم ويكافؤون أيضاً كلّما زادوا من العنف أثناء لعبهم.

* إنّ الألعاب الإلكترونية تؤدّي إلى زيادة العزلة لدى الأطفال وتشوش تفكيرهم فيما بين العالم الافتراضي والعالم الحقيقي .

* تبث بعض الألعاب معتقداتٍ وأفكاراً خاطئةً في عقول الأطفال والشباب، وهي التي قد تتخالف مع التربية التي يربيها الآباء لأبنائهم وتختلف مع العادات الموجودة في مجتمعنا، وقد تؤدي به الى الانحراف الفكري والديني.

* إضاعة الوقت بسب الالهاء باللعبة

. * الجلوس أمام الألعاب يشكل مشاكل صحية كزيادة الوزن ومشاكل العيون

الجانب الميداني

1-المنهج المتبع والعينة والأدوات: هده الدراسة تتطلب المنهج الوصفي الدي يساعد في الحصول على المعلومات الشاملة حول الموضوع ، وقد تم اختيار عينة من التلاميذ للطورين الابتدائي بصفة مقصودة بمدينة عنابة وشملت 25تلميذ، تم مقابلتهم والقيام باستمارة

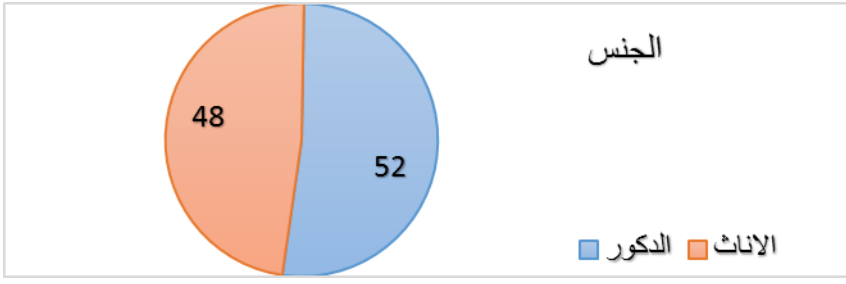
استبيان معهم، وقد شملت الاستمارة 15 سؤالا تبحث في مدى تعلق التلميذ بالألعاب الالكترونية ومدى إدمانه عليها .

2-**خصائص العينة**: شمل محور البيانات الأولية خصائص العينة و التي تمثلت في التلاميذ المتعودين على استخدام الألعاب الالكترونية في الطور الابتدائي ، وشملت كلا الجنسين، ولأعمار مختلفة من 5سنوات إلى 15، ولدلك شمل هدا المحور 3أسئلة شملت الجنس، السن، المستوى الدراسي .

3-**عرض البيانات المتعلقة بحجم اللعب وظروفه**: وقد شمل 5أسئلة تبين حجم الاستخدام، أوقاته، الوسيلة المستخدمة، وهل هناك مراقبة من الأسرة، ومن الطرف الدي يشجع ويزود الطفل بالألعاب.

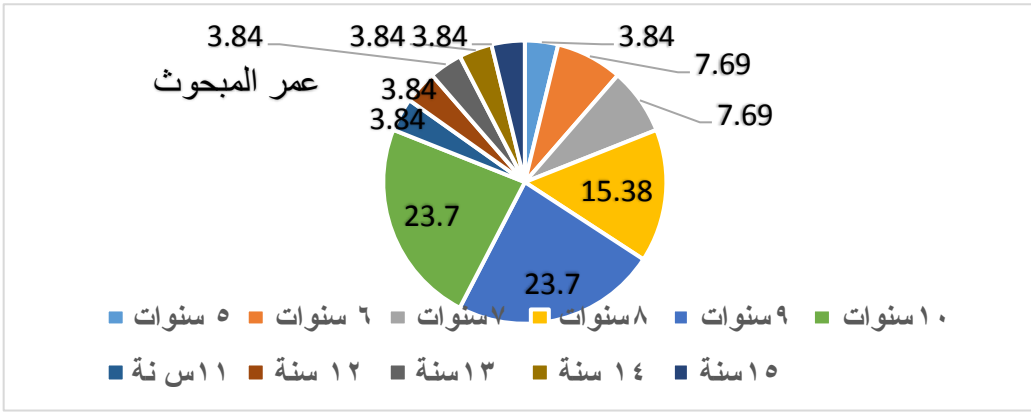
4- **عرض البيانات المتعلقة بطبيعة الألعاب وانواعها وكيفية تعامل الطفل معها وتأثيرها عليه، وكيف يتجاوز مشكلة إدمانه عليها.**

شكل رقم 01 يبين توزيع المبحوثين حسب فئة الجنس



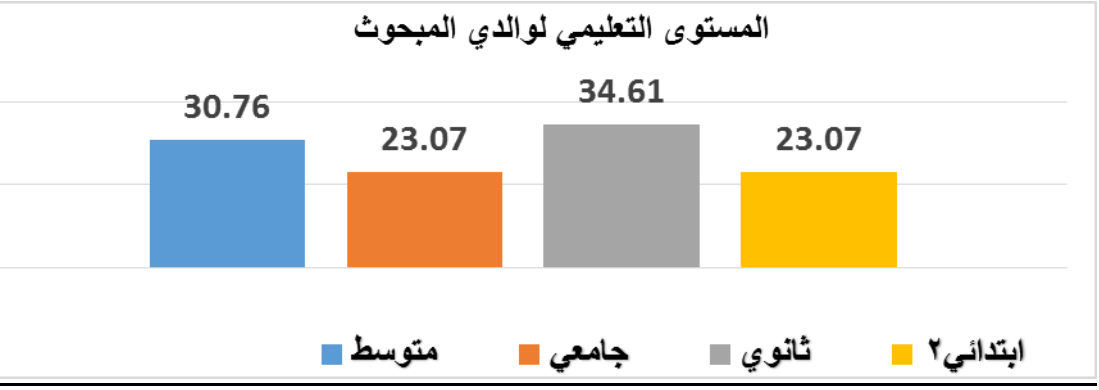
لقد تم اختيار عينة عشوائية من الأطفال المتمدرسين-تلاميذ – فكان عدد الذكور 14 مقابل 12 بنت وبدلك اشتملت العينة على عدد متقارب من الجنسين.

شكل رقم 02 يبين توزيع المبحوثين حسب الفئة العمرية:



يبين الشكل البياني بان التلاميذ مختلفي الأعمار بحيث اشتملت أعمارهم مرحلتي الابتدائي والمتوسط انطلاقا من التحضير-5سنوات إلى الثالثة متوسط -15 سنة مع تمركزهم في الفئة العمرية من 8-9 سنوات، وهي المرحلة التي يكون فيها الطفل قد كون ثقافة معتبرة من محيطه ويكون شغوفا بتقليد الأقران.

شكل رقم 03 يبين المستوى التعليمي للوالدي المبحوث

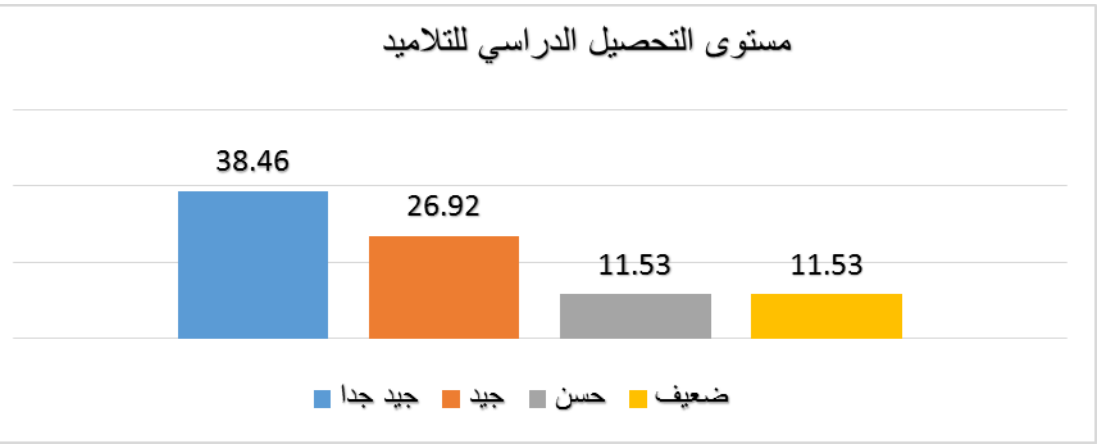


بينت معطيات الجدول أن أكبر نسبة من اباء المبحوثين تتمتع بمستوى ثانوي وهو مستوى مقبول يسمح بحصولهم على مستوى معتبر من الوعي بمخاطر الألعاب الالكترونية لاسيما وأن نسبة معتبرة كدلك منهم تتمتع بمستوى جامعي، وهو ما يعني أن اكثر من نصف العينة لها اباء دوي مستوى مقبول.

نص السؤال رقم 05: ما هو مستوى التحصيل الدراسي لك؟

الهدف من السؤال: نبحث إن كان للمستوى التحصيلي دور في الإدمان على الألعاب الالكترونية المتطلبة لقدر معرفي معتبر مقارنة بسن الطفل أو أن الأطفال المتمتعون بمستوى دراسي جيد جدا لا يفضلون الخوض في عالم الألعاب الالكترونية لانشغالهم بالتحصيل والتميز؟

شكل رقم 04 بياني يمثل المستوى الدراسي للمبحوث:



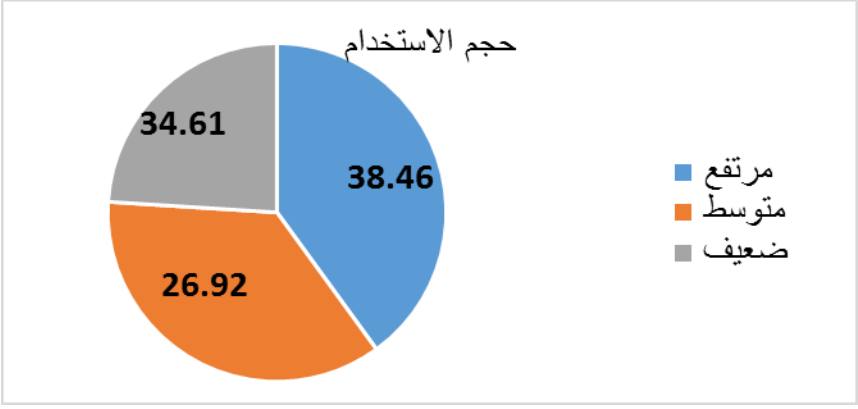
التعليق على الجدول: تبين معطيات الجدول أن أكبر نسبة متن التلاميذ هم من المستويات الدراسية الجيدة جدا حيث مثلت بنسبة38.46 %وهي نسبة فاقت ربع العينة، وتقاربها نسبة المتحصلين على تقدير جيد بنسبة تجاوزت ربع العينة، وهو مما يعني أن اكثر من نصف العينة لهم مستوى مقبول إلى حد بعيد، فيما تساوت نسبة التلاميذ دوي التقدير الحسن وأيضا الضعيف، وهي نسب تبين عموما مستوى معتبر للتلاميذ

الاستنتاج: يوضح الشكل أن أكبر عدد من التلاميذ متحصل على علامات جيدة جدا وله مستوى عال، إلا أن دلك لم يمنعهم عن استخدام الألعاب الالكترونية التي أصبحت ضرورة بالنسبة لأغلبهم، تماشيا مع التقدم التكنولوجي انطلاقا من الوسط الاسري، مرورا بالوسط المدرسي ووصولا إلى المجتمع.

عرض البيانات المتعلقة بحجم اللعب وظروفه::

نص السؤال رقم03: ما حجم مشاركتك في الالعاب الاكترونية؟

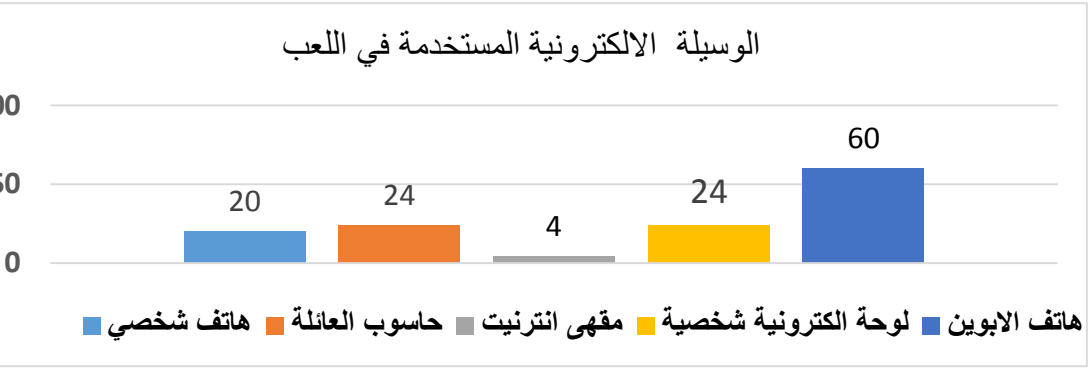
شكل رقم 05 يبين حجم الاستخدام للألعاب الإلكترونية:



تبين معطيات الشكل ان أكبر نسبة من التلاميذ أكدت استخدامهم للألعاب الإلكترونية بحجم مرتفع مثل بنسبة34.61%، بحيث يقرون بأنهم لا يستغنون عنها يوميا ومنهم من لا ينام إلا إدا

أخذ حظه من اللعب الالكتروني، وتقاربها نسبة المبحوثين الدين قيموا استخدامهم للألعاب بالضعيف، نظرا لانشغالهم بالتحضير للدروس وممارسة الرياضة ومنهم من أرجع دلك لصرامة الاولياء في منعهم من قضاء وقت طويل مع الألعاب الالكترونية، وقد بلغت 34.61%، فيما اكدت نسبة 26.92% وهي أقل نسبة حجم تعاملهم مع الألعاب الالكترونية متوسط بحيث لا يبالغون ولا يتركون غد بينوا ان أوقات استخدامهم ينحصر بين يومي عطلة نهاية الأسبوع والثلاثاء مساء، وعند غياب الاستاد –عدم مزاولة الدوام المدرسي-

شكل رقم 06 يبين الوسيلة المستخدمة في اللعب الالكتروني:



تبين معطيات الجدول أن أول الوسائل التكنولوجية المستخدمة في اللعب هي هاتف أحد الأبوين إد مثلت بأعلى نسبة على الاطلاق بلغت 60%، وهو ما يبين على الأقل علم الأولياء بلعب أبنائهم، حيث لا يتوقع انهم يجهلون دلك، ولصغر سن الطفل ولكونه متمدرس ولكونه لا يحتاج للهاتف كوسيلة اتصال بالشكل الدي يحتاجه الفرد البالغ إضافة على امتلاك نسبة

معتبرة منهم للوحة الكترونية بلغت24%، وكدلك المستخدمين للحاسوب العائلي بنفس النسبة فإننا لم نسجل سوى 20 % تستخدم هاتف شخصي وجلهم من تلاميذ الطور المتوسط.

الاستنتاج: يستخدم المبحوثين وسائل تكنولوجية مختلفة للألعاب الالكترونية في مقدمتها هاتف الاولياء، وحسب دراسة عائشة بلهيش العمري فإن 19 % من ممارسي الألعاب الإلكترونية يدفعوا مبالغ مالية لممارسة اللعب على الإنترنت، و55% من اللاعبين يمارسون اللعاب على هواتفهم أو أجهزتهم الكفية.

جدول رقم 01 يبين ما إن كانت هناك مراقبة والدية على العاب الأبناء وممن؟

الفئات	التكرار		النسبة		
نعم	**الأم**	14		%56	
	الأب	06	23	%24.00	74.1
	الأخ الأكبر	**03**		**%12.00**	%9
لا	**02**	**08.00**			
المجموع		***31**		**% 100**	

حسب معطيات الجدول فإن أولياء التلاميذ لهم دراية بل ولهم سلطة مراقبة على أبنائهم وما يلعبونه من العاب الكترونية بحيث أن اغلبية أفراد العينة يراقبون ألعاب أبنائهم لتصفيتها مما يضر بهم ويضيع وقتهم، وبلغت 74.19%، وأكثر من يقوم بالمراقبة هي الأم بوصفها الملازمة للأبناء أكثر من الأب وأو الاخوة ودلك بنسبة تمثيل بلغت 56.00% وهي ما يقارب نصف العينة.

الاستنتاج: هناك مراقبة والدية على الأبناء عند اللعب الالكتروني وأكبر طرف يقوم بتلك العملية هي الأم الأدرى بطباع الأبناء وميولاتهم والملازمة لهم علما ان أمهات المبحوثين جميعا ماكثات بالبيت، وفي دراسة عائشة **بلهيش العمري** بعنوان الألعاب الالكترونية.. مفهومها ..

تصنيفاتها؟ استخلصت نتائج تطابقت ونتيجة دراستنا في ضرورية مراقبة الأبناء حين اللعب ولا حتى مشاركتهم نوضحها فيما يلي

75% من الوالدين يعتقدون بأن مراقبة الوالدين لمحتوى الألعاب الإلكترونية أمر مهم ومفيد.

80% من الوالدين يحددوا وقتا لاستعمال أولادهم للأنترنيت.

91% من الوالدين يرافقوا أولادهم عند شراء الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم 02 يبين أنواع الالعاب المفضلة لدى المبحوث

الفئات	ألعاب الدكاء	العاب العنف	ألعاب رياضية	ألعاب تثقيفية	المجموع
التكرار	21	10	06	12	*49
النسبة	40.38	16.66	11.53	23.07	100

توضح البيانات الموضحة في الجدول أعلاه أن أكبر نسبة من المبحوثين يفضلون الألعاب الالكترونية التي تساعد على تطوير الدكاء مثل الشطرنج، الديمينوو حيث بلغت نسبة التمثيل 40.38%، أي ما يقارب نصف العينة، تليها الألعاب التثقيفية التي تثري الرصيد المعرفي وتوسع الاطلاع لدى الطفل مثل لعبة "**الوصلة**"، "**الكلمات المتقاطعة**"، "**كلمة السر**"...إلخ، بنسبة تمثيل بلغت 23.0%، وكلا النوعية من الألعاب يعود بالإيجاب على الطفل-التلميذ-، أما ألعاب العنف والتي تصور المعارك الضارية بمراحل عديدة ولزمن معتبر مثل لعبة **the god of wor** "**إله الحرب**" **battle gear**، وهي لعب ليست عنيفة بل وتفسد عقيدة الطفل

الاستنتاج: لم تمثل العاب العنف بنسب كبيرة في مقابل النسبة المرتفعة للألعاب التثقيفية

جدول رقم 03 يبين الأوقات التي يلجأ فيها للألعاب الالكترونية

الفئات	فور الاستيقاظ من النوم	وقت الفراغ والراحة	تقليد الاخوة او الأصدقاء	بعد انجاز الواجبات المدرسية	لا يوجد وقت محدد	المجموع
التكرار	04	20	06	12	04	*46
النسبة	08.69	43.47	13.04	26.08	08.69	100

حسب أرقام الجدول فإن أكثر الأوقات التي يلجأ فيها الأطفال للعب الكترونيا هي فترات الراحة والفراغ من الدراسة والواجبات الاسرية، وهو وقت مناسب ولا يتعارض مع واجباته وهو ما يوجد توازنا في نمو الطفل، وقد بلغت النسبة 43.04% أي ما يقارب النصف، وما يؤكد دلك هو تسجيل نسبة معتبرة أيضا ممن يلجأون للعب الالكتروني –بوصفه الغالب على العاب هدا العصر- بعد إنجاز الواجبات المدرسية، إد بلغت 26.08%، ودلك حتى لا يتأثر التحصيل الدراسي سلبا.

الاستنتاج: يراعي المبحوثين الوقت المناسب للعب الكترونيا حتى لا يتراجع تحصيله الدراسي.

85% من الوالدين يفرضان حدودا زمنية لممارسة أولادهم الألعاب الإلكترونية أكثر من أي شكل أخر من إشكال المرح والترفيه مثل تصفح الإنترنت ومشاهدة التفاز والأفلام وذلك كما هو مبين أدناه:

جدول رقم 03 يبين شعور الطفل وهو يلعب الألعاب الإلكترونية"

الفئات	المتعة والراحة و الترفيه	الانفعال والتوتر	الانقياد وراء اهداف اللعبة دون	الملل	المجموع
التكرار	27	07	06	04	*44

النسبة	61.36	15.90	13.63	09.09	100

تؤكد البيانات بان أول شعور يحسه مجموعة كبيرة من المبحوثين مثلت بأعلى نسبة هي الشعور بالراحة والمتعة إد بلغت 61.36%، وهو مؤشر إيجابي يدل على ما تزودهم به الألعاب من فوائد.

الاستنتاج: يشعر الأطفال بالراحة والمتعة حين اللعب الالكتروني.

جدول رقم 04 يبين الأهداف التي تحققها الالكترونية

الفئات	زيادة التركيز	زيادة الدكاء	سرعة الحساب	التثقيف	التسلية	المجموع
التكرار	16	16	12	21	00	65
النسبة	24.61	24.61	18.46	32.30	00	100

أكد المبحوثين من خلال إجاباتهم أن الأهداف التي يرجون تحقيقها من خلال اللعب هي أهداف إيجابية جميعا بحيث تمثل في أربع فئات تساوى منها اثنان نسبة تمثيل بلغت 24.61%، على التوالي تمثيلا للفئة الأولى الممثلة لهدف مفاده زيادة التركيز وتجاوز تشتت الانتباه، لاسيما من خلال الألعاب الثقافية – الوصلة والكلمات الناقصة، وكدلك الفئة الممثلة لهدف ارتفاع نسبة الدكاء، وهو أمر جد إيجابي، تليها نسبة 18.61%، والممثلة لهدف مفاده زيادة السرعة في العمليات الحسابية، أما أول هدف مثل من خلال اعلى نسبة بلغت 32.30%، والممثلة لهدف إثراء الرصيد المعرفي وسعة الاطلاع وتسيع المدارك والمعلومات.

الاستنتاج: الأهداف لتي يريد المبحوثين تحقيقها كلها إيجابية ولا تنم عن مخاطر تهدد الطفل فكريا أو نفسيا.

59%وحسب الدراسة السابقة نفسها % من الوالدين يعتقدون أن الألعاب الإلكترونية توفر أنشطة حركية (جسمانية) أكثر مما كان عليه الوضع قبل خمس سنوات

جدول رقم 05 يبين ما إدا غيرت الألعاب الالكترونية من شخصية المبحوث

الفئات		التكرار		النسبة	
نعم	انعزال الآخرين والغوص في عالم الألعاب الالكترونية	13	29	37.14	82.85
	قلة الانضباط وقضاء الوقت دون استفادة	01		02.85	
	الاتصاف بالانفعالية والعدوانية	**02**		**04.71**	
	الاتصاف بالشرود والحيرة	**02**		**05.71**	
	التعب السريع	**08**		**22.85**	
	ضعف التحصيل الدراسي	**03**		**08.57**	
لا	**06**			**17.14**	
المجموع	***35**			**% 100**	

من خلال بيانات الجدول يتضح ان اغلب المبحوثين أكدوا وجود تغير على شخصيتهم أو طبعهم من خلال التعامل مع الألعاب الالكترونية إد بلغ تكرارات إجابتهم عددهم 29 من أصل 31 تكرار وبنسبة تمثيل ساحقة بلغت 82.85%، حيث مثلها كل المبحوثين المؤكدون لوجد تغيير مصنفين إلى ست فئات أو مظاهر للتغيير تمثلت بأعلى نسبة تمثيل في فئة انعزال الآخرين

والغوص في عالم الألعاب الإلكترونية، حيث ان انغماس الطفل في الألعاب الالكترونية يجعله قليل التفاعل مع الاخرين حيت تجعله اللعبة رهينها يعيش عالما منعزلا فيمنحها تركيزه وانتباهه، وهدا مؤشر يحول دون النمو السوي للشخصية الدي يستلزم التفاعل مع الجماعة لاكتمال عملية التنشئة الاجتماعية، وهو أثر نفس اجتماعي، يليه أثر صحي يتمثل في الإرهاق والشعور بالتعب، إد مثل ب22.85%، ودلك نظرا لتعب الجهاز العصبي والعين وهو ما سيمى بال<هاد العين الرقمي، وبعض الأعضاء المستخدمة في الامساك بالوسيلة الالكترونية المستخدمة ووضعية الجلسة، لاسيما مع قلة التغذية الصحية

جدول يبين رد فعل الطفل إزاء منعه من الألعاب الالكترونية

الفئات	الاستسلام والتدمر	اللعب خارج المنزل	اللعب خلسة عن الاهل	العناد ومواصلة اللعب	لاشيئ	المجموع
التكرار	06	11	05	03	01	26
النسبة	23.07	42.30	19.23	11.53	03.84	100

هدفنا من خلال هدا السؤال إلى معرفة_علاقة الأبناء بأوليائهم ان كانوا يبدون الطاعة لهم مع تعارض رغباتهم، لنعرف ما إن كانت الألعاب سببا في العقوق مثلا، لكن تبين من خلال معطيات الجدول أن الأبناء لا يستطيعون مواجهة آبائهم برفض طلباتهم وابدا العصيان العلني ودلك من خلال لجوء اكبر نسبة منهم إلى البحث عن اللعب خارج المنزل حين يمنعه الولي عن اللعب لسبب من الاسباب، فيتجهون نحو قاعات اللعب الالكتروني أو مقاهي الانترنيت، وقد بلغت النسبة 42.30%، وتليها فئة أخرى بنسبة معتبرة بلغت23.07% مثلها المبحوثين الدي يبدون الاستسلام لأوامر الأولياء

ثم نسبة19.23% مثلت المبحوثين، حيث يلجأون للعب خلسة عن الوالدين ودون موافقة لكن دون مواجهتهم،

استنتاج: علاقة الإباء بالأبناء حسنة حيث تبين عدم وجود تمرد على رغباتهم من طرف أبنائهم.

جدول رقم 06 يبين ما إن بلغ تعلق الطفل بالألعاب الالكترونية درجة الإدمان

الفئات		التكرار	النسبة
نعم	04		15.38
لا	22		84.61
المجموع	100 %		

تجمع إجابات المبحوثين البالغ عددهم 22 مبحوثا وبنسبة تمثيل 84.61%على أنهم لم يبلغوا حد الإدمان على الألعاب الالكترونية باستثناء أربع مبحوثين وهم من الطور المتوسط مثلوا بنسبة الأقلية الدي بلغت 15.38%

استنتاج: لم يلغ المبحوثين درجة الإدمان وتعلقهم بالألعاب ليس لدرجة عدم الاستغناء

جدول رقم 07 يبين ما ان أثرت لعبة الحوت الأزرق على الأطفال

الفئات		التكرار		النسبة	
نعم	التحرز أكثر من الألعاب	13		50.00	
	عرض الألعاب على الإباء	01		03.84	
	فسخ الألعاب الخطيرة	02	16	07.69	61.53
لا	10		38.46		
المجموع		%100			

بما ان اغلب المبحوثين لم يدمنوا على الألعاب الالكترونية فقد كان تخوفهم من احدى هده الألعاب الأشد خطورة محدود حيث سجلت 10 مبحوثين ينفون تأثرهم بقصة الحوت الأزرق وما حصدته من أرواح بريئة، ولعل ما ساعد على دلك أيضا عدم مبالغتهم وإبحارهم في الألعاب إضافة على وجود المراقبة الوالدية.

اما الدين ابدوا تخوفا من اللعبة فقد اعتمدوا ثلاث إجراءا لتجاوز لك، اوله التحرز اكثر من الألعاب الالكترونية ومراقبتها، ودلك بنسبة بلغت 50.00%، وهي نسية بعدة جدا عن باقي الفئات والدين تمثلا في فسخ الألعاب الخطيرة ممثلة بنسبة 07.69%عرض الألعاب على الإباء قبل بدأ اللعب ومثل بنسبة 03.48_%

استنتاج: الأطفال تخوفوا من لعبة الحوت الأزرق و لدلك اصبح اكثر اقتناعا بضرورة عرض الالعاب على الإباء إضافة إلى فسخ العديد منها والدي تبدو له خطرة ومضيعة للوقت.

سادسا: حلول لتجنب أخطار الألعاب الإلكترونية على الطفل والمراهق -

-1محاولة التحدث مع الطفل عن اللعبة التى يحبها، واكتشاف سبب تعلقه بها ومن ثم مشاركة الطفل تلك اللعبة لإحياء روح الصداقة بداخله من جديد وبذلك تستطيعين مراقبة تلك اللعبة والسيطرة عليه في أي وقت.

-2تحديد وقت معين للعب وبذلك سيتم السيطرة على إمكانية ادمان الطفل لهذه الألعاب.

-3 تفعيل جهاز مراقبة على مواقع الألعاب الإلكترونية

-5شجعى طفلك بشراء لعبة لتنمية الذكاء أو لتعليم نشاطات جديدة

6- البدء بمشاركة طفلك مع أصدقائه في الألعاب الجماعية

7- تعويد الطفل منذ الصغر على ممارسة التمارين الرياضية

8- تخصيص وقت للمطالعة، لغرس حب القراءة لدى الأطفال،

9- شاركي طفلك في رسم لوحة، فالرسم يخرج طاقة الطفل الكامنة كما يساعده على التخيل والإبداع، أو مشاركته في مركز ثقافي لممارسة الهواية التي يفضلها، مع إمداده بالأدوات والتشجيع المستمر.

الهوامش:

1- فضيل دليو: **وسائل الاتصال وتكنولوجياته**، منشورات جامعة قسنطينة، علم الاجتماع والديمغرافيا، الجزائر، ص133.

2- روزيتال، بودين: **الموسوعة الفلسفية**، دار الطليعة، ط4، بيروت، 1971، ص129.

3- محمد عاطف: **قاموس علم الاجتماع**، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 1983، ص484

4- mawdoo3.com

5- عائشة بلهيش العمري:الألعاب الالكترونية.. مفهومها .. تصنيفاتها، 22أيلول/سبتمبر 2015، earning-otb.com

6- أبو العينين،علاء (2010). حياة أفضل بلا "بلايستيشن "**رسالة الإسلام** .تم استعراضه بتاريخ 27 ذو القعدو 1432هـ على الرابط http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

7-سهام حواس: الفورام "يطلق حملة تحسيسية للوقاية من مخاطر الأنترنت على الأطفال، حوار بتاريخ www.djazairess.com2010/03/30

8-شبكة الالوكة، تعريف الألعاب الالكترونية وفوائدها وأضرارها www.37dc.net