المجلد: (الثالث)
العدد: (السابع) يوليو (2020)

عدد خاص بالمؤتمر الدولي الثالث لأكاديمية رواد التميز

تحت عنوان: [إدارة التعليم الإلكتروني ضرورة حتمية لحل المشكلات التعليمية الناجمة عن انتشار جائحة فيرس كورونا (الآفاق، الرؤى، التطلعات ، التحديات، الحلول)].

International Journal of Educational and Psychological Research and Studies

المجلة الدولية للبحوث والدراسات التربوية والنفسية (IJS)

مجلة علمية دورية محكمة

تصدرها آكاديمية

رواد التميز للتدريب
والإستشارات والتنمية البشرية

رقم الإيداع في دار الكتب والوثائق
العراقية 2441 لسنة 2020م.

تصور مقترح لعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية لدي المراهقين

باستخدام الأفلام القصيرة والإعلانات الموجهة.

إعداد: د. إيمان عاشور سيد حسين.

مدرس الإذاعة والتليفزيون قسم الإعلام.

التربوي كلية التربية التوعية، جامعة المنيا.

ورقة عمل مقدمة إلى المؤتمر الدولي الثالث لتطوير التعليم العربي.

تحت شعار: (التدريب أداة التنمية ووسيلة الإدارة الفاعلة) تحت رعاية أكاديمية رواد التميز للتدريب والاستشارات والتنمية البشرية.

بعنوان: (الإدارة والتدريب والتنمية المستدامة والمواطنة الرقمية).

المنعقد يوم: (السبت – الأثنين) في الفترة من:

(18– 20 شعبان1441هـ) الموافق: (11– 13 أبريل 2020م).

والمنعقد بمقر الأكاديمية بالقاهرة وعبر القاعات الصوتية باستخدام برنامج الواتس أب.

ملخص الدراسة.

هدفت الدراسة إلى: الوصول إلي تصور لعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية لدي المراهقين، وذلك من خلال استخدام الأفلام القصيرة والإعلانات الموجهة، **واستخدمت الدراسة:** منهجين المنهج الوصفي، لجمع البيانات والمعلومات الخاصة بالعينة، والمنهج التجريبي حتي تتمكن الباحثة من تحديد العينة التجريبية، حيث تم تحديدها من خلال نتائج الاستبيان وقياس مستويات الإدمان للألعاب الإلكترونية لدى المرهقين.

توصلت الدراسة إلي مجموعة من التوصيات: من أهمها: فتح المجال أمام الشباب لابتكار ألعاب مماثلة تكون تحت إشراف الدولة أو (وزارة الاتصالات) وعدم تحميل برامج الطرف الثالث لتسريع مراحل اللعب لأنها تُعرض الأجهزة للاختراق الإلكتروني، وتعديل نصوص القانون لتتضمن نصاً صريحاً يُجرم الترويج للألعاب الإلكترونية.

علاوة على تعزيز فاعلية الرقابة من قبل الجهات المختصة لتصل إلى حد حجب تلك المواقع، وتوظيف العديد من الحملات الإعلامية على مواقع التواصل الاجتماعي لتوعية المراهقين بمخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية:(إدمان الألعاب الإلكترونية، المراهقين، الأفلام القصيرة، الإعلانات الموجهة).

Study summary.

The study aimed to: To reach a perception of the treatment of electronic gaming addiction among adolescents, through the use of short films and targeted advertisements, and the study used: two descriptive method approaches, to collect data and information about the sample, and the experimental approach so that the researcher can

determine the experimental sample, where it was identified from During the results of the questionnaire and the measurement of addiction levels for electronic games for adolescents.

The study reached a set of recommendations: the most important of which are: opening the way for young people to invent similar games that are under the supervision of the state or (the Ministry of Communications) and not to download third-party programs to accelerate the stages of play because they expose devices to electronic penetration, and amend the texts of the law to include an explicit text criminalizing the promotion of electronic games.

In addition to enhancing the effectiveness of oversight by the competent authorities to the extent of blocking those sites, and employing several media campaigns on social media to educate teenagers about the risks and drawbacks of electronic games.

Keywords: (electronic games addiction, teens, short films, targeted advertisements).

مقدمة الدراسة:

أصبحت الألعاب الإلكترونية عدو خطير يتسلل إلى منزلك عبر الإنترنت والذي بات الاستغناء عنه مستحيلاً، خاصة مع ارتباطه بكل تعاملات الحياة، فقد تعددت مخاطر الألعاب الإلكترونية، من إهدار الوقت لدى المراهقين والشباب، مرورًا بترويج أفكار مسمومة متطرفة، بالإضافة إلى أنها تحولت قاتلاً مأجوراً محترفاً يجيد اختيار ضحاياه عن بعد، وهو الأمر الذي يتطلب تحركاً وتكاتف جماعياً للحفاظ على جيل المستقبل.

وإن التغير السريع الذي شهده العالم مع بدايات الألفية الثالثة، رافقه تغير مفهوم اللعب عند الأطفال والمراهقين والشباب، ففي حين ارتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم

الجماعية في منطقة مكشوفة غالبًا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها.

فاليوم أصبح مفهوم الألعاب الإلكترونية مختلف، وذلك بين جميع فئات الأطفال والمراهقين، فتغير نمط اللعب من اللعب مع الدمية أو الأصدقاء في ظل التكنولوجيا والهواتف الذكية، بتحول هذا اللعب كلياً إلي الألعاب الإلكترونية والجلوس بالساعات الطويلة دون ممارسات أي هواية من هوايته المفضلة، وذلك من أجل فقط اللعب بالالعاب الإلكترونية على هاتفه أو هاتف ولي الأمر، مما جعلنا أمام مشكلة لا نبالغ إذا أطلقنا عليها كارثة العصر، لأن الأب أو الأم غير مدرك لخطورة هذه الألعاب، وليس لديه الوقت الكافي لمتابعة أبناءه أثناء الدخول عليها.

مشكلة الدراسة:

لاحظت الباحثة من خلال الإشراف الأكاديمي والاختلاط بالطلاب وبطبيعة العمل الميداني، أن هناك نسبة كبيرة من الطلاب المراهقين يستخدمون هواتفهم الذكية على مدار ساعات طويلة، وقد يمكثون في نفس المكان، ولكن لا يتحدثون كلمة واحدة مع بعض وعند تقصي هذه الحالة.

ومن خلال إجراء استطلاع رأي وجدت الدراسة أن هؤلاء الطلاب منشغلون بالألعاب الإلكترونية المجانية الموجودة على الإنترنت، وعند الإطلاع على هذه الألعاب وجدت الباحثة أن هذه الألعاب تحوي الكثير من المخاطر الصحية والنفسية والأكاديمية والاجتماعية.

وقد تتطلب هذه الألعاب الإلكترونية العديد من البيانات مثل: إدخال الأسم أو رقم الهاتف وغيرها من البيانات الخاصة، مما يعرض خصوصيته للاختراق ويعرضه للخطر، ناهيك على أن الجلوس لساعات طويلة على الإنترنت يساهم بشكل فعلي في ظهور مرض جديد يعاني منه

المراهقون، وهو إدمان الألعاب الإلكترونية، مما يجعلنا أمام كارثة بكل المقاييس وهي خطورة هذه الألعاب، وما ينجم عنها قد يؤدي بالمراهق إلي الانتحار أو العنف الشديد.

وهذا بدوره يجعله أكثر خطورة على نفسه وعلى الآخرين من حوله، وبما أن المراهق في هذه المرحلة مولع بالتقمص ومحب لتقليد جميع ما يراه، وما يأتي في محتوي لعبته يشارك في نشر هذا المحتوي، وقد يرسله إلي أصدقاءه من حوله، كما أن طبيعة شخصية المراهق ترفض الأمر والنهي وإعطاء الأوامر وذلك لطبيعة شخصيته المتمردة.

لذا فكرت الدراسة بكيفية علاج مشكلة إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية، وذلك باستخدام مجموعة من الأفلام القصيرة ومجموعة من الإعلانات الموجهة لتوعية المراهقين بخطورة هذه الألعاب، والسيطرة على المشكلات النفسية والاجتماعية والدينية التي تنجم من ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية.

وأظهرت الأبحاث التي هدفت دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية بشكل عام نتائج متناقضة، فمن جهة أشار بعضها إلى التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية خاصة في زيادة درجة العدوان، وزيادة تشتت الانتباه، ونقص التحكم المعرفي لدى الأطفال، ومن جهة أخرى وضحت بعض الدراسات أن درجة الإدراك البصري والانتباه تتضعف بدرجة كبيرة لدي من يمارسون الألعاب الإلكترونية مقارنة بمن لا يمارسونها (معوض، والموسى، ٢٠١٦).

ولذا دعت عزة كُريم (نقلاً عن: أبو العينين، ٢٠١٠) إلى إجراء دراسات وبحوث حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وكيفية استخدامها بشكل صحيح لتعظيم فوائدها والتقليل من أضرارها، و أن تقدم نتائج هذه الدراسات من خلال وسائل الإعلام بحيث يكون لدى الأسرة وعي بهذه الإيجابيات والسلبيات قبل شراها.

ونتيجة 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.

ونظرا 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 (Mai,2010) لذا يمكن صياغة مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيس التالي: **ما تأثير استخدام الأفلام القصيرة والإعلانات الموجهة في علاج إدمان الألعاب الإلكترونية لدي المراهقين (تصور مقترح)** وتفرعت منه الأسئلة التالية:

1. ما مستوي إدمان عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية؟
2. ما معدل استخدام المراهق للإنترنت في اليوم؟
3. ما فاعلية الأفلام القصيرة والإعلانات الموجهة في علاج إدمان الإنترنت؟
4. ما الأضرار التي من الممكن أن تلحقها الألعاب الإلكترونية بعينة الدراسة؟
5. ما الفروق بين الذكور والإناث في تأثير الأفلام القصيرة والإعلانات الموجهة على علاج إدمان الألعاب الإلكترونية؟
6. ما الفروق بين الذكور والإناث في مستوي إدمان الألعاب الإلكترونية؟

أهداف الدراسة: تهدف الدراسة إلي تحقيق مجموعة من الأهداف، وهي كالتالي:

1. التعرف على معدل استخدام المراهقين للإنترنت.
2. رصد تأثير استخدام المراهقين لبعض الألعاب الإلكترونية لتقصي خطورتها.

3. الكشف عن العلاقة بين استخدام الأفلام القصيرة والإعلانات الموجهة في علاج إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية.
4. التعرف على الأضرار الناجمة عن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية وطبيعتها.
5. التعرف على الفروق بين الذكور والإناث في مستوي إدمان الألعاب الإلكترونية.
6. التعرف على الفروق بين الذكور والإناث في تأثير الأفلام القصيرة والأعلانات الموجهة على علاج إدمان الألعاب الإلكترونية.

أهمية الدراسة: تنبع أهمية الدراسة من خلال الآتي:

- أهمية المرحلة العمرية التي تتناولها الدراسة الحالية، وهي مرحلة المراهقة وما تمتاز به هذه المرحلة من اضطرابات نفسية واجتماعية وجسدية، وإثبات الذات والاستقرار.
- أنتشار الألعاب الإلكترونية بصورة كبيرة بسبب الانتشار الواسع لأجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية التي تتضمن الألعاب الإلكترونية.
- ما جاءت به نتائج الدراسات السابقة، والتي تضمنت العديد من المخاطر التي تسببها الألعاب الإلكترونية على المراهق والمستخدم بصفة عامة.
- يمكن أن تفيد معلمي المرحلة الثانوية بخطورة الألعاب الإلكترونية على الطلاب وبالتالي توعيتهم بهذه المخاطر.
- تساهم هذه الدراسة في توعية أولياء الأمور بكيفية التعامل مع أبناءهم لتلاشي سلبيات الألعاب الإلكترونية والحد من خطورتها.

حدود الدراسة: اقتصرت الدراسة الحالية في حدودها على الحدود الآتية:

1. **الحدود الموضوعية:** اقتصرت الحدود الموضوعية علي دراسة تصور مقترح لعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية لدي المراهقين باستخدام الأفلام القصيرة والأعلانات الموجهة دون التطرق إلي أي موضوعات أخري.
2. **حدود مكانية:** يتحدد بمدينة المنيا، محافظة المنيا، بجمهورية مصر العربية.
3. **حدود بشرية:** تطبق الدراسة على عينة عمدية من المراهقين والذين يدمنون الألعاب الإلكترونية يبلغ عددهم (100) مفردة ذكوراً وأناثاً.

مصطلحات الدراسة: وكانت كالتالي:-

1. **الألعاب الإلكترونية:** هي تلك الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية (سالين، 2004، ص: 86).

وتعرفها الباحثة إجرائيا: بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وألعاب وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation ، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية، المحمولة (palm devices).

2. **الإعلان:** أن مصطلح الإعلان يمكن أن يحمل معنيين رئيسيين. إن المعنى الأول للإعلان يتضمن المعنى بالمفهوم العريض للإعلان (وهو المفهوم الكلي للإعلان وهو ما يطلق عليه الإعلان الكلي (macro advertising) ويشير هنا إلى الصناعة الإعلانية بأكملها أو القطاع الإعلاني بأكمله.

أما المعنى الثاني فيتضمن الإعلان باعتباره وظيفة من الوظائف أو نشاط من الأنشطة التسويقية بأي منشأه. وهو بهذا المفهوم يعني إرسال الوسائل والمعلومات لأفراد المجتمع من خلال وسائل الاتصال (وهو الإعلان بمعناه الجزئي).

3. **الفيلم القصير:** تعرفه الباحثة إجرائيا بأنه المادة الفيلمية التي تحتوي على نص وفكرة تم إعدادها مسبقاً ويتم تجسيدها من خلال مجموعة من النصوص المتحركة والرسوم الثلاثية ويتضمن عناصر الإخراج والتمثيل لتوصيل فكرة محددة من خلال التجسيد.
4. **المراهقة في علم النفس:** تعني الاقتراب من النضج الجسدي والنفسي والعقلي والاجتماعي ولكنه لا يصل إلي أكتمال النضج إلا بعد سنوات عديدة قد تصل إلي عشر سنوات (عبد المنعم، 2008، ص: 15).

وتعرفها الباحثة إجرائيا: هي احدي مراحل حياة الفرد تأتي بعد مرحلة الطفولة وتمتد من سن 12 سنة إلي 20 سنة.

الدراسات السابقة: اطلعت الدراسة الحالية على عدد من الدراسات السابقة، ذات العلاقة الوثيقة بالدراسة الحالية، وتم عرضها كالتالي:-

1. **دراسة (عباس، 2018) بعنوان: الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة،** هدفت الدراسة إلي: معرفة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي وطبقت على عينة من الطلاب قوامها 250 طالب وطالبة.

وتوصلت الدراسة إلي مجموعة من النتائج من أهمها: أن جميع أفراد الطلاب يمارسون الألعاب الإلكترونية جميع أيام العطلات، ويلعبون بواقع أقل من ساعة في

اليوم لأن آباءهم يمنعونهم من اللعب أيام الامتحانات وبالتالي لا تؤثر الألعاب الإلكترونية على مستوي التحصيل الدراسي.

2. **دراسة (الهدلق ،2018): بعنوان إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، هدفت الدراسة إلى:** التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي.

وتوصلت الدراسة إلي مجموعة من النتائج من أهمها: أن من أهم السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية .

3. **دراسة (نايف، 2015) بعنوان: تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال(دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7- 15 سنة، هدفت الدراسة إلى:** التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر أولياء أمور الأطفال من الفئات العمرية من 7- 15 سنة، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي بتطبيق أداة أستبيان على عينة من أولياء الأمور بلغت 50 مفردة من الآباء والأمهات.

وتوصلت الدراسة إلي مجموعة من النتائج من أهمها: من أهم الآثار الايجابية للألعاب الإلكترونية أنها تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى الأطفال مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، مهارات حل المشكلات.

أما فيما يتعلق بالآثار السلبية نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية يمكن إيجازها في الآتي: أضرار دينية، أضرار أكاديمية، أضرار اجتماعية، أضرار صحية، أضرار سلوكية وأمنية.

4. **دراسة (الريماوي، 2011): هدفت الدراسة إلى:** استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورًا وإناثًا من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية.

حيث بلغ عدد أفراد الدراسة (75) طالبًا وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها (36) طالبًا وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعابًا موجهة ومجموعة تلعب ألعابًا غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (39) طالبًا وطالبة.

وتوصلت الدراسة إلي مجموعة من النتائج من أهمها: أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة، كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

التعقيب على الدراسات السابقة: وتم كالتالي:-

- اتفقت غالبية الدراسة السابقة على خطورة الألعاب الإلكترونية على ممارسيها، وما تسببه من أضرار سواء على المستوي الصحي أو النفسي أو الاجتماعي أو الديني وغيرها من الأضرار.

- اتفقت جميع الدراسات السابقة على أن العينات الأكثر تعرض للإدمان الألعاب الإلكترونية هم الأطفال والمراهقين.
- أتفقت جميع الدراسات السابقة على استخدام المنهج الوصفي لوصف الظاهرة ووصف أضرارها ولكن لم تحاول أي منها معالجة إدمان الألعاب الإلكترونية.

الإطار النظري:

أدى انتشار ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة المراهق، بحيث صارت ألعاب التسلية والترفيه للجيل الجديد وصارت تفضل على الكثير من الألعاب التقليدية التي اعتادوا ممارستها لتغطي و تفرض نفسها عليهم (خيرة، 2015، ص: 30).

ويعود الفضل في ذلك إلي القائمين على صناعة هذه الألعاب يحاولون دوما محاكاة الحياة التقليدية وصياغة محتواها ومضامينها بطريقة واقعية ، وقد نجحوا في تحقيق ذلك ولكن بشكل أكثر جاذبية وإثارة عن طريق استخدام المؤثرات الصوتية والضوئية تشد بطريقة فعالة، مما جعل المراهقين مغرمين بذلك كما أنهم لا يستطيعون الاستغناء عن ممارسة هذه الألعاب وقد يتركون العديد من الممارسات المفضلة لديهم فقط من أجل التمتع بممارسة الألعاب الإلكترونية.

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التمفاز " ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب " ألعاب الحاسوب" والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين " التآزر البصري الحركي " أو تحد للإمكانيات

العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (سلامي، 2015، ص: 120).

كما عرفها آخرون بأنها وسيلة من وسائل التكنولوجيا المستخدمة في مجال الإعلام والاتصال وللفيديو مزايا متعددة في مختلف مجالات الحياة (كهينة، 2008، ص: 34).

تُشكل الألعاب جزءا عاما من التجربة البشرية ووجدت في جميع الثقافات وهناك أنواع كثيرة من الألعاب مما يجعل من الصعب وضع تعريف محدد لها، ولكن البعض حددها من خلال بعض الخصائص أهمها القواعد حيثُ أن الألعاب هي أنشطة لها قواعد تختلف عن الحياة اليومية وهى موجودة لتحديد نطاق خيارات اللاعب وأفعاله خلال اللُعبة (همال،2012، ص:80).

وقد أشار(القاسم، 2011، ص: 95) إلي أن الألعاب الإلكترونية ترويحي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كلًا من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر ، ألعاب الهواتف النقالة، وبصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، وهى برنامج معلوماتي للألعاب.

الأضرار الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الأضرار الصحية والبدنية:

مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى الخمس عشرة سنة الماضية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، كما 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 (حسني، 2002، ص: 34).

بالإضافة إلي ذلك أن ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالعين، فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل(منسي، 2012، ص: 185).

الأضرار النفسية والاجتماعية:

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(هناء وآخرون، 2016، ص: 38) وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة (السعد، 2005، ص: 50).

فبالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها (p90,2007,Nobriko).

وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم. وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة لعبة الكترونية، تبين أن (222) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشرا على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل (الزيودي، 2014، ص: 21).

التأثيرات الأخلاقية للألعاب الإلكترونية:

أثبتت بعض الدراسات أن أحدث الألعاب الإلكترونية تعلم المراهق أساليب الجريمة وحيلها وفنونها ونتيجتها الجريمية(سلطاني، 2012، ص: 86)؛ كما أنها تحتوي على بعض الألفاظ الخارجة التي لا تليق بقيم وتقاليد المجتمع المصري، كما أنها تحتوي على بعض العناصر التي تثير بداخل الممارس للعبة على بعض المشاعر السلبية التي تدفعه إلي الحقد والغل على من حوله والتلفظ بألفاظ سيئة نتيجة هزيمته أمام الخصم في اللعبة الإلكترونية، وبذلك يمكن القول بأن الألعاب الإلكترونية تهدد كيان المجتمع الأخلاقي وقد تتسبب في أنهيار منظومة الأخلاق.

أضرار أكاديمية:

ضعف التحصيل الدراسي في الأطفال يبدو عرضًا لا يمكن تفاديه بالنظر إلى الأضرار السابقة، فانشغال ذهن الطفل وتفكيره المستمر بالألعاب في الأوقات التي لا يلعب بها سيؤثر على مستوى تركيزه وتحصيله العلمي، عوضًا عن أن الأطفال الذين يصابون بإدمان هذه الألعاب يفضلون الاستمرار بلعبها على إنجاز الفروض المدرسية ومتابعتها.

مما يجعل الألعاب الإلكترونية تساهم بشكل مباشر في تدني مستوي التحصيل لدي الطالب المراهق نتيجة جلوسه بالساعات على الألعاب الإلكترونية المفضلة مما يجعلنا نطلق عليه مدمة الألعاب الإلكترونية لعدم قدرتها على ترك هذه الألعاب في سبيل القيام بمهامه الطبيعية واليومية (ساسان، 2016، ص: 34).

الإجراءات المنهجية والتصور المقترح:

منهج الدراسة: تستخدم الدراسة الحالية المنهج شبه التجريبي حيث يعد المنهج الأمثال لتحقيق أهداف هذه الدراسة، كما تستخدم الدراسة المنهج الوصفي لوصف الظاهرة وصفاً دقيقاً من خلال جمع البيانات الملائمة التي يبني عليها تطبيق الأدوات ومنها تحديد الفئة العمدية الأكثر أدمان للألعاب الإلكترونية، ثم يتم تطبيق مجموعة الأفلام القصيرة والأعلانات الموجهة على هذه الفئة لقياس فاعلية هذه الأدوات في علاج أدمان الألعاب الإلكترونية لدي فئة المراهقين.

أدوات الدراسة: تستخدم الباحثة أداة الاستبيان، وتعد الأداة الأولي لجمع البيانات والمعلومات الخاصة بهذه الدراسة **وتشتمل على عدة محاور منها:**

المحور الأول: مستوي التعرض للألعاب الإلكترونية.

المحور الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية والأضرار الناجمة عن استخدامها.

المحور الثالث: (مقياس أدمان الألعاب الإلكترونية).

المعالجة التجريبية:

بعد قيام الباحثة بتطبيق أداة الأستبيان وتحليل النتائج للوصول إلي الفئة المستهدفة من الدراسة وهي فئة المدمنين للألعاب الإلكترونية، يتم تطبيق المعالجة التجريبية على هذه العينة للوصول

إلي النتائج الصحيحة والتأكد من فاعلية الأدوات وقبل تطبيقها على العينة الأساسية يتم تطبيق هذه الأدوات على عينة أخري تمثل مجتمع الدراسة ولكن لا تمثل العينة الأساسية، للتأكد من صدق الأدوات وصلاحيتها للتطبيق وتتمثل المعالجة التجريبية في عدد من الأفلام القصيرة يبلغ 5 أفلام تتراوح مدتهم من 3 دقائق حتي 7 دقائق، وعدد من الأعلانات الموجهة يبلغ عدد 4 أعلانات لا تزيد مدتها عن دقيقة.

نموذج لفيلم قصير (اللعبة القاتلة):

تدور أحداث الفيلم في منزل بسيط وبين أسرة تتكون أفرادها من خمس أفراد (الأب – الأم– ثلاث أبناء في أعمار متفاوتة أكبرهم 14 عام).

المشهد الأول: يجلس الأب ويبدو عليه التعب ويفكر وينظر إلي السماء متمتما ببعض الكلمات وينادي بصوت حزين على الأم ويقول: يا أم رامي هل أحضرتي الغداء وأين الأولاد.

ترد الأم بصوت قوي وهي تسب وتشتم الأولاد كل واحد قافل غرفته وبيلعب على موبايله ولا حاسين بحاجة خالص ، ونخرج من المطبخ متجهة إلي الصالة وهي تحمل الطعام بين يديها ، وتضع الطعام على الطبلية وتجلس ويدور حوار شديد اللهجة بين الأب والأم بسبب الموبايلات والأولاد.

المشهد الثاني: ينادي الأب بصوت مرتفع على الأولاد، يا رامي – أسماء – شروق، الطعام جهز، تعالوا عشان تتغدوا.

تخرج أسماء ممسكة هاتفها، وهي تلعب على الإنترنت لعبة pubg ويبدو على وجهه الغضب، كدا يا بابا، كدا يا ماما، أنا مش عايزة أكل تخلوني أخسر.

بينما يخرج رامي وفي أذنيه السماعة، ويتراقص ويتمايل ويقول: إيه كسبت كسبت طلعت عين أمه.

وتخرج شروق غاضبة، وتقول: بابا أنا قولتلك غيرلي الموبايل دا الشبكة بتاعت النت ضعيفة عندي ومش عارفة ألعب كويس.

تقول الأم: ياولادي، ياحبايبي عايزة أقعد معكم، وأتكلم معكم شوية، أنا تعبانة، وممكن أموت في أي وقت مش هتلاقوني تاني.

الأولاد جميعاً في صوت واحد يا ماما أنت بتقولي كدا عشان الموبايل يعني ما تخافيش أنت هتعيشي كتير وهنجيبلك هدية عيد الأم كمان.

- الأب : يا ولادي اللي أنتم بتعملوا دا هيحرمكم من نعم كتير إلعبوا أيون بس مع بعض ومارسوا حياتكم الطبيعية النت دا بيضيع وقتكم ومجهودكم.
- تنتهي الأسرة من تناول الغداء ثم يذهب كل واحد إلي غرفته، تجلس الأم تجمع في الصحون ثم تتجه إلي المطبخ لتنظيف الصحون، وتفكر في نفسها وتقول ماذا أفعل مع ولادي العمر بيجري وهم مش حاسين بي.
- تجلس أسماء علي موبايلها وهي تلعب ثم تظهر صفحة تطلب منها أدخال رقم الهاتف والاسم وتدخل أسماء رقم هاتفها والأسم وتكمل لعبتها، ثم في اليوم الثاني تمارس نفس اللعبة، ثم تنظر إلي هاتفها فإذا بصور لها وهي عارية فتنهار وتبكي بشدة، ولكن لا تعلم ماذا تفعل؟ ثم تفكر ماذا تفعل؟

تذهب لأبيها فتتردد وتقول: لا أبوي هيأخد مني الموبايل، وممكن يحرمني نه نهائي،

ثم تقول لنفسها عادي أيه اللي هيحصل هكمل اللعبة بتاعتي المفضلة، في اليوم الثالث تفأجا برقم غريب يهددها في الموبايل أحضري 20 ألف جنيه والإ سوف أنشر جميع صورك علي الإنترنت، فتبكي وتتوسل إليه وتقول له هذه صور مركبة مش صوري فيرد قائلاً تعرفي تثبتي فتنهار وتغلق الهاتف، ثم في المساء تذهب إلي أبيها باكية.

- فيقول الأب ماذا حدث: فترد أسماء وهي تبكي ومنهارة: وتروي ما حدث بالتفصيل فينظر الأب إليه كاتماً غيظه وتسمع الأم الحديث وتقع على الأرض ميتة بنوبة قلبية، فينهار الأب والأبناء ويقول بصوت عالي: ماذا جنينا من الإنترنت؟ ماذا جنينا من الألعاب؟

وتتذكر البنت كلامها أمها وتسقط مغمي عليها ثم تستقيظ وهي تبكي أبي أمي يا اااااه كابوس الحمد لله لدي أسرتي الجميلة ، صباح الخير يا أحلي ماما، الحمد لله على نعمة الأهل من النهاردة مش هلعب ألعاب على النت تاني، القعدة وسط أهلي والحديث مع أمي وأبي أفضل من لعب مليون لعب بس دا ما يمنعش أن النت مهم بنعرف منه الأخبار ونكون صداقات بس لازم نحافظ على خصوصيتنا ومش ندي رقمنا أو بياناتنا لأي حد يطلبها مننا خاصة وأحنا بنلعب أي لعبة إلكترونية.

وعندما اطلعت الدراسة الحالية على العديد من الدراسات وجدت العديد منها يؤكد على خطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية (حسن، 2013، حمصاني، 1432، رحماني، 2014، رقية، 2013، قويدر،2012) على عينة الدراسة بينما وجدت الباحثة العديد من المزايا التي يمكن استخدامها من خلال توظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية؛ وبناء عليه قررت الباحثة استخدام نفس الخصائص والمزايا التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية، ولكن بطريقة موجهة، وذلك من خلال استخدام الأفلام القصيرة والأعلانات الموجهة.

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

يعد استخدام الألعاب في التعليم من أكثر الوسائل التي تشد انتباه المتعلمين، وتؤكد النظريات التعليمية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم، ولذلك فإن الألعاب التعليمية تساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما تمتاز به من شد انتباه الطلاب أثناء استخدامها (Anişoara,704,2014).

وتتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى:

- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً(**Gallagher,2011,p59**).
- تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ لأ ن اللعب ميل فطري لدى المتعلم، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم المواضيع التي لا يرغب في تعلمها من قبل.
- من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي خاصة التفكير الإبداعي، نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارا جديدة في اللعب لتحقيق الهد ف وقد، وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع **(Lindesy,2011,p89)**
- استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم المواضيع التي لا يرغب في تعلمها من قبل(سلوات، 2010: 110).

توصيات الدراسة: في ضوء ما تم عرضه على المستوي المنهجي والنظري لهذه الدراسة يمكن تحديد مجموعة من الرؤي والتوصيات التي يمكن تطبيقها للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية وعدم وقوع المستخدمين لهذه الألعاب فريسة للإدمان وهي كالآتي:

1. فتح المجال أمام الشباب لابتكار ألعاب مماثلة تكون تحت إشراف الدولة.
2. مراقبة الأبناء والتحرّي عن الأشخاص الذين يلعبون معهم وأعمارهم.
3. عدم تحميل برامج الطرف الثالث لتسريع مراحل اللعب لأنها تعرّض الأجهزة للاختراق الإلكتروني.
4. تعديل نصوص القانون لتتضمن نصاً صريحاً يجرّم الترويج للألعاب الإلكترونية.
5. تعزيز فاعلية الرقابة من قبل الجهات المختصة لتصل إلى حد حجب تلك المواقع.
6. تنظيم حملات مكثفة لتوعية المراهقين بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
7. توظيف العديد من الحملات الإعلامية على مواقع التواصل الاجتماعي لتوعية المراهقين بمخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية.
8. عقد العديد من الورش والدورات التدريبية للحد من أدمان الألعاب الإلكترونية وذلك من أجل تقليل العنف.

المراجع.

- أبو العينين، علاء (2010): حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام، تم استعراضه بتاريخ ٢٧ ذو القعدة ١٤٣٢ هـ على الرابط .3.502=http://woman.islammessage.com/article.aspx?id
- أبو جراح (1425هـ): طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار، مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرون، المؤسسة العالمية للإعمار والتنمية، الرياض.
- حسن، مرح مؤيد (2013): ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، إضاءات موصلية، ع75، ص ص:1-14.
- حسني، إلهام(2007): ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط، عدد8559
- حمصاني، سلوي بنت علي(1423هـ): ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدي طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض، رسالة ما جستير، جامعة الملك سعود.
- خيرة، شرفاوي، تبوب، خداوج(2015): ألعاب الفيديو والمراهق الجزائري دراسة في الاستخدامات والاشباعات، رسالة ماجستير، جامعة يحي فارس بالمدينة.
- رحماني، نعيمة (2014): الإنترنت، العالم الافتراضي، والعنف الرمزي، مجلة علوم الإنسان والمجتمع، ص ص 381 -367 .
- رقية، محمودي(2013): هل تعدي العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الإلكترونية العنيفة، قراءة تحليلية، مجلة الحكمة، الجزائر، ص ص:66-81.

- الريماوي، محمد عودة ، الشحروري، مها(2011): أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، دراسات العلوم التربوية، مج38 ، ع2 ، ص ص.649 -637 :
- الزيودي، ماجد محمد(2014): الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للأ لعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، مج10 ، ع1، ص ص:15-31.
- ساسان، إلهام(2016): دور اللعب في التع لم لدى الأطفال المتخلفين ذهنياً، عالم التربية، مصر، العدد 35، يناير.
- السعد، نورة(2005): الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض،ع13406.
- سلامي، لخضر (2015): الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدي المراهقين الذكور، دراسة ميدانية بمدينة البويرة، رسالة ماجستير، جامعة البويرة.
- سلطاني، عادل (2012): الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، رسالة ماجستير، جامعة محمد خيضر، كلية العالوم الأنسانية والاجتماعية .
- سلوت، فاتن إبراهيم(2010): أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلاً والمختلفة نطقاً لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة.
- عباس، رنا فاضل(2018): الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، ع59، ص ص:303-329.
- عبد المنعم، الميلاد (2008): المراهقة سن التمرد والبلوغ، الأسكندرية، مركز الاسكندرية للكتاب.

- القاسم، عبد الرازق بن إبراهيم(2011): العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، جامعة الأمام محمد بن سعود الأسلامية، كلية العلوم الاجتماعية.
- قويدر، مريم(2012): أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدي الأطفال، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام.
- كهينة، علوش(2008): معالجة العنف من خلال التليفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الأزهر.
- معوض، ربى عبد المطلب، والموسى غادة عبد الرحيم (2016): أثر اللعب بألعاب الأجهزة اللوحية على مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، المجلة التربوية، الكويت، مجلد ٣١ ، عدد ١٢١ ، ديسمبر.
- منسي، حسن(2012): الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكةالعربية السعودية، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة،79 ، ج2، مصر.
- نايف، وسام سالم(2015): تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال)دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 15 –7 سنة، بابل ، مديرية الشباب والرياضة، متاح بتاريخ.2020 /4 /10
- الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز(2018): إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، متاح بتاريخ 4/ 10/ 2020. http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic
- همال، فاطمة(2012): الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الأعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري(دراسة ميدانية من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة) رسالة ماجستير، جامعة الحاج لخضر باتنة.

- هناء، سعادو، توال، بن مرزوق(2016): الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، رسالة ماجستير، جامعة الجيلاني بونعامة خميس مليانة.
- اليعقوب، علي، ومنى إدبيس (2009): دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، مجلة مستقبل التربية العربية، ع16، صص:120-160.
- Anișoara Dumitrache & Beatrice Almăș (an (2014Educative valences of using educational games in virtual classrooms Procedia -Social and Behavioral Sciences 142، pp. 769-773
- Gallagher ، M ، Michael. D (2011).The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA)
- Lindesy, E., Cermeens, P. & Caledra, Y. (2010): Mother-Child and Father-Child Mutuality in Two Contexts: Consequences for Young Children's Peer Relationships. Infant and Child Development, 19 (2), 142-160.
- Nobriko Ihori,(2007): Effects of video games on children's Agressive behavior and pro-social behavior, situated play, proceeding of DIGRA Conference.

International Journal of Research and Studies

(IJS)

رقم الإيداع في دار الكتب والوثائق
العراقية 2441 لسنة 2020م.