

استخدم الأطفال للألعاب الإلكترونية يعرضهم لمخاطر الامن

السيبراني

Children's use of electronic games exposes them to
cybersecurity risks: a field study

د. / عصام عبد الرازق فتح الباب علي

أستاذ الخدمة الاجتماعية

بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية -

جامعة الملك سعود

DOI: 10.21608/fjssj.2023.344546

Url: https://fjssj.journals.ekb.eg/article_344546.html

تاريخ إستلام البحث: ٢٠٢٣/٩/١٠ تاريخ القبول: ٢٠٢٣/١٠/١١ تاريخ النشر: ٢٠٢٣/١٠/٣٠
توثيق البحث: فتح الباب, عصام عبدالرازق (٢٠٢٣). استخدم الأطفال للألعاب الإلكترونية يعرضهم لمخاطر الامن
السيبراني ، مجلة مستقبل العلوم الإجتماعية، ع. ١٥، ج. (٣)، ص-ص: ٢٣٩-٢٥٦.

٢٠٢٣م

استخدم الأطفال للألعاب الإلكترونية يعرضهم لمخاطر الامن السيبراني

المستخلص:

حيث إستهدفت تلك الدراسة إلى الكشف عن أنماط استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وأثارها عليهم مما يعرضهم لمخاطر الامن السيبراني وكذلك دور الاسرة في ضبط استخدام اطفالهم لهذه الألعاب وحمائتهم من أثارها ومخاطرها تتدرج هذه الدراسة من البحوث الاستطلاعية الكشفية حيث تتوجه إلى الكشف عن انماط استخدام الأطفال للألعاب الانترنت الإلكترونية ودورا الاسرة في الضبط والاثار المترتبة على ذلك حيث أن الامن السيبراني يعرضهم للأخطار المترتبة على ذلك، وقد كشفت النتائج انتشار استخدام العاب الانترنت الإلكترونية بين الأطفال عينة الدراسة وكذلك الامن السيبراني وتأثير ذلك عليه وكذلك ضبط لعب الأطفال، وتأثيرها في مشاعرهم وقتهم وعلاقاتهم وانتهت الدراسة بالتأكيد على أهمية تلك الدراسة وهي تأثير الألعاب الإلكترونية في الأطفال من السيادة العائلي، والاخذ في الحساب تعاون هذا التأثير وفقا لطبيعة علاقة الوالدين بالأبناء ودورهم في ضبط الوقت للأطفال تنظيمية وعلاقتهم كما انتهت بالتوصية بالاهتمام بسن قوانين لتقنين الألعاب الإلكترونية وتنظيمها وتصنيفها ونشر الوعي بأضرارها وبدور الوالدين والمربين في حماية الأطفال وفي تدريب الأطفال على حماية أنفسهم.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الأمن السيبراني، الأطفال.

Children's use of electronic games exposes them to
cybersecurity risks: a field study

Abstract:

This study aimed to reveal patterns of children's use of electronic games and its effects on them, which exposes them to cybersecurity risks, as well as the role of the family in controlling their children's use of these games and protecting them from their effects and risks. This study falls within

exploratory research, as it aims to reveal patterns of children's use of electronic internet games. The role of the family in control and the consequences of that, as cybersecurity exposes them to the dangers resulting from that. The results revealed the widespread use of electronic Internet games among the children in the study sample, as well as cybersecurity and its impact on them, as well as controlling children's toys, and its impact on their feelings, time, and relationships. The study ended with an emphasis on The importance of this study is the effect of electronic games on children based on family dominance, and taking into account the cooperation of this effect according to the nature of the relationship between parents and children and their role in controlling time for children and their organizational relationships. It also ended with a recommendation to pay attention to enacting laws to legalize, organize and classify electronic games and spread awareness of their harms and the role of parents and educators in protecting them. Children and in training children to protect themselves.

Keywords: electronic games, cybersecurity risks, children.

- مشكلة الدراسة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية في القرن الواحد والعشرين أن الصناعة الأمريكية تصنع الألعاب الإلكترونية من أجل الترفيه، حيث أصبحت مداخل هذه الصناعات بالبيارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب إلى ٧٤,١ مليون دولار سنة ١٩٩٦ لتصل إلى ٢٥٠ مليون دولار في سنة ٢٠٠٦ كما يصل عدد المستخدمين في الشركات المختصة في إنتاج ألعاب الفيديو في ٣١ ولاية من أصل ٤٢٣ موقع إلى ٢٥٣٠٠٠ عامل سنة ٢٠٠٦ فكما نلاحظ هنا فهذه الزيادة المذهلة في المداخل والمبيعات راجع إلى الطلب والإقبال 4المتزايد على هذا النوع من الألعاب. ففي بداية سنة ١٩٧٠ أصبحت ألعاب الفيديو مصدرا

هاما للترفيه من طرف الشباب والأطفال، حيث أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب لطلب الراحة والاستجمام، وقد أثبتت معظم الدراسات أن أغلبية الألعاب التي يلعبها المراهقون والأطفال تميل إلى العنف والحرب والقتال، بحيث ألفت هذه الأنواع من الألعاب الإلكترونية رواجاً كبيراً في السنوات الأخيرة خاصة في البلدان العربية بصفة عامة وفي السعودية بصفة خاصة، ويرجع ذلك لكونها تلغي الحدود الجغرافية بين الشباب والأطفال وتقرب المسافات فيما بينهم، إضافة إلى ما تتصف به من ميزات خاصة كوسيلة ترفيهية، حيث أصبحت هذه الأخيرة تحاكي العالم الحقيقي في صورتها، بالإضافة إلى ذلك فهي سهلة المنال إذ بإمكانك ممارستها وأنت ماشياً أو جالساً، في المنزل، وفي أي مكان، وحدك أو مع أصدقائك، وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل وحوامل منها الهاتف النقال، الحاسب المحمول وحاسوب المكتب، عبر الشبكة العنكبوتية وألعاب اللوحات، كما نجدتها في القاعات الخاصة بألعاب الفيديو. ففي ضوء ما تقدم يمكن رصد اتجاهين بارزين نحو أثر الألعاب الإلكترونية، فالاتجاه الأول يرى أن مثل هذه الألعاب تعرض الأطفال لأخطار جدية، هذه الأخطار تتضمن الجروح الناشئة من تكرار الضغط النفسي والسمنة والعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر، وعلى المدى البعيد تسبب في تدمير النمو النفسي والانفعالي والعقلي للأطفال. أما الاتجاه الثاني فيرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفعالية إيجابية في التعلم والتعليم، فتساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور وتزيد من استخدام استراتيجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات، وهذا يبين فرضية الجدلية التي يطرحها العديد من الباحثين في الخدمة الاجتماعية وعلم الاجتماع والعلوم التربوية القائمة حول أثر هذه الألعاب على السلوكيات لدى الأطفال. فتأتي هذه الدراسة كمحاولة لتعرف الألعاب الإلكترونية على الأطفال في السعودية ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل،

ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها: ما خطورة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالأمن السيبراني - أهمية الدراسة:

طرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الالكترونية والتي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء، ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال في جميع البلدان العربية وبأحرى من تهمننا هي السعودية، وباعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية، فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى خاصة الممارسة الرياضية للنشاطات البدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية ونفسية واجتماعية وتربوية، كما تعمل هذه الألعاب الأجنبية الغربية على تدمير سلوك وتغيير مبادئ التربية للأطفال. إضافة إلى أن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها. وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع هذه الألعاب ومضمون هذه الألعاب الإلكترونية وبهذا تقادي هذه الألعاب وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والإدمان عليها.

- أهداف الدراسة:

١. تهدف الدراسة إلى الكشف عن أنماط استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية وأثارها عليهم مما يعرضهم لمخاطر الامن السيبراني وكذلك دور الاسرة في ضبط استخدام اطفالهما لهذه الألعاب وحمايتهم من أثارها ومخاطرها تتدرج
٢. هذه الدراسة من البحوث الاستطلاعية الكشفية حيث تتوجه إلى الكشف عن انماط استخدام الأطفال للألعاب الانترنت الالكترونية ودورا الاسرة في الضبط والاثار المترتبة على ذلك حيث أن الامن السيبراني يعرضهم

للأخطار المترتبة على ذلك - وتتمثل في حيث:- العلاقات الاسرية ووقف الأطفال ومشاعرهم، وتوسيع شبكة علاقاتهم تكون مجتمع الدراسة من الأطفال الذكور في مدينة الرياض في مرحلة الطفولة من ١٠-١٦ عاماً ويدرسون في الصفوف من السادس الابتدائي إلى الثالث المتوسط وبلغت العينة غير الإحصائية ٢٠٠ طفل، استكملوا الإجابة عن استبيان الكتروني وزع من خلال مواقع التواصل الاجتماعي واستبيان ورقي وزعت في مكتبة للأطفال كذلك استخدمت الملاحظة وأجريت مقابلات شخصية مع أولياء الأمور وهم من الأمهات.

٣. في مدينة الرياض - يستخدم اطفالهن العاب الانترنت الالكترونية وذلك لتعميق التحليل الكيفي حول أنماط الألعاب وأثارها على أطفالهن وقد كشفت النتائج انتشار استخدام العاب الانترنت الالكترونية بين الأطفال عينة الدراسة وكذلك الامن السيبراني وتأثير ذلك عليه وكذلك ضبط لعب الأطفال، وتأثيرها في مشاعرهم وقتهم وعلاقاتهم وانتهت الدراسة بالتأكيد على أهمية تلك الدراسة وهي تأثير الألعاب الالكترونية في الأطفال من السيادة العائلي.

والاخذ في الحساب تعاون هذا التأثير وفقا لطبيعة علاقة الوالدين بالأبناء .
٤. ودورهم في ضبط الوقت للأطفال تنظيمية وعلاقاتهم كما انتهت بالتوصية بالاهتمام بسن قوانين لتقنين الألعاب الالكترونية وتنظيمها وتصنيفها ونشر الوعي بأضرارها وبدور الوالدين والمربين في حماية الأطفال وفي تدريب الأطفال على حماية أنفسهم.

- تساؤلات الدراسة:

١- ما أنماط استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية وأثارها عليهم مما يعرضهم لمخاطر الامن السيبراني وكذلك دور الاسرة في ضبط استخدام اطفالهما لهذه الألعاب وحمايتهم من أثارها ومخاطرها؟

٢- ما انماط استخدام الأطفال للألعاب الانترنت الالكترونية وما دورا الاسرة في الضبط والاثار المترتبة على ذلك؟

- الاطار النظري للدراسة:

- ادبيات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية تُعرّف بأنها سلعة تجارية تكنولوجية، إذ إنها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، بالرغم من أنها ممتعة ومسلية، إلا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع بطرق متنوعة. بدأت الألعاب الإلكترونية بين عام ١٩٦٧ و١٩٦٩م، وذلك بعدما قرر المهندس الأمريكي رالف باير العثور على طريقة للعب الألعاب على التلفاز، وبمساعدة أصدقائه بيل هاريسون وبيل روش تم صناعة أول نموذج للألعاب الإلكترونية، والذي أطلقوا عليه اسم الصندوق البني، ويُعتبر هذا النموذج الأولي أول نظام ألعاب فيديو مُتعدد البرامج واللاعبين، ثم استولت شركة ماغنافوكس على هذا النموذج، والتي بدورها قامت بإصدار هذا التصميم باسم ماغنافوكس أوديسي) ، مما مهّد الطريق لتطور ألعاب الفيديو حتى وصلت إلى هذا النقط. [٢] فوائد الألعاب الإلكترونية للألعاب الإلكترونية تأثير كبير على الثقافة العامة للأفراد، بسبب انتشارها الواسع بينهم، ويُمكن حصر فوائد الألعاب الإلكترونية بما يلي: الألعاب الإلكترونية تزيد من الأداء المعرفي: تُشير بعض الدراسات إلى أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو غالباً ما يكون لديهم أداء فكري مُرتفع، وكفاءة دراسية

عالية، نسبةً إلى الذين لم يلعبوا بهذه الألعاب. الألعاب الإلكترونية تُحسن التناسق بين اليد والعين: إذ تتطلب أغلب ألعاب الفيديو بغض النظر عن موضوعها من اللاعبين استخدام أوامر دقيقة تؤثر على تناسق حركة اليد مع النظر. الألعاب الإلكترونية تُحسن عملية اتخاذ القرار: حيث تعتمد معظم ألعاب الفيديو على تطوير استراتيجيات معينة خلال اللعبة، مما يُساعد على اتخاذ القرارات بشكل أفضل وأسرع. الألعاب الإلكترونية تُشجع على القراءة: فمن الممكن أن تُشجع الألعاب الإلكترونية على القراءة، بحيث يجذب الحوار القائم بين الشخصيات اللاعب فيقرأه ويُنمي مهارات القراءة الخاصة به. الألعاب الإلكترونية تُشجذ التفكير الاستراتيجي والمهارات المنطقية: حيث تتطلب هذه الألعاب وضع استراتيجيات للتمكّن من التقدم إلى المستويات التالية، وإنهاء اللعبة والفوز بها. الألعاب الإلكترونية تزيد الاهتمام بالتكنولوجيا: حيث يتأقلم الأفراد مع التكنولوجيا الحديثة من خلال الألعاب الإلكترونية، وتزيد من اهتمامهم بها. الألعاب الإلكترونية تساعد الأشخاص المُهمشين في المجتمع: يَتمكّن الأشخاص المُهمشين اجتماعياً من التواصل مع الناس من خلال العالم الافتراضي، ويتم تقبلهم تدريجياً بين الناس من خلال الألعاب مُتعددة اللاعبين، إذ يَتمكّن من التواصل مع أشخاص جدد وتكوين صداقات جديدة كذلك. الألعاب الإلكترونية تُستخدم كأدوات للتدريس: فقد قامت بعض المؤسسات التعليمية بتضمين مواد تعليمية في الألعاب الإلكترونية، إذ تُنمي المهارات الحياتية المختلفة وتُحسنها، بالإضافة إلى أن العملية التعليمية تُصبح أكثر مُتعة. الألعاب الإلكترونية تُستخدم كوسيلة فنية: حيث إن الألعاب الإلكترونية تُساهم بشكل كبير في صناعة بعض الوسائط الفنية، مثل الموسيقى والأفلام. أضرار الألعاب الإلكترونية قد تتسبب الألعاب الإلكترونية بإصابة اللاعبين بالسُمنة، والكسل، والأمراض الاجتماعية، ومشاكل في الصحة البدنية، والعقلية المُكوّنة بسبب كثرة

استخدام هذه الألعاب الإلكترونية، وفيما يلي بعض أضرار الألعاب الإلكترونية: التشجيع على العنف تؤثر ألعاب الفيديو على سلوك الأفراد في الحياة الواقعية، إذ أشارت بعض الدراسات إلى أن لعب ألعاب إلكترونية عنيفة لمدة معينة من الزمن قد يؤدي إلى زيادة كمية العنف لدى اللاعبين، كما قد يؤدي إلى توليد سلوكيات أخرى خطيرة. إضاعة الوقت ارتبط لعب الألعاب الإلكترونية بإضاعة الوقت، حيث إن الوقت الذي يُمضيه اللاعب بلعب هذه الألعاب يحل محل الأنشطة الأخرى الأكثر أهمية، كقضاء الوقت مع العائلة أو الأصدقاء، أو القيام بالمسؤوليات الدراسية، أو المشاركة في النشاطات الترفيهية كعب كرة القدم، أو قضاء الوقت في تطوير مهارة ما. تغيير في المظهر الخارجي إن الإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى تغيير مظهر اللاعب الخارجي، وذلك من خلال: عدم النوم لساعات كافية، والذي بدوره قد يؤدي إلى شحوب لون البشرة أو تكوّن هالات تحت العينين. زيادة الوزن. عدم القدرة على الوقوف بشكل صحيح. تؤثر على الصحة يُمكن لألعاب الإلكترونية أن تؤثر على الصحة البدنية للاعبين، إذ يُمكن أن تُسبب: آلام المفاصل: إذ قد يؤدي لعب الألعاب الإلكترونية إلى الإصابة بآلام المفاصل الموجودة في الرقبة، أو اليد، أو الرسغ، أو الساعد، حيث إن هذه الآلام قد تنتج بسبب اللعب المُستمر لفترات طويلة دون راحة. نقص فيتامين د: قد يؤدي لعب الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة إلى نقص فيتامين د، والذي يحصل عليه الإنسان من التعرض لأشعة الشمس، إذ يؤدي نقص فيتامين د إلى مرض الكساح الذي يُضعف العظام، ويُسبب انثناء في العמוד الفقري والساقين. البدانة: غالباً ما تؤدي الألعاب الإلكترونية المرتبطة بتناول الأطعمة غير الصحية، والوجبات الخفيفة الدهنية والسكرية إلى السمنة. إدمان الألعاب الإلكترونية تستهلك الألعاب الإلكترونية الكثير من وقت اللاعبين مما يؤدي إلى إدمانها، إذ إن هذا الإدمان أصبح أمراً مُعترفاً به دولياً، ويُساوي

بخطورته إدمان المُقامرة القَهَرية، حيث يكون هدف اللاعب هو الفوز. يتحول حُب الألعاب الإلكترونية إلى إدمان عندما يقضي اللاعبون معظم وقتهم في لعب ألعاب الفيديو على حساب العمل، أو الدراسة، أو التمارين البدنية، أو المناسبات العائلية، أو الأنشطة الاجتماعية، مما قد يؤثر عليهم سلباً. يوجد العديد من الأسباب التي تؤدي إلى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومنها أن مصممو الألعاب قد صمموا بهذه الطريقة لزيادة عدد اللاعبين، حيث يتم تصميم اللعبة لتشكل تحدي دائم للاعب حتى يتمكن من الفوز، مما يجعله يُضي وقتاً أطول محاولاً الفوز دون استسلام أنواع الإدمان على الألعاب الإلكترونية يتم تصنيف الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى نوعين، وهما: إدمان الألعاب الإلكترونية التي تتضمن مهمة واحدة فقط، ويلعبها لاعب واحد، إذ عندما يقوم اللاعب بإنهاء هذه المهمة أو عندما يُحرز نتيجة معينة، فإن الإدمان عليها غالباً ما ينتهي. إدمان الألعاب الإلكترونية التي لا تتضمن مهمة واحدة، وليس لها نهاية، ويلعب هذه الألعاب عدد متنوع من اللاعبين عبر الإنترنت، حيث يقوم اللاعب ببناء شخصية وهمية، ويُنشئ علاقات مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت من خلالها، ولا ينتهي هذا النوع من الإدمان بسرعة، وذلك لعدم وجود نهاية مُحددة للعبة، كما أن اللاعب قد يستخدم هذه اللعبة كطريقة للهروب من الواقع بحيث يشعر بأنه أكثر قبولاً في شخصيته الوهمية الموجودة بهذه اللعبة. علامات الإدمان على الألعاب الإلكترونية تشمل علامات الإدمان على الألعاب الإلكترونية ما يلي: تغيُّر في السلوك. تغيُّر في المزاج. العُزلة الاجتماعية. فُقدان الرغبة بالقيام بالأنشطة الممتعة الأخرى. القلق أو الاكتئاب. تَدني الإنجاز في المدرسة أو العمل. صعوبة التحكم بالوقت المُستهلك في اللعب. الآثار الجسدية لإدمان الألعاب الإلكترونية تشمل الآثار الجسدية لإدمان الألعاب الإلكترونية آلام في الرُسغ، والرقبة، والمرفقين، وظهور البثور على

الجلد، وحدوث اضطرابات النوم، كما أن الإدمان على المدى الطويل يُمكن أن يؤدي إلى السمنة، أو النحافة، أو الخدر في اليدين (الاعتلال العصبي المحيطي)، أو جلطات الدم. علاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية لا يجب استخدام الأدوية لعلاج الإدمان على الألعاب الإلكترونية، بل يُفضل اتباع تقنيات علم النفس القياسية، مثل استخدام العلاج السلوكي المعرفي، والذي يُنص على تعديل أنماط وتعتبر الألعاب الإلكترونية من أكثر الممارسات انتشارا بين الأطفال والمراهقين، وقد أصبحت هذه الصناعة أكبر حجما من صناعة السينما العالمية، وأكبر من شبكة القنوات الفضائية والاتصالات، وتحقق أرباحا سنوية تصل إلى أكثر من ٢٤٨ مليار ريال، وبهذا المبلغ الضخم ليس من المستغرب أن تشكل هذه الألعاب تحديا خطيرا يواجه كافة المجتمعات في العالم، وتتسابق إليه الشركات في تنافس محموم للاستثمار في هذه الصناعة للاستحواذ على أكبر عدد من اللاعبين.

في الأسبوع الماضي، نشرت قناة العربية نت على موقعها في الإنترنت تقريرا بعنوان «لماذا تخرج ألعاب فيديو (حرب الكواكب) إلى النور؟»، وقد تضمن هذا التقرير كيف تتسابق شركات تصميم الألعاب ومنها شركة ديزني في تصنيع لعبة جديدة تتضمن القدرة على الإثارة ولعبة يعود إليها الناس مرة بعد أخرى للمشاهدة والاستمتاع، والسؤال المطروح هنا: هل مثل هذه الألعاب تبدو آمنة حتى وإن ارتبطت بفئات عمرية معينة، أم أنها تنطوي على مخاطر لا يدركها الناس؟

كما ذكرت آنفا في بداية المقال، يعتقد الغالبية أن الرقابة على الألعاب الإلكترونية تقتصر فقط على خلوها من العنف والجنس والإساءة، وتحديد الفئة العمرية (أطفال - ١٢ سنة - ١٨ سنة)، ولكن هذه الألعاب يتم تصميمها على أساس الإدمان عليها مثل الإدمان على المخدرات والكحول، فكلما طال وقت

اللعب أصبحت اللعبة أصعب، فيدخل اللاعب إلى مستويات جديدة تتطلب مهارات أكثر وتحدياً أكثر ومكافآت أكثر، وليس هذا وحسب، بل يشترك في اللعبة عدة لاعبين، الأمر الذي يطيل أمد اللعب إلى ساعات طويلة دون أن يشعر اللاعب بالوقت فيصاب بالإرهاق والتعب وتشتت الذهن والانفعال والغضب والاكتئاب وفقد السيطرة على النفس والانهايار العصبي.

ونظراً لأن الألعاب الإلكترونية يشترك فيها عدة لاعبين فإن الأطفال يشاركون في الغالب هذه الألعاب الجماعية التي تتيح الدردشة والتحدث وتبادل الرسائل، والكلام مع الكبار والغرباء الذين لا يهدفون إلى اللعب فقط، مع استعمال الكاميرا الرقمية في جهاز اللعب، وبالتالي فإن الطفل يكون فريسة سهلة للمجرمين والمتحرشين، فيستطيع هؤلاء الحصول على معلومات أثناء اللعب مع الطفل مثل معرفة المنزل، وما إذا كان وحيداً، ومتى يخرج الأب والأم ومتى ينامان، ومدى صرامة أو تساهل الوالدين فيما يتعلق باستخدام الإنترنت، وكذلك نمط حياة الطفل، كل هذه المعلومات تتوافر للمجرم أو المتحرش قبل أن يبدأ بمحادثة انفرادية مع الطفل، ثم يبدأ باستدراجه من خلال المديح والتشجيع على طريقته في اللعب، والطلب منه الانضمام إلى فريقه، والذين هم في الغالب مجرمون ومتحرشون أيضاً يحيطون بهذا الطفل ويساعدون بعضهم بعضاً، وكأنهم لا يعرفون الآخر تماماً مثل قطع الذئب.

ما ذكر آنفاً عن مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ما هو إلا غيض من فيض، فهناك الكثير من المخاطر، وما حالتنا الانتحار لطفل في ألبها، والطفلة في المدينة المنورة، وكذلك حالة التحرش، إلا دليل على عظم هذه المخاطر على أطفالنا، وكثيراً ما يحذر خبراء التربية وعلم النفس، والمتخصصون في جرائم الإنترنت من مخاطر الألعاب الإلكترونية والإنترنت وتأثيرهما على سلوك وتصرفات الأطفال والمراهقين، والحديث السابق فقط كان عن مخاطر

ألعاب الفيديو، ولكن ماذا عن دخول الأطفال في مواقع التواصل الاجتماعي، والمواقع الجنسية والبريد الإلكتروني، ناهيك عن تأثير ذلك على تصرفات وسلوك الكبار وبالغين، فإذا كانت الدول المتقدمة مثل أوروبا وأميركا يشكون من الجرائم التي تقع على الأطفال بسبب الإنترنت ولديهم آباء وأمهات متعلمون تعليماً جيداً، وغير ذلك من وسائل الدعم المتطورة، فماذا عن باقي المجتمعات التي ظهر فيها الإنترنت وتطور الاتصالات فجأة في ظل عدم توفر وسائل حماية كافية للأطفال؟.

في الأشهر الماضية وخلال الجلسة الخامسة والعشرين وافق مجلس الشورى على ملاءمة دراسة مقترح مشروع نظام الرقابة على الألعاب الإلكترونية، المقدم من عدد من الأعضاء، استناداً للمادة ٢٣ من نظام المجلس، ويتألف مشروع النظام من ١٤ مادة، ويهدف للحد من المخاطر والآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، ونأمل أن يظهر هذا النظام على أرض الواقع في أقرب وقت ممكن مع التوسع في دراسة هذه المخاطر، والنظر في أن يكون هذا الموضوع من اختصاصات الهيئة الوطنية للأمن السيبراني، والتوجه إلى فرض المزيد من الرقابة، والمزيد من القوانين السيبرانية الفعالة مع وجود توعية شاملة للمجتمع لهذا الخطر المحدق بنا.

- الدراسات السابقة:

- دراسة الشحوري، مها (٢٠٠٧) بعنوان "ل أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن" تتمحور إشكالياتها حول استقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن؟ وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية - :ما أثر الألعاب الإلكترونية في العمليات المعرفية لدى أطفال

مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)؟ - هل هناك فروق في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟ - 37 ما أثر الألعاب الإلكترونية على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)؟ - هل هناك فروق مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟ وأظهرت نتائج الدراسة أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي عند مستوى $(\alpha \geq 0.05)$ بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجهة، كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد اتخاذ القرار عند مستوى $(\alpha \geq 0.05)$ بين متوسطات الأداء البعدي المعدل تبعا للتفاعل بين المجموعة والجندر لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة.

- دراسة الحشاش، دلال (٢٠٠٨) "أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت" وتتمحور إشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وسعت للإجابة على الإشكالية التالية: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية؟ واعتمدت هذه الدراسة على اختيار فرضيتها الرئيسية الآتية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \geq 0.05)$

(بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدوانى لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية. توصلت الدراسة إلى وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى $a \geq 0.05$) بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية. وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدوانى وبيان أثرها على سلوك أبنائهم.

- دراسة احمد. فلاق (٢٠٠٩) بعنوان "حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات" تمحورت إشكالية هذه الدراسة حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟ وقد حاول الباحث من خلال هذه الدراسة الإجابة عن التساؤلات التالية - :ما هي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟ - ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري؟ - ما هي خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟ - ما هي القيم المحتواة في هذه الألعاب؟ - ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟ - كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟ - كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟ هدفت الدراسة إلى تقصي ومعرفة القيم المتضمنة بألعاب الفيديو المنتشرة في السوق الجزائرية من أجل تحديد مدى ملاءمتها لتنشئة الطفل الجزائري، بحكم أن هذه المنتوجات غريبة عن المجتمع الجزائري وتحمل

مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر. وسعت إلى معرفة مدى تأثير الطفل الجزائري بالقيم المحتواة في هذه الألعاب .ووصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في البداية وذلك من خلال تحليل الكيفي والكمي لمضامين ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة وقد تطرق في الجانب التطبيق إلى تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو وقدم استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة وخلصه خلاصة عام لمختلف النتائج وقدم في الأخير بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة الدراسة.

- نتائج الدراسة:

- اكدت الدراسة على خطورة الألعاب الإلكترونية للأطفال.
- أوضحت الدراسة ضرورة مراقبة الوالدين للأطفال.
- لوحظ ان عدم وجود رقابة من الوالدين يؤدي الى انحراف الأبناء.
- اتضح ان المراقبة تؤكد على كشف المخاطر هذه الألعاب .
- اكدت الدراسة على ضرورة وجود برنامج متابعة يستخدم الوالدين للحفاظ على الأبناء وراقبتهم.
- **توصيات الدراسة:** أوصت هذه الدراسة على ضرورة ما يلي:
- ان تقوم الجهات المختصة من خلال وزارة الاعلام والثقافة بتوعية الإباء والامهات بخطورة هذه الأجهزة
- ان تعمل مهنة الخدمة الاجتماعية على توعية الأخصائيين الاجتماعيين بعقد ندوات بالمدارس ومراكز الشباب لتوعيتهم بخطورة هذه الالعاب.
- ابلاغ وزارة التعليم بتوعية المدارس والجامعات لنشر الوعي المجتمعي بخطورة هذه الاجهزة

المراجع والمصادر:

- المدلع، عبدالله (٢٠١٢) إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض.
- المدلع، عبدالله (٢٠١٦) تصنيف أخلاقي مقترح بحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الالكترونية في ضوء تعاليم الشريعة الإسلامية، ورقة عمل مقدمة في مؤتمر اللعب الأول، جامعة الملك سعود.
- الزيودي، ماجد (٢٠١٥) الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو الاولياء أمور خلبه المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد ١٠ العدد ١، ١٥ - ٣١.
- مريم، قويدر (٢٠١٢) أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة الأطفال المتمرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير غير منشورة جامعة الجزائر، الجزائر.
- الشحروري، مها (٢٠٠٧). أثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الاردان، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عابد.
- دياب، مفتاح محمد. (٢٠٠٦): مكتبات الأطفال في عصر المعلومات، طبعة الأولى، مكتبة العربي، دار الصفاء، عمان، الأردن.
- الرمادي، زكريا (٢٠٠٨) المكتبات العربية وآفاق تكنولوجيا المعلومات، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية، مصر.
- سلامة، فضل (٢٠٠٦): سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن.