إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض

بقلم

الدكتور/ عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق

أستاذ مشارك، الحاسب التربوي كلية التربية

جامعة الملك سعود، الرياض

المملكة العربية السعودية

**مستخلص الدراسة**

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على 359 طالبا، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من 71 فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية. فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online games تسهم في تحسين بعض المهارات الإجتماعية والاكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الاثار السلبية. وأخيرا قدمت الدراسة عددا من التوصيات ذات صلة بالنتائج أهمها: أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية.

**الكلمات المفتاحية**: الألعاب الإلكترونية، دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية، إيجابيات الألعاب الإلكترونية، وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

**Abstract**

**The advantages and disadvantages of playing electronic games and motives of the playing from the viewpoints of public education students in Riyadh city**  
Abdullah AbdulAziz Al-Hadlaq   
Associate Professor، Computer Education، College of Education، King Saud University.

hdlq88@Gmail.com

P.O.Box: 2458

Riyadh 11451

Saudi Arabia

The present study aimed to identify the advantages and disadvantages of playing electronic games and motives of playing them from the viewpoints of public education students in Riyadh city. This quasi-experimental study، applied with 359 students. A questionnaire was prepared، consisting of 71 items. This study came up with a number of important results such as: that there are a number of factors and elements that drive public education students to play electronic games، and they have differing views about electronic games، they are from their point of view containing some advantages، and at the same time contain some disadvantages.

In conclusion، the study provides a number of recommendations relevant to the study results sush as: educators and parents should be aware of the most important positive and negative aspects of electronic games in order to promote the positive aspects and reduce the effects of the negative aspects.   
**Key words**: electronic games، motives of playing electronic games، electronic games advantages، and electronic games disadvantages.

**مقدمة**

إنتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار!

هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها. وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو (أبو العينين، 2010).   
كما ذكر (النفيعي، 2009) في تقرير له - نشر في صحيفة الاقتصادية السعودية بتاريخ 7-1-2009م - بأن حجم إنفاق الطفل السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني يقدر بنحو 400 دولار سنويًا، وأكد على أن السوق السعودية تستوعب ما يقرب من 3 ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد، كما أن أسواق المملكة استوعبت حوالي مليون و800 ألف جهاز بلاي ستيشن، وأن أكثر من 40% من البيوت السعودية يوجد لديها جهازًا واحدًا على الأقل (النفيعي، 2009).

هذا وقد صرح الرئيس والمدير التنفيذي لإتحاد البرمجيات الترفيهية (Gallagher 2011، p4) بأن "صناعة الألعاب الالكترونية (ألعاب الفيديو، والحاسب، والانترنت، والأجهزة المحمولة) تعد واحدة من أهم القطاعات الاقتصادية، فهي تدر على أمريكا وحدها أكثر من 25 مليار دولار سنويا، وتوظف أكثر من مائة وعشرون الف (120000) شخص بمتوسط راتب سنوي يقدر بتسعين الف دولار (90،000 $) للموظف الواحد".   
كما صرحت (McGonigal، 2011) بأن الاطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وانه بوصول الفرد الأمريكي سن الحادي والعشرين (21 سنه) فإنه سيكون أمضى عشرة الاف (10000) ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الامريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ 170 مليون أمريكي.

في خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتسأل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات على الأطفال؟ وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام. فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت مزايا ومساوئ الألعاب الالكترونية وتأثراتها على لاعبيها.

ففي هذا السياق، تقرر السيدة ويلكنسن (نقلا عن: نورة السعد، 2005). التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو، أنه في الوقت الذي تأكد فيه بعض الدراسات الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال، وعلى تحصيلهم الدراسي ولكن أيضاً هناك آثار سلبية عليهم ثم على المجتمع بعد ذلك. ففي نظرها تتسم الألعاب الالكترونية بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط.. ولها أيضاً آثار سلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية كما قدمت ا فاطمة نصيف (نقلا عن: نورة السعد، 2005). في مؤتمر الحوار الوطني الثاني الذي عقد في مكة المكرمة، قائمة مهمة بالدراسات والأبحاث التي تثبت الدور الكبير الذي تقوم به هذه الألعاب وأفلام العنف التي تبث عبر القنوات الفضائية في تأصيل القتل والعنف لدى الأطفال والمراهقين وأيضاً الشباب لافتة النظر إلى ضرورة اتخاذ موقف منها.

**مشكلة الدراسة**

نتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على الأطفال. فعلى سبيل المثال تقرر Mai، 2010)) أنه نظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

كما دعت عزة كُريم (نقلاً عن: أبو العينين، 2010) إلى إجراء دراسات وبحوث حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وكيفية استخدامها بشكل صحيح لتعظيم فوائدها والتقليل من أضرارها، وأن تقدم نتائج هذه الدراسات من خلال وسائل الإعلام بحيث يكون لدى الأسرة وعي بهذه الإيجابيات والسلبيات قبل شراها.

بالاضافة لذلك، فقد صرح المجلس البريطاني لتصنيف الافلام British Board of Film Classification (BBFC، 2007)- في تقرير له - بأن الافراد الذين لا يمارسون الألعاب الإلكترونية لا يمكنهم فهم عناصر الجذب والاثارة والمتعة التي يشعر بها الاشخاص الذين يمارسونها. كما أشار التقرير كذلك إلى أن هناك قلة في البحوث التي أجريت بهدف التعرف على فهم وتحديد العوامل والعناصر التي تدفع اللاعبين لممارسة الألعاب الإلكترونية ومعرفة الاثار الايجابية والسلبية المترتبة على اللاعبين من وجهة نظرهم.

عطفا على ما سبق، ونظرا لأن الباحث لم يقف على دراسة علمية تناولت هذا الموضوع في المجتمع السعودي، فإنه يمكن تحديد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي الأتي: ما إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام (الإبتدائي والمتوسط والثانوي) بمدينة الرياض؟ وينبثق من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟
2. ما إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟
3. ما سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟

**أهداف الدراسة**

تهدف هذه الدراسة إلى ما يلي:

1. التعرف على دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم العام؟
2. معرفة إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم؟
3. معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام؟

**أهمية الدراسة**

تسهم هذه الدراسة في إطلاع التربويين (مدراء، معلمين، مرشدين تربويين)، وأولياء الأمور والطلاب على أهم الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الأطفال السعوديين للألعاب الإلكترونية، وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج وتوصيات هذه الدراسة عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الإلكترونية، أو الرغبة في إنتاج العاب الكترونية جديدة.

**حدود الدراسة:**

**الحدود الزمانية:**

أجريت هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي 1431/1432هـ

**الحدود المكانية:**

اقتصر إجراء هذه الدراسة على طلاب ثلاث مدارس إبتدائية، وثلاث مدارس متوسطة، وثلاث مدارس ثانوية بمدينة الرياض.

**الحدود الموضوعية**

تتطرق هذه الدراسة فقط إلى البحث في إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها لدى طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، ولكنها لن تتطرق إلى الكشف عن أثرها على تحصيلهم الدراسي.

**مصطلحات الدراسة**

**اللعبة:**

نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. سالين وزيمرمان (Salen & Zimmerman 2004، p. 80)

**الألعاب الإلكترونية**

يعرفها (سالين وزيمرمان، 2004، ص86) 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).

**بلايستيشن** Playstation

جهاز مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية ويستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعة، حيث يخصص كل قرص للعبة واحدة بمرحلة واحدة أو بعدة مراحل، (أبو العينين، 2010)

**الايجابيات**

يعرفها الباحث إجرائيا بالصفات/المزايا الحسنة المفيدة.

**السلبيات**

يعرفها الباحث إجرائيا بالصفات السيئة والضارة.

**دوافع الممارسة**

يعرفها الباحث إجرائيا بأنها العناصر أو العوامل التي تؤدي إلى تعلق الأطفال أو اللاعبين بالألعاب الإلكترونية، وتجعلهم يمضون أوقانا طويلة في ممارستها.

**طلاب التعليم العام**

يعرفهم الباحث إجرائيا بأنهم طلاب المراحل التعليمية الثلاث التي تسبق المرحلة الجامعية: الابتدائية والمتوسطة والثانوية.

**الإطار النظري**

في السنوات الأخيرة انتشرت محلات بيع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. كما جذبت قطاعًا واسعًا من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي؛ لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة (أبو العينين، 2010). والألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات. وبهذا الخصوص يصرح (أبو جراح 1425هـ): لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعابًا شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي.

وقبل التوسع في الحديث عن إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، فإنه سيتم المرور على ذكر بعض الأمور ذات العلاقة بالألعاب الإلكترونية مثل تعريف الألعاب الإلكترونية وأصنافها، وأسباب ودواعي ممارسها من قبل اللاعبين، وبعض الإحصائيات الأمريكية الحديثة ذات الصلة بالألعاب الإلكترونية.

**تعريف الألعاب الإلكترونية وتصنيفاتها وأسباب ودواعي ممارسها**

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية(Salen & Zimmerman 2004) digital. ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو Playstation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف palm devices).

هذا ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا لسالين وزيمرمان (Salen & Zimmerman 2004) إلى الأصناف الآتية:

**الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل)** Conqueror**:** وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

**الصنف الثاني المدير** Manager**:** ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

**الصنف الثالث المستغرب (المتعجب)** Wanderer**:** في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

**الصنف الرابع المشارك** Participant: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الإفتراضية.

وبخصوص الصنف الرابع يخبرنا (الحضيف، 2010) بأن هناك أماكن إفتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود. هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة، ودردشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون.

وتعرف (هند الخليفة، 2009) العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (avatars) وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

وكثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الانترنت، فهناك موقع هناك (there.com) وهنالك الحياة الافتراضية (secondlife.com) وثمة (lively) وعندما يسجل اللاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأن العالم عالمه والخيال خياله، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تحاكي تماما الحياة الحقيقية، إذ يطلب من اللاعب اختيار (افاتار) خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل افاتار يمثل مستخدم آخر، إذ خلف كل افاتار إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالسا خلف شاشة حاسوبه (الحضيف، 2010).

هذا ويمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أصناف هي:

1. بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين Massively multiplayer online role play games (MMORPG)

2. الميتافيرس (metaverses)

3. بيئة تعلمية واسعة متعددة المتعلمين Massively multilearner online learning environments (MMOLE) (هند الخليفة، 2009).

ففي بيئة (MMORPG) يقوم اللاعب بدور معين للوصول لهدف ما، وخلال تحقيقه للهدف يجني اللاعب النقاط لينتقل من مرحلة لأخرى. يتمثل اللاعبون في هذه البيئة بشخصيات مختلفة وبقدرات معينة، ويعملون في مجموعات أو عشائر ويقومون بمغامرات للوصول للهدف المحدد. ويواجه اللاعبون خلال مغامراتهم مجموعة من الأعداء عليهم مواجهتهم والتخلص منهم، وفي الغالب هؤلاء الأعداء هم عبارة عن شخصيات مبرمجة مسبقاً تعمل بأدوار محددة.

من أشهر مثل هذه البيئات بيئة World of Warcraft وموقعه على الإنترنت هو ([www.worldofwarcraft.com/bc-splash.htm](http://www.worldofwarcraft.com/bc-splash.htm)) التي استخدمتها بعض كليات الاقتصاد لتدريب الطلبة على المفاهيم الاقتصادية مثل البيع والشراء والمقايضة وغيرها (هند الخليفة، 2009).

أما بيئة الميتافيرس فهي عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تدعى «أفتار (Avatar)» يتحكم بها أشخاص حقيقيون عن طريق لوحة المفاتيح والفأرة. يمكن تشكيل الافتار بالطريقة التي يرغبها صاحبها فليس هنالك حدود للتحكم بالشخصية وتغيير هيئتها. وتختلف بيئة الميتافيرس عن سابقتها بأنه لا يوجد فيها أهداف يسعى اللاعبون لتحقيقها، بل يستطيع أي مستخدم لهذه البيئة عمل الأهداف الخاصة به. يعني ذلك أنه لا توجد في مثل هذه البيئات تنافس أو حروب للوصول لهدف معين. كما أن بيئة الميتافيرس توفر للاعبين إمكانية تشكيل وعمل الأجسام المختلفة وبرمجتها وبيعها على لاعبين آخرين. ومن أشهر بيئات الميتافيرس هي بيئة الحياة الافتراضية (Second life) (هند الخليفة، 2009).

آخر نوع من أنواع العوالم الافتراضية هي بيئة (MMOLE) حيث تعتبر هذه البيئة من أحدث البيئات من ناحية الفكرة فهي مخصصة للتعليم. وتعمل كامتداد لنظم إدارة التعلم (Learning Management Systems) ولكن في بيئة ثلاثية الأبعاد. الهدف الأساسي من مثل هذه البيئات هو التعلم، فنجد أن البيئة المحيطة تمثل أحيانا على شكل بيئة فصل دراسي مما يسمح للمعلم التحكم بالمحتوى المعروض والمتعلم من التفاعل مع البيئة المحيطة والتواصل مع أقرانه. وكمثال على مثل هذه البيئات فإن بيئة ProtoSphere وموقعها على الإنترنت هو ([www.protonmedia.com](http://www.protonmedia.com)) يمكن تخصيصها للعمل مع أنظمة إدارة التعلم أو ربطها مع المحتوى الإلكتروني (هند الخليفة، 2009).

كما يضيف الباحث للاسباب التي تدعو اللاعبين لممارسة الألعاب الإلكترونية ما يلي:

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

إن العناصر المذكورة أعلاه ساهمت بشكل كبير في إنتشار الألعاب الإلكترونية وشيوعها وازدياد عدد الممارسين لها، وفيما يلي سيتم التطرق لبعض الإحصائيات الأمريكية الحديثة ذات العلاقة بانتشار الألعاب الإلكترونية. ففي تقرير ذي صلة، أجاب التقرير السنوي لإتحاد البرمجيات الترفيهية لعام 2011م (Gallagher، 2011) عن الأسئلة التالية:

1. ما نسبة من يمارس الألعاب الإلكترونية من الأسر الأمريكية؟
2. ما العمر الأكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية؟
3. كيف يمارس اللاعبون الألعاب الإلكترونية؟
4. ما أهم الأسباب التي تجعل الوالدين يشاركوا أولادهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية؟
5. هل يراقب الوالدان محتوى الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أولادهم؟
6. ما نسبة مراقبة الوالدين لمحتوى الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أولادهم؟

**وفيما يلي إجابات إتحاد البرمجيات الترفيهية لعام 2011م (Gallagher، 2011) عن الأسئلة الواردة أعلاه:**

**أولا وثانيا: نسبة من يمارس الألعاب الإلكترونية ومتوسط أعمارهم**

1. 72% من الأسر الأمريكية تمارس الألعاب الإلكترونية.
2. العمر الأكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية هو سن الثلاثة عشر (13) عام بالنسبة للذكور، وسن العشر (10) سنوات بالنسبة للإناث.
3. متوسط أعمار الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في عام 2011م هو 37 سنة، أما تفصيل ذلك فهو كما يلي:

* 18 % أعمارهم أقل من 18 سنة.
* 53 % تتراوح أعماره بين 18 – 49 سنة.
* 29 % أعمارهم أكبر من خمسين سنة.

**ثالثا: كيفية ممارسة اللاعبين للألعاب الإلكترونية**

1. 65% من اللاعبين يمارسون الألعاب الإلكترونية مع لاعبين آخرين في عام 2011، في حين كانت النسبة 64% في عام 2010، و 62% في عام 2009.
2. 19% من ممارسي الألعاب الإلكترونية يدفعوا مبالغ مالية لممارسة اللعب على الإنترنت.
3. 55% من اللاعبين يمارسون اللعاب على هواتفهم أو أجهزنهم الكفية.
4. 90% من الوالدين يمارسون الألعاب الإلكترونية مع أولادهم.

**رابعا: أهم الأسباب التي تجعل الوالدين يشاركوا أولادهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية**

1. 85 % بسبب طلب أولادهم منهم المشاركة.
2. 84 % بسبب أن الألعاب الإلكترونية ممتعة لكافة أفراد العائلة.
3. 81 % يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية مع أولادهم يعد فرصة جيدة لزيادة أواصر العلاقات الاجتماعية بين أفراد العائلة.
4. 57 % يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية مع أولادهم يعد فرصة جيدة لمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية.

**خامسا وسادسا: نسب مراقبة الوالدين لمحتوى الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أولادهم**

1. 75% من الوالدين يعتقدون بأن مراقبة الوالدين لمحتوى الألعاب الإلكترونية أمر مهم ومفيد.
2. 86 % من الوالدين على دراية بنظام تصنيف الألعاب الإلكترونية ESRB.
3. 98 % من الوالدين يثقون في دقة نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية ESRB.
4. 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:

* 80 % من الوالدين يحددوا وقتا لاستعمال أولادهم للانترنت.
* 70 % من الوالدين يحددوا وقتا لمشاهدة أولادهم للتلفاز.
* 65% من الوالدين يحددوا وقتا لمشاهدة أولادهم للأفلام.

1. 91% من الوالدين يرافقوا أولادهم عند شراء الألعاب الإلكترونية.
2. 59% من الوالدين يعتقدون أن الألعاب الإلكترونية توفر أنشطة حركية (جسمانية) أكثر مما كان عليه الوضع قبل خمس سنوات.
3. 86% من اللاعبين يقومون بالحصول على موافقة والديهم قبل الشروع في شراء الألعاب الإلكترونية.

هذا ويعد نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية ESRB مرجع مهم للتقليل من ضرر الألعاب الإلكترونية، وهو اختصار لكلمة Entertainment Software Rating Board ويعني باللغة العربية "مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية". ويقوم هذا المجلس بتصنيف الألعاب حسب الأعمار، كما يقوم كذلك بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة، ويفيد هذا التصنيف الآباء عند الرغبة في اختيار ألعاب مناسبة لأولادهم وبناتهم. وعادة ما يكون تصنيف هذا المجلس موجود في كثير من الألعاب على المغلف الخارجي للعبة. وموقع مجلس ESRB على الإنترنت هو: www.esrb.org

**إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية**

**إيجابيات الألعاب الإلكترونية**

تمتازالألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر(**الجارودي**، 2011) تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.   
 ويضيف (**الجارودي**، 2011) بأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها.

أما عزة كريم، مستشارة العلوم الاجتماعية بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية، (نقلاً عن: أبو العينين، 2010) فترى أن الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقتية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

كما يرى (الانباري، 2010) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

وكذلك ترى (McGonigal، 2011) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالانجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة.

كما أشار (Allen، 2010) إلى بعض من إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يلي:

* تثير التأمل والتفكير.
* تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
* تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

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

1. 68 % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة.
2. 57 % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.
3. 57 % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء.

كما يضيف (الحضيف، 2010) أنه في كل عالم افتراضي يوجد بيع وشراء، وتوجد عملة يمكن صرفها إلى عملة حقيقية كالدولار أو الريال، ويمكن لللاعب الثراء داخل العالم الافتراضي من خلال فتح عيادة، أو تقديم استشارة، أو برمجة، أو أي مهنة يستفيد منها كل افاتار أيا كان مكانه على كوكبنا، كما يمكنه بعد ذلك من تحويل ما يجنيه من أموال افتراضية إلى حقيقة. وخلص (الحضيف، 2010) إلى أن هذه البيئات تعمل على التواصل بين الأشخاص من مختلف بقاع العالم وتمكنهم من التعرف إلى أصدقاء جدد كما تسهم في عملية الإبداع والابتكار بفضل الخاصية المتمثلة في توفير إمكانية بناء المجسمات وتجسيد الشخصيات باستخدام أدوات توفرها هذه العوالم الافتراضية لمستخدميها

وأخير وبالنسبة للدراسات الاجنبية التي تطرقت للإجابة عن "هل يستفيد الأطفال بأي شكل من الأشكال من الاوقات الطويلة التي يمضونها أمام الشاشة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية؟" فبمراجعة بعض الدرسات التي بحثت هذا الموضوع نجد أنها توصلت إلى أن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية قد أسفرت عن نتائج متباينة ومتفاوتة (Jackson، 2008). وأن من بين النتائج الإيجابية هو أن ممارسة الألعاب الإلكترونية *عبر الانترنت Online Games* تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط. (PEW، 2006)

ومع ذلك، فهناك أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا سيما ألعاب العنف، فإن هذه يؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الاكاديمي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من قبل المعلمين بالمقارنة مع الأطفال الذين يمارسون العابا أقل عنفا أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الاطلاق (Anderson et al.، 2007) and (Walsh et al.، 2006)

**سلبيات الألعاب الإلكترونية**

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر Mai، 2010)) أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب Mai، 2010)).

كما تخبر (نورة السعد، 2005) أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً 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 الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

أما ويلكنسن (نقلاً عن: نورة السعد،2005)، التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال والمراهقين، فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخيالين كغزاة كوكب الأرض والشخوص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال. إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.

ومن خلال الإطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، تمكن الباحث من تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية.

**الأضرار الدينية**

أشارت Mai، 2010)) إلى أنه في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الالعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. وتضيف Mai، 2010)) بأن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.

**كما أشار** (الانباري، 2010) إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المُشاهد. كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

**الأضرار السلوكية والأمنية**

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية (أبو جراح، 1425هـ). كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم (نورة السعد، 2005)**.** كما ذكرت Mai، 2010)) أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى إرتكاب الجرائم. فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاث مائة لعبة الكترونية، وفي النتائج تم رصد مائتين وأثنين وعشرين (222) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل Mai، 2010))**.**

كما ذكرت دراسة أمريكية (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة أيضا إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها. وفي هذا السياق أكدت دراسة سلفر (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أن ألعاب البلايستيشن يمكن أن تؤثرعلى الطفل فيصبح عنيفا، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول) الموجودة في البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

وفي السياق ذاته أفادت دراسة بريطانية نشرتها مجلة ذي لانيست (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أن مشاهد العنف على شاشة التلفزيون أو الألعاب الإلكترونية تزيد مخاطر السلوك العدواني والخوف لدى الأطفال الصغار، كما أن مثل هذه المشاهد يمكن أن توازي (إساءة معاملة الأطفال عاطفياً). وقالت الدراسة إن الاطفال الصغار هم الأكثر تأثراً بهذه المشاهد، وأوصت الأهل والمربين بالتعامل بحذر مع برامج التسلية المعدة للكبار كما يتعاملون مع الأدوية أو المواد الكيماوية الموجودة في المنزل. وخلصت الدراسة إلى أن الصور العنيفة تترك تأثيراً على المدى القصير لدى الصغار عبر زيادة سلوكهم العدواني أو خوفهم.

وفي هذا السياق كذلك يقول الكولونيل ديف غروسمان، أستاذ علم النفس سابقاً بأكاديمية ويست بوينت العسكرية بالولايات المتحدة الأمريكية (نقلا عن: Mai، 2010): بأن بعض الألعاب الإلكترونية تضاهي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت تحدي شخص آخر ووضع نهاية لحياته. وكما هو معروف فإن الأطفال بطبيعتهم لا يميلون إلى القتل ولكنهم يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة عن طريق التلفزيون وأفلام وألعاب الفيديوMai، 2010)). كما يقول الدكتور كليفورد هيل، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا (نقلا عن: Mai، 2010): لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر.

كما تحدث المجدوب، مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة، عن بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ)، حيث أشار إلى أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً عنيفًا، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، ويضيف المجدوب بأنه ليس شرطًا أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

**الأضرار الصحية**    
 تخبر (إلهام حسني، 2002)، أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبًا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب. هذا ما أكدته (إلهام حسني، 2002) في دراستها، وأضافت أيضًا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة.   
 كما أشارت دراسة (إلهام حسني، 2002) إلى أن هذه الإصابات قد تظهر كذلك عند البالغين بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة مترافقاً مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمام الحاسباو التلفاز، وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة أمام الحاسب. كما حذرت من الاستخدام المتزايد لألعاب الحاسب الاهتزازية من قبل الأطفال لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والأكف.

كما كشف بحث طبي أعدته إحدى الجامعات الهولندية (نقلا عن: المتميز، 2004) أن بقاء [الأطفال](http://www.almotmaiz.net/vb/5864-����������-������������������-��������-��������������-������������-������������/) في المنازل في ساعات النهار لممارسة الألعاب الإلكترونية، وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس والحصول على الفيتامينات المطلوبة لنمو [العظام](http://www.almotmaiz.net/vb/5864-����������-������������������-��������-��������������-������������-������������/) يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص فيتامين "د"، ويؤدي إلى إصابتهم [بهشاشة](http://www.almotmaiz.net/vb/5864-����������-������������������-��������-��������������-������������-������������/) في [العظام](http://www.almotmaiz.net/vb/5864-����������-������������������-��������-��������������-������������-������������/) بصورة مبكرة عن غيرهم، وآلام في الظهر وفي الركبتين قد تتطور إلى التهابات في المفاصل كما تصبح مناعتهم ضعيفة، كما أن بقاء [الأطفال](http://www.almotmaiz.net/vb/5864-����������-������������������-��������-��������������-������������-������������/) لساعات طويلة معا في غرف ضيقة أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية**.**

كذلك من أضرار الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية والبدانة، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم. وعلى سبيل المثال أكدت دراسة (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسب. فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من 2000 طالب تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات و18 سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو جرامًا إلى 60 كيلو جرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي 10 سنوات في عام 1985 كانوا قادرين على الركض لمسافة 1.6 كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز 8.14 دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر (أبو جراح، 1425هـ).

وفي موضوع ذي صلة، تقدر جمعية السمنة الأمريكية (American Obesity Association (AOA، 2005). أن 16 ٪ من الأطفال في الولايات المتحدة يعانون من البدانة، ثلاثة أضعاف المعدل الذي كان عليه الوضع قبل عقدين من الزمن. هذا وقد عزت جمعية السمنة الأمريكية أسباب السمنة لدى الأطفال لعدد من العوامل والأسباب منها على سبيل المثال عادات تناول الطعام، والمشروبات الغازية، وعدم ممارسة الرياضة البدنية، وإمضاء ساعات طويلة أمام الشاشة لممارسة الألعاب الإلكترونية. كما أشار آدمز (Adams، 2006) أن الأطفال والشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و 18 سنة يمضون معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من أي نشاط آخر باستثناء النوم (44.5 ساعة في الأسبوع). وهذا بدوره يؤدي إلى انخفاض النشاط البدني، ويوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن والسمنة (American Obesity Association، 2005).  كما أظهرت دراسة دانمركية (نقلا عن: منتديات قبائل تهامة عسير، 2010). أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إن هو أدمن على ممارستها. فعلى سبيل المثال أطلقت المنظمة السويدية لرعاية الشباب (نقلا عن: منتديات قبائل تهامة عسير، 2010) تحذيراً بشأن إدمان لعبة World of Warcraft، حيث أشارت أن هذه اللعبة تشبه مخدر الكوكايين بالنسبة لعشاق الألعاب الإلكترونية فبعض اللاعبين لا يستطيعون الامتناع عن لعبها بشكل مرضي. ويأتي هذا التحذير بعد ورود أخبار عن انهيار صبي - في الخامسة عشر من عمره - بعد أن قام بلعب World of Warcraft ليوم كامل ما أدى لانهياره في النهاية.

كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أن بعض الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض. فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة متعمقة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1% من مجموع سكان أي دولة.   
 وأخيرا يرى (الانباري، 2010)أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، كما أنه يزيد من تعب الجسم والصداع، كما أن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلبا على خلايا المخ، وأنه كلما قلت مساحة شاشة التلفاز أو الحاسب زاد تركيز الشخص على الشاشة مما يرهق البصر ويسبب الصداع. كما أن الطريقة الخاطئة لجلوس الشخص أثناء لعبه، كأن يجلس متكئا وحال رقبته سيء، قد يسبب الأذى له. كما أن جلوس اللاعب على جنبه بعد تناوله الطعام لأجل اللعب قد يؤثر على المعدة. ويقرر (الانباري، 2010) أن هذه الحالة متفشية في الوقت الحالي. وأوصى بتغيير طريقة الجلوس أثناء اللعب من وقت لآخر، فمثلا يغير من الجلوس على الأرض إلى الكرسي ونحوها.

**الأضرار الاجتماعية**   
 أظهرت الدراسة الدانمركية (نقلا عن: منتديات قبائل تهامة عسير، 2010) أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

أما فاطمة القليني - أستاذة علم الاجتماع بكلية البنات بجامعة عين شمس - (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) فقد أشارت في دراسة لها إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط.

وفي حديثه عن الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال ذكر المجذوب (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته. كما أنها من وجهة نظر المجذوب تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه (أبو جراح، 1425هـ).

كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلِّم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على الألعاب الإلكترونية إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب بها أو يدَّعي مثلاً أن معلم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحان (أبو جراح، 1425هـ).

**الأضرار الأكاديمية**

تخبر Mai، 2010))أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم. وفي هذا السياق يروي (أبو العينين، 2010) أنه أثناء وجوده في أحد محلات الألعاب الإلكترونية جاء رجل يبدو عليه علامات الغضب ونهر طفله أمامه، فسأله عن السبب في ذلك فقال له: إن طفله لم يَعُد يتواجد في المنزل، فما إن يأتي إلى البيت قادمًا من المدرسة حتى يخرج ويذهب إلى محل الألعاب الإلكترونية، ويستمر هناك لأكثر من خمس ساعات، فلا يتفرغ لأداء واجباته المدرسية، ويظل بدون طعام طوال هذه الفترة، حتى إنه قال إن مستواه الدراسي قد تأخر منذ أن عرف الطريق إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية. كما يخبر (أبو العينين، 2010) أنه رأى بنفسه أطفالا يهربون من الدراسة ويذهبون لممارسة الألعاب الإلكترونية.

وأخيرا يذكر (الانباري، 2010) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم. وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (إلهام حسني، 2002) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

**منهج الدراسة**

اعتمدت الدراسة الحالية المنهج الوصفي لمناسبته لطبيعة الدراسة، وقد استعان الباحث بهذا المنهج بهدف التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض.

**مجتمع الدراسة وعينتها:**

* **مجتمع الدراسة:** تكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب التعليم العام (الإبتدئي والمتوسط والثانوي) بمدينة الرياض الذين كانو يدرسون في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1431/1432هـ.
* **عينة الدراسة:** تم تطبيق الدراسة الحالية على عينة الدراسة - طلاب التعليم العام - في ثلاث مدارس إبتدائية وثلاث مدارس متوسطة وثلاث مدارس ثانوية وعددهم (359 طالبا) كانو يتلقون تعليمهم في مدينة الرياض في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1431/1432هـ، وذلك كما هو مبين في جدول (1)

جدول (1)

توزيع أفراد العينة حسب المرحلة الدراسية

|  |  |
| --- | --- |
| **المرحلة الدراسية** | **عدد الطلاب** |
| المرحلة الابتدائية | 109 |
| المرحلة المتوسطة | 114 |
| المرحلة الثانوية | 136 |
| المجموع | 359 |

**أداة الدراسة:**

* بعد مراجعة الادبيات ذات الصلة بالالعاب الالكترونية تم تصميم أداة الدراسة مستفيدا مما ورد في بعض الدراسات السابقة، ثم تم عرض الأداة على مجموعة من الخبراء في مجال التربية والتعليم ومجال تقنية المعلومات بهدف التأكد من صدقها.
* تكونت الاستبانة من (71 فقرة) موزعة على ثلاثة محاور وذلك كما يلي:

1. محور دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية. (18 فقرة)
2. محور إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية. (20 فقرة)
3. محور سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية. (33 فقرة)

**صحة الأداة** Validity

قام الباحث بعرض الإستبانة على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والتجربة في مجال التربية والتعليم ومجال تقنية المعلومات. هذا وقد طلب الباحث من المحكمين إبداء آرائهم في فقرات الإستبانة من حيث وضوح العبارات من عدمها، ومدى ملاءمتها لطبيعة الدراسة. بعد الحصول على آراء المحكمين قام الباحث بمراجعة الأداة بعد تحكيمها، وإجراء عددا من التعديلات والإضافات التي اقترحها المحكمون، ثم قام بإخراجها بصورتها النهائية.

**صدق الاتساق الداخلي لأداة الدراسة**

تم حساب معامل الارتباط بيرسون ( Pearson) باستخدام برنامج SPSS بين كل فقرة من فقرات المحور والدرجة الكلية للمحور وذلك لجميع المحاور الثلاثة المكونة للأداة، وكانت النتائج دالة إحصائيا عند مستوى **(0، 05)** وذلك كما هو مبين في جدول (2). وهذا يدل على التماسك والاتساق الداخلي بين فقرات كل محور من محاور الأداة.

**جدول(2)**

**معاملات الارتباط لكل محور من محاور الاستبانة**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **المحور** | **الارتباط** | **مستوى الدلالة** |
| دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية | 84 | ∝ = (0، 05) |
| إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية | 82 | ∝ = (0، 05) |
| سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية | 89 | ∝ = (0، 05) |

**ثبات الأداة** Reliability

تم حساب معامل ثبات ألفا كرونباخ Alpha Cronbach Coefficient لأجل التأكد من ثبات الأداة، هذا وقد بلغ متوسط قيم معامل ثبات ألفا كرونباخ (0، 871) وهذا يؤكد ثبات المقياس.

**إجراءات الدراسة**

قام الباحث بتوزيع 450 استبانة على عينة الدراسة - طلاب التعليم العام بمدينة الرياض في ثلاث مدارس إبتدائية وثلاث مدارس متوسطة وثلاث مدارس ثانوية - بعدد 150 استبانة لكل مرحلة - وذلك في نهاية الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1431/1432هـ. هذا وقد بلغ عدد الإستبانات الراجعة 359 إستبانة.

**أساليب المعالجة الإحصائية**

تم إدخال البيانات إلى البرنامج الإحصائي Statistical Package for Social Sciences (SPSS)، وبواسطة هذا البرنامج تم حساب الإحصاءات الآتية:

1. حساب معامل ثبات الفا كرونباخ Alpha Cronbach Coefficient لأجل التأكد من ثبات الأداة.
2. حساب معامل الارتباط بيرسون (Pearson) لحساب صدق الاتساق الداخلي لأداة الدراسة.
3. التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد العينة تجاه محور دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية.
4. التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد العينة تجاه محور إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية.
5. التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد العينة تجاه محور سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية.

**تحليل النتائج وتفسيرها**

يتضح من البيانات التي تم الحصول عليها في هذه الدراسة أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية. كما يوجد لدى طلاب التعليم العام أراء وإتجاهات متباينة نحو الالعاب الإلكترونية، فهي من وجهة نظرهم تحتوي على إيجابيات، وفي نفس الوقت فهي لا تخلو من السلبيات.

وفيما يلي سيتم عرض وتحليل نتائج هذه الدراسة عبر ثلاثة محاور:

1. محورالعوامل التي تدفع طلاب التعليم لممارسة الألعاب الإلكترونية.
2. محور إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية.
3. محور سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية.

**أولا: عرض وتحليل نتائج محورالعوامل التي تدفع طلاب التعليم لممارسة الألعاب الإلكترونية**

**جدول (3)**

**المتوسطات والانحرافات المعيارية والنسب المئوية للعوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مرتبة تنازليا**

| **التسلسل** | **العبارة** | **المتوسط** | **الانحراف المعياري** | **النسبة المئوية** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | السعي لتحقيق الفوز في ألعاب الانترنت يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب. | 3.29 | 0.923 | 82.25 |
|  | السعي لهزيمة الآخرين في ألعاب الانترنت يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب. | 3.29 | 0.913 | 82.25 |
|  | يستهويني توظيف ألعاب الانترنت مبدأ التنافس بين اللاعبين ويدفعني للعب. | 3.19 | 0.935 | 79.75 |
|  | توفر صعوبات ذات مستويات متعددة في ألعاب الانترنت يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب. | 3.15 | 0.910 | 78.75 |
|  | توفر نقاط (أو درجات) في ألعاب الانترنت يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب. | 3.15 | 0.934 | 78.75 |
|  | احتواء ألعاب الانترنت على تحديات يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب. | 3.15 | 0.928 | 78.75 |
|  | حب الاستطلاع والسعي لمعرفة وحل سبب الغموض في بعض ألعاب الانترنت يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب. | 3.12 | 0.970 | 78 |
|  | يستهويني التصميم ثلاثي الإبعاد 3D في ألعاب الانترنت ويدفعني للعب. | 3.10 | 0.969 | 77.5 |
|  | يستهويني تصميم الشخصيات في ألعاب الانترنت ويدفعني للعب. | 3.09 | 0.893 | 77.25 |
|  | يستهويني توظيف ألعاب الانترنت مبدأ التشارك والتعاون بين اللاعبين ويدفعني للعب. | 3.05 | 0.909 | 76.25 |
|  | يستهويني تصميم المشاهد في ألعاب الانترنت ويدفعني للعب. | 3.04 | 0.923 | 76 |
|  | تستهويني التفاعلية العالية في ألعاب الانترنت وتدفعني للعب. | 3.04 | 0.907 | 76 |
|  | عامل السرعة (إنجاز المهام في أقل وقت ممكن) في ألعاب الانترنت يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب. | 3.00 | 0.950 | 75 |
|  | تستهويني الصور المتحركة في ألعاب الانترنت وتدفعني للعب. | 2.94 | 0.883 | 73.5 |
|  | تستهويني المؤثرات الصوتية في ألعاب الانترنت وتدفعني للعب. | 2.89 | 0.929 | 72.25 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت تمكنني من التلاعب والسيطرة على بعض مما لا يمكن تحقيقه في الحياة الحقيقية. | 2.82 | 1.051 | 70.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت ترضي وتلبي بعض تصوراتي وتخيلاتي غير الواقعية. | 2.78 | 1.005 | 69.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت تمثل لي مخرجا للتقليل من ضغوط ومشاكل الحياة الحقيقية. | 2.78 | 1.055 | 69.5 |

يتضح من النتائج المبينة في الجدول رقم (3) بأن طلاب التعليم العام يرون بأن هناك العديد من العوامل التي تستهويهم وتدفعهم لممارسة الألعاب الإلكترونية، هذه وقد جاء في مقدمة هذه العوامل: السعي لتحقيق الفوز، والسعي لهزيمة الآخرين، وتوظيف مبدأ المنافسة بين اللاعبين. هذا ويدعم هذه النتائج ما أشار إليه (الانباري، 2010) من أنه يمكن النظر للألعاب الإلكترونية كبيئة وساحة للتنافس بين اللاعبين، وذلك من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين.

كما أن تضمين الألعاب الإلكترونية عنصر التحدي يعد محفزا قويا لاستمرار طلاب التعليم العام في ممارسة الألعاب الإلكترونية. هذا ويمكن تحقيق عنصر التحدي عبر توظيف أحد أو جميع العوامل الآتية:

* توفير مستويات متعددة من الصعوبة، واللاعب الأفضل هو الذي يستطيع التعامل مع أصعب المستويات، والوصول إلى نهاية اللعبة قبل بقية اللاعبين.
* توفير نقاط أو درجات ينبغي على اللاعب الحصول عليها بدرجة أكبر من منافسيه.
* إنجاز اللاعب مهام أو تحركات معينة في أقل وقت ممكن مقارنة ببقية اللاعبين.

كما أن نتائج هذه الدراسه تتفق مع ما توصلت إليه دراسة قام بها (مالون،1982) حول أهم العناصر التي إذا توفرت في لعبة إلكترونية فإنها تزيد من دافعية الأطفال لممارسة اللعبة، حيث توصلت الدراسة إلى العناصر الثلاثة الأتية:

* توفرعنصر التحدي.
* توفرعنصر التصور أو التخيل.
* توفرعنصر حب الاستطلاع.

كما تتفق نتائج هذه الدراسة كذلك مع تطرقت اليه مجلة **ولدي** في العدد (66) الصادرة في شهر مايو 2004 ـ ص 48 حول بعض الأسباب التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية، وذلك كما يلي:

أولا: إشتمالها على عدد من عوامل الجذب

إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما لذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة.   
ثانيا: تتطلب التأمل والتركيز   
 تتنوع أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية، فأحياناً تقدم اللعبة سباقا للسيارات تتطلب خلالها من الطفل التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر الاستطاعة، أو تقدم ألعاباً للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط " السوبر مان" يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.   
ثالثا: فيها محاكاة للأبطال   
 تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارا ومجالا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج الطفل في اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة. كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفاعلية. وهذا يتوافق كذلك مع ما أشارت إليه (هند الخليفة، 2009) بقيام اللاعبين في بيئة الواقع الافتراضي بتقمص شخصيات مختلفة وقدرات معينة، ويعملون في مجموعات ويقومون بمغامرات للوصول للهدف المحدد. ويواجه اللاعبون خلال مغامراتهم مجموعة من الأعداء عليهم مواجهتهم والتخلص منهم، وفي الغالب هؤلاء الأعداء هم عبارة عن شخصيات مبرمجة مسبقاً تعمل بأدوار محددة.   
رابعا: توفيرها عوالم وهمية إفتراضية   
 توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال عالما وهمياً بعيداً عن العالم اليومي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعاً مادياً وأحداثاً توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي. وهذا يتوافق كذلك مع ما أشار إليه (الحضيف، 2010) بأن الحياة الافتراضية يهرب إليها بعض اللاعبين من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية.   
خامسا: تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص.   
 إن من الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أنها تمثل جزءا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي و العالمي.

عطفا على ما توصلت إليه نتائج هذه الدراسة - فيما يتعلق بالعوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونيةـ فإن الباحث يقترح على مصممي ومنتجي البرمجيات الحاسوبية التعليمية والتربوية Instructional Softwareالعمل على تضمين هذه العناصر في البرمجيات التعليمية لتصبح جذابة وشيقة وتجمع بين التعلم والترفيه، وبالتالي يقبل عليها طلاب العلم بما يحقق الاهداف المرجوة من إنتاجها.

**ثانيا: عرض وتحليل نتائج محور إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام**

**جدول (4)**

**المتوسطات والانحرافات المعيارية والنسب المئوية لإيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام مرتبة تنازليا**

| **التسلسل** | **العبارة** | **المتوسط** | **الانحراف المعياري** | **النسبة المئوية** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت تمكنني من تطوير مهاراتي الحاسوبية. | 3.26 | 0.825 | 81.5 |
|  | أثناء ممارسة ألعاب الانترنت، يقوم بعض اللاعبين بمساعدة زملائهم اللاعبين بشكل طوعي في بعض الحالات مثل شرح طريقة اللعب، وإعارة الأدوات والمعدات، وتعليم كيفية الوصول إلى المستوى التالي. | 3.24 | 0.850 | 81 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدي. | 3.16 | 0.916 | 79 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تطوير سرعة ومهارات الطباعة لدي. | 3.11 | 0.923 | 77.75 |
|  | بعض اللاعبين الذين يمارسون ألعاب الانترنت يشاركوا اللاعبين الآخرين طوعا بخبراتهم وتجاربهم في مقاتلة الوحوش أو اللصوص أو الأعداء، ومتابعة مستوى الإتقان والتزويد بمواقع ألعاب الانترنت ذات الصلة. | 3.10 | 0.926 | 77.5 |
|  | ألعاب الانترنت تسهم في تطوير صناعة البرمجيات. | 3.10 | 0.918 | 77.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت تعد وسيلة لتكوين صداقات جديدة. | 3.08 | 0.934 | 77 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت توفر بيئة تسمح للاعبين بالتآلف مع الحاسب ومحو الأمية الحاسوبية. | 3.08 | 0.890 | 77 |
|  | اللاعبون الذين يمارسون ألعاب الانترنت قد يقابل بعضهم البعض في العالم الحقيقي لقضاء أوقات ممتعة. | 3.07 | 0.941 | 76.75 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت تمكنني من تطوير مهارات الكتابية لدي. | 3.05 | 0.974 | 76.25 |
|  | لعب الأدوار في ألعاب الانترنت يساعد اللاعبين على تطوير إدارة وتنظيم المهارات. | 3.01 | 0.930 | 75.25 |
|  | توفر ألعاب الانترنت للاعبين فرصا لإنجاز المهام من أجل اكتساب الخبرات والتقدم في المستويات. | 3.00 | 0.945 | 75 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت تمكن اللاعبين الذين لديهم نفس الرغبة من الدردشة، والكشف عن مشاعرهم، ومساعدة بعضهم البعض. | 3.00 | 1.034 | 75 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت ينشط الدماغ ويزيد من ذكاء اللاعبين. | 2.98 | 1.045 | 74.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تحسين وتعزيز التفكير المنطقي. | 2.87 | 1.021 | 71.75 |
|  | تمكن ألعاب الانترنت اللاعبين من لعب الأدوار وتقمص الشخصيات. | 2.86 | 0.995 | 71.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تحسين وتعزيز التنسيق بين الحواس (حركات الأذن والعين واليد). | 2.83 | 1.053 | 70.75 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تحسين وتعزيز مهارات التحكم في الوقت. | 2.76 | 0.980 | 69 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت يمكن أن يكون سببا في كسب المال. | 2.71 | 1.075 | 67.75 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في معرفة وحل مشاكل العالم الحقيقية | 2.67 | 1.025 | 66.75 |

يتضح من النتائج المبينة في الجدول رقم (4) بأن طلاب التعليم العام يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه الكثير من الأثار الايجابية، فالالعاب الإلكترونية - من وجهة نظرهم - يمكن النظر إليها كبيئة تعليمية ثرية توفر أنماطا متنوعة من التفاعل *بين اللاعبين.*  حيث يمكن لللاعبين الذين يمارسون الالعاب عبر الإنترنت Online تجاوز عزلتهم الجغرافية والاجتماعية، وأن يكتشفوا نوعا من الجماعية تتجاوز الأنماط التقليدية، محولا العالم إلى قرية عالمية حقيقية. إذن  *فالألعاب الالكترونية التي تمارس* عبر الإنترنت Onlineتزيل الحواجز التي تصنعها المسافات والحدود*، كما* توفر معاني جديدة للتفاعل والتواصل الاجتماعي.

كما بينت نتائج الدراسة أن اللعب التعاوني يعد واحدا من أساليب التعلم الفاعلة إذا تم استخدامه وتطبيقه بشكل جيد. حيث أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت *Online* تساهم في تحسين بعض المهارات الاكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، ومهارةالطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. فعملية جمع المعلومات ومقارنتها ومعالجتها وتقييمها تعد نشاطا مهما للاعبين الذين يمارسون الالعاب عبر الإنترنت.

كما قد يكون لدى اللاعبين الذين يمارسون اللعب عبر الانترنت جمهور مؤلف من نظرائهم دافعا قويا للتعبير بوضوح عن أنفسهم، وتحسن في أساليب المحادثة مع لاعبين يتكلمون لغات مختلفة مع توسيع مدارك فهمهم لثقافات أخرى. كما قد يؤدي إلى تحسّن في وضوح ونوعية التعبير الكتابي لدى اللاعبين على نطاق واسع نتيجة المحادثات والمناقشات والردود والتعليقات التي تتم أثناء ممارسة اللعب عبر الانترنت. *وأخيرا قد* تسهم *الألعاب الالكترونية التي تمارس* عبر الإنترنت Online في التقليل من العزلة الاجتماعية لدى بعض اللاعبين، وتساعدهم نحو الاستقلالية وتشجيعهم على المشاركة بدور فاعل في اللعب.

كما يرى أفراد عينة هذه الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تعد من أهم أدوات وأنشطة التواصل الاجتماعي التفاعلية. *فالألعاب الإلكترونية التي تتم ممارستها عبر الانترنت Online Games تتميز - عند مقارنها بألعاب الفيديو التقليدية غير الموصلة بالإنترنت - بعدد من الخصائص المميزة، وأهم هذه الخصائص هو تواجد ومشاركة عدد كبير من اللاعبين الذين يتواصلون مع بعضهم البعض بشكل فوري ومباشر عبر شبكات الانترنت المتنوعة والمنتشرة في جميع أنحاء العالم. وتتضح هذه المزية عند مقارنة ذلك مع العاب الفيديو التقليدية التي تسمح فقط بعدد محدود من اللاعبين في غرفة واحدة يمارسون اللعب مع بعضهم البعض وفي وقت محدد. إذا فكل ما يحتاجه اللعب عبر الانترنت Online Games هو فقط الاتصال بالانترنت وبدء مشاركة اللعب مع عدد كبير من اللاعبين المتواجدين في قارات العالم الست.* كما يمكن النظر للألعاب الإلكترونية كفضاء واسع للتواصل والاجتماع بين الشباب الذين يمارسون اللعب، فهي تساعد اللاعبين في ترسيخ وتحسين الصداقة مع نظرائهم اللاعبين*.*

كما أن الممارسة الجماعية للألعاب الإلكترونية اخذة في الازدياد مع مرور الزمن، حيث أشار تقرير إتحاد البرمجيات الترفيهية لعام 2011م (Gallagher، 2011)إلى أن 65 % من اللاعبين الامريكيين يمارسون الألعاب الإلكترونية مع لاعبين آخرين في عام 2011، في حين كانت النسبة 64% في عام 2010، و 62% في عام 2009.

هذا وتتفق نتائج هذه الدراسة مع ما أشار إليه (**الجارودي**، 2011) بأن الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية عندما يسعى لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، فإنه يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، أو يسعى إلى اللجوء للمجلات المتخصصة بالألعاب وقرءاتها. فهو يسعى إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات.

كما تتفق هذه النتائج كذلك مع ما صرحت به عزة كريم (نقلاً عن: أبو العينين، 2010) بأن الألعاب الإلكترونية تعتبر مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن الألعاب الإلكترونية تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقتية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

كما تدعم نتائج هذه الدراسة ما صرحت به (McGonigal، 2011) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالانجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة. وكذلك تؤيد نتائج هذه الدراسة ما صرح به (**الجارودي**، 2011) بأن الألعاب الإلكترونية تمتازبنواحٍ إيجابية، فهي تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الالغاز أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

**ثالثا: عرض وتحليل نتائج محور سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام**

**جدول (5)**

**المتوسطات والانحرافات المعيارية والنسب المئوية للسلبيات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام مرتبة تنازليا**

| **التسلسل** | **العبارة** | **المتوسط** | **الانحراف**  **المعياري** | **النسبة المئوية** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | بعض ألعاب الانترنت تحتوي على مخالفات شرعية وعقدية. | 3.16 | 1.032 | 79 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى قصر النظر، وضعف في الإبصار، ومشاكل في الرؤية. | 3.07 | 1.088 | 76.75 |
|  | بعض ألعاب الانترنت تحتوي على مشاهد غير محتشمة. | 3.06 | 1.061 | 76.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى عدم أداء الصلاة في وقتها. | 3.06 | 1.059 | 76.5 |
|  | بعض ألعاب الانترنت تشجع على العنف. | 3.05 | 1.033 | 76.25 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى إدمان الانترنت. | 3.03 | 1.029 | 75.75 |
|  | لا يوجد في السعودية تصنيف للألعاب المتوفرة على الانترنت وفقا لمناسبتها لأعمار اللاعبين. | 3.02 | 1.050 | 75.5 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل صحية للجهاز العصبي (توتر في الأعصاب مثلا). | 2.99 | 0.954 | 74.75 |
|  | لا تزال الجهات الحكومية المسئولة بطيئة فيما يتعلق بتطوير الأنظمة والسياسات ذات الصلة بالألعاب المتوفرة على الانترنت | 2.97 | 1.011 | 74.25 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود بعض اللاعبين إلى التلفظ بعبارات غير لائقة. | 2.95 | 1.044 | 73.75 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى المخاصمة بين اللاعبين. | 2.94 | 1.044 | 73.5 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل صحية للعمود الفقري. | 2.93 | 0.988 | 73.25 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تقلل من الوقت المخصص للدراسة. | 2.92 | 1.049 | 73 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي. | 2.90 | 1.022 | 72.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود البعض إلى قيادة السيارة الحقيقية بطريقة متهورة. | 2.90 | 1.033 | 72.5 |
|  | بعض ألعاب الانترنت تحتوي على أعمال سحر وشعوذة. | 2.89 | 1.087 | 72.25 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكرا. | 2.86 | 1.051 | 71.5 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل صحية لليدين. | 2.84 | 1.038 | 71 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى عزلة بعض اللاعبين عن بقية أفراد الأسرة. | 2.84 | 1.049 | 71 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى إضطرابات في النوم. | 2.82 | 0.999 | 70.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود بعض اللاعبين إلى الكذب. | 2.80 | 1.037 | 70 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت مضيعة للوقت. | 2.70 | 1.059 | 67.5 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى سوء التغذية. | 2.68 | 1.028 | 67 |
|  | كثرة الألعاب المتوفرة على الانترنت تعتبر إهدارا لموارد الانترنت الثمينة. | 2.66 | 1.008 | 66.5 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل نفسية. | 2.66 | 1.075 | 66.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود البعض إلى السرقة. | 2.66 | 1.0102 | 66.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى زيادة الجرائم في المجتمع. | 2.58 | 1.077 | 64.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى زيادة المشاكل في المجتمع. | 2.55 | 1.058 | 63.75 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى السمنة. | 2.50 | 1.093 | 62.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى التفكك الأسري. | 2.50 | 1.091 | 62.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت مضيعة للمال. | 2.48 | 1.104 | 62 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود البعض إلى القتل وسفك الدماء. | 2.45 | 1.166 | 61.25 |
|  | ألعاب الانترنت عديمة القيمة والفائدة. | 2.43 | 1.106 | 60.75 |

يتضح من النتائج المبينة في الجدول رقم (5) بأن طلاب التعليم العام يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه الكثير من الأثار السلبية، هذا وقد قام الباحث بتصنيف السلبيات المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام إلى ست فئات وذلك كما يلي:

1. السلبيات الشرعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام.
2. السلبيات الصحية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام.
3. السلبيات السلوكية والامنية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام.
4. السلبيات الاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام.
5. السلبيات الاكاديمية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام.
6. السلبيات العامة المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام.

**جدول (6)**

**المتوسطات والانحرافات المعيارية والنسب المئوية للسلبيات الشرعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام مرتبة تنازليا**

| **التسلسل** | **العبارة** | **المتوسط** | **الانحراف**  **المعياري** | **النسبة المئوية** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | بعض ألعاب الانترنت تحتوي على مخالفات شرعية وعقدية. | 3.16 | 1.032 | 79 |
|  | بعض ألعاب الانترنت تحتوي على مشاهد غير محتشمة. | 3.06 | 1.061 | 76.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى عدم أداء الصلاة في وقتها. | 3.06 | 1.059 | 76.5 |
|  | بعض ألعاب الانترنت تحتوي على أعمال سحر وشعوذة. | 2.89 | 1.087 | 72.25 |

يتضح من النتائج المبينة في الجدول رقم (6) **أن** 79 % من **طلاب التعليم العام يرون أن** بعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على مخالفات شرعية وعقدية، كما يرى 72.25 % منهم أن بعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على أعمال سحر وشعوذة، وكذلك يرى 76.5 % من عينة الدراسة أن بعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على مشاهد غير محتشمة، وأخيرا يرى 76.5 % من طلاب التعليم العام أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى عدم أداء الصلاة في وقتها.

ويرى الباحث أن السبب في هذا قد يعزى إلى غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من العاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، وهو ما أشارت إليه Mai، 2010)). هذا ويعد هذا الأمر من الخطورة بمكان، حيث أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المُشاهد، وهو ما أشار إليه (الانباري، 2010). كما قد يؤدي هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع، كما قد تسهم بعض الالعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

كما إن إحتواء بعض الألعاب الإلكترونية على مشاهد غير محتشمة قد يؤدي إلى إنتشار الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، وهذا يتفق مع ما أشارت Mai، 2010)). كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. وهذا يتفق مع ما نبه إليه (الانباري، 2010) كذلك.

**جدول (7)**

**المتوسطات والانحرافات المعيارية والنسب المئوية للسلبيات الصحية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام مرتبة تنازليا**

| **التسلسل** | **العبارة** | **المتوسط** | **الانحراف**  **المعياري** | **النسبة المئوية** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى قصر النظر، وضعف في الإبصار، ومشاكل في الرؤية. | 3.07 | 1.088 | 76.75 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل صحية للجهاز العصبي (توتر في الأعصاب مثلا). | 2.99 | 0.954 | 74.75 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل صحية للعمود الفقري. | 2.93 | 0.988 | 73.25 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل صحية لليدين. | 2.84 | 1.038 | 71 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى إضطرابات في النوم. | 2.82 | 0.999 | 70.5 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى سوء التغذية. | 2.68 | 1.028 | 67 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل نفسية. | 2.66 | 1.075 | 66.5 |
|  | قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى السمنة. | 2.50 | 1.093 | 62.5 |

يتضح من النتائج المبينة في الجدول رقم (7) **أن طلاب التعليم العام يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى إصابة الذين يمارسونها بعدد من المشاكل الصحية مثل:** قصر النظر، ضعف في الإبصار، مشاكل في الرؤية، مشاكل صحية للجهاز العصبي**،** مشاكل صحية للعمود الفقري، مشاكل صحية لليدين، إضطرابات في النوم**،** سوء في التغذية، مشاكل نفسية**، وزيادة في الوزن. هذا وقد تصدر هذا المشاكل تلك المشاكل المتعلقة بالبصر وذلك بنسبة** 76.75 **%، والمشاكل المتعلقة بالجهاز العصبي وذلك بنسبة** 74.75 **%. أما المشاكل الصحية التي جاء ترتيبها في الأخر فهي ال**مشاكل النفسية **وذلك بنسبة** 66.5 %، ومشاكل السمنة **وذلك بنسبة** 62.5 %**.**

إن هذه النتائج تتفق مع ما أشارت اليه (إلهام حسني، 2002) - أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة لها - أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما أشارت دراسة (إلهام حسني، 2002) إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبًا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب.

أما بالنسبة لنتائج الدراسة المتعلقة بوجود مشاكل صحية للجهاز العصبي لدى الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية فإنه يتفق مع ما أثبتته البحوث العلمية للأطباء في اليابان (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) من أن بعض الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض. حيث استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة متعمقة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1% من مجموع سكان أي دولة.

كما تتفق نتائج هذه الدراسة مع ما اشارت إليه جمعية السمنة الأمريكية (American Obesity Association (AOA، 2005) من أن أسباب السمنة لدى الأطفال تعزى إلى عدد من العوامل والأسباب منها إمضاء ساعات طويلة أمام الشاشة لممارسة الألعاب الإلكترونية. كما تتفق مع ما أشار إليه آدمز (Adams، 2006) بأن الأطفال والشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و 18 سنة يمضون معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من أي نشاط، وهذا بدوره يؤدي إلى انخفاض النشاط البدني، ويوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن والسمنة.

أما سبب اصابة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بسوء التغذية والبدانة، فإنه قد يعزى إلى أن اللاعب قد لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم. وهذا يتماشى مع أكدته الدراسة التي أشار إليها (أبو جراح، 1425هـ) من أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسب.

**جدول (8)**

**المتوسطات والانحرافات المعيارية والنسب المئوية للسلبيات السلوكية والامنية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام مرتبة تنازليا**

| **التسلسل** | **العبارة** | **المتوسط** | **الانحراف**  **المعياري** | **النسبة المئوية** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | بعض ألعاب الانترنت تشجع على العنف. | 3.05 | 1.033 | 76.25 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود بعض اللاعبين إلى التلفظ بعبارات غير لائقة. | 2.95 | 1.044 | 73.75 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى المخاصمة بين اللاعبين. | 2.94 | 1.044 | 73.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود البعض إلى قيادة السيارة الحقيقية بطريقة متهورة. | 2.90 | 1.033 | 72.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود بعض اللاعبين إلى الكذب. | 2.80 | 1.037 | 70 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود البعض إلى السرقة. | 2.66 | 1.0102 | 66.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى إنتشار الجرائم في المجتمع. | 2.58 | 1.077 | 64.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تقود البعض إلى القتل وسفك الدماء. | 2.45 | 1.166 | 61.25 |

يتضح من النتائج المبينة في الجدول رقم (8) **أن** 76.25% من **طلاب التعليم العام يرون أن** بعض **الألعاب الإلكترونية** تشجع على العنف. وهذه النتيجة تتفق مع ما اشارت اليه ويلكنسن (نقلاً عن: نورة السعد،2005) من أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه الألعاب. كما أن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم (نورة السعد، 2005). ويرى الباحث أن الألعاب الإلكترونية التي تشجع على العنف قد تؤثر سلبا على الطفل فيصبح عنيفا، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول) الموجودة في البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع. وهذا ما أكدته دراسة د. سان سلفر (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ).

وفي هذا السياق صرح الكولونيل ديف غروسمان، أستاذ علم النفس سابقاً بأكاديمية ويست بوينت العسكرية بالولايات المتحدة الأمريكية (نقلا عن: Mai، 2010): إن الأطفال بطبيعتهم لا يميلون إلى العنف ولكنهم يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة عن طريق التلفزيون وأفلام وألعاب الفيديو.

وفي هذا السياق كذلك أشار المجدوب (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) إلى أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً عنيفًا؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، ويضيف المجدوب بأنه ليس شرطًا أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

كما يرى طلاب التعليم العام أن بعض الألعاب الإلكترونية قد تقود بعض اللاعبين إلى ارتكاب عدد من الممارسات السلوكية والأمنية السلبية وذلك كما يلي: التلفظ بعبارات غير لائقة وذلك بنسبة 73.75 %، المخاصمة بين اللاعبين وذلك بنسبة 73.5 %، قيادة السيارة الحقيقية بطريقة متهورة وذلك بنسبة 73.5 %، الكذب وذلك بنسبة 70 %، السرقة وذلك بنسبة 66.5 %، إنتشار الجرائم في المجتمع وذلك بنسبة 64.5 %**، و**القتل وسفك الدماء وذلك بنسبة 61.25 %**.**

هذا ويعزو الباحث أسباب حصول هذه الممارسات السلوكية والأمنية السلبية التي قد تترتب على ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية إلى أن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين تحتوي على مضامين سلبية قد تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب كما أشارت إلى هذاMai، 2010)).

كما أن هذه النتائج تتفق مع ما أوردته دراسة أمريكية (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) من أن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، حيث وضحت الدراسة أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون أكثر ضرراً من مشاهدة أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلِّم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب بها أو يدَّعي مثلاً أن معلم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحان (أبو جراح، 1425هـ).

**جدول (9)**

**المتوسطات والانحرافات المعيارية والنسب المئوية للسلبيات الاجتماعية المترتبة على ممارسة** **الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام مرتبة تنازليا**

| **التسلسل** | **العبارة** | **المتوسط** | **الانحراف**  **المعياري** | **النسبة المئوية** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى إدمان الانترنت. | 3.03 | 1.029 | 75.75 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى عزلة بعض اللاعبين عن بقية أفراد الأسرة. | 2.84 | 1.049 | 71 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى زيادة المشاكل في المجتمع. | 2.55 | 1.058 | 63.75 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى التفكك الأسري. | 2.50 | 1.091 | 62.5 |

يتضح من النتائج المبينة في الجدول رقم (9) **أن طلاب التعليم العام يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى حدوث بعضا من الاثار** الاجتماعية **السلبية و**ذلك كما يلي: إدمان الانترنت وذلك بنسبة 75.75 %،عزلة بعض اللاعبين عن بقية أفراد الأسرة وذلك بنسبة 71 %، زيادة المشاكل في المجتمع وذلك بنسبة 63.75 %، والتفكك الأسري وذلك بنسبة 62.5 %

هذا ويفسر الباحث هذه النتائج بان الألعاب الإلكترونية قد تنتج طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه. هذا وتتفق نتائج هذه الدراسة مع ما صرح به المجذوب (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ).

كما قد تؤدي الألعاب الإلكترونية بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته. كما أنها من وجهة نظر المجذوب (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) تنتج طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه.

وبالنظر إلى الدراسات الاجنبية المتعلقة بالاثار الاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية نجد أن بعض الدراسات الاجنبية لا تتفق مع ما توصلت إليه نتائج هذه الدراسة التي بين أيدينا. فعلى سبيل المثال أشار تقرير إتحاد البرمجيات الترفيهية لعام 2011م (Gallagher، 2011) إلى أن الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه أثاراً إجتماعية إيجابية وذلك كما يلي:

1. 57 % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.
2. 57 % من الوالدين يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء.

ويعزو الباحث سبب هذا الاختلاف إلى ما يلي:

1. أن 65% من اللاعبين الامركيين يمارسون الألعاب الإلكترونية - Online- مع لاعبين آخرين في عام 2011، في حين كانت النسبة 64% في عام 2010، و 62% في عام 2009.
2. أن 90% من الوالدين في أمريكا يمارسون الألعاب الإلكترونية مع أولادهم (Gallagher، 2011).

أما الأسباب التي تجعل الوالدين يشاركوا أولادهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي كما يلي:

1. 84 % بسبب أن الألعاب الإلكترونية ممتعة لكافة أفراد العائلة.
2. 81 % يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية مع أولادهم يعد فرصة جيدة لزيادة أواصر العلاقات الاجتماعية بين أفراد العائلة.
3. 57 % يرون بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية مع أولادهم يعد فرصة جيدة لمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية. (Gallagher، 2011)

عطفا على ما سبق بيانه أعلاه، فإن الباحث يرى أنه ينبغي على الوالدين مشاركة أولادهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية وأن يصادقوا أبناءهم ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم. فمشاركة الوالدين أبنائهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية يعد فرصة جيدة لزيادة أواصر العلاقات الاجتماعية بين أفراد العائلة، كما يعد فرصة جيدة لمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية.

**جدول (10)**

**المتوسطات والانحرافات المعيارية والنسب المئوية للسلبيات الاكاديمية المترتبة على ممارسة** **الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام مرتبة تنازليا**

| **التسلسل** | **العبارة** | **المتوسط** | **الانحراف**  **المعياري** | **النسبة المئوية** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تقلل من الوقت المخصص للدراسة. | 2.92 | 1.049 | 73 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي. | 2.90 | 1.022 | 72.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤدي إلى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكرا. | 2.86 | 1.051 | 71.5 |

يتضح من النتائج المبينة في الجدول رقم (10) **أن طلاب التعليم العام يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يؤثر سلبا على الذين يمارسونها من الناحية الاكاديمية وذلك كما يلي:** تقلل من الوقت المخصص للدراسة وذلك بنسبة 73 % ، تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي وذلك بنسبة 72.5 % ، تؤدي إلى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكرا وذلك بنسبة 71.5 %. إن هذه النتائج تتفق مع أشار اليه (الانباري، 2010) أنه عندما يتعلق الطفل الصغير بالألعاب الإلكترونية فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم.

كما تتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج بعض الدراسات الأجنبية التي توصلت إلى وجود أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا سيما ألعاب العنف، فإن هذه يؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الاكاديمي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من قبل المعلمين بالمقارنة مع الأطفال الذين يمارسون العابا أقل عنفا أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الاطلاق (Anderson et al.، 2007) and (Walsh et al.، 2006)

**جدول (11)**

**المتوسطات والانحرافات المعيارية والنسب المئوية للسلبيات العامة المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام مرتبة تنازليا**

| **التسلسل** | **العبارة** | **المتوسط** | **الانحراف**  **المعياري** | **النسبة المئوية** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | لا يوجد في السعودية تصنيف للألعاب المتوفرة على الانترنت وفقا لمناسبتها لأعمار اللاعبين. | 3.02 | 1.050 | 75.5 |
|  | لا تزال الجهات الحكومية المسئولة بطيئة فيما يتعلق بتطوير الأنظمة والسياسات ذات الصلة بالألعاب المتوفرة على الانترنت | 2.97 | 1.011 | 74.25 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت مضيعة للوقت. | 2.70 | 1.059 | 67.5 |
|  | كثرة الألعاب المتوفرة على الانترنت تعتبر إهدارا لموارد الانترنت الثمينة. | 2.66 | 1.008 | 66.5 |
|  | ممارسة ألعاب الانترنت مضيعة للمال. | 2.48 | 1.104 | 62 |
|  | ألعاب الانترنت عديمة القيمة والفائدة. | 2.43 | 1.106 | 60.75 |

يتضح من النتائج المبينة في الجدول رقم (11) **أن طلاب التعليم العام يرون أنه** لا يوجد في السعودية تصنيف للألعاب الإلكترونية وفقا لمناسبتها لأعمار اللاعبين وذلك بنسبة 75.5 %، كما يرون أن الجهات الحكومية المسئولة لا تزال بطيئة فيما يتعلق بتطوير الأنظمة والسياسات ذات الصلة بالألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 74.25 %.  **وبمقارنة هذه النتائج مع ما هو موجود في أمريكا نجد أن:**

1. 86 % من الوالدين على دراية بنظام تصنيف الألعاب الإلكترونية ESRB
2. 98 % من الوالدين يثقون في دقة نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية ESRB

(Gallagher، 2011)

**وبهذا الخصوص يؤكد الباحث على أهمية توفير** نظام عربي وإسلامي لتصنيف الألعاب الإلكترونية وفقا لمناسبتها لأعمار اللاعبين **العرب والمسلمين، وذلك على غرار** نظام "مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية" ESRB)) Entertainment Software Rating Board الذي يعتبر مرجع مهم للتقليل من أضرار الألعاب الإلكترونية، والذي تقوم فيه هذا المجلس بتصنيف الألعاب حسب الأعمار، كما يقوم كذلك بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة، ويفيد هذا التصنيف الآباء عند الرغبة في اختيار ألعاب مناسبة لأولادهم وبناتهم.

كما يتضح كذلك من النتائج المبينة في الجدول رقم (11) **أن طلاب التعليم العام يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تشتمل على بعض من السلبيات العامة** مثل: إضاعة الوقت وذلك بنسبة 67.5 %، إهدارا موارد الانترنت الثمينة وذلك بنسبة 66.5 %، إضاعة المال وذلك بنسبة 62 %، وعدم وجود قيمة وفائدة مترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 60.75 %.

وأخيرا يرى الباحث أنه يمكن الحد من بعض الاثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر قيام الوالدين بمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية، وفرضهم حدودا زمنية لممارسة أولادهم الألعاب الإلكترونية، والطلب من أبنائهم مزاولة أنشطة ترفهية ذات طبية حركية مثل ممارسة أنواع الرياضات المختلف، والقيام برحلات وسفريات، على غرار مع يفعله الامريكون مع أولادهم ن وذلك كما هو مبين أدناه:

1. 75% من الوالدين الأمريكيين يعتقدون بأن مراقبة الوالدين لمحتوى الألعاب الإلكترونية أمر مهم ومفيد.
2. 85 % من الوالدين الأمريكيين يفرضان حدود زمنية لممارسة أولادهم الألعاب الإلكترونية أكثر من أي شكل أخر من إشكال المرح والترفيه مثل تصفح الإنترنت ومشاهدة التفاز والأفلام.
3. 91% من الوالدين الأمريكيين يرافقوا أولادهم عند شراء الألعاب الإلكترونية.
4. 86% من اللاعبين الأمريكيين يقومون بالحصول على موافقة والديهم قبل الإقبال على شراء الألعاب الإلكترونية.

(Gallagher، 2011)

وبهذه الخصوص يصرح المجذوب( نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ): أن أساس المشكلة يتمثل في أننا ليست لدينا خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا، مما يحمل الأسرة العبء الأكبر في تلافي أضرار هذه الألعاب 'كلكم راع وكلكم مسؤول عن رعيته' فهي تستطيع أن تحدد للطفل ما يمارسه من هذه الألعاب وما لا يمارسه، فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسبًا للطفل في عمره، ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته النفسية، كما أنه لابد من تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة الأنشطة اليومية، وألا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية.

عطفا على جميع ما سبق، فإن الباحث يرى أن العملية التعليمية برمتها مقبلة على مواجة حتمية للتغير، لذا فإنه ينبغي الانتباه بحساسية وشفافية للأحوال والظروف الخارجية المحيطة بطلاب التعليم العام وعلى وجه الخصوص فيما يتعلق بالعولمة والقنوات الفضائية والانترنت والشبكات الاجتماعية والألعاب الإلكترونية. أحد أهم التحديات التي تواجه التعليم العام هو كيفية تحقيق رضى الطلاب والمحافظة عليهم في ظل وجود المنافسة الحامية والقاسية.

**الخلاصة**

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على 359 طالبا، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من 71 فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية. فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت *Online* تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والاكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، ومهارةالطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الاثار السلبية.

**التوصيات**

وفقا لما توصلت إليه نتائج هذه الدراسة فإن الباحث يوصي بما يلي:

1. ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.
2. إنشاء مركز وطني/قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
3. إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار "مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية" Entertainment Software Rating Board (ESRB) ليكون مرجع يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
4. تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق - المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار- في إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
5. إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار.
6. وضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
7. حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التي تنتج في العالم العربي.
8. تبني وزارات التربية والتعليم في العالم العربي بعضا من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسية، وعمل مسابقات ذات صلة بهذه الالعاب داخل وخارج المدرسة.
9. ينبغي على مؤسسات التعليم العام عمل توازن بين أنماط التعليم الرسمي في المدارس وأنماط التعليم غير الرسمي خارج المدارس وبالذات في العوالم الافتراضية.
10. ينبغي تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.
11. ينبغي على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.
12. - ينبغي على الوالدين تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين في اليوم لممارسة اللعب يوميا بشرط أخذ فترات راحة كل 15 دقيقة، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية.
13. - ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.
14. ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.
15. يجب على الآباء أن يصادقوا أبناءهم ويشاركهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم.
16. - ينبغي على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها. بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من علماء في الاجتماع، وعلم النفس، والدين الإسلامي تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا.
17. - القيام بتصميم ألعاب الكترونية تناسب الطفل المسلم، فيتخصص من أبناء المسلمين من يصمم ألعابًا تناسب الطفل المسلم، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته.
18. - التأكيد على أهمية دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة، والتنبيه إلى ما فيها من محاذير.
19. ينبغي إبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد للالعاب الالكترونية الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.
20. ينبغي أن يكون موضع جلوس الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية بعيدا بما فيه الكفاية عن شاشة التلفاز أو الحاسوب، وذلك لأجل التقليل من مخاطر الاشعة على صحة الطفل.
21. التاكيد على أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات الطبية قدر الإمكان، كأن يكون ارتفاع حامل الحاسوب متناسبا مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس وكمية الإضاءة المناسبة بالغرفة والتهوية.

هذا والله أعلم وصلى الله على نبينا محمد وعلى اله وصحابته أجمعين.

**المراجع**

* 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.
* أبو جراح (1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1)**. المتميزة**: العدد الثالث والعشرون ـ ذو القعدة 1425.
* **الانباري، باسم (2010)**. **نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية**. تم استعراضه بتاريخ 25/1/1433هـ. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic.
* **الجارودي، حسين (**2011). **اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال**. تم استعراضه بتاريخ 19/10/1432هـ على الرابط http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic.
* حسني، إلهام (2002). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع**. جريدة الشرق الأوسط.** العدد 8559. الاحـد 23 صفـر 1423هـ - 5 مايو 2002.
* الحضيف، يوسف (2010). هناك حياة افتراضية رائعة**. جريدة الرياض**. العدد 15226، الثلاثاء 16 ربيع أول 1431هـ - 2 مارس 2010م.
* الخليفة، هند (2009). الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. **جريدة الرياض**. العدد 14917، الاثنين 2 جمادي الأولى 1430هـ - 27 ابريل 2009م.
* ذي لانيست نقلا عن: (أبو جراح، 1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1). **المتميزة**: العدد الثالث والعشرون ـ ذو القعدة 1425.
* السعد، نورة (2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. **جريدة الرياض**. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ - 8 مارس 2005.
* سلفر، سان نقلا عن: (أبو جراح، 1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1). **المتميزة**: العدد الثالث والعشرون ـ ذو القعدة 1425.
* غروسمان**،** ديفنقلا عن: (مي Mai، 2010). **سلبيات و اجابيات الالعاب الالكترونية**. تم استعراضه بتاريخ 25/12/1432هـ على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic
* القليني، فاطمة نقلا عن: (أبو جراح، 1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1). **المتميزة**: العدد الثالث والعشرون ـ ذو القعدة 1425.
* كريم، عزة نقلا عن: (أبوالعينين، 2010) حياة أفضل بلا "بلايستيشن" **رسالة الإسلام**. تم استعراضها بتاريخ 27 ذو القعدو 1432هـ على الرابط http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502.
* المتميز(2004)**.** الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب لإلكترونية. **مجلة ولدي**. العدد (66) مايو 2004 ـ ص 48.
* المجذوب، أحمد نقلا عن: (أبو جراح (1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1). **المتميزة**: العدد الثالث والعشرون ـ ذو القعدة 1425.
* **مجلة ولدي** (2004) الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية.العدد (66) مايو 2004 ـ ص. 48.
* منتديات قبائل تهامة عسير (2010). **أضرار البلاي ستيشن على الأطفال. تم استعراضه بتاريخ** 27/2/1433هـ  على الرابط http://asir-vip.com/vb/showthread.php?t=28459.
* مي Mai 2010)). **سلبيات و اجابيات الالعاب الالكترونية**. تم استعراضه بتاريخ 25/12/1432هـ على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic
* نصيف، فاطمة نقلا عن: (نورة السعد، 2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. **جريدة الرياض.** العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ - 8 مارس 2005.
* النفيعي، منيف (2009). سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية رغم الدراسة! البلاي ستيشن والجيم بوي أكثرها مبيعاً وأسعارها تصل إلى 1700ريال. **جريدة الاقتصادية**. العدد 5567، الأربعاء 10 محرم 1430 هـ.الموافق07 يناير 2009
* هيل، كليفورد نقلا عن: (مي Mai، 2010). **سلبيات و اجابيات الالعاب الالكترونية**. تم استعراضه بتاريخ 25/12/1432هـ على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic
* ويلكنسن، أي. جي نقلا عن: (السعد، 2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال**. جريدة الرياض**. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ - 8 مارس 2005.
* Adams، C. K. (2006). Childhood and adolescent obesity: A winning way to fight a ‘‘losing battle’’. **Northeast Florida Medicine**، 57، 47–48.

# Allen S. Weiss (2010). How video games are changing our lives. Retrieved on 05.04.2012 http://www.naplesnews.com/news/2010/dec/06/health-advice-by-dr-weiss-how-video-games-are chan/ />

* American Obesity Association. (2005، May). **Fact sheet**: Obesity in youth. Retrieved on may7، 2011 <http://www.obesity.org/subs/fastfacts/obesity\_youth.shtml/>
* Anderson، C. A.، Gentile، D. A.، & Buckley، K. E. (2007). **Violent video game effects on children and adolescents**: Theory، research and public policy. New York: Oxford University Press.
* British Board of Film Classification (BBFC، 2007). **Playing Video Games**. Retrieved on 7.11.2011 <http://www.bbfc.co.uk/newsreleases/2007/00/ />
* Gallagher، M، Michael. D (2011).The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA)**.**
* Jackson، L. A. (2008). Adolescents and the Internet. In D. Romer & P. Jamieson (Eds.)، **The changing portrayal of american youth in popular media** (pp. 377–410). Annenberg Public Policy Center at the University of Pennsylvania. NY: Oxford. University Press.
* Malone، T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. **Cognitive Science**، 5(4)، 333-369.
* McGonigalM، Jane (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. [Penguin Group (USA) Incorporated](http://www.barnesandnoble.com/w/reality-is-broken-jane-mcgonigal/1100817884?ean=9781594202858&format=hardcover).
* Pew Internet and American Life Project (PEW). (2006). **Internet evolution، Internet penetration and impact**. Retrieved on 15.12.2011 <http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\_Internet\_Impact.pdf/>
* Salen، K.، & Zimmerman، E. (2004). **Rules of play: Game design fundamentals**. Cambridge، MA: MIT Press.
* Walsh، D.، Gentile، D. A.، Walsh، E.، & Bennett، N. (2006). **National Institute on Media and the Family**. In 11th annual video game report card، MediaWise\_، November 28. Retrieved on 15.08.2010 <http://www.mediawise.org/> .