

تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية على ضوء خبرتي كل من الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية

إعداد

د/ منى محمود عبداللطيف أبوبكر (*)

ملخص الدراسة

هدفت هذه الدراسة الي وضع تصور مقترح لمواجهة ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية علي ضوء خبرتي الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية ، وقد تم تطبيق استبانة موجهة لأولياء الأمور ، والثانية لتلاميذ المرحلة الابتدائية فى مدينة بريدة بمنطقة القصيم بالمملكة العربية السعودية؛ لمعرفة واقع إدمان هذه الألعاب الإلكترونية ، وقد اختارت الباحثة من مجتمع البحث- وهي مدينة بريدة بمنطقة القصيم- عينة مكونة من :

- عدد (200) تلميذ وتلميذة من المرحلة الابتدائية .

- عدد (200) من أولياء الأمور وتم الحصول علي (33) استبانة تم الإجابة عليها.

وقد توصلت الدراسة الي التوصيات التالية : -

- 1- العمل على تضافر الجهود لإبراز مكانة اللعب كوسيط تربوي بما يتوافق مع معايير الجودة العالمية.
- 2- تبني رؤية تربوية تواكب التطورات العلمية الحديثة في مجال اللعب، وألعاب الأطفال الإلكترونية، وتستشرف التطورات المستقبلية مع الحفاظ على الهوية الثقافية والاجتماعية للمجتمع السعودي المسلم.
- 3- طرح مبادرات مجتمعية لمعاونة المربين على فهم الألعاب المتاحة في الأسواق وتوظيفها بشكل إيجابي.

(*) مدرس بقسم التربية المقارنة، كلية التربية، جامعة الفيوم.

- 4- ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية؛ وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية، والحد من آثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.
- 5- 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.
- 6- 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.
- 7- تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق - المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار - في إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
- 8- إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار.
- 9- حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التي تنتج في العالم العربي.
- 10- تبني وزارات التربية والتعليم في العالم العربي بعضًا من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة، وتضمينها في المناهج الدراسية، وعمل مسابقات ذات صلة بهذه الألعاب داخل وخارج المدرسة.

a proposal to face addiction of electronic games in Saudi Arabia in light of experiences of The United States of America and South Korea

Summary ""

This study was aimed to a proposal to face addiction of electronic games in Saudi Arabia in light of experiences of The United States of America and South Korea , a questionnaire was applied to parents and the second to primary school students In the city of Buraidah Qassim Kingdom of Saudi Arabia to know the reality of addiction to these electronic games , The researcher chose from the research community, Buraidah city in the Qassim region a sample of :-

- The number of (200) students and students from the primary stage.
- The number of (200) of the parents and got (33) questionnaire was answered .

The study reached the following recommendations :-

- 1- Work on concerted efforts to highlight the status of play as an educational mediator in accordance with international quality standards.
2. Adopting an educational vision that complements modern scientific developments in the field of toys, electronic children's games and anticipates future developments while preserving the cultural and social identity of Saudi Muslim society.
3. Initiating community initiatives to help educators understand and use the games available on the market.
4. Educators and parents should be aware of the most positive and negative aspects of electronic games in order to promote positive aspects and reduce the negative aspects of school, home and outside the home.
5. Establishing a national / national center at the level of the Arab world to conduct research related to electronic games and work on producing them in accordance with the religion, customs and traditions of Islamic and Arab societies.
6. To create an electronic games classification system such as the Entertainment Software Rating Board (ESRB) to be a reference to the classification of games by age and to clarify the content of each game through short descriptions in line with the religion and customs and traditions of Muslim and Arab societies.
- 7 - The adoption and inclusion of the elements of attraction, excitement and suspense - included in electronic games are widespread - in the production of electronic games correspond to the religion and customs and traditions of Muslim and Arab communities.

تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة
الابتدائية بالمملكة العربية السعودية على ضوء خبرتي
كل من الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية
إعداد: د/ منى محمود عبداللطيف أبوبكر (*)

مقدمة:

يتجه العالم اليوم نحو نظام عالمي جديد يتغير فيه نمط الحياة تمامًا، وأصبح يعيش حضارة الثورة المعلوماتية، التي تشهد سرعة المتغيرات التي فرضت نوعية جديدة من التكنولوجيا المتقدمة. (أحمد إبراهيم، 2002 : 56) .

وكان الهدف الأساسي من هذه التكنولوجيا هو توفير الوقت، وتيسير الحياة للإنسان، إلا أنها- في كثير من الأحيان، وفي عدد من البلدان تحولت إلى مارد انطلق من عقاله، وتحول إلى سيد يتحكم في الإنسان، ويلتهم وقته وتركيزه، ويجور على حقه في الحياة، في جوهرها الحقيقي الإنساني؛ فهي - التكنولوجيا - ليست خيرًا خالصًا باستمرار، وليست شرًا مستطيرًا على طول الخط، وإنما يتوقف ذلك على الإنسان صانع هذه التكنولوجيا ومكتشفها ومستخدمها؛ فهي في النهاية أداة، ولكن إن تحولت إلى سيد أو ديكتاتور، أو سيطرت على الإنسان؛ كان ذلك يشكل خطرًا مستطيرًا عليه وعلى حياته. (حسين بهاء الدين، 2002: 26-27) .

أي أنه من سمات هذا العصر التقدم التكنولوجي المطرد والمتزايد، الذي أصبح في متناول أيدي جميع طبقات المجتمع، خصوصًا فئة الأطفال والمراهقين؛ حيث يقضى الأطفال وقتًا طويلاً في ممارسة ألعاب الفيديو، من خلال مختلف الأجهزة والهواتف الذكية والألواح الإلكترونية وأجهزة الحاسب الآلي .

وبالتالي يُلاحظ أن الألعاب الإلكترونية قد تطورت وتغيرت بشكل مثير للغة، مع تطور الحياة والتكنولوجيا التي تتزايد وتتسارع بخطى سريعة، وتطورت أيضاً الأدوات المستخدمة فيها؛ فبعد أن كانت الأدوات مقتصرة على أدوات اللعب التقليدية، دخلت أدوات جديدة كالأجهزة الإلكترونية إلى عالم الألعاب، وبذلك بدأت

(*) مدرس بقسم التربية المقارنة، كلية التربية، جامعة الفيوم.

الألعاب الاجتماعية في التراجع شيئاً فشيئاً؛ خاصة بعد الانتشار الواسع للحاسب الآلي؛ حتى أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر شيوعاً في هذا العصر (ياسر سيد حسن مهدي، 2014: 2) .

ولم يعد غريباً في هذا العصر أن يجذب الطلبة نحو الألعاب الإلكترونية ، علي حساب الألعاب الأخرى؛ فقد أدى انتشار الحاسوب وهذه الألعاب في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الطلبة لتصل إلى درجة الإدمان (قنديل ، بدوي ، 2007).

وبذلك أخذت الألعاب الإلكترونية أهميتها من جاذبيتها وتشويقها للآعب، وقد أدى ذلك لانتشارها في المنازل وأماكن اللعب والتسلية، ووصل انتشارها للهاتف المحمول وجهاز الحاسب، وتُعد الألعاب الأجنبية الأكثر انتشاراً في ظل انخفاض كبير للألعاب الإلكترونية في الوطن العربي؛ ونتج عن ذلك قلة الوثوقية للمواد التي تحويها بعض الألعاب التي تم تصنيعها (نداء سليم إبراهيم ، 2016: 21) .

وبالتالي انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو أي بيت منها، حتى أصبحت جزءاً من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونهم معهم أينما ذهبوا؛ ليزيدوا الأطفال إدماناً على ممارستها (أبو العنين، 2010) ، ومن ثم أصبح استخدام الألعاب الإلكترونية مشكلة تحتاج إلى تضافر الجهود البحثية لمواجهتها ، قبل أن تصبح خطراً يهدد أطفالنا في ظل غياب الرقابة ومعايير اختيارها لهم .

مشكلة البحث:

تُعتبر الألعاب الإلكترونية أحد الأمور التي يتسابق الآباء لتوفيرها لأطفالهم، ظناً منهم أنهم قد حققوا جانب الرفاهية لأطفالهم، دون التفكير في أبعادها الأخرى؛ حيث ظهرت إيجابيات لممارستها، وبالمقابل ظهرت سلبيات لا يُستهان بها. فقد أكد علماء النفس والاجتماع مراراً وتكراراً على خطورة هذه الألعاب، التي أصبحت بدورها تُخرج لنا شخصيات ناقصة، وغير قادرة على الإنتاج والإبداع؛ في حالة استخدام هذه الألعاب بدون رقابة.

ولقد تطورت أدوات وأساليب اللعب في الوقت الحاضر عما كانت عليه في الماضي؛ فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية، وكانت البداية بسيطة، كجهاز

وألعاب ذات مغزى وهدف جيد؛ لغرس مبادئ التركيز، وقوة الملاحظة والتخطيط، مثل أجهزة الأتاري (أمان الخالد، 2012).

أما الألعاب الحديثة اليوم؛ أصبحت تُعلّم الأطفال أساليب الجريمة، أو فنونها وحيلها؛ وبذلك فهي تُنمّي في العقل قدرات ومهارات آلتها العنف ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب . وقد نُشرت مؤخرًا دراسات في ألمانيا؛ أثبتت أن الأطفال الذين يقضون ساعات طويلة أمام الألعاب الإلكترونية يصابون بقصر النظر أكثر من غيرهم، كما حذر فريق طبي من الباحثين اليابانيين من أن الجلوس لفترات طويلة- تمتد لتسع ساعات أو أكثر في اليوم أمام الكمبيوتر- قد يكون له علاقة بمرض خطير يصيب العين (الجلوكوما - الماء الأزرق)، وقد يؤدي إلى العمى التام (محمود الحاج قاسم محمد، 2013: 50) .

وقد أشارت مي (Mai, 2010) إلى أنه في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب، وعدم مراقبة الأسرة ما يشاهده أبنائهم من الألعاب، وعدم الوعي بمخاطر ذلك؛ أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة، تروّج الأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين، وعادات وتقاليد المجتمع، وتهدد الانتماء للوطن.

إننا بصدد حقيقة لاخلاف بخصوصها، وهي أننا نتعامل مع جيل جديد له سماته السيكولوجية والاجتماعية والحضارية، جيل الإنترنت، وذلك الجيل الذي وُلِد في بداية القرن الحالي، وعاش في كنف الميديا الجديدة التي أصبحت جزءًا مهمًا في حياته، وما على أولياء الأمور والمربين والمختصين سوى التعامل مع هذا الجيل الجديد بمنطق ورؤية حضارية مغايرة، في ظل تداعيات شروط هذا الاندماج التكنولوجي الحضاري ونزوع الطفل إلى بناء عالمه الخاص في ظل تنامي استقلاليته الذاتية (فايزة يخلف، 2016: 89)

ويُعد إدمان الألعاب الإلكترونية كارثة في بلدان العالم أجمع، حتى إن بعض بلدان العالم المتطورة، مثل: الولايات المتحدة الأمريكية، وأوروبا، وآسيا قد فتحت عيادات متخصصة في علاج هذا النوع من الإدمان. (ستيوارت براون، كريستوفر فون، 2012: 205) .

واستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية لا يقتصر على الدول المتقدمة ، بل أنها أكثر انتشارا بين الأطفال في الدول النامية والعربية ، فمن الملاحظ استخدام الأطفال المتزايد لهذه الألعاب في المملكة العربية السعودية بين طلاب المدارس الابتدائية ، حيث يُقدّر حجم إنفاق الطفل السعودي على الألعاب الإلكترونية بنحو 400 دولار ، كما تستوعب السوق السعودية ما يقرب من 3 ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد (عبد الناصر راضي ، 2015 : 354).

كما أن أسواق المملكة استوعبت حوالي مليون و800 ألف جهاز بلاي ستيشن، وأن أكثر من 40% من البيوت السعودية يوجد لديها جهاز واحد على الأقل (النفيعي، 2009) .

وأصبح هؤلاء الأطفال يستخدمونها بدون رقابة وبدون معايير لاختيارها، مما قد يعرضهم لمشكلات اجتماعية ونمائية ، ومن ثم أمكن صياغة مشكلة هذا البحث ، في الحاجة إلى تصور مقترح لمواجهة مشكلة إدمان الأطفال بالمدارس الابتدائية بالمملكة العربية السعودية، بالاستفادة من خبرات وتجارب بعض الدول، مثل: الولايات المتحدة الأمريكية، وكوريا الجنوبية؛ ومن ثم طرح السؤال الرئيس التالي :
"كيف يمكن وضع تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية بمرحلة التعليم الابتدائي بالمملكة العربية السعودية على ضوء خبرتي الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية؟"

ومن هذا السؤال تتفرع الأسئلة التالية:

- 1- ما الواقع الراهن لإدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية؟
- 2- ما الواقع الراهن لإدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية في كل من الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية؟
- 3- ما التصور المقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية، على ضوء خبرتي الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية؟

أهداف البحث :

يسعى هذا البحث الحالي التوصل إلى :

- 1- معرفة الواقع الراهن لاستخدام وإدمان التلاميذ بالمرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء والتلاميذ .
- 2- الوقوف على سبل مواجهة الإدمان للألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية بالمرحلة الابتدائية على ضوء خبرات الدول المقارن بها وهي الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية .
- 3- تصور مقترح لمواجهة الإدمان للألعاب الإلكترونية بالمرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية على ضوء خبرات الدول المقارن بها بما يتماشى وظروف المجتمع السعودي.

أهمية البحث:

تتقسم أهمية البحث الحالي إلى:

أهمية نظرية :

يقدم البحث الحالي إطارًا نظريًا حول سبل مواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية وواقعها، بكل من المملكة العربية السعودية والولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية ، ووضع تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية بمرحلة التعليم الابتدائي في المملكة العربية السعودية، على ضوء خبرات الدول المقارن بها.

أهمية تطبيقية :

ويمكن تطبيقيا أن يفيد البحث الحالي كلاً من:

- 1- الإدارة المدرسية وفريق الإرشاد المدرسي: حيث يقدم تصورًا مقترحًا حول دورهم في تعديل سلوك مدمني الألعاب الإلكترونية وتثقيف آباءهم، وكذلك المجتمع المدرسي بأكمله.
- 2- أولياء الأمور: حيث يتم توعيتهم من خلال الإرشاد المدرسي بمشكلات أبنائهم، وأنواع الألعاب، التي يدمنونها ، وطرق اكتشاف إدمان أبنائهم، وسبل التغلب عليه.

3- المعلمين: قد تسهم نتائج البحث في تعديل طرق تعامل المعلمين مع التلاميذ مدمني الألعاب الإلكترونية.

4- الباحثين : من المتوقع أن يقترح هذا البحث أمام بعض الباحثين اتجاهات جديدة للتعرف على الدور المتوقع من الإدارة المدرسية وفريق الإرشاد المدرسي داخل المدارس؛ وخاصة في مجال التقليل من معدلات الإدمان للألعاب الإلكترونية.

5- متخذي القرار بوزارة التربية والتعليم: وذلك بتعديل الاتجاهات الأولية بالوزارة تجاه دور الإدارة المدرسية وفريق الإرشاد المدرسي، وإدراج إدمان الألعاب الإلكترونية على خريطة الخدمات الاجتماعية والنفسية المدرسية.

حدود البحث:

يقصر البحث الحالي بالمحددات التالية:

حدود موضوعية:

- 1- إدمان الألعاب الإلكترونية بمرحلة التعليم الابتدائي بمنطقة القصيم بمدينة بريدة بالمملكة العربية السعودية .
- 2- الخبرات المقارنة بالولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية .

حدود بشرية:

- 1- الصفوف التالية (الرابع – الخامس – السادس) من مرحلة التعليم الابتدائي (بنين – بنات) .

الحدود المكانية:

تم تطبيق أدوات الدراسة الميدانية لهذا البحث في منطقة القصيم بمدينة بريدة بالمملكة العربية السعودية حيث محل إقامة الباحثة في ذلك الوقت في بعض مدارس المرحلة الابتدائية (بنين – بنات)

منهج البحث:

نظرًا لأن طبيعة البحث ضمن الدراسات المقارنة التي تتناول نظم التعليم في عدد من الدول، فسوف يتم الاستعانة بالمنهج المقارن؛ لأنه يُعد من أنسب المناهج وأكثرها شمولًا لدراسة المشكلة

المنهج المقارن

يُستخدم المنهج المقارن استخدامًا واسعًا في الدراسات الاجتماعية، كمقارنة ظاهرة اجتماعية بنفس الظاهرة في مجتمع آخر، أو مقارنتهما في بعض المجالات الاقتصادية والسياسية والقانونية.

ويتيح استخدام هذا المنهج المقارن التعمق والدقة في الدراسة، والتحكم في موضوع البحث، والتعمق في جانب من جوانبه. ويمكن أن تكون المقارنة لإبراز خصائص ومميزات كل موضوع من موضوعات المقارنة، وإظهار أوجه الشبه والاختلاف بينهما. فهو منهج متعدد الأدوات، يُستخدم في مجالات الوصف والتفسير والتحليل والتنبؤ، ولكن وفق حاجات الدراسة المقارنة، ولكنه في نفس الوقت لا ينفصل عن مناهج البحث المعروفة.

فالتربية المقارنة ليست وصفا لنظم التعليم المعاصرة ، وإنما- بالإضافة لذلك- تهتم بفهم وتفسير القوى والعوامل التي جعلت هذه النظم تنمو وتتطور في اتجاهات مختلفة ، ولماذا توجد منها نظم تقدمية وأخرى متخلفة؟(صلاح عبد الحميد ، 2014 : 24) وهي أيضا دراسة الحقائق التعليمية بهدف فهم النظم والسياسات التعليمية بالوضع الذي هي عليه ، ويجب أن نتظر بإصرار نحو المستقبل بقصد جاد نحو الإصلاح، ولهذا فإن لها دراسة لها طبيعة ديناميكية وذات هدف نفعي.

مصطلحات الدراسة**1- اللعبة The game**

" نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفعّل محكوم بقواعد معينة ، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي (Salen & Zimmerman ,2004)

(.p.80)

2- ويمكن تعريفها إجرائياً بأنها :

(جميع أنواع الألعاب المتوفرة علي هياآت إلكترونية ، وألعاب ال play station ، وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو والهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفّية " المحمولة ")

3- إدمان الألعاب الإلكترونية **Addiction to electronic games**

" هي ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدي الطفل علي ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم ، يؤثر علي نشاطه الطبيعي كطفل، ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية ، مخلفاً حالة من التعلق الشديد بتلك الألعاب؛ تحتل وجدان الطفل في يقظته ونومه .

(موسوعة الإدمان : 2015/5/21، <http://www.addiction->

[wiki.com](http://www.addiction-wiki.com))

تعريف اخر لإدمان الألعاب الإلكترونية " التفكير المنشغل للتخطيط للعب وممارسته؛ والذي يتسبب في التشويش علي عمل المدمنين علي اللعب ، والتشويش أيضاً علي تعليمهم ونشاطاتهم الحياتية (Kanjanopas , 2007)

4- ويمكن تعريفها إجرائياً بأنها:

ويمكن تعريفها أيضاً إجرائياً بأنها: " الألعاب التي يدمن استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت (Online or Offline) ، وهذا ينعكس سلبياً علي الفرد بصورة عامة، والطفل بصورة خاصة؛ حيث يكون لها تأثير عليه اجتماعياً ونفسياً وصحياً .

5- تعريف إجرائي آخر " الدرجة التي يحصل عليها المستجيب ، علي مقياسي تشخيص الإدمان علي الألعاب الإلكترونية ، ومستوى الإدمان علي الألعاب الإلكترونية " .

الألعاب الإلكترونية Electronic games

يعرفها ((86 : Salen & Zimmerman 2004)) بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة علي هيئة إلكترونية " .

كما يعرفها الباحث إجرائيًا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو PlayStation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفّية (المحمولة) .

الدراسات السابقة :

توجد العديد من الدراسات التي تناولت ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، فمنها ما أكد على أن ممارسة العنف في الألعاب الإلكترونية يُسهم في زيادة السلوك العدواني، ومنها ما تناول الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية، ومنها ما أكد على وجود علاقة هامة بين مستوى أعراض نقص الانتباه المصحوب بالنشاط الحركي الزائد وشدة الإدمان، ومن الدراسات التي نادى بأهمية مواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية بمرحلة التعليم الأساسي ما يلي:

1- تناول (فرحان عبدالعزيز سمير الدرعان، 2016) دراسة بعنوان: الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس والتي هدفت إلى معرفة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومستوى كل من المشكلات الأكاديمية، والاجتماعية والانفعالية، والعلاقة بينها لدى طلبة المدارس في المملكة العربية السعودية في ضوء متغيرات الجنس، ونوع الألعاب، والترتيب الولادي للطلاب، وتكونت عينة الدراسة من (641) طالباً، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود فرق جوهري بين العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية من جهة، وبين كل من المشكلات الانفعالية والاجتماعية والأكاديمية من جهة أخرى، هذا الفرق يُعزى لمتغير نوع اللعب (لصالح الترفيهية مقابل التعليمية)، وكذلك أيضاً لمتغير الجنس (لصالح الذكور مقابل الإناث)، في حين عدم وجود مثل هذه الفروق وفقاً لمتغير ترتيب الطفل الولادي ، وقد أوصت هذه الدراسة بالتوصيات التالية :

- 1- عقد دورات إرشادية لطلبة المدارس لتوعيتهم بالألعاب الإلكترونية .
- 2- عقد دورات توعوية لأولياء الأمور والمعلمين؛ لضرورة مراقبة أبنائهم ، والتدخل في حال ملاحظة أي تغيير في سلوكهم .
- 3- تكثيف الأنشطة للطلبة؛ لإشغالهم بأنشطة مفيدة، ومحاولة إبعادهم عن إدمان الألعاب الإلكترونية .

2- وأجرى كل من Z . Teng , Li , Y , Liu , Y (2014) دراسة بعنوان إدمان الألعاب عبر الإنترنت، والعدوان لدى الطلاب الذكور الصينيين: دور الوساطة على ضبط النفس المنخفض هدفت إلى تعرف الدور الوسيط لضبط النفس المنخفض على العلاقة بين ألعاب الإنترنت العنيفة وإدمان الإنترنت والعدوانية في الصين، وتكونت عينة الدراسة من (211) طالباً، وتم استخدام استبيانات تقرير ذاتي على الإنترنت؛ لتقييم التعرض لألعاب الإنترنت العنيفة، وإدمان الإنترنت وضبط النفس المنخفض والعدوانية. وأظهرت نتائج الدراسة وجود علاقات ارتباطية إيجابية بين التعرض للألعاب العنيفة على الإنترنت وإدمان الإنترنت وضبط النفس المنخفض والعدوانية، وتدعم هذه النتائج ضرورة استحداث البرامج والتدابير التعليمية لثقافة ضبط النفس في طلاب الجامعات، والحد من العدوان الناتج عن لعب الألعاب الإلكترونية العنيفة.

3- أما دراسة (عبد الصادق حسن عبد الصادق، 2015) والتي بعنوان التعرض لألعاب الفيديو جيم الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين: دراسة مقارنة بين طلاب المدارس الثانوية في مصر والبحرين فقد هدفت إلى تعرف تعرض المراهقين لألعاب الفيديو جيم وعلاقته بالعنف لديهم، وإلى تعرف أنواع العنف المستخدم في ألعاب الفيديو جيم، وإلى السلوكيات الإيجابية والسلبية المقدمة من خلال هذه الألعاب، وذلك من خلال إجراء دراسة تحليل مضمون ست ألعاب من الألعاب المتعلقة بالمصارعة وسباق السيارات والمعارك القتالية والحربية، من خلال رصد لأنماط وعادات تعرضهم لألعاب الفيديو جيم، ودوافع هذا التعرض، بالإضافة لتعرف مدى تأثير العوامل الديموغرافية على إدراك المراهقين للواقع المقدم من خلال ألعاب الفيديو جيم، وتوصلت الدراسة إلى العديد من النتائج، من أهمها: أن مشاهد العنف المقدمة في ألعاب الفيديو جيم تتمثل في: القتل بنسبة 18.03%، إطلاق الرصاص بنسبة 16.19%، الضرب بنسبة 15.57%، الاعتداء على الممتلكات بنسبة 14.55%، السطو والسرقة 8.4%، وتمثلت أهم الأسلحة والأدوات المستخدمة في ألعاب الفيديو جيم في الأسلحة النارية بنسبة 40.57%، قنابل ومفجرات بنسبة 13.52%، تصادم سيارات بنسبة 11.07%، أسلحة بيضاء بنسبة 9.02%، وتوزع مدى تعرض المراهقين لألعاب الفيديو جيم على النحو الآتي:

التعرض دائماً 61.60%، التعرض أحياناً 28.80%، التعرض نادراً 9.60%، كما كشفت الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية طبقاً للمتغيرات الديموغرافية "النوع والمدارس" وإدراك واقعية المضمون المقدم في ألعاب الفيديو جيم.

4- دراسة (فاطمة يوسف القليني، أبريل 1995) بعنوان **المخاطر الإعلامية والثقافية للطفل - دراسة الأبعاد السلبية لبعض الألعاب المستحدثة على الطفل المصري: (الفيديو جيم)** تُعرف الخلفية الاجتماعية والثقافية للأطفال الذين يرتادون أندية "الفيديو جيم"؛ لمحاولة البحث عن العلاقة بين هذه الخلفية وبين التردد على هذه الأندية، إضافة إلى محاولة التعرف على الدينامية الداخلية للعبة؛ من حيث عناصرها الأساسية التي يدركها الطفل ويتفاعل معها؛ بهدف استكشاف تأثيرها على بناء شخصيته، وتحديد المضار الناتجة عن هذه اللعبة، واستخدمت الملاحظة والمقابلة كأدوات لجمع البيانات، كما تم تصميم استمارة تحليل المضمون للألعاب الإلكترونية، وتوصلت إلى أن الأطفال المدمنين لها ينتمون عادة إلى البرجوازية العليا في المجتمع، كما أن هذه الألعاب يصاحبها بعض السلوكيات الانحرافية؛ كتعاطي المخدرات، كما أن هذه الألعاب تدرّب الطفل على أعمال العنف والقتل والتدمير، كما أنها تتمى الجوانب الغيبية والخيالية في حياة الطفل، فضلاً عن وجود علاقة بين انخفاض المستوى التعليمي لهؤلاء الأطفال وبين ترددهم على أندية الفيديو جيم.

5- كما أُجرى

(2004) J, Yoo, S.C., Ha, J, Yune, S. K, Kim, S. J Hwang دراسة هدفت إلى تقييم العلاقة بين أعراض نقص الانتباه المصحوب بالنشاط الحركي الزائد وإدمان الإنترنت في كوريا الجنوبية، تكونت عينة الدراسة من (535) طالباً وطالبة من المدارس الابتدائية، حيث تضمنت (246) من الذكور و(271) من الإناث، وكان متوسط العمر (11) سنة، وتم تمييز إدمان الإنترنت بالاعتماد على مقياس يونغ، أما تشتت الانتباه والنشاط الزائد فتم استعمال مقياس نقص الانتباه الكوري المصحوب بالنشاط الحركي الزائد (ARS, Korean Version, K-ARS)، كما استخدمت قوائم تقدير السلوك. أظهرت النتائج أن خمسة طلاب (0.9%) مدمنين على الإنترنت، بينما تم

تصنيف (75) طالباً أي (14%) كمدمنين محتملين على الإنترنت، كما أظهرت أن عدداً كبيراً من الطلبة الذين لديهم أعراض نقص انتباه ونشاط زائد هم مدمنو إنترنت، كما أظهرت النتائج أن هناك علاقة هامة بين مستوى أعراض نقص الانتباه المصحوب بالنشاط الحركي الزائد وشدة إدمان الإنترنت؛ فقد يكونان أحد عوامل الخطر الهامة لإدمان الإنترنت.

6- وأجرى (Gentile, 2009) دراسة هدفت إلى الكشف عن الاستخدام المرضي لألعاب الفيديو لدى عينة عشوائية من الأطفال والمراهقين. وأجريت الدراسة على (1178) طالباً أمريكياً تراوحت أعمارهم ما بين (8- 18) عاماً، وأظهرت النتائج أن اللاعبين المرضى يمضون ضعف الوقت في اللعب مقارنة مع اللاعبين غير المرضى، ويحصلون على علامات أقل، إضافة إلى ظهور مشكلات في الانتباه، والأداء الضعيف في المدرسة، حتى بعد ضبط كل من عوامل الجنس والعمر، وكمية اللعب الأسبوعي لألعاب الفيديو للاعبين المرضى.

7- وأكد (Lam, L. T. , 2014) في دراسته بعنوان: إدمان ألعاب الإنترنت، الاستخدام المشكل للإنترنت، ومشاكل النوم: مراجعة منهجية على ظهور تأثير الاستخدام المشكل للإنترنت على الصحة العقلية، وذلك ببروز الاكتئاب خاصة بين الشباب، ولكن دون التعرف على النموذج المحتمل لآليته الكامنة. وتقدم هذه الدراسة نموذجاً لوصف المسارات؛ للربط بين إدمان ألعاب الإنترنت والاكتئاب المتوقع عن طريق حدوث مشاكل في النوم. وقد أجريت مراجعة منهجية لجمع الأدلة تُدعم أو تحضض العلاقة بين الألعاب الإدمان الإنترنت، واستخدام الإنترنت مشكلة، ومشاكل في النوم، بما في ذلك الأرق وسوء نوعية النوم. وأشارت النتائج إلى أن الاستخدام المشكل لألعاب الإنترنت، والاستخدام المفرط للإنترنت يؤديان إلى الأرق ومشاكل في النوم.

8- وقام (Kuss, D. J., 2013) في دراسته والتي بعنوان: إدمان ألعاب الإنترنت: وجهات النظر الحالية إلى توفير رؤية حول وجهات النظر الحالية عن إدمان ألعاب الإنترنت باستخدام النهج الشمولي، مع مراعاة النداء الجماهيري للألعاب على الإنترنت، وسياق الإدمان لها، والنتائج التصويرية المرتبطة بها، فضلاً عن إطار التشخيص الحالي المعتمد من قبل الجمعية الأمريكية للطب النفسي.

وتشير البحوث المرجعية إلى أن الفرد هو عامل مهم، ويُمثل الخط الفاصل بين فرط اللعب وبين إدمان اللعب، فضلاً عن أن سياق اللعبة يمكن أن يحتل أهمية خاصة بالنسبة للاعبين، وهذا يتوقف على أوضاعهم الحياتية وألعابهم المفضلة. وعلاوة على ذلك، فإن السياق الثقافي مهم؛ لأنه يدمج اللاعب في المجتمع بمعتقداته وممارساته المشتركة، ومنح الألعاب معنى خاصاً. وتشير الدراسات التصويرية المُستشَهد بها أن إدمان الألعاب الإلكترونية يتشابه مع أشكال الإدمان الأخرى، وتوفر هذه النتائج الدعم للمنظور الحالي لفهم إدمان ألعاب الإنترنت من حيث إطار المرض. وتُفيد فوائد تشخيص إدمان ألعاب الإنترنت في تطوير علاج فعال، وتوفير التأمين للصحة العامة، وخلق حافز الرعاية. ولا يسلط النهج الشامل المعتمد في هذا الاستعراض الضوء فقط على البحوث التجريبية المُرتبطة بالإدمان للألعاب على الإنترنت وتوفير التشخيص الأولي لها، ولكن يؤكد أيضاً على ضرورة الفهم العميق لمعنى وسياق الممارسات المرتبطة بالألعاب.

9- أما (Campbell & Straker, L., Abbott, R., Collins, R, 2014) بعنوان **المبادئ التوجيهية القائمة على الأدلة لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية بحكمة** : فقد هدفت إلى تقديم مبادئ توجيهية لاستخدام الأطفال الحكيم للألعاب الإلكترونية استناداً إلى روايات لتجارب شخصية تم تجميعها. واقترح نموذجاً للعوامل التي تؤثر على تفاعل الطفل مع الألعاب الإلكترونية، بتقديم الأدلة على الآثار الإيجابية والسلبية لهذه الألعاب على النشاط البدني؛ إذ يؤثر الجلوس على اللعب لفترات طويلة على صحة كل من: النشاط الأيضي للقلب، التركيب العظمي والعصلي، والنسق الحركي، والرؤية والتطور الإدراكي، والصحة النفسية. وتم ترجمة هذه المعلومات إلى مجموعة واضحة من المبادئ التوجيهية العملية الواقعية (القائمة على الأدلة، والخبرات، والتجارب العملية التي تم استطلاعها حول استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية بحكمة) الموجهة إلى الأطفال والمختصين والقائمين على صناعة هذه الألعاب.

10- وأجرى كل من J. Kim , Namkoong , K , Ku , T , Kim , S. (2008م) دراسة بعنوان **العلاقة بين إدمان ألعاب الإنترنت والعدوانية وضبط الذات وخصائص الشخصية النرجسية**: هدفت إلى تعرّف العلاقة بين إدمان ألعاب

الإنترنت، والعوانية، وضبط الذات، وخصائص الشخصية النرجسية المعروفة بالخصائص السيكلوجية؛ المرتبطة بالأشخاص المعرضين للخطر جزاء إدمان ألعاب الإنترنت في كوريا. وتم استخدام مقياس إدمان ألعاب الإنترنت (المعدل عن مقياس يونغ عن إدمان الإنترنت) كما استخدم استبيان العدوانية Buss- Perry، ومقياس ضبط الذات، ومقياس اضطراب الشخصية النرجسية، وأظهرت النتائج أن العدوانية وخصائص الشخصية النرجسية لها علاقة ارتباطية إيجابية مع إدمان ألعاب الإنترنت، بينما كان ضبط الذات له علاقة سالبة مع إدمان ألعاب الإنترنت، كما أظهرت النتائج أن العدوانية وضبط الذات وصفات الشخصية النرجسية يمكن أن تؤهل بعض الطلبة لكي يصبحوا مدمنين على ألعاب الإنترنت.

11- وسعى (ماجد محمد الزيودي، 2015) في دراسته بعنوان: الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة إلى تعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانتين للمعلمين، وأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بالمدينة المنورة، تكونت من (40) فقرة. تم التحقق من دلالات صدقها وثباتها، وطُبِّقَت على عينة مكونة من (336) معلماً، و(500) ولي أمر طالب أختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة. أشارت نتائج الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب. وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في جهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى

الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية. كما بينت نتائج الدراسة أن ثمة توافقاً بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، منها: تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يُطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها .

تعليق على الدراسات السابقة :

من خلال الطرح السابق للدراسات يمكن استخلاص الآتي :

(1) اتفقت نتائج جميع الدراسات السابقة أن لإدمان الألعاب الإلكترونية آثاراً سلبية كدراسة (فرحان عبدالعزيز سمير الدرعان, ، 2016)، ودراسة (عبد الصادق حسن عبد الصادق، 2015)، ودراسة (فاطمة يوسف القليني، أبريل 1995)، ودراسة (Lam, L. T. , 2014)، ودراسة (Kim, Namkoong, K.,, Ku, T.,,) ودراسة (& Kim, S. J., 2008)، ودراسة (Gentile, 2009).

(2) أكدت بعض نتائج الدراسات السابقة على أن ممارسة العنف في الألعاب الإلكترونية تسهم في زيادة السلوك العدواني كدراسات (عبد الصادق حسن عبد الصادق، 2015)، (Kim, Namkoong, K.,, Ku, T.,, & Kim, S. J., 2008).

(3) تناولت بعض الدراسات سبل علاج مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية كدراسات (ماجد محمد الزيودي، 2015)، ودراسة (Straker, L., Abbott, R.,) ودراسة (Campbell & .Collins, R, ، 2014) التي تناولت إدمان الإنترنت: المشكلة والعلاج .

(4) أشارت دراسة (Kuss, D. J., 2013،، صفحة 125) أن إدمان الألعاب الإلكترونية يتشابه مع أشكال الإدمان الأخرى، ودراسة (Yoo، وآخرون، 2004)

التي وجدت أن هناك علاقة هامة بين مستوى أعراض نقص الانتباه المصحوب بالنشاط الحركي الزائد وشدة إدمان الإنترنت.

(5) اتفقت معظم الدراسات على أن ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية من أخطر الظواهر التي يشهدها المجتمع الدولي في الحقبة الراهنة؛ إذ تتعدد آثارها السلبية، كما اتفقت معظم الدراسات السابقة في استخدام المنهج الوصفي.

(6) استفادت الباحثة من نتائج هذه الدراسات ومنهجيتها في حدود الدراسة الحالية، وفي بناء أدوات الدراسة ومناقشة بعض نتائجها.

خطوات البحث:

يتناول البحث الخطوات الآتية:

أولاً: الدراسة النظرية وتشتمل الآتي :

تناول ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، وذلك من حيث حجم انتشار الظاهرة، والآثار السلبية المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية، وأسباب إدمان الألعاب الإلكترونية، وسبل علاج إدمان هذه الظاهرة في المملكة العربية السعودية، وذلك من خلال خبرات كل من الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية .

فكما 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 جهاز واحد على الأقل (النفيعي، 2009).

ثانياً: الدراسة الميدانية:

وتشمل تطبيق استبانة في مدينة بريدة بمنطقة القصيم بالمملكة العربية السعودية؛ لمعرفة واقع إدمان هذه الألعاب الإلكترونية حيث محل إقامة الباحثة في ذلك الوقت ، وكذلك انتشار هذه الظاهرة في هذه المدينة، وهذا اتضح من خلال مقابلة قامت بها الباحثة مع بعض أولياء الأمور .

ثالثاً: وضع تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية في منطقة القصيم بمدينة بريدة بالمملكة العربية السعودية في المرحلة الابتدائية، علي ضوء خبرتي بالولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية .

وإجمالاً فإن البحث يتناول المحاور التالية :

المحور الاول : ماهية الألعاب الإلكترونية وأساليب مواجهة إدمانها في المرحلة الابتدائية (إطار نظري).

المحور الثاني : ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالولايات المتحدة الأمريكية .

المحور الثالث : ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بكوريا الجنوبية .

المحور الرابع : ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية .

المحور الخامس : تحليل مقارن لظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بدولتي المقارنة.

المحور السادس: الدراسة الميدانية.

المحور السابع : تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية للمرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية .

المحور الاول : ماهية الألعاب الإلكترونية وأساليب مواجهة إدمانها في المرحلة الابتدائية (إطار نظري).

انتشرت في السنوات الأخيرة 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 علي جذب من يلعبونها ، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ علي معظم أوقاتهم؛ فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة .

كما جذبت قطاعًا واسعًا من الأطفال ، بل والمراهقين علي المستوى العالمي؛ لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة (أبو العنين ، 2010)
والألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين ، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الايجابيات . وبهذا الخصوص يقول (أبو جراح ، 1425هـ) أنه 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 .

1- تعريف الألعاب الإلكترونية وأنواعها

وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية" (Salen & Zimmerman, 2004:86).

كما تعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو PlayStation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفّية (المحمولة) (Mobile games, and handheld games (portable).

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

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

- 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 سابقًا في نفس اللعبة، والعمل على توظيفها لاحقًا؛ بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقًا وشمولًا وتفصيلًا في اللعبة ذاتها.

- 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 رئيس إلى المتعة والاسترخاء.

- المشارك Participant: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

وبخصوص الصنف الرابع يخبرنا (الحضيف، 2010) بأن هناك أماكن افتراضية في فضاء الإنترنت، 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) وأيضاً بناء وتصميم المباني والمجسمات، والقيام بمختلف أنواع الأنشطة، والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

وكثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الإنترنت، فهناك موقع هناك (there.com)، وهناك 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 تمامًا الحياة الحقيقية؛ إذ يطلب من اللاعب اختيار (أفاتار) خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل أفاتار

يمثل مستخدماً آخر؛ إذ خلف كل أفاتار إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالساً خلف شاشة حاسوبه (الخصيف، 2010).

2- اسباب ممارسة اللاعبين للألعاب الإلكترونية

كما تضيف الباحثة الأسباب التي تدعو الأطفال واللاعبين لممارسة الألعاب الإلكترونية ما يلي:-

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

وهذا ساهم بشكل كبير في انتشار الألعاب الإلكترونية وشيوعها .

المحور الثاني : ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالولايات

المتحدة الأمريكية

ستتناول الباحثة في في هذا المحور عرض وتحليل إدمان الأطفال لاستخدام الألعاب الإلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية، من خلال أربعة محاور :

- حجم انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية.
- الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية.
- أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية.
- علاج إدمان الألعاب الإلكترونية.

1- حجم انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في أمريكا :

يمضى الأطفال الأمريكيون أوقاتاً طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي، وإنه بوصول الفرد الأمريكي سن الحادي والعشرين (21 سنة) فإنه سيكون قد أمضى عشرة آلاف (10000) ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ 170 مليون أمريكي (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013: 159-160)

وقد وُجد أن معدل ما يصرفه الطفل الأمريكي على هذا النوع من الألعاب هو 13 ساعة أسبوعيًا، بينما تصرف الفتاة ما معدله 5 ساعات في الأسبوع (مأرب محمد المولي ، لميعه محمود العبيدي، 2012 : 612-613). وأظهر ما يقرب من 8% من اللاعبين الشباب الأمريكيين الأنماط المرضية من الألعاب. كما يمكن تصنيف نسبة (8%) من كل 1178 شابًا أمريكيًا، وكذلك نسبة (20%) من كل 387 مراهق أمريكي على أنهم مدمنون للألعاب الإلكترونية، (S.Sepehr & Head, M. August 15-17, 2013, p. 1)

2-أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية في أمريكا:

تشير الدراسات الحديثة في أمريكا إلى أن سبب إدمان ألعاب الفيديو هو اضطراب السيطرة على الانفعالات؛ إذ يرتبط الاندفاع بتطوير سلوك الإدمان بشكل عام؛ لذا يجب أن يكون الاندفاع هدفًا في التدخلات العلاجية .

هذا وقد صرح الرئيس والمدير التنفيذي لاتحاد البرمجيات الترفيهية (بأن "صناعة الألعاب الإلكترونية (ألعاب الفيديو، والحاسب، والإنترنت، والأجهزة المحمولة) تُعد واحدة من أهم القطاعات الاقتصادية، فهي تدر على أمريكا وحدها أكثر من 25 مليار دولار سنويًا، وتوظف أكثر من مائة وعشرون ألف (120000) شخص بمتوسط راتب سنوي يقدر بتسعين ألف دولار (90,000 \$) للموظف الواحد". (Gallagher 2011: p4)

وبأن الأطفال الأمريكيين يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتًا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وأنه بوصول الفرد الأمريكي سن الحادي والعشرين (21 سنة) فإنه سيكون أمضى عشرة آلاف (10000) ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ 170 مليون أمريكي (Mcgonigal, 2011) .

3-الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية في أمريكا:

أظهرت دراسات تابعة للجمعية الأمريكية للطب النفسي أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى مشكلات انفعالية تصل إلى اضطرابات سلوكية مثل؛ فقدان السيطرة، والانسحاب الاجتماعي، ونقص الكفاءة الاجتماعية، وتزايد الصراعات بين

الطالبة أو داخل الطالب نفسه، كما أثبتت هذه الدراسات أن هؤلاء المدمنين هم الأكثر عرضة للقلق، والاكتئاب، وزيادة الشعور بالوحدة وانخفاض تقدير الذات.

(American Psychiatric.Association, 2013)

وأشارت إحدى الدراسات إلى أن هناك بالفعل تأثير كبير لإدمان اللعب على التسرب من المدارس الثانوية، وأيضاً علاقة محتملة باضطراب السلوك، وأيضاً التأثير على الرفاهية، والاكتئاب.

(LIU, 2014 ، p. 80)

كما أظهرت نتائج إحدى الدراسات التي أجريت على عينة عشوائية من الأطفال والمراهقين مكونة من (1178) طالباً أمريكياً، تراوحت أعمارهم ما بين (8-18) عاماً أن اللاعبين المرضى يمضون ضعف الوقت في اللعب مقارنة مع اللاعبين غير المرضى، ويحصلون على علامات أقل، إضافة إلى ظهور مشاكل في الانتباه والأداء الضعيف في المدرسة حتى بعد ضبط كل من عوامل الجنس والعمر وكمية اللعب الأسبوعي لألعاب الفيديو للاعبين المرضى (Gentile, 2009, p. 594).

ويرى بعض أساتذة علم النفس في جامعة أيوا الأمريكية في عدد من البحوث التي قاموا بها عن تأثير ألعاب الفيديو والتي منها (البلايستيشن) أنها تركز على العنف ولها تأثير أشد من تأثير أفلام العنف لأن الألعاب تفاعلية بينما دور المشاهد لأفلام سلبي. وأن أغلب ألعاب الفيديو هي عن العنف، وأن درجة العنف فيها تؤدي نسبة 50% منها في الحياة الطبيعية إلى الوفاة أو الإصابة الخطيرة. وأن اللعب المتزايد لهذا النوع من الألعاب يؤدي إلى العدوانية في التفكير والمشاعر والسلوك. كما أن هذه الألعاب تجعل مستخدميها أقل عناية وعطفاً على الآخرين (مأرب محمد المولي و لميعه محمود العبيدي، 2012: 612-613).

كما قدرت جمعية السمنة الأمريكية أن 16% من الأطفال في الولايات المتحدة يعانون من البدانة، ثلاثة أضعاف المعدل الذي كان عليه الوضع قبل عقدين من الزمن. هذا وقد عزت الجمعية نفسها الأسباب لعدد من العوامل منها إمضاء ساعات طويلة أمام الشاشة لممارسة الألعاب الإلكترونية. كما بينت دراسة أخرى أن الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و18 سنة يمضون معظم أوقاتهم في الألعاب

الإلكترونية أكثر من أي نشاط آخر باستثناء النوم (44.5 ساعة في الأسبوع). مما يؤدي إلى خفض النشاط البدني، وزيادة الوزن والسمنة (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013: 176-177).

كما أن استعمال الألعاب الإلكترونية في أمريكا لها تأثير سلبي على التحصيل الدراسي؛ فقد تحل محل أنشطة ما بعد المدرسة التي لها قيمة تعليمية، كما قد تتداخل مع تطوير مهارات القراءة والكتابة لدى بعض الأطفال (M,Cummings .Vandewater, E. A ,2007)

وقد توصلت نتائج إحدى الدراسات في أمريكا إلى أن استعمال الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تراجع النتائج في كل من الكتابة والقراءة لدى عينة من التلاميذ بلغت 60 تلميذاً في أمريكا (R. Weis, Cerankosky , B.C. 2010).

4-علاج إدمان الألعاب الإلكترونية:

رغم الآثار السلبية لاستخدام هذا النوع من الألعاب إلا أنه يمكن تداركها بالحد من الوقت المستخدم في اللعب والحد من ألعاب العنف، وأن يصرف الآباء مزيداً من الوقت مع أبنائهم أثناء اللعب مع تقديم التفسير العقلاني للألعاب التي يلعبونها؛ وذلك من خلال ما يلي:

(أ) التدابير الحكومية في أمريكا:

استناداً إلى بيان السياسة العامة للأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال، ينبغي أن يستمر أطباء الأطفال في توجيه الآباء للحد من إجمالي الوقت الممضى على الشاشة غير التعليمية إلى ما لا يزيد عن ساعتين في اليوم لأطفال في سن الثانية عشر وما دونها . (Z.Teng.Liu,2014,p.84)

كما يعد نظام المجلس الأمريكي لتصنيف الألعاب الترفيهية

Entertainment Software Rating Board (ESRB)

ونظام الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب

Pan European Game Information System (PEGIS)

مرجعين مهمين للتقليل من أضرار الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب؛ حيث يقوم هذان النظامان بتصنيف الألعاب الإلكترونية وفقاً للمرحلة العمرية المناسبة لممارسة اللعبة، كما يقومان كذلك بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة.

هذا ويفيد هذان التصنيفان الآباء وأولياء الأمور عند الرغبة في اختيار ألعاب مناسبة لأولادهم وبناتهم (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2014: 93).

(ب) برنامج الإرشاد الجمعي للعلاج الواقعي في أمريكا

بداية يمكن القول أن جميع برامج العلاج تهدف إلى زيادة المهارات الاجتماعية الإيجابية، من خلال الأنشطة الاجتماعية واستبدال الوقت الممضى على جهاز الكمبيوتر بأنشطة الحياة الحقيقية. إضافة إلى أن جميعها يعمل على تقديم شكل من أشكال العلاج 'التحدث' الشخصي لمعالجة قضايا فردية مثل الاكتئاب والقلق. كما أنها تدمج المهارات الإدارية مثل تحديد الأهداف والحفاظ على الوقت بحيث يمكن للاعبين بسط سيطرتهم على سلوكهم (D. Griffiths & Meredith, 2009, p. 251).

وحيث إن الوقاية تعد هي المفتاح للحد من الإصابة بمعظم المشاكل السلوكية والإدمان، وكذلك الأمراض المرتبطة بهم؛ فيجب تدريب الوالدين على استخدام الإنترنت، والمطالبة بالإشراف السليم للوالدين على استخدام الإنترنت من خلال التوعية العامة بإدمان الإنترنت التي تعد من العوامل وثيقة الصلة في جهود الوقاية (S.H.Ong, Tan .Y.R.2014.p.380)

إذ تفيد التقارير بأن الآباء والممارسين بحاجة إلى التذكير بالسياق الصحيح للألعاب؛ إذ بإمكانهم استخدام ألعاب الفيديو في العملية التعليمية؛ الأمر الذي يؤدي إلى رفع تقدير الأطفال لأنفسهم، وزيادة ردود أفعالهم (D. Griffiths & Meredith, 2009, p. 249).

وهناك مقياس يقيس توجيه الوالدين في مشاهدة التلفزيون، والذي يمكن تطبيقه على أشكال أخرى من وسائل الإعلام المعدلة، مثل الكتب وألعاب الكمبيوتر. وهناك ثلاثة أنماط من التوجيه الأبوي لمشاهدة التلفزيون: التقييدي، التقييمي، وغير المركز. ويشير التوجيه التقييدي إلى وضع حدود أو قيود على استخدام وسائل الاتصال. فمثلاً، يمكن للوالدين وضع حد للوقت المخصص لمشاهدة التلفزيون، ويمكن أن يُمنع من مشاهدة برامج معينة. أما توجيه الوالدين التقييمي، فيعني مناقشة أولياء الأمور للمحتوى الإعلامي مع أطفالهم. كما يقومون أيضاً بالتعليق على محتوى معين، سواء كان هذا جيداً أو سيئاً، ولعل ذلك يفسر لهم المحتويات غير

الواقعية. ويشير التوجيه الأبوي غير المركز إلى حالة جلوس الآباء فقط بالقرب من أطفالهم أثناء مشاهد التلفزيون وتشجيع مشاهدة بعض السلوكيات. S.T.WU and (others, 2016.p.2).

كما يمكن للآباء التحقق من محتوى الألعاب، ومحاولة إعطاء الأطفال الألعاب التعليمية أكثر من ألعاب العنف. ويمكن أن يُشجعوا ألعاب الفيديو الجماعية؛ التي من الممكن أن تؤدي إلى تبادل الأحاديث والعمل التعاوني بين الأطفال بعضهم البعض. كما يمكنهم وضع حدود زمنية لوقت اللعب للأطفال واستخدام ألعاب الفيديو كمكافأة لإتمام الواجبات المدرسية أو الأعمال المنزلية. وأيضاً بإمكانهم فرض توصيات الشركة المصنعة للعبة لفيديو، مثل الجلوس على الأقل على بعد اثنين قدم من الشاشة، واللعب في غرفة مضاءة جيداً، عدم ترك الشاشة في أقصى سطوع لها، وترك اللعب عند الشعور بالتعب. وأخيراً، إذا ما فشل كل ما سبق، فبإمكان للوالدين سلب لعبة واحدة بشكل مؤقت وإعطائها فقط إلى الطفل بشكل جزئي عند الحاجة (Griffiths & Meredith, A., 2009, p. 249).

لذلك، فمن الممكن بزيادة التعاون بكل من المدرسة والوالدين؛ الأمر الذي قد يردع المراهقين من كثرة الألعاب أو مساعدتهم في التغلب على كثرة الألعاب (LIU, 2014, p.82).

وعلاوة على ما سبق؛ توجد بعض الإجراءات البسيطة التي تُعد بمثابة نصائح عملية اقترحها بعض أولياء الأمور، والتي يمكن الشروع في تنفيذها بسهولة؛ مثل تطبيق القواعد المنزلية على استخدام الإنترنت في الصغر، ووضع جهاز الكمبيوتر في غرفة المعيشة المشتركة واتخاذ بدائل من الأنشطة الاجتماعية المتاحة. كما أن تحسين العلاقة بين الوالدين والطفل وتعظيم الدور الأسري، والتواصل الفعال والدعم الاجتماعي الإيجابي، وإرساء الأسس للأسرة والأطفال بشكل يجعلها أكثر كفاءة ومرونة في حل المشاكل. (S.H.,Ong,Tan,Y.R.2014,p.380)

كما يمكن للأخصائيين الاجتماعيين بالمدارس في أمريكا تقديم المساعدة من خلال إظهارهم لمدمني الألعاب هؤلاء أنهم موضع للاهتمام، ومساعدتهم بإشعارهم بأنهم محبوبون ومتعاونون في المدارس.

(LIU, 2014, p. 82).

إضافة إلى خدمات الدعم الفوري لسلوك إدمان الألعاب الإلكترونية، والتي بدأت تزداد شعبية؛ فهناك مجموعة متنوعة من المنتديات على الإنترنت المصممة بشأن استخدام أولئك المتضررين من الإفراط في ممارسة اللعب. وتدار بعض من هذه المنتديات بواسطة جماعة الآباء، في حين يتم تشغيل المنتديات الأخرى من خلال المنظمات المهنية. وتقدم هذه المنتديات عادة المشورة العملية و/ أو التجريبية لحالات فردية. وتستند الكثير من النصائح إلى أنظمة الثواب والعقاب السلوكي (Griffiths & Meredith, A., 2009, p. 249).

(ج) برامج الرياضة والتمارين البدنية: يجب أن يتم استبدال استخدام الإنترنت بأنشطة أقل خطورة وصحية مثل ممارسة اليوجا، وممارسة الرياضة، والتأمل والانضمام لبعض الفرق الرياضية التي يمكن أن تساعد العملاء من خلال معالجي السلوك المعرفي لوقف سلوكيات الإنترنت القهرية، عن طريق تغيير مدركاتهم حول الإنترنت، والهاتف الذكي، واستخدام الكمبيوتر (O.Busari, 2016, p. 8)

(د) العلاج المعرفي السلوكي cognitive -Behavioral therapy (CBT) في أمريكا.

اقترح التدخل بالعلاج المعرفي السلوكي على 114 مدمناً الإنترنت لمدة 6 أشهر أن العلاج المعرفي السلوكي ربما يكون الأكثر فعالية (Griffiths & Meredith, A., 2009, p. 250).

ومن أهم السلوكيات المعرفية والمكونات التحفيزية المقترحة لعلاج "إدمان الإنترنت في أمريكا"

،.Zebouni, F, Edel, Y., Khan, R., Xirossavidou, C., Khazaal و (Zullino, D. 2012، p :33)

جدول رقم (1)

العلاج المعرفي السلوكي في أمريكا

| الهدف | المحتوى الرئيس | استراتيجية المعافاة |
|--|--|------------------------------------|
| الاعتراف بالمشكلة | مقدار الأنشطة المفقودة/ المقابلات التحفيزية | التعرف على ما كان يفنقه |
| | يذكر (5) مشاكل رئيسة ناتجة عن "إدمان الإنترنت" . ويذكر كذلك (5) فوائد رئيسة ناتجة عن خفض إدمانه للإنترنت. | حمل بطاقات تذكير إيجابية |
| | تحديد الإدراك المرتبط بإنكار إعادة هيكلة اضطراب السلوك المعرفي للإنترنت. | الاستماع إلى أصوات الحرمان |
| | التثقيف النفسي على إدمان الكحول مقارنة بإدمان الإنترنت | لمحات من إدمان الإنترنت |
| المراقبة الآلية | إجراء تقييم مفصل عن أنشطة الإنترنت والوقت | تقدير الوقت المقضي على الإنترنت |
| | تحديد المسببات وبخاصة العواطف المرتبطة بالشروع في استخدام الإنترنت | التعرف على مسببات الإدمان الخاص به |
| | تحديد الصلة بين السبب العاطفي والهروب إلى استخدام الإنترنت/ إعادة الهيكلة للتثقيف النفس معرفي | الهروب، وإدمان للإنترنت |
| إدارة الوقت | استخدام سدادات خارجية لاستخدام الإنترنت. التخطيط لاستخدام الإنترنت، والتخطيط للأنشطة البديلة، ممارسة الأنشطة العكسية. | استخدام تقنيات إدارة الوقت |
| تطوير أنشطة خارج الاتصال بشبكة الإنترنت | حل المشاكل | اتخاذ خطوات ملموسة لمعالجة المشاكل |
| | اكتشاف العوامل التي تؤدي إلى الشعور بالوحدة. الحد من الحياة الاجتماعية على شبكة الإنترنت، والانتقال إلى أوضاع اجتماعية حقيقية. | مواجهة الوحدة/ الانفراد. |
| | الدعم النفسي، الاجتماعي والطبي | الحصول على الدعم في أرض الواقع. |

| | | |
|------------|--|-------------------------|
| منع النكوص | التعرف على فوائد عملية المعافاة والعواقب الممتدة للانتكاس | النظر في فوائد المعافاة |
| | استخدام السلوك البديل | نصائح لرحلة التعافي |

(33): Edel, Y., Khan, R., Xirossavidou, C., Khazaal, 2012, p
(Zebouni, Zullino, D

ومن الواضح من الجدول السابق هو إحدى الطرق المعالجة لإدمان الإنترنت أنه تم تحديد الهدف ومحتواه وكيفية معالجته علي سبيل المثال من خلال المراقبة الآلية فلا بد من إجراء مفصل عن الأنشطة التي يمارسها اللاعب علي الإنترنت، وتحديد الوقت المخصص لها؛ حتى يمكن أن نحد من التعامل مع الإنترنت، وهكذا يمكن التحكم في التعامل مع الإنترنت من خلال الهدف الموضوع له والمحتوى، كما يتضح من الطرق الأخرى .

(هـ) الألعاب الإلكترونية تعيد صياغة التعليم في أمريكا:

تتميز الألعاب الإلكترونية بأن الصبر لا ينفذ فيها، الأمر الذي يجعلها تتحول من كثرة الممارسة إلى صفة مكتسبة، ومن ثم صفة طبيعية أصيلة لدى التلاميذ؛ الأمر الذي أدى إلى سعى الولايات المتحدة الأمريكية إلى ربط هذه الألعاب بالتعليم؛ وذلك بتحديد أبرز وأهم ملامح ومواصفات الألعاب التي يمكن توظيفها في برامج التعلم، وكيفية قياس المهارات لدى الطلاب من خلال ما تعلموه من الألعاب. وتبدو الفكرة صدمة لأولئك الذين يعتبرون رمزاً للهو عند المراهقين.

إلا أن العلماء بهذه الطريقة في أسلوب التعلم الحديث بـ "الاكتشاف"؛ يصفون الألعاب باعتبارها الطريقة المثلى لجذب التلاميذ إلى التعليم، من خلال قضاء الساعات الطويلة في التعلم على طريقتهم الخاصة، وذلك من خلال رؤية جديدة؛ أدواتها ألعاب الكمبيوتر أو ما يسمى بالألعاب الإلكترونية؛ إذ يرى العاملون في صناعة الألعاب أن الألعاب التعليمية لا تحقق ربحاً مالياً في سوق المستهلك، وأن التوجه الجديد سيسعى إلى تسويق الألعاب في المدارس مباشرة. (مأرب محمد المولي و لميعه محمود العبيدي، 2012: 613).

وقد توصلت نتائج دراسة (M. Hirumi, and others , 2010) التي أجريت على عينة من طلاب الصف الثامن في 10 مدارس من ولاية فلوريدا- إلى دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في ارتفاع تحصيل الطلبة في الرياضيات، وزيادة المهارات اللغوية والحاسوبية عند المجموعة التجريبية؛ مقارنة بالمجموعة الضابطة .

وعليه؛ فيرى خبراء ومستشارون تربويون في دول العالم المتقدم أن استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم ولد طموحاً لدى الأطفال؛ لإجادة تعلم موضوعات العلوم والرياضيات والحساب على وجه التحديد؛ حيث ارتفع مستوى بعض الأطفال من 40% إلى (50 , 90%) في بعض الحالات؛ قد تفوقوا في الرياضيات تحديداً بعد أن شعروا بتحدٍ عقلي عبر الألعاب التي صُممت بطريقة مبسطة وفعالة ومحبة لنفوسهم في الوقت نفسه؛ مما زاد في قدرتهم على حساب المسائل الرياضية، ووصل إلى أضعاف نظرائهم ممن يستخدمون الطريقة التقليدية في التعلم، كما أثرت الألعاب على سلوكهم؛ حيث اكتسبوا الدقة في المواعيد بعد أن أحبوا الحضور وانتظموا فيه (مآرب محمد المولي و لميعه محمود العبيدي، 2012: 613).

كما توصلت نتائج دراسة أخرى (Plass, et al, 2007)- التي أجريت على عينة من طلاب الصفوف الخامس والسادس والسابع في مدارس شرق أمريكا- إلى أن الألعاب الإلكترونية التعليمية ساعدت الطلاب على تحصيل الطلاب في اكتساب المفاهيم العلمية والرياضية، كما ساعدت في قياس كفاءة الطلاب وثقتهم بأنفسهم (J . L . Plass, et al., 2007. PP. 1-15)

لذا فقد توصل كل من " Lewis , Repenning " إلى أن من أهم الاعتبارات التي يجب أخذها في الحسبان عند تصميم اللعبة الإلكترونية التعليمية: الدمج بين المتعة والتسلية من ناحية، وتحقيق الهدف التعليمي من ناحية أخرى؛ فمثلاً إذا ما كان " باك مان" في لعبته المشهورة يستغل قوته في هزيمة الشبح، فمن الممكن أن يوجه هذه القوة لحل مشكلة حسابية في مادة الرياضيات أو الفيزياء .

(A. Repenning , Lewis, C., 2005)

أي أنه يجب أن نوجه اللعبة إلى هدف إيجابي يعود بفكرة ايجابية ومفيدة للاعب بدلاً من الألعاب التي تغرس في اللاعبين العدوان والاعتداء علي الآخرين. **المحور الثالث : ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بكوريا الجنوبية**

ستتناول الباحثة في هذا المحور عرض وتحليل إدمان الأطفال لاستخدام الألعاب الإلكترونية في كوريا الجنوبية من خلال أربعة محاور :

- حجم انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية.
- الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية.
- أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية.
- علاج إدمان الألعاب الإلكترونية.

1-حجم انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في كوريا الجنوبية :

لقد نُشرت بعض الأبحاث الأكثر اهتمامًا بإدمان ألعاب الإنترنت في كوريا الجنوبية. فباستخدام بيانات عام 2006م؛ قدرت حكومة كوريا الجنوبية أن ما يقرب من (210) أطفال من أطفال كوريا الجنوبية (2.1٪، من الذين تتراوح أعمارهم ما بين 6-19) يعانون من إدمان ألعاب الإنترنت ويحتاجون للعلاج

(M, , S.Racic ، Medenica,2015 ,p. 70)

كما أظهرت نسبة 4.9٪ الاستخدام الزائد للإنترنت من بين 328 مدرسة من المدارس الثانوية الكورية. وقدرت دراسة كبيرة لعدد 903 من طلاب المدارس الثانوية الكورية أن نسبة الانتشار بلغت 10.7٪

(Yau, Crowley, M. J., Mayes, L. C., & Potenza, M. N., 2012, p. 5).

وفي الحالات الخطيرة؛ شهد الاستخدام المفرط لألعاب الفيديو باعتباره أحد العوامل المؤدية للوفاة في كوريا والولايات المتحدة .

(Yau, Crowley, M. J., Mayes, L. C., & Potenza, M. N., 2012, p. 2)

وقد وصفت عينة لإحدى الدراسات أن حوالي 20.3% من الشباب و 13.8% من الأطفال في كوريا الجنوبية أنهم مدمنون في استخدام الإنترنت . (J Kuss, D Griffiths, M., Karila, L., , & Billieux, J., 2014, p. 4028).

2-أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية في كوريا الجنوبية :

أظهرت نتائج دراسة كل من (Ku ، Kim, Namkoong.) أن العدوانية وخصائص الشخصية النرجسية لها علاقة ارتباطية إيجابية مع إدمان ألعاب الإنترنت، بينما كان ضبط الذات له علاقة سالبة مع إدمان ألعاب الإنترنت، كما أظهرت النتائج أن العدوانية وضبط الذات وصفات الشخصية النرجسية يمكن أن تؤهل بعض الطلبة لكي يصبحوا مدمنين على ألعاب الإنترنت (J.Kim, Namkoong, K.,, Ku, T.,, & Kim, S. J., 2008, p. 212)

كما وجدت الدراسة الكمية التي أجريت في كوريا أن الطلاب الذين صُنّفوا على أنهم مدمنون؛ أظهروا ضعف القدرة في السيطرة على عواطفهم. الأمر الذي يعنى أن ضعف التحكم في الذات هو عامل خطر كبير لمجموعة كبيرة من مستخدمي سلوكيات الإدمان (C.Chen ,2014 ,p. 13) . وقد يكون إدمان ألعاب الإنترنت شكلاً من أشكال الترفيه الخاطئ ؛ فمُدمنو الإنترنت كثيراً ما يواجهون مشاكل مع إدارة الوقت والملل في أوقات الفراغ؛ فعدم الرضا من الأنشطة الترفيهية غير السارة قد تكون هي الدافع للحصول على بديل آخر، وهو ألعاب الإنترنت .

(Hyunna Kim , 2013 , p. 503)

وأيضاً ذكر كل من الباحثين الكوريين والغربيين (خاصة في هولندا) أن التعدد الهائل لأدوار اللاعبين في الألعاب الإلكترونية هو السبب الرئيس في إدمان تلك الألعاب.

(J.Van Rooij, Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van De Mheen, D., & Van Den Eijnden, R. J., 2011, p. 205).

3- الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية في كوريا الجنوبية :

لقد أدى تزايد عدد مشغلي الألعاب الإلكترونية في كوريا الجنوبية إلى حدوث المزيد من المشكلات في المجتمع. كما أشار "أنتوني فيولا" في مقال له في واشنطن بوست اليوم في 27 مايو 2006م، "أن حوالي 10 ملايين من كوريا الجنوبية - معظمهم في العشرينات من العمر - لقوا مصرعهم في عام 2005م من إدمان الألعاب ذات الصلة، وبسبب الارتفاع إلى هذا العدد من اثنين فقط من حالات الوفاة المعروفة في الفترة من 2001-2004م ". فبالنسبة إلى لعبة الورق الأبيض الكوري؛ يعتقد الناس بأن ألعاب الإنترنت سلبية بنسبة (30.8%)، وإيجابية بنسبة (26.2%)، وحتى نسبة الـ (26.2%). فإنهم بتقديمهم في العمر؛ تزايد استجاباتهم السلبية (W. Park ,Ahn,J.H. 2008 ,p . 2).

ويتوافق اضطراب إدمان الإنترنت مع العدوان في بعض الحالات المتصلة في الغالب؛ فكما تشير الأدلة أن اضطراب إدمان الإنترنت والعدوان لديهما العديد من الركائز والمؤثرات العصبية المشتركة. وبالتالي، قد يكون اضطراب إدمان الإنترنت هو العامل المسبب للعدوان، وكذلك قد يكون العدوان هو أيضاً العامل الرئيس لاضطراب إدمان الإنترنت. علاوة على أنه من الممكن أيضاً أن يكون لخلل إدمان الإنترنت والعدوان نفس البيولوجيا العصبية والضعف في منظومة المؤثرات أو الدوائر العصبية. هذا الخلل المشترك يمكن أن يؤدي إلى تزامن التطوير في اضطراب إدمان الإنترنت والعدوان في نفس الوقت .

(Changtae Hahn, Jin Kim ,2014 , p. 16)

فقد أشارت إلى أن الاتجاه نحو الجلوس على الكمبيوتر لفترات طويلة من الوقت أصبح أكثر شيوعاً، ويمكن أن يكون قاتلاً. ففي تقريرها لإحدى الحالات عام 2004م؛ فقد وصفت لي بالتفصيل نتائج التشريح الحي لجثة الرجل الكوري البالغ من العمر 24 عامًا، الذي انهار ومات بعد أن شغل ألعاب الإنترنت بشكل متصل لمدة 80 ساعة. وكشف التشريح أن المتوفي أصيب بجلطات رئوية، سببها الجلوس أمام الكمبيوتر لفترة طويلة جداً. وتحذر مستخدمي الكمبيوتر بكثرة - مثل ألعاب الإنترنت - من هذه الظاهرة الجديدة المسماة التخثر أو التجلط الإلكتروني، كما

حذرت ممارسي الألعاب الإلكترونية من أنهم معرضون للخطر (H.Lee, 2004, p. 349: 351) .

وكذلك الرجل الكوري البالغ من العمر 28 عاماً الذي لعب ألعاب الكمبيوتر في مقهى للإنترنت لمدة 50 ساعة تقريباً دون توقف في عام 2005م، وتوفي بأزمة قلبية .

(V.A.Sublette Mullan, B. 2012, p. 3-4)

وأظهر الأفراد مدمنو ألعاب الإنترنت بكوريا اهتماماً كبيراً للعب نفس الأدوار لألعاب الإنترنت؛ خاصة لتلك الأدوار التي لا يجروها على القيام بها في حياتهم الحقيقية .

كما بينت نتائج إحدى الدراسات أن هناك علاقة هامة بين مستوى أعراض نقص الانتباه المصحوب بالنشاط الحركي الزائد وشدة إدمان الإنترنت؛ فقد يكونان أحد عوامل الخطر الهامة لإدمان الإنترنت .

(J.Yoo and others , 2004 , p. 487) .

وعموماً فقد أثر إدمان ألعاب الإنترنت على الطلاب؛ إذ جعلتهم لا يذهبون إلى المدرسة، كما أن الشباب أيضاً يستغرقون عدة أيام من العطلة فيها، بل إنهم قد يتركون وظائفهم .

(Ahn, J. H , Park , 2008 ,p. 2)

4- علاج إدمان الألعاب الإلكترونية:

(أ) الدور الحكومي في كوريا الجنوبية :

اقترح الائتلاف الوطني أن الإغلاق ينبغي اعتماده من النظام أو إيجاد نظام الملل (كنظام التشغيل) الذي يحد من وقت اللعب؛ نظراً لتزايد الصورة السلبية للألعاب على الإنترنت التي اتسمت بخفض وقت الدراسة للطلاب، وزيادة معدلات الإقالة من الوظائف، وتفاقم العنف أيضاً .

(W.Park ,Ahn.J.H. 2008 ,p. 2)

وعليه؛ فمن الخطوات التي اتخذتها حكومة كوريا الجنوبية، ذلك النظام الذي يبطئ اتصال الإنترنت بالألعاب الإلكترونية، خاصة لمن يمارس اللعب لأكثر من 6 ساعات .

كما قامت الوكالات الحكومية بكوريا الجنوبية بتنظيم حلقة سنوية بعنوان

"يوم لا للإنترنت"

(J. Van Rooij .2011, ., p . 99)

علاوة على سياسات الحكومة الكورية المتمثلة في افتتاح العديد من مراكز تقديم المشورة، ومعسكرات (عيادات) للأطفال المدمنين والشباب خلال فصل الصيف والعطلة الشتوية، وحظرت على الناس- دون سن الثامنة عشرة- من اللعب في مقاهي الإنترنت ما بين منتصف الليل و8:00 صباحاً؛ وذلك بعد حوادث متكررة لإهمال الذات المؤدي للموت، وأيضاً وفاة الطفل الذي تعرض للإهمال من والديه .

(Amy W Poon , 2012 , P . 8)

(ب) - برنامج الإرشاد الجمعي للعلاج الواقعي في كوريا الجنوبية

يبدو أن هناك طلباً كبيراً لعلاج المشاكل المرتبطة بالإنترنت، بما في ذلك إدمان الألعاب في جنوب شرق آسيا. وقد تردد أن حكومة كوريا الجنوبية قد أنشأت شبكة تضم أكثر من 140 مركزاً للمشورة لعلاج إدمان الإنترنت، كما توجد أيضاً مجموعات العلاج المكونة من 12 خطوة؛ للمساعدة في العلاج الذاتي (مثل: اللاعبون المجهولون على الإنترنت). ومع ذلك، فلا يُعرف سوى قلة من التفاصيل حول بروتوكولات العلاج أو فعاليته، وبدأت أيضاً عيادات إدمان الألعاب في الدول الغربية في الظهور في دول، مثل: هولندا والمملكة المتحدة

(Mark .D. Griffiths ,Daria.J.Kuss,2012 , p . 313) .

وقد تم تصميم العلاج الواقعي (في كوريا) لمساعدة الأفراد على التحكم السلوكي، وعلى اتخاذ خيارات جديدة وصعبة في حياتهم؛ لأنه يقوم على نظرية الاختيار، والتي تفترض مسؤولية الناس عن حياتهم، أفعالهم، شعورهم وتفكيرهم .
ويُعد برنامج الإرشاد الجمعي للعلاج الواقعي (في كوريا) فعالاً جداً لتحسين مستوى إدمان الإنترنت لمدمني الإنترنت من طلاب الجامعة، كما يعزز من تقدير الذات المرتبط باستخدام الإنترنت؛ فقد قل استخدام الإنترنت من مدمنيه في العينة التجريبية؛ إذ يمكّن برنامج الإرشاد الجمعي للعلاج الواقعي أولئك المدمنين من أن يكونوا على دراية بأفعالهم واحتياجاتهم، كما يساعدهم في التخطيط وتنفيذ الخطط،

وكذلك التقييم الذاتي للتنفيذ، والاختيار للسلوكيات الأكثر فعالية التي تساعدهم في تحسين مسئولياتهم. وتدعم هذه النتيجة شيوع استخدام العلاج الحقيقي كعلاج للإدمان (J.Kim,Namkoong,K.,Ku ,2008 , p. 10)

ويتم إجراء العلاج بشكل فردي وفي مجموعات، وذلك بعد الاتصال الأولي والضروري مع المريض لتحديد سبب الإدمان. كما يُنصح أولئك الذين استخدموا الإنترنت بشكل مفرط، ويتم تدريبهم بشكل صحيح حتى يتمكنوا من البدء في استخدام الإنترنت باعتدال؛ وذلك بالتحكم في الوقت الذي يقضيه على الحاسب. أما في حالة المرضى الهاربين من واقع الحياة إلى آخر تخيُّلي لأسباب نفسية واجتماعية مختلفة، أو في حالة المرضى النفسانيين؛ فإن ذلك يُعد من مشاكل الحياة الحقيقية التي تتطلب معالجتها، وذلك من خلال العلاج النفسي الاجتماعي، والعمل المهني، والعلاج بالرياضة الترفيهية، فضلا عن التدريب والدورات وجلسات إساءة النصح والمشورة .

(V ,Joksimović & .M و Medenica ,2015 , p . 73)

ويتطلب الإرشاد الرئيس الخاص عدة تدخلات وقائية بشكل متزايد؛ لخفض أعداد طلاب المدارس المتوسطة والثانوية من قضاء المزيد من الوقت على أجهزة الكمبيوتر؛ بما في ذلك تثقيف الوالدين الذي يجري عرضه الآن وتنفيذه من قبل مرشدي المدارس في كل مدرسة؛ لذا ستزيد الفرص المتاحة للمرشدين المهنيين للمساهمة في علاج إدمان ألعاب الإنترنت في كوريا وبالتالي رفع وضعهم في هذا المجال.

(Yu Suh, & Lee, 2014, p. 252)

(ج) **العلاج التكميلي:** يُركز العلاج التكميلي في كوريا الجنوبية على العوامل البيئية واستخدام أنشطة متنوعة لعلاج إدمان الإنترنت. وقد توصلت دراسة (Kim, 2013) إلى إيجاد أنشطة فعالة محددة، مثل: الموسيقى، والطبل، والفن، وحتى التمارين؛ لخفض معدل إدمان ألعاب الإنترنت (Kim , 2013 , p . 503).

(د) **برامج الرياضة والتمارين البدنية:** لمعالجة إدمان الإنترنت من خلال المشاركة الرياضية الكثير من الفوائد النفسية والجسدية الإضافية، مثل: تقليل القلق، والاكتئاب، والتوتر (Park, et al., 2016, p. 5)، فبناء على نتائج دراسة

(Park, et al., 2016) التي أجريت على 345 طالبًا، والذين تتراوح أعمارهم ما بين 15: 18 سنة من اثنين من المدارس المتوسطة ومدرستين ثانويتين في كوريا الجنوبية، يمكن استخدام برامج الرياضة والتمارين البدنية بجانب استراتيجيات التدخل القائمة، أو المعالجة الدوائية لإدمان الإنترنت، وخاصة بالنسبة للمراهقين؛ فيمكن استخدام التربية البدنية في المدرسة لمنع وتقليل إدمان الإنترنت، وذلك من خلال برامج التنمية الخاصة بتعديل واعتماد ضبط النفس. فمثلاً، تُعد الرياضة الفردية- التي تتطلب مستوى عاليًا من الأداء- أكثر فعالية من الألعاب الرياضية الجماعية لتطوير ضبط النفس، كما يحتاج المدربون أو المعلمون إلى توفير الدعم الكافي والتغذية المرتدة؛ لتحقيق أقصى قدر من المنفعة.

(Park, et al., 2016, p. 5).

وقد اتجهت كوريا الجنوبية إلى تطبيق العلاج بالفن على مدمني ألعاب الإنترنت من الأحداث؛ وذلك لتحسين أساليب ضبط النفس، وخفض الاتجاهات العدائية، وازدياد التفاعل الاجتماعي مع الأقران، وكذلك أفراد الأسرة.

(Kim , 2013 , p . 503)

ووضعت أيضًا كوريا لجنة حماية الشباب وعلاج إدمان الإنترنت ونموذج الإدمان في عام 2004. بعدها في عام 2005م أنشأت معسكرات أسرية شبابية لمدمني الإنترنت وبرامج العلاج الطبيعي مع مؤسسة الثقافة الخضراء الكورية في عام 2007م. وتحليل المعسكرات وبرامج الإدمان الأخرى، هناك مجموعة متزايدة من محاولات لعلاج الإدمان والتي لا تركز فقط على نمط العلاج التقليدي.

(Kim , 2013 , p . 501).

(هـ) الأدوية النفسية في كوريا الجنوبية.

لقد بحثت اثنان من التجارب العشوائية للمراهقين الصينيين والكوريين المتاحين؛ ووجدت إحدى هذه الدراسات أن الجمع بين العلاج المعرفي السلوكي (علاج مضاد للاكتئاب؛ الذي يستخدم أيضا لعلاج إدمان النيكوتين)، ووجدت أن لهما فائدة كبيرة إحصائيًا عن العلاج بالأدوية فقط لدى عينة من 65 من المراهقين الكوريين الذين يعانون من الإفراط في ألعاب الإنترنت ومرضى الخلل الاكتئابي .

R., & Miller, L. L., 2015, p. 19) .(Breslau, Aharoni, E., Pedersen, E

(و) الترفيه العلاجي في كوريا الجنوبية هو التدخل المهني لقضاء وقت الفراغ الحياتي؛ فهو تسهيل هادف ودقيق من التجارب الترفيهية الجيدة لتطوير الشخصية، ودعم نقاط القوة بها، والتي تؤدي إلى زيادة الرفاهية بالنسبة للأشخاص المحتاجين للمساعدة الفردية لتحقيق أهدافهم وأحلامهم؛ بسبب التحديات التي ربما واجهتهم في العلاقة بالمرض أو الإعاقة أو غير ذلك من الظروف الحياتية.

(m,2013.p.503)

(ز) العلاج المعرفي السلوكي **cognitive –Behavioral therapy** (CBT) في كوريا الجنوبية:

5- التقنيات السبع الممكنة في كوريا الجنوبية.

هناك بعض استراتيجيات العلاج المعروفة بالفعل من النهج المعرفي السلوكي في كوريا الجنوبية: (أ) مزاولة أنشطة مغايرة في زمن استخدام الإنترنت (وذلك باكتشاف أنماط المريض من استخدام الإنترنت وتعطيل هذه الأنماط باقتراح مواعيد جديدة). (ب) استخدام سدادات خارجية (بتوفير الأنشطة أو الأحداث الحقيقية؛ مما يدفع المريض إلى تسجيل الخروج)، (ج) وضع الأهداف (فيما يتعلق بمقدار الوقت)، (د) الامتناع عن تطبيق معين (إلى أن يصبح العميل غير قادر على السيطرة عليه) و (هـ) استخدام بطاقات تذكير (إشارات تذكر المريض بتكاليف إدمان ألعاب الإنترنت وفوائد التغلب عليها)، (و) وضع قائمة جرد الشخصية (يظهر فقط الأنشطة التي كان يمارسها المريض أو التي لا يمكنه ممارستها، وتوفير الوقت لها بسبب إدمان ألعاب الإنترنت)، (ز) إدخال مجموعات الدعم (التي تعوضه عن عدم وجود الدعم الاجتماعي)، و (ح) المشاركة في العلاج الأسري (بتناول المشاكل الترابطية في العائلة). ومما تجدر الإشارة إليه عدم ذكر أدلة إكلينيكية لفعالية

هذه الاستراتيجيات (74 - 73 p , Medenica 2015 و M. & Joksimović V)

1- منع الانتكاس القائم على الذهن Prevention of relapse based on the mind (MBRP) في كوريا الجنوبية هو اسم آخر من (العلاج المعرفي السلوكي اليقظ)، وهو التدخل التربوي النفسي الذي يجمع بين استراتيجيات الوقاية من الانتكاس السلوكي المعرفي التقليدي مع التدريب على التأمل والتحرك الواعي.

والهدف الأول من منع الانتكاس القائم على الذهن MBRP، هو مساعدة المرضى على تحمل الوضع غير المريح، مثل الرغبة في العودة لإدمان الألعاب، وتجريب المشاعر الصعبة، والحركة الواعية المتضمنة للأثر الممتد وغيرها من الحركات الأساسية الجيدة .

(Kim، 2013، صفحة 502)

كما اقترح العديد من الباحثين (في كوريا) تقييد الدخول على الإنترنت، وخاصة للفئات السكانية الضعيفة الذين لديهم عوامل خطر الإدمان، أو من خلال مراقبة الأنشطة التي ينفذونها كوسائل وقائية. ووضع باحثون آخرون استراتيجيات العلاج للمرضى مدمني ألعاب الإنترنت؛ والتي تركز على مساعدة المدمنين على تطوير استراتيجيات المواجهة الفعالة لتعديل سلوك الإدمان. ويُعد فهم "السكان المعرضين لخطر الإدمان" أمرًا حتميًا لكلا النهجين. ويجب على الباحثين بذل الجهد للكشف عن عوامل خطر إدمان ألعاب الإنترنت، بما في ذلك الخصائص النفسية. كما ينبغي على واضعي السياسات النظر في هذه العوامل، كما ينبغي وضع التثقيف النفسي المناسب لتزويد الناس بإرشادات لمنع مرضى ألعاب الإنترنت. وستوفر نتائج هذه الدراسة المعلومات الأساسية التي يمكن أن تسهم في تطوير برنامج وقائي لمدمني ألعاب الإنترنت

& Kim, S. J., 2008, p. 217). (Kim, Namkoong, K., Ku, T.,,

ثالثا : ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية:

ستتناول الباحثة في في هذا المحور أيضا عرض وتحليل إدمان الأطفال لاستخدام الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية، من خلال أربعة محاور :

- حجم انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية.

- الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية.

- أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية.

- علاج إدمان الألعاب الإلكترونية

1-حجم انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في المملكة:

يسبب إدمان ألعاب الفيديو وباءً عقلياً مزمناً، كما يسبب اضطرابات جسدية بين الأطفال في جميع أنحاء العالم؛ حيث يزداد الاستخدام المفرط للتكنولوجيا في كل من المنزل والمدرسة. (عصام بن يحيى الفيحاني، 2012 : 30 - 31)..

ويقدّر حجم إنفاق الطفل السعودي على الألعاب الإلكترونية بنحو 400 دولار، كما تستوعب السوق السعودية 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 40% من البيوت السعودية يوجد بها جهاز واحد على الأقل (عبد الناصر راضي محمد حسن، 2015: 354) .

كما بلغت نسبة الطلاب في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية (خاصة أولئك الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم، والتي تبلغ (5) ساعات فما فوق) حوالي (3120) طالباً من المجتمع الطلابي جميعه، والبالغ (3228) طالباً يشكلون المرحلة الابتدائية في محافظة الرس. يشكل هذا العدد ما نسبته (96.65%) من العدد الكلي (حسن عمر شاكر منسي، 2012 : 218).

2-أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية في المملكة :

إن التركيز على السلوك الإدماني في حد ذاته يُعد قراراً غير حكيم؛ لأن هذا السلوك ليس هو المشكلة. ومنذ القدم، يُعدُّ الناس الإدمان وما يرافقه من سلوك عدواً، وما زالت بعض برامج العلاج حتى الآن تنتظر إلى السلوك الإدماني بصفته عدواً، وهذا خطأ فادح؛ إذ يُعد هذا السلوك الإدماني عارضاً؛ الأمر الذي يدفعنا لننتقل بتفكيرنا ونظرتنا من السلوك نفسه إلى النظر فيما وراء هذا السلوك من سبب أو دافع (لانس دوزوز، 2015 : 57- 58).

ومن الأسباب التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية، وذلك كما يلي (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013: 184، 186) :-

1- اشتغالها على عدد من عوامل الجذب، فهي تجذب الأطفال بمختلف أنواعها بما توحيه لهم من معارك في الأدغال، أو غزو الفضاء، أو توههم بدخول عصور ما قبل التاريخ، مثل: قتال الديناصورات وما إلى ذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

2- تتطلب التأمل والتركيز؛ إذ تتنوع أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية. فأحياناً تقدم اللعبة سباقاً للسيارات تتطلب خلالها من الطفل التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر استطاعته، أو تقدم ألعاباً للخيال العلمي في الفضاء، أو شخصية بطل خارق على نمط "السوبر مان" يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب؛ فتضمن الألعاب الإلكترونية عنصر التحدي يعد محفزاً قوياً لاستمرار طلاب التعليم العام في ممارسة الألعاب الإلكترونية 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 مهامًا، أو تحركات معينة في أقل وقت ممكن؛ مقارنة ببقية اللاعبين.

عطفًا على ما توصلت إليه نتائج هذه الدراسة - فيما يتعلق بالعوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية- فإن الباحث يقترح على مصممي ومنتجي البرمجيات الحاسوبية التعليمية والتربوية Instructional Software العمل على تضمين هذه العناصر في البرمجيات التعليمية؛ لتصبح جذابة وشيقة؛ وتجمع بين التعلم والترفيه، وبالتالي يُقبل عليها طلاب العلم بما يحقق الأهداف المرجوة من إنتاجها (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013: 186).

3- **فيها محاكاة للأبطال؛** إذ تشكل بالنسبة للطفل إطارًا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج الطفل في اللعبة مع غيره من أبطال اللعبة. كما يسهم التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وذلك من خلال إلزام الأبطال بالتعامل مع العقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي تواجهه بفاعلية.

4- **توفيرها عوالم وهمية افتراضية؛** تتيح الألعاب الإلكترونية الفرصة للأطفال للاندماج ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي؛ فهي تمثل موقعاً مادياً وأحداثاً تمكنه من تمثيل ذاته في إطار ما بعيداً عن العالم اليومي الحقيقي من خلال عالم وهمي، ولكنه محدد في الزمان والمكان.

5- **تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص؛** فهي تمثل جزءاً من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي؛ وهذا يُعد السبب الكامن وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية وإدمانهم لها.

ويرجع السبب في إصرار رواد الألعاب على ممارسة هواياتهم إلى وقت الفراغ، وتردى الأوضاع الأمنية والاقتصادية، وانعكاسها على الجوانب الثقافية والعلمية والرياضية (رضوى محمود، 2016: 61).

فعدم وجود خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ الأطفال، يحمل الأسرة العبء الأكبر في تلافي أضرار هذه الألعاب 'كلكم راع وكلكم مسئول عن رعيته'؛ فهي تستطيع أن تحدد للطفل ما يمارسه من هذه الألعاب وما لا يمارسه، فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسباً للطفل في عمره، ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته النفسية، كما أنه لا بد 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 اليومي (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013: 203، 204).

3- الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية في المملكة :

تتعدد مجالات الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية التي يمارسها طلاب المرحلة الابتدائية في محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية ، فبلغ أعلى المجالات: المجال الاجتماعي، كما بلغ أدها المجال المدرسي. (حسن عمر شاكر منسي، 2012: 222)

فقد أوضح (الهدلق، 2013) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى حدوث بعضاً من الآثار الاجتماعية السلبية، منها: إدمان الإنترنت، وعزلة بعض اللاعبين عن بقية أفراد الأسرة، وزيادة المشاكل في المجتمع، فضلاً عن التفكك الأسري. (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013: 199).

كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال. فالطفل يحتال على والديه؛ ليقترض منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة، إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي؛ ليلعب بها، أو يدعي مثلاً أن معلم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحان (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013: 198 - 199).

كما قد تقود بعض الألعاب الإلكترونية بعض لاعبيها إلى ارتكاب عدد من الممارسات السلوكية والأمنية السلبية؛ كالتلفظ بعبارات غير لائقة، والمخاصمة بين اللاعبين، وقيادة السيارة الحقيقية بطريقة متهوره، والكذب، والسرقة، علاوة على

انتشار الجرائم في المجتمع، والقتل وسفك الدماء (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013: 198).

وكشف (حسن عمر شاكر منسي، 2012) عن عدة آثار سلبية للألعاب الإلكترونية التي يمارسها طلاب المرحلة الابتدائية في محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية، وذلك كما يراها المعلمون أهمها وفقاً للترتيب التنازلي: إهمال الواجبات الدراسية المعطاة له، وتدني التحصيل الدراسي للطالب، فضلاً عن ضعف حاسة البصر عند الطالب، وممارسته السلوك العدواني مع أقرانه، وخمول وكسل الطالب وضعف التركيز الدراسي لديه؛ فضلاً عن ضعف المشاركة الجماعية عند الطالب، وكذلك ضعف العلاقة الاجتماعية للطالب مع أقرانه، بالإضافة إلى الاصفرار والشحوب بوجه الطالب، وضعف حاسة السمع لديه، وكذلك الممارسة الضعيفة للرياضة المدرسية والانحناء بكتفي الطالب.

(حسن عمر شاكر منسي، 2012،: 219- 220)

كما إن احتواء بعض الألعاب الإلكترونية على مشاهد غير محتشمة قد يؤدي إلى انتشار الرذيلة، والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تقسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء الصلوات الخمس في أوقاتها- مع الجماعة- في المسجد.. (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013: 193).

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، فهي 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 (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013: 199-200).

كما قد تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية سلبيًا على الذين يمارسونها من الناحية الأكاديمية، من خلال: تقليلها من الوقت المخصص للدراسة، تأثيرها السلبي

على التحصيل الدراسي؛ إذ تؤدي إلى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكراً، فسهر 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 يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية، بدلاً من الإصغاء للمعلم (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013: 201).

ومن أهم الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية التي يمارسها طلاب المرحلة الابتدائية في محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية من وجهة نظر الطلاب: أنهم ينسون تناول وجبات الطعام أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، كما يتهمهم رفاقهم بالمدرسة بالعدوانية، حيث يقلدون شخصية البطل بالألعاب الإلكترونية؛ فضلاً عن شعورهم بعدم وجود أصدقاء لهم، وضعف علاقاتهم الاجتماعية، إضافة إلى شعورهم باللامبالطة والرغبة بعد ممارستهم للألعاب الإلكترونية، وكذلك ضعف حاسة البصر والسمع، وشعورهم بالتأثير السلبي على تحصيلهم الدراسي، ونسيانهم القيام بواجباتهم المدرسية، وعدم وجود وقت للجلوس مع أهلهم بالبيت؛ لانشغالهم بالألعاب الإلكترونية (حسن عمر شاكر منسي، 2012: 220-221).

وقد تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى إصابة الذين يمارسونها بعدد من المشاكل الصحية مثل: مشاكل صحية للجهاز العصبي، مشاكل صحية للعمود الفقري، مشاكل صحية لليدين، اضطرابات في النوم، سوء في التغذية، مشاكل نفسية، وزيادة في الوزن. (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013: 195).

في النهاية، بعد أن قامت الباحثة بوصف وتحليل واقع ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في دول المقارنة، ووصف واقعها بالمملكة العربية السعودية، سينتقل البحث إلى الخطوة التالية في المنهجية، وهي خطوة التحليل المقارن.

المحور الخامس : تحليل مقارنة ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بدولتي المقارنة

في إطار هذه الخطوة، ستقوم الباحثة بإجراء تحليل مقارن لواقع ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في كل من الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية، وذلك

في ضوء المحاور التي تم عرضها في الخطوة السابقة، لرصد جوانب التشابه والاختلاف بينها، وتفسيرها في ضوء بعض مفاهيم العلوم الاجتماعية .
أولاً: حجم انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية في دول المقارنة:

اختلفت كوريا الجنوبية عن أمريكا في ارتفاع معدل انتشار ظاهرة إدمان ألعاب الإنترنت؛ فتبلغ نسبة مستخدمي الإنترنت حوالي 83.8% من الكوريين الجنوبيين. ويبلغ متوسط قضاء طالب المدرسة الثانوية بكوريا الجنوبية نحو 23 ساعة أسبوعياً في الألعاب الإلكترونية؛ علاوة على انتشار تلك الظاهرة بين الأطفال الكوريين لتصل إلى (13.8%)؛ ويمكن تفسير انتشار الألعاب الإلكترونية بين الأطفال بهذه النسبة العالية في ضوء طبيعة الطفل نفسه الذي يحاول أن يلعب من أجل اللعب، وقد يكون لممارسة هواياته، وقد يكون للتحدي باللعب، وقد يكون للتفاخر والمباهاة بين أقرانه. كما أن لبيئة المنزل وإمكاناته دوراً كبيراً في انتشار هذه الألعاب؛ فإن امتلاك الألعاب الإلكترونية بالمنزل مرتبط بمواقف الوالدين تجاه التكنولوجيا المستقبلية، ونظرتهم وموقفهم من الألعاب الإلكترونية المنزلية. وبشكل عام فإن التسلية بالألعاب الإلكترونية أصبحت من أكثر الأمور شيوعاً في المجتمعات، وأصبحت هذه الظاهرة مكوناً رئيساً لثقافة الأطفال.

ثانياً: أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية في دول المقارنة:

تشابهت كوريا الجنوبية وأمريكا في أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية، وهي ضعف التحكم في الذات، العدوانية، وصفات الشخصية النرجسية؛ ويمكن أن يرجع ذلك إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم، والاعتداء عليهم بدون وجه حق. كما تعلم الأطفال والمرافقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان؛ ونتيجتها الجريمة. الأمر الذي يُشبع لديهم الغريزة العدوانية، والتي تُكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب. إلا أن هناك سبباً آخر في كوريا، وهو وجود مشاكل مع إدارة الوقت والملل في أوقات الفراغ.

ويمكن تفسير ذلك في ضوء طبيعة الطالب نفسه، في الذي يجد تحقيق ذاته بكثرة اللعب وإدمانه عليه، وللتحدي والمرح، وللإثارة، والمتعة، وتضييع الوقت.

ثالثاً: الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية في دولتي المقارنة:

تشابهت كل من أمريكا وكوريا في الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية، والتي منها انخفاض التحصيل الدراسي وتشتت الانتباه والتسرب من المدرسة؛ فضلاً عن العنف. ويمكن تفسير ذلك في ضوء غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب، وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من ألعاب، وعدم الوعي بمخاطرها، والتي قد تجعل الطفل يتبنى مثل هذه السلوكيات، وتصبح جزءاً من نظامه القيمي. وفي أمريكا انتشرت السمنة؛ ويمكن تفسير ذلك في ضوء العامل الذي يعزى السبب إلى غياب تقديم الإرشاد لهؤلاء الطلاب من مخاطر الإفراط في اللعب لساعات كثيرة باليوم، وفي كوريا زيادة معدلات الإقالة من الوظائف. وترجع أسباب حصول هذه الممارسات 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. وفي كوريا أيضاً؛ حيث ارتفعت حالات الوفاة نتيجة للتجلط الإلكتروني والأزمات القلبية. ويمكن تفسير ذلك نظراً لطول فترة جلوس الطفل لساعات كثيرة الأمر الذي يؤثر على الدورة الدموية.

رابعاً: علاج إدمان الألعاب الإلكترونية في دول المقارنة:

(أ) التدابير الحكومية في دولتي المقارنة :

تشابهت دولتا المقارنة في التدابير الحكومية لعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية، كإيجاد نظام الملل (نظام التشغيل) الذي يحد من وقت اللعب؛ إلا أن الحد الأقصى المسموح به لممارسة اللعب قبل تفعيل ذلك النظام اختلف في كوريا (6 ساعات) عن الولايات المتحدة الأمريكية (3 ساعات)؛ فضلاً عن تمييز كوريا أيضاً بتنظيم الوكالات الحكومية لحلقة سنوية بعنوان "يوم لا للإنترنت"، وافتتاح

العديد من مراكز تقديم المشورة، ومعسكرات (عيادات) للأطفال المدمنين والشباب خلال فصل الصيف والعطلة الشتوية. ويمكن تفسير ذلك في ضوء العوامل الاجتماعية والسكانية التالية؛ فقد أدت التغيرات الاجتماعية والديموغرافية والثقافية السريعة- نتيجة التحديث في كوريا الجنوبية- إلى ظهور مجال الإرشاد كمهنة خلال فترة السبعينات. ففي تلك الفترة، بدأ يُنظر للإرشاد على أنه نهج قابل للتطبيق لمساعدة الأفراد على التكيف مع مختلف المشاكل النفسية. فعلى الرغم من أن تاريخ الإرشاد في كوريا الجنوبية ليس طويلاً، إلا أنه تم توسيع هذا المجال بسرعة، فقد شارك العديد من الأشخاص بنشاط وتدريب على مدى العقود الثلاثة الماضية.

(E.Kim , 2006, p. 2)

اختلفت أمريكا في قيام نظام المجلس الأمريكي لتصنيف الألعاب الترفيهية بعرض عبر أوصاف مختصرة لكل لعبة وفقاً للمرحلة العمرية، وافتتاح برنامج لعلاج المرضى داخلياً، اسمه برنامج إعادة التشغيل في ريدموند بواشنطن، والذي يوفر العناية المركزة لمدة 45 يوماً للأفراد الذين يعانون من إدمان الإنترنت. ويمكن تفسير ذلك في ضوء العامل الاجتماعي؛ فقد كشف التقرير السنوي لمنظمة الشرطة الوطنية الأمريكية Annual Report of the National Police Organization

زيادة 14.2 % من جرائم القتل منذ عام 1995م، حيث أرجع ذلك إلى أن الكثير من الناس يمكثون أمام حواسيبهم في البيوت، ويحتفظون بكل الجرائم المشاهدة والمتعلمة، ثم يقومون بممارستها في محيطهم (سليمة حمودة، ، 2015: 220).

ويلاحظ أنه في كوريا قد فرضت الحكومة قيوداً لسن مقاهي الإنترنت حيث كان السن (أكبر من 18 سنة) ، ويمكن تفسير ذلك في ضوء طبيعة سن الطالب؛ إذ أن الطلاب الأكبر عمراً لديهم قدرة أعلى من الأصغر عمراً في تحمل التعب وقدرة أكبر على التحدي، وأكثر مباحاة وتفاخراً ومنافسة وتحقيق الذات؛ مما يدفعهم

لممارسة الألعاب الإلكترونية لساعات أطول من الطلاب الأصغر عمراً، مما يزيد من الآثار السلبية لديهم.

(أ) برنامج الإرشاد الجمعي للعلاج الواقعي في دولتي المقارنة :

تشابهت دولتا المقارنة في برنامج الإرشاد الجمعي للعلاج الواقعي من خلال الوقاية بإرشاد الوالدين، وتعزيز التواصل بين الوالدين والطفل، ويمكن تفسير ذلك في ضوء طبيعة الألعاب الإلكترونية التي قد تنتج طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً منطوياً على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إشراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع؛ فيفتقد المهارة في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين، ويصبح الطفل خجولاً لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

والحقيقة أن هذا التسارع نحو الإرشاد النفسي وغيره من الخدمات النفسية المتخصصة في المجتمع الأمريكي مرتبط بعدة عوامل تضرب بجذورها في الحضارة والثقافة الأمريكية. منها طغيان الحياة المادية في المجتمع الأمريكي وكيف أنها صبغت حياة الأفراد كلها؛ فبدأ كل فرد يشعر بالوحدة والعزلة؛ مما جعل الأفراد يبحثون عن بديل لتلك العزلة، وقد وجدوه في الخدمات النفسية المتخصصة الفردية أو الجماعية، كما أن تقطيع أواصر العلاقات الاجتماعية بين الناس، بما في ذلك الأسرة في المجتمع الأمريكي التي لم تعد تلبى الحاجات النفسية الاجتماعية لأفرادها، مما جعل أفراد الأسرة يبحثون عن تلبية تلك الحاجات والمطالب من خلال الإرشاد والعلاج النفسي (سعيد بن علي نافع، ، 1995: 259-260).

وتميزت أمريكا بوجود خدمات الدعم الفوري لسلوك إدمان الألعاب الإلكترونية ؛ فهناك مجموعة متنوعة من المنتديات على الإنترنت المصممة بشأن استخدام أولئك المتضررين من الإفراط في ممارسة اللعب. وتدار بعض من هذه المنتديات بواسطة جماعة الآباء، في حين يتم تشغيل المنتديات الأخرى من خلال

المنظمات المهنية. وتقدم هذه المنتديات عادة المشورة العملية، فضلاً عن إظهار الأخصائيين الاجتماعيين بالمدارس لمدمني الألعاب هؤلاء أنهم موضع للاهتمام، ووجود مقياس يقيس توجيه الوالدين في الألعاب الإلكترونية. ويمكن تفسير ذلك في ضوء الخصائص الاجتماعية والثقافية للمجتمع الأمريكي، والتي تُملئ حاجات خاصة في هذا المجال؛ نتيجة تطور المجتمع تكنولوجياً، وتغير عالم العمل، والتخصص الدقيق، والأنظمة، وتغيرات في علاقات الأسرة، وكذلك المخاطر التي تهدد النمو الانفعالي والاجتماعي للشباب في هذا العالم الحديث؛ الأمر الذي يوجه مهمات الإرشاد المدرسي والمهني في ذلك المنحى (محمد عبدالحميد الشيخ حمود، 2000: 6-7)

(ب) برامج الرياضة والتمارين البدنية في دولتي المقارنة:

وتتميزت بها كل من أمريكا وكوريا، وتُعد الرياضة الفردية التي تتطلب مستوى عاليًا من الأداء أكثر فعالية من الألعاب الرياضية الجماعية لتطوير ضبط النفس، كما يحتاج المدربون أو المعلمون إلى توفير الدعم الكافي والتغذية المرتدة لتحقيق أقصى قدر من المنفعة. ويمكن تفسير ذلك في ضوء الأدوية النفسية في دولتي المقارنة.

تميزت كوريا في تطبيق مجموعة العلاج المعرفي السلوكي والدواء لإدمان ألعاب الإنترنت؛ الأمر الذي أدى إلى انخفاض المزاج المرتبط بالقلق، فضلاً عن تحسين الرضا عن الحياة والتكيف مع المدرسة. ويمكن تفسير ذلك في ضوء الاهتمام العالمي بمشكلة إدمان الإنترنت والألعاب الإلكترونية إلى حد إنشاء أقسام خاصة لعلاج إدمان الإنترنت في المستشفيات، وإنشاء عيادات نفسية متخصصة في علاج إدمان الإنترنت، كان أولها في جامعة هارفارد الأمريكية عام 1996. وقامت يونج "Young" بتأسيس وإدارة مركز متخصص لإدمان الإنترنت في جامعة بتسبرغ عام 1998، وأصدرت مجلة نفسية متخصصة في إدمان الإنترنت (محمد أحمدشاهين، 2013: 142) .

(ج) العلاج التكميلي :

تميزت كوريا بوجود العلاج بالفن، ومعسكرات أسرية شبابية لمدمني الإنترنت وبرامج العلاج الطبيعي، الترفيه العلاجي؛ الذي يعد نوع من التدخل المهني لقضاء وقت الفراغ الحياتي، ويمكن تفسير ذلك في ضوء العامل الاجتماعي، إذ يعجز بعض الطلبة عن تحمل الضغط الناتج عن الخوف من الرسوب، أو الحصول على درجة أدنى من الحد المطلوب، حتى إن الانتحار ظاهرة مألوفة في كوريا الجنوبية؛ إذ يعاني هذا البلد معدلات انتحار مرتفعة تصل إلى 40 حالة انتحار يومياً (عزم بن محمد الدخيل، 2014: 82-83).

المحور السادس: الدراسة الميدانية

تسعى الباحثة- من خلال هذا الجزء من البحث- للتعرف على آراء أولياء الأمور والتلاميذ لمدى إدمان الألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية .

أولاً: خطوات إعداد أدوات الدراسة

في سبيل تحقيق الدراسة لهدفها تم إعداد أدوات الدراسة الميدانية، والتي تتكون من:

- استبانة موجهة لأولياء الأمور بعينة من مدارس التعليم الابتدائي بمنطقة القصيم بمدينة بريدة بالمملكة العربية السعودية.
 - استبانة موجهة للتلاميذ (بنين - بنات) بعينة من مدارس التعليم الابتدائي بمنطقة القصيم بمدينة بريدة بالمملكة العربية السعودية.
- وقد مرت إعداد الاستبانات بالمراحل التالية:

المرحلة الأولى: إعداد أدوات الدراسة:

قد استعانت الباحثة في إعداد الاستبانة بما استخلصته من الإطار النظري للدراسة، ومجموعة من الدراسات والبحوث التي عالجت قضية الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على العديد من المتغيرات.

المرحلة الثانية: تحكيم أدوات الدراسة وإجراء التعديلات المطلوبة.

قامت الباحثة بعرض أدوات الدراسة على السادة المحكمين من أساتذة التربية والعلوم الاجتماعية؛ للوقوف على مدى مناسبة كل مفردة من مفردات الأدوات

لتحقيق هدف الدراسة في التعرف على مدى إدمان الألعاب الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر أولياء الأمور والتلاميذ. وقدّم السادة المحكمون مجموعة من الآراء، التي أفادت الباحثة كثيرًا في وضع الأدوات في شكلها النهائي تمهيدًا لتطبيقها، حيث تركزت معظم آراء السادة المحكمين في وجود بعض المفردات المركبة والتي تقيس أكثر من هدف في عبارة واحدة، وطالبوا بأن تقيس كل مفردة من المفردات هدفًا واحدًا فقط، كذلك أوصوا بضرورة اختصار بعض العبارات؛ حتى يسهل فهم مفردات العينة. بالإضافة إلى وجود بعض العبارات التي تحتاج إلى إعادة صياغة لسهولة فهمها، وقد قامت الباحثة بتعديل الأدوات وفقًا لتلك الآراء.

ثانيًا: صدق أدوات الدراسة وثباتها:

يقيس صدق أدوات الدراسة التأكد من قياس الأداة لقياس ما وُضعت لقياسه، وفي هذا الصدد اعتمدت الباحثة على صدق المحكمين (صلاح الدين محمود علام، 2003، 160-172)، وقد أوضحت الباحثة ذلك الهدف من خلال الخطاب الموجه للسادة المحكمين، حيث أوضحت الباحثة فيه ما يلي:

- مدى مناسبة الأدوات لتحقيق هدف الدراسة في الوقوف على مدى إدمان الألعاب الإلكترونية لتلاميذ التعليم الابتدائي بمنطقة القصيم بمدينة بريدة بالمملكة العربية السعودية. (الصدق المنطقي - صدق المضمون).
- مدى ملاءمة كل أداة من تلك الأدوات للعينة الموجهة إليها.
- مدى سلامة الصياغة اللغوية والعلمية لكل مفردة من مفردات تلك الأدوات (الصدق الظاهري).

أما بالنسبة لقياس ثبات أدوات الدراسة فلقد قامت الباحثة باستخدام التحليل الإحصائي لمفردات كل أداة من أدوات الدراسة الميدانية، وذلك لقياس مدى ثباتها، وذلك باستخدام برنامج **SPSS** (رجاء محمود أبو علام، 2003، 335)، وذلك من خلال استخدام الطرق التالية:

1. طريقة ألفا كرونباخ.
2. طريقة التجزئة النصفية.

وقد حرصت الباحثة على استخدام أكثر من طريقة لضمان قياس ثبات أدوات الدراسة، وذلك على الوجه التالي:

(أ) ثبات الاستبانة الموجهة لأولياء الأمور:

قامت الباحثة بعد تحكيم الاستبانة الموجهة لأولياء الأمور، بتطبيق الاستبانة على مجموعة من أولياء الأمور، وقد بلغ عدد أفراد تلك العينة 33 ولي أمر، وقد استخدمت الباحثة طريقتي معامل ألفا كرونباخ، والتجزئة النصفية في حساب معامل الثبات لمفردات الاستبانة كما يلي:

(1) طريقة ألفا كرونباخ

قامت الباحثة بإدخال الدرجات الخام لكل مفردة من مفردات الاستبانة على برنامج SPSS، وقد حصلت الباحثة على معامل ثبات ألفا كرونباخ = 70.5، ويعبر هذا المعامل عن ثبات كبير للاستبانة.

(2) طريقة التجزئة النصفية.

حيث تم إدخال الدرجات الخام لكل مفردة من مفردات الاستبانة على برنامج SPSS، وتم تجزئة مفردات الاستبانة إلى نصفين متكافئين - مفردات زوجية، وفردية - وقد حصلت الباحثة على معامل الثبات بين نصفي الاستبانة بلغ (0.636)، وقد تم معالجة معامل الثبات بمعامل Guttman؛ ليصبح معامل الثبات باستخدام طريقة التجزئة النصفية (0.778)، ويعبر هذا المعامل عن ثبات كبير للأداة.

(أ) ثبات الاستبانة الموجهة للتلاميذ:

قامت الباحثة بعد تحكيم الاستبانة الموجهة للتلاميذ، بتطبيق الاستبانة على مجموعة من تلاميذ المدارس، وقد بلغ عدد أفراد تلك العينة 82 تلميذاً، وقد استخدمت الباحثة طريقتي معامل ألفا كرونباخ، والتجزئة النصفية في حساب معامل الثبات لمفردات الاستبانة كما يلي:

(3) طريقة ألفا كرونباخ

وقد تم إدخال الدرجات الخام لكل مفردة من مفردات الاستبانة على برنامج SPSS، وقد تم التوصل إلى معامل ثبات ألفا كرونباخ = 0.639، ويعبر هذا المعامل عن ثبات مناسب للاستبانة.

(4) طريقة التجزئة النصفية.

حيث تم إدخال الدرجات الخام لكل مفردة من مفردات الاستبانة على برنامج SPSS، وتم تجزئة مفردات الاستبانة إلى نصفين متكافئين - مفردات زوجية، وفردية - وقد تم التوصل إلى معامل الثبات بين نصفي الاستبانة بلغ (0.55)، وقد تم معالجة معامل الثبات بمعامل Guttman؛ ليصبح معامل الثبات باستخدام طريقة التجزئة النصفية (0.62)، ويعبر هذا المعامل عن ثبات مناسب للأداة.

ثانياً: وصف أدوات الدراسة:

تم استخدام أداتين هما: استبانة موجهة لأولياء الأمور بالمدارس، واستبانة موجهة للتلاميذ بمرحلة التعليم الابتدائي بمنطقة القصيم بمدينة بريدة بالمملكة العربية السعودية، وذلك بهدف التعرف على مدى إدمان الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور والتلاميذ، وتتكون الاستبانة الموجهة لأولياء الأمور من (32) مفردة، بالإضافة إلى البيانات الشخصية (الجنس)، بينما اشتملت الاستبانة الموجهة للطلاب على (30) مفردة.

ثالثاً: مجتمع البحث والأساليب الإحصائية المستخدمة :

عينة البحث

بعد مراجعة الأدبيات ذات الصلة بالألعاب الإلكترونية؛ تم تصميم أداة الدراسة مستفيداً مما ورد في بعض الدراسات السابقة، ثم تم عرض الأداة على مجموعة من الخبراء في مجال التربية والتعليم ومجال تقنية المعلومات؛ بهدف التأكد من صدقه، كما قامت الباحثة بعرض الاستبانة على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والتجربة في مجال التربية والتعليم ومجال تقنية المعلومات. هذا وقد طلبت الباحثة من المحكمين إبداء آرائهم في فقرات الاستبانة من حيث وضوح العبارات من عدمها، ومدى ملاءمتها لطبيعة الدراسة. بعد الحصول على آراء المحكمين قامت

الباحثة بمراجعة الأداة بعد تحكيمها، وإجراء عدد من التعديلات والإضافات التي اقترحتها المحكمون، ثم قامت بإخراجها بصورتها النهائية.

وقد اختارت الباحثة من مجتمع البحث وهي مدينة بريدة بمنطقة القصيم عينة مكونة من :

- عدد (200) تلميذ وتلميذة من المرحلة الابتدائية ، واختارت الباحثة مدينة بريدة من منطقة القصيم نظراً لإقامة الباحثة فيها، وكذلك ملاحظة انتشار هذه الظاهرة في هذه المدينة؛ وذلك من خلال عمل مقابلة مع بعض أولياء الأمور . ونظراً لصعوبة التطبيق في مدارس البنين لظروف المدينة بصورة خاصة والمملكة بصورة عامة، وهو عدم السماح لسيدة بدخول مدارس البنين ؛ فكان يتم ذلك من خلال إرسال الاستبانات مع الأمن، لتوصيلها لإدارة المدرسة؛ فتم الحصول على عدد (82) استبانة تم الإجابة عليها من مدارس البنين والبنات .

- عدد (200) من أولياء الأمور وتم الحصول على (33) استبانة تم الإجابة عليها .

- تم اختيار العينة بطريقة عشوائية .

واعتمدت الباحثة في معالجة النتائج على:

1) حساب تقدير تكرارات استجابات أفراد العينة لكل عبارة من عبارات الاستبانة، وتحويلها إلى الدرجات المقابلة، وقد افترضت الباحثة الدرجات المقابلة لكل بديل من البدائل كما يلي: (موافق =3)، (إلى حد ما =2)، (غير موافق = 1).
2) تم استخدام برنامج Excel لحساب المتوسط المرجح، وحساب اتجاه الاستجابات.

3) تم استخدام برنامج SPSS للمعالجة الإحصائية؛ حيث استُخدمت الأساليب الإحصائية التالية:

- ألفا كرونباخ لحساب ثبات أدوات الدراسة.

- طريقة التجزئة النصفية لحساب ثبات أدوات الدراسة الميدانية كذلك.

رابعاً: نتائج الدراسة الميدانية وتحليلها:

تقوم الباحثة في هذا الجزء بعرض نتائج الدراسة الميدانية لكل من أولياء الأمور والتلاميذ؛ حيث أرفق بهذا البحث ملحق (1)، وملحق (2) يُوضِّح فيهما

الاستبيان الذي تم تطبيقه علي أولياء الأمور والتلاميذ في مدينة بريدة بمنطقة القصيم بالمملكة العربية السعودية

أولاً: أولياء الأمور

يتناول هذا المحور رؤية أولياء الأمور حول مدى إدمان تلاميذ المدارس الابتدائية للألعاب الإلكترونية بمدينة بريدة بمنطقة القصيم بالمملكة العربية السعودية، وقد جاءت نتائج الدراسة الميدانية في هذا المحور كما يعرضها جدول (2) .

جدول (2)

يوضح استجابة عينة الدراسة من أولياء الأمور حول مدى إدمان تلاميذ المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية

| الترتيب | الاتجاه | المتوسط المرجح | النسبة المئوية | غير موافق | النسبة المئوية | إلى حد ما | النسبة المئوية | موافق | العبارة |
|---------|--------------|-------------------|-------------------|--------------|-------------------|-----------------|-------------------|-------|---|
| 10 | إلى حد ما | 2.061 | 36.364 | 12 | 21.212 | 7 | 42.424 | 14 | يقضي أولادي معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية. |
| 32 | غير موافق | 2.818 | 3.030 | 1 | 12.121 | 4 | 84.848 | 28 | أواجه بعض المشكلات في تربية أبنائي في ظل ظروف العصر الحالي. |
| 31 | غير موافق | 2.788 | 3.030 | 1 | 15.152 | 5 | 81.818 | 27 | ألاحظ أن هناك اختلاف واضح بين قيمنا وعاداتنا وتقاليدينا وقيم وعادات وتقاليدي أبنائنا في الوقت الحالي. |
| 17 | إلى حد ما | 2.273 | 24.242 | 8 | 24.242 | 8 | 51.515 | 17 | على الرغم من ممارسة أبنائي للعب الإلكترونية إلا أن هذا لا يؤثر على لغتهم العربية. |
| 29 | غير موافق | 2.697 | 3.030 | 1 | 24.242 | 8 | 72.727 | 24 | يتعلم أبنائي الكلمات الأجنبية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. |
| 25 | غير موافق | 2.515 | 12.121 | 4 | 24.242 | 8 | 63.636 | 21 | أرى أن الألعاب الإلكترونية تنتمي |

| | | | | | | | | | |
|----|-----------|-------|--------|----|--------|----|--------|----|---|
| | | | | | | | | | للتقافة الغربية. |
| 9 | إلى حد ما | 2.030 | 30.303 | 10 | 36.364 | 12 | 33.333 | 11 | أصبح أبنائي يميلون إلى العنف بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية. |
| 21 | إلى حد ما | 2.333 | 18.182 | 6 | 30.303 | 10 | 51.515 | 17 | تساهم الألعاب الإلكترونية في نشر السلوك غير المرغوب وغير الأخلاقي لدى الأبناء. |
| 27 | غير موافق | 2.636 | 12.121 | 4 | 12.121 | 4 | 75.758 | 25 | أرى أن أبنائي اليوم أكثر تحرراً وجرأة في أفكارهم من الجيل الماضي، وقد يكون السبب الألعاب الإلكترونية. |
| 19 | إلى حد ما | 2.303 | 12.121 | 4 | 45.455 | 15 | 42.424 | 14 | يميل أبنائي للتقليد والعنف أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. |
| 10 | إلى حد ما | 2.061 | 27.273 | 9 | 39.394 | 13 | 33.333 | 11 | تساهم الألعاب الإلكترونية في عدم التزام أبنائي بالأمور الدينية والالتزام بها. |
| 15 | إلى حد ما | 2.242 | 24.242 | 8 | 27.273 | 9 | 48.485 | 16 | على الرغم من ممارسة أبنائي للألعاب الإلكترونية، إلا أنهم يحافظون على أداء الصلوات والشعائر الدينية. |
| 1 | غير موافق | 1.424 | 69.697 | 23 | 18.182 | 6 | 12.121 | 4 | علي الرغم من ممارسة أبنائي للألعاب الإلكترونية، |

| | | | | | | | | | |
|----|-----------|-------|--------|----|--------|----|--------|----|--|
| | | | | | | | | | إلا أنهم بجانب ذلك يحبون القراءة والاطلاع على كتب التاريخ والقصص والتراث الشعبي. |
| 2 | غير موافق | 1.485 | 57.576 | 19 | 36.364 | 12 | 6.061 | 2 | تؤثر الألعاب الإلكترونية سلباً على أبنائي من حيث الانتماء وحبهم لوطنهم. |
| 4 | غير موافق | 1.606 | 60.606 | 20 | 18.182 | 6 | 21.212 | 7 | يمارس أبنائي الألعاب الإلكترونية ولا أعلم بذلك. |
| 15 | إلى حد ما | 2.242 | 24.242 | 8 | 27.273 | 9 | 48.485 | 16 | ألاحظ أولادي أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية. |
| 17 | إلى حد ما | 2.273 | 24.242 | 8 | 24.242 | 8 | 51.515 | 17 | أرى أن كثرة متابعة الأولاد أثناء اللعب تجعلهم أكثر تمرداً وعناداً. |
| 30 | غير موافق | 2.758 | 3.030 | 1 | 18.182 | 6 | 78.788 | 26 | أحاول أن أرشد وأوجه أبنائي أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية. |
| 24 | غير موافق | 2.455 | 12.121 | 4 | 30.303 | 10 | 57.576 | 19 | علي الرغم من ممارسة أبنائي الإلكترونية، إلا أن أبنائي يحترمون الأنظمة والقوانين وحقوق الآخرين. |
| 7 | إلى حد ما | 1.970 | 30.303 | 10 | 42.424 | 14 | 27.273 | 9 | أرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على الهوية الثقافية للأبناء وحبهم لوطنهم. |

| | | | | | | | | | |
|----|-----------|-------|--------|----|--------|----|--------|----|--|
| 27 | غير موافق | 2.636 | 6.061 | 2 | 24.242 | 8 | 69.697 | 23 | ألاحظ أن أولادي يفخرون، ويعتزون بوطنهم علي الرغم من ممارسة الألعاب الإلكترونية. |
| 19 | إلى حد ما | 2.303 | 21.212 | 7 | 27.273 | 9 | 51.515 | 17 | أرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على القيم الاجتماعية، مثل: " حب الآخرين ومساعدتهم - التعامل مع الآخرين بهدوء والتزام". |
| 7 | إلى حد ما | 1.970 | 39.394 | 13 | 24.242 | 8 | 36.364 | 12 | تساعد الألعاب الإلكترونية في إكساب الأبناء بعض الكلمات والأفكار التي تحارب الإسلام. |
| 14 | إلى حد ما | 2.152 | 21.212 | 7 | 42.424 | 14 | 36.364 | 12 | تشجع ممارسة الألعاب الإلكترونية على المنافسة غير الشريفة، مثل: " الكره - الحقد - التعدي علي الآخرين " |
| 13 | إلى حد ما | 2.121 | 24.242 | 8 | 39.394 | 13 | 36.364 | 12 | تشجع الألعاب الإلكترونية أبنائي على العنف والعدوان علي الآخرين. |
| 22 | غير موافق | 2.394 | 24.242 | 8 | 12.121 | 4 | 63.636 | 21 | علي الرغم من ممارسة أبنائي للألعاب الإلكترونية، إلا أنهم |

| | | | | | | | | | |
|----|-----------|-------|--------|----|--------|----|--------|----|---|
| | | | | | | | | | يجبون الرحلات للمتاحف والمناطق الأثرية. |
| 10 | إلى حد ما | 2.061 | 30.303 | 10 | 33.333 | 11 | 36.364 | 12 | أرى أن أبنائي بلغوا حد الإدمان في ممارسة الألعاب الإلكترونية. |
| 5 | إلى حد ما | 1.909 | 42.424 | 14 | 24.242 | 8 | 33.333 | 11 | أرى أن أبنائي يكتسبون بعض الأنماط السلوكية الخاطئة وغير الأخلاقية مع الآخرين؛ بعد ممارستهم للألعاب الإلكترونية. |
| 25 | غير موافق | 2.515 | 12.121 | 4 | 24.242 | 8 | 63.636 | 21 | على الرغم من ممارسة أبنائي للألعاب الإلكترونية؛ فإنهم يلتزمون بالأخلاق الحسنة والقيم الدينية الإسلامية. |
| 22 | غير موافق | 2.394 | 18.182 | 6 | 24.242 | 8 | 57.576 | 19 | علي الرغم من ممارسة أبنائي للألعاب الإلكترونية، إلا أنهم ملتزمون بأداء الصلاة وقراءة القرآن وغيره من شعائر الدين. |
| 5 | إلى حد ما | 1.909 | 39.394 | 13 | 30.303 | 10 | 30.303 | 10 | اشعر أن أبنائي يمارسون بعض الألعاب الإلكترونية ويحاولون إخفاءها عنا. |
| 3 | غير موافق | 1.576 | 60.606 | 20 | 21.212 | 7 | 18.182 | 6 | لاحظت أن أبنائي بعد |

| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|
| | | | | | | | | | | <p>ممارستهم للألعاب الإلكترونية يرددون بعض الكلمات المضادة للإسلام، ويكتسبون بعض المفاهيم الخاطئة عن الإسلام.</p> |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|

من الجدول السابق يُلاحظ أن استجابات العينة على البنود اتجهت نحو (إلى حد ما) في البنود (1، 4، 7، 8، 10، 11، 12، 16، 20، 22، 23)؛ مما يدل على وجود تأثير بصورة متوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور في قضاء الأبناء وقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية، بالرغم من ممارسة الأبناء للعب إلا أن ذلك لا يؤثر على لغتهم، ميل الأبناء إلى العنف بصورة متوسطة بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية، أحيانا تساهم الألعاب في نشر السلوك غير السوي لدى الأطفال، ويتفق مع ذلك بند رقم (10) من حيث ميل الأبناء إلى العنف أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، كذلك مساهمة الألعاب الإلكترونية في التقصير إلى حد ما في التزام الأبناء بالأمور الدينية، كذلك يعمل أولياء الأمور على ملاحظة الأبناء بصورة متوسطة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، وقد يؤدي ذلك إلى تمردهم وعنادهم، ويرى أولياء الأمور أن الألعاب الإلكترونية قد تساهم إلى حد ما في التأثير سلباً على الهوية الثقافية، ويتضح ذلك من اتجاه العينة إلى (إلى حد ما) في البنود رقم (20، 22، 23)؛ مما يدل على اتجاه أولياء الأمور إلى تأثير الألعاب الإلكترونية إلى حد ما على القيم الاجتماعية، مثل: حب الآخرين ومساعدتهم، التعامل مع الآخرين بهدوء والتزام، كذلك اكتساب التلاميذ لبعض الكلمات والأفكار غير المرغوب فيها.

واتجهت استجابات عينة الدراسة من أولياء الأمور بـ (غير موافق) في باقي البنود (2، 3، 5، 6، 9، 13، 14، 15، 18، 19، 21، 24، 25، 26، 27، 28، 29، 30، 31، 32)، وهذا يدل على اتجاه العينة إلى قلة المشكلات التي يواجهها أولياء الأمور في تربية الأبناء في ظل ظروف العصر الحالي، كذلك قلة الاختلاف بين قيم جيل الآباء وجيل الأبناء، واتجهت العينة إلى أن تعلم الأبناء للكلمات الأجنبية من الألعاب الإلكترونية قليل، وأن بعض الألعاب الإلكترونية

تتنمي للثقافة العربية، واتجهت العينة إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤثر بشكل كبير على حب الأبناء للاطلاع والقراءة في كتب التاريخ والقصص والتراث الشعبي، كذلك اتجهت العينة إلى علم أولياء الأمور بممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية، إلا أنهم قليلاً ما يواجهون أبنائهم أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، كذلك اتجهت العينة إلى (غير موافق) في جانب اعتزاز الأبناء وافتخارهم بوطنهم، ورأت العينة أن الأبناء قد يفضلون الألعاب الإلكترونية عن الذهاب في الرحلات للمتاحف والمناطق الأثرية.

المحور الثاني: استجابات التلاميذ:

أما بالنسبة لاستجابات التلاميذ فكانت النتائج كما يعرضها جدول (3)

جدول رقم (3)

يوضح استجابة عينة الدراسة من تلاميذ المدارس حول مدى إدمانهم للألعاب

الإلكترونية

| الترتيب | الاتجاه | المتوسط المرجح | النسبة المئوية | غير موافق | النسبة المئوية | إلى حد ما | النسبة المئوية | موافق | العبارة |
|---------|--------------|-------------------|-------------------|--------------|-------------------|-----------------|-------------------|-------|--|
| 14 | إلى حد ما | 1.720 | 48.780 | 40 | 30.488 | 25 | 20.732 | 17 | أقضي معظم أوقاتي في ممارسة الألعاب الإلكترونية. |
| 4 | غير موافق | 1.402 | 71.951 | 59 | 15.854 | 13 | 12.195 | 10 | تحدث مشكلات بيني وبين والدي؛ خاصة عند ممارسة الألعاب. |
| 27 | غير موافق | 2.732 | 7.317 | 6 | 12.195 | 10 | 80.488 | 66 | على الرغم من ممارستي للألعاب الإلكترونية؛ فإنني أحب اللغة العربية، وافتخر بها. |
| 27 | غير موافق | 2.732 | 8.537 | 7 | 9.756 | 8 | 81.707 | 67 | أتعلم بعض المفاهيم والكلمات الأجنبية أثناء ممارسة الألعاب. |
| 18 | إلى حد ما | 2.183 | 23.171 | 19 | 35.366 | 29 | 41.463 | 34 | أرى أن الألعاب الإلكترونية كلها تابعة للثقافة الأجنبية. |

| | | | | | | | | | |
|----|-----------|-------|--------|----|--------|----|--------|----|---|
| 6 | غير موافق | 1.451 | 71.951 | 59 | 10.976 | 9 | 17.073 | 14 | أرى أن ممارستي للألعاب الإلكترونية تجعلني أفعل بعض الأفعال العدوانية والعنيفة مع الآخرين. |
| 15 | إلى حد ما | 1.756 | 53.659 | 44 | 17.073 | 14 | 29.268 | 24 | أرى أنني بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية أصبحت أطلب من والدي شراء ألعاب أكثر. |
| 17 | إلى حد ما | 2.146 | 24.390 | 20 | 36.585 | 30 | 39.024 | 32 | ممارستي للألعاب الإلكترونية تجعلني أعبر عن أفكاري ومشاعري، وأتكلم بحرية. |
| 16 | إلى حد ما | 2.122 | 39.024 | 32 | 9.756 | 8 | 51.220 | 42 | أتضايق من الآخرين عندما يقاطعونني أثناء لعبي بالألعاب الإلكترونية. |
| 7 | غير موافق | 1.463 | 69.512 | 57 | 14.634 | 12 | 15.854 | 13 | أرى أن من ممارستي للألعاب الإلكترونية تجعلني اكتسب بعض الأفكار والكلمات التي تحارب دين الإسلام. |
| 30 | غير موافق | 2.902 | 2.439 | 2 | 4.878 | 4 | 92.683 | 76 | على الرغم من ممارستي للألعاب الإلكترونية فأنتني أحافظ على أداء الصلاة والصوم وقراءة القرآن |
| 20 | غير موافق | 2.415 | 23.171 | 19 | 12.195 | 10 | 64.634 | 53 | على الرغم من ممارستي للألعاب الإلكترونية؛ فإنني أيضاً أحب القراءة في كتب التاريخ والقصص والتراث الشعبي. |
| 9 | غير موافق | 1.500 | 63.415 | 52 | 23.171 | 19 | 13.415 | 11 | ممارستي للألعاب الإلكترونية بدون علم والدي؛ خوفاً من رفضهما للعب بها. |

| | | | | | | | | | |
|----|-----------|-------|--------|----|--------|----|--------|----|---|
| 3 | غير موافق | 1.329 | 76.829 | 63 | 13.415 | 11 | 9.756 | 8 | ألعب بعض الألعاب الإلكترونية من غير علم والدي؛ خوفاً من رفضهما للعب بها. |
| 19 | إلى حد ما | 2.232 | 20.732 | 17 | 35.366 | 29 | 43.902 | 36 | أشعر بأن والدي يتابعاني أثناء اللعب على الإنترنت. |
| 10 | غير موافق | 1.512 | 67.073 | 55 | 14.634 | 12 | 18.293 | 15 | أتضايق من متابعة والدي لي أثناء اللعب وازداد غضباً. |
| 25 | غير موافق | 2.634 | 15.854 | 13 | 4.878 | 4 | 79.268 | 65 | يحاول والدي أن يرشداني إلى تقليل ساعات جلوسي للعب. |
| 26 | غير موافق | 2.659 | 9.756 | 8 | 14.634 | 12 | 75.610 | 62 | تعلمت من الألعاب الإلكترونية أن احترام الآخرين، ولا اعتدي على حقوقهم. |
| 21 | غير موافق | 2.488 | 18.293 | 15 | 14.634 | 12 | 67.073 | 55 | ممارستي للألعاب الإلكترونية لا تؤثر على لغتي، " اللغة العربية" وحيي لوطني. |
| 22 | غير موافق | 2.524 | 19.512 | 16 | 8.537 | 7 | 71.951 | 59 | ممارستي للألعاب الإلكترونية لا تؤثر على حبي واعتزازي لبلدي ووطني. |
| 12 | غير موافق | 1.610 | 59.756 | 49 | 19.512 | 16 | 20.732 | 17 | أرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على تعاملتي واختلاطي مع الآخرين. |
| 7 | غير موافق | 1.463 | 64.634 | 53 | 24.390 | 20 | 10.976 | 9 | أكتسب بعض المفاهيم الخاطئة عن الدين الإسلامي أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. |
| 1 | غير موافق | 1.232 | 82.927 | 68 | 10.976 | 9 | 6.098 | 5 | تشجعتي الألعاب الإلكترونية على المنافسة غير الشريفة، وهي: الكره والحدق للآخرين. |

| | | | | | | | | | |
|----|-----------|-------|--------|----|--------|----|--------|----|--|
| 2 | غير موافق | 1.293 | 78.049 | 64 | 14.634 | 12 | 7.317 | 6 | أشعر أن الألعاب الإلكترونية تشجعني على العنف وضرب الآخرين. |
| 24 | غير موافق | 2.573 | 10.976 | 9 | 20.732 | 17 | 68.293 | 56 | ليس كل وقتي أقضيه في الألعاب الإلكترونية؛ فأنا أحب الرحلات وزيارات المتاحف والمناطق الأثرية في بلدي. |
| 22 | غير موافق | 2.524 | 15.854 | 13 | 15.854 | 13 | 68.293 | 56 | ممارستي للألعاب الإلكترونية جعلتني مغامرًا وجريئًا وشجاعًا |
| 11 | غير موافق | 1.524 | 64.634 | 53 | 18.293 | 15 | 17.073 | 14 | أجلس أثناء ممارسة الألعاب فترة طويلة. |
| 5 | غير موافق | 1.427 | 75.610 | 62 | 6.098 | 5 | 18.293 | 15 | ممارستي للألعاب الإلكترونية جعلتني أحب أن أجلس وحدي، وأتناول وجبات سريعة. |
| 29 | غير موافق | 2.854 | 4.878 | 4 | 4.878 | 4 | 90.244 | 74 | على الرغم من ممارستي للألعاب الإلكترونية؛ فأبني أحافظ على الأخلاق والأمور المرتبطة بالدين الإسلامي. |
| 13 | غير موافق | 1.634 | 58.537 | 48 | 19.512 | 16 | 21.951 | 18 | من خلال لعبي بالألعاب الإلكترونية أرى أنها ضد الإسلام، وتحاول أن تبعثني عن ديني. |

من الجدول السابق يُلاحظ أن استجابات العينة على البنود اتجهت إلى (إلى حد ما) في البنود (1، 5، 7، 8، 9، 15)؛ مما يدل على وجود تأثير بصورة متوسطة- من وجهة نظر التلاميذ- للألعاب الإلكترونية في قضاء وقت كبير في ممارسة الألعاب الإلكترونية، يرى التلاميذ وجود عدد من الألعاب الإلكترونية التي تنتمي إلى الثقافة الأجنبية، وقد أثرت الألعاب الإلكترونية على طلب التلاميذ شراء

ألعاب من والدهم، كذلك قد تساعد الألعاب الإلكترونية التلاميذ على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم، وقد يشعر التلاميذ بالضيق بشكل متوسط عند مقاطعة الآخرين لهم أثناء اللعب، ويوجد شعور لدى بعض التلاميذ بمتابعة ومراقبة أولياء الأمور أثناء اللعب على الإنترنت.

في حين اتجهت عينة الدراسة من التلاميذ إلى (غير موافق) في باقي البنود، والتي تمثلت في البنود رقم (2، 3، 4، 6، 10، 11، 12، 13، 14، 16، 17، 18، 19، 20، 21، 22، 23، 24، 25، 26، 27، 28، 29، 30)، وهذا يشير إلى اتجاه العينة إلى قلة المشكلات الموجودة بين التلاميذ ووالديهم بسبب الألعاب الإلكترونية، قلة تأثير الألعاب الإلكترونية على حب اللغة العربية والافتخار بها، كذلك قلة تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ من وجهة نظرهم على اكتساب الأفعال العدوانية ضد الآخرين، أيضًا ضعف تأثير هذه الألعاب على حب التلاميذ لبلدهم، كما لا يشعر عدد كبير من التلاميذ بالضيق من متابعة أولياء أمورهم لهم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ضعف تأثير الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر التلاميذ على احترامهم للآخرين، وعلى اللغة العربية، وحب الوطن، أو معدل تناول استخدام الوجبات السريعة، وكذلك القيم والعادات والتقاليد الخاصة بالمجتمع.

المحور السابع : تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية للمرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية .

في ضوء التحليل النظري لجوانب البحث المختلفة، وما أسفر عنه من نتائج؛ يمكن تقديم تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية بالمرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية على ضوء خبرات كل من أمريكا وكوريا الجنوبية كدول متقدمة، وفيما يلي أهم جوانب هذا التصور : -

أولاً: منطلقات التصور المقترح:

1. الأطر التشريعية والآليات التنظيمية الملزمة المتبعة في كل من الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا، الموجهة نحو معالجة سلبيات استثناء هذه الممارسة، وحماية الأحداث وصغار السن والكهول من المضامين الخطيرة للألعاب الإلكترونية.

2. تزايد الاهتمام الاجتماعي بهذه الألعاب، وواقع فقدان الحساسية إزاء كل ما هو عنيف.
3. إن أولياء الأمور يحتاجون إلى تدريب خاص لأطفالهم على القدرة على الحكم وإصدار الرأي في هذه الألعاب الإلكترونية، والقدرة على التمييز تماماً، كتدريبهم على كيفية التعامل مع مشاكل الرفاق أو المخدرات أو الكحول.
4. استحوذت فضاءات اللعب الافتراضي على معظم الأدوار الثقافية والترفيهية للعبة الشبابية، وتهميش أهدافها التربوية لصالح ممارسات وسلوكيات عنيفة.
5. إن معظم الواجهات الاستخدامية والشخصيات التي يلتقي بها اللاعب لا يتحكم فيها الكمبيوتر في غالبية الألعاب، بل يديرها لاعبون آخرون، يلعبون عبر الإنترنت في أزمنة وأمكنة مختلفة، ولكنهم يشاركون في استخدام نفس اللعبة، ويتعلمون كل شيء حولها.

ثانياً: الأسس التي تم الاعتماد عليها في بناء التصور المقترح:

- 1) تَهْمُ المرحلة العمرية؛ فعنصر السن هو أساس تربوي في التعامل مع مستخدمي الألعاب الإلكترونية بشكل خاص.
- 2) تنمية الرقابة الذاتية؛ بتشجيع الآباء على ممارسة أسلوب التوجيه والإرشاد في التعامل مع الألعاب الإلكترونية عن أسلوب المراقبة؛ إذ إن بناء القناعة في ممارسة الألعاب الإلكترونية أفضل من ممارسة الوصاية عليه، خصوصاً مع تقدم السن للمراهق؛ لتلافي الازدواجية في الشخصية مستقبلاً، باستثناء بعض الحالات التي يقرها رب الأسرة ولفترة زمنية محددة.
- 3) تعزيز برامج الحماية وتحديد المدخلات؛ بمطالبة شركات إنتاج الألعاب الإلكترونية بإصدار قوانين حماية للأطفال، وقوائم بالتوجيهات المساعدة، واستخدام أنظمة وبرامج الفلترة.
- 4) تأكيد دور وسائل التنشئة الاجتماعية (الأسرة والمدرسة والإعلام) ودورها التربوي في ذلك؛ بتأكيدها على المصارحة في إبراز السلبيات، وخلق ثقافة صحية للتعامل الفاعل مع الألعاب الإلكترونية، وتنمية مهارات خاصة لدى التلاميذ وتطوير علاقاتهم بالمجتمع وثقافته.

5) تفعيل دور القطاع الخاص؛ بتدعيم الشراكة بين المؤسسات التربوية وشركات إنتاج الألعاب الإلكترونية، من خلال وسائل متعددة، منها: تخصيص جوائز وحوافز سنوية من قبل المؤسسات التربوية والتعليمية السعودية، وتكريم أصحابها ممن استجابوا لتنفيذ برامج الحماية التربوية .

ثالثاً: أهداف التصور المقترح:

يهدف التصور المقترح إلى:

1. **هدف إرشادي:** يتمثل في خفض الدرجة المرتفعة من الضغوط الوالدية لدى آباء الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية، والحد من العزلة الاجتماعية لهؤلاء الأطفال.
2. **هدف نمائي:** يتمثل في:
 - تقليل الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية، وأهمها: تخفيف العزلة الإلكترونية، والاستفادة من محاسنها بعيداً عن أسلوب المنع النهائي لاستخدامها وحرمان الطفل من إيجابياتها.
 - إتاحة الفرصة لمدمني الألعاب الإلكترونية لتحقيق النمو النفسي والمعرفي واكتمال النضج.
 - تقديم مقترحات تربوية لكيفية التعامل البناء مع الألعاب الإلكترونية، خصوصاً مع المطالبة القوية من قبل أوليا الأمور في ذلك.
3. **هدف وقائي:** يتمثل في تحصين مدمني الألعاب الإلكترونية من احتمالية التعرض لمجموعة من الأفكار الخاطئة التي قد تسبب لهم ضغوطاً نفسية.
4. **هدف وجداني:** يتمثل في:
 - توجيه الشباب إلى هوايات أخرى مفيدة، وحثه على استثمار وقته الحر في ألعاب وأنشطة جماعية حركية؛ لتجنب ضياع جزء كبير من هذا الوقت في أنشطة تفاعلية، ولكنها غير حركية
 - مساعدة مدمني الألعاب الإلكترونية على إقامة علاقات اجتماعية إيجابية مع الآخرين؛ لتحقيق الاندماج في المجتمع.

رابعاً: آليات تنفيذ التصور المقترح :

إن مجمل الآليات العلاجية يجب أن تنطلق من الإرشادات والنصائح التي تخفف من وطأة هذه المشكلة وتساعد المدمنين على الوصول إلى شاطئ الأمان، وأهمها:

1- ممارسة العكس Practice the opposite :

وتتطلب هذه الممارسة محاولة كسر الروتين بعد تحديد نمط استخدام الفرد للألعاب الإلكترونية؛ بتقديم أنشطة محايدة ومعتدلة، وكذلك عمل جدول مخفض، وإعادة تنظيم وقت الاستعمال الزائد على الألعاب الإلكترونية فإذا اعتاد المدمن استخدام الألعاب الإلكترونية طيلة أيام الأسبوع؛ حيث يُطلب منه الانتظار حتى يستخدمه في يوم العطلة الأسبوعية، وإذا كان يُمارس اللعب بمجرد استيقاظه من النوم، فإنه يُوجّه نحو الانتظار حتى الانتهاء من فطوره ويشاهد التلفاز، وإذا كان يستخدم الحاسوب في حجرته، فإنه يطلب منه وضعه في حجرة المعيشة .

2. تحديد وقت الاستخدام:

وتتم بتفعيل الرقابة الأسرية؛ بأن يُطلب من الفرد إعادة توزيع الوقت ووضع جدول أسبوعي مسبق للاستخدام، يحدد من خلاله عدد الساعات المخصصة يومياً لاستخدام الألعاب الإلكترونية، مع مراعاة انتقاء أنواعها، وتقليل عدد ساعات الاستخدام الأسبوعي؛ بتوزيعها على أيام الأسبوع في ساعات محددة من اليوم لا تتعدى المذكورة بالجدول.

3. بطاقات من أجل التذكير:

حيث يُطلب من المدمن إعداد بطاقات يُحدد فيها خمساً من أهم الإيجابيات التي ستنجح عن إقلاعه عن إدمانه، مثل: (تجاوزه لمشكلاته الأسرية، وزيادة اهتمامه بدراسته أو عمله). ويكتب عليها أيضاً خمساً من الأضرار المترتبة على إسرافه في اللعب الإلكتروني، كإهماله في كل من (أداء واجباته الدراسية، أسرته، وأصدقائه). ويصطحب هذه البطاقات معه في كل مكان، ويُخرج هذه البطاقات من حين لآخر - إذا ما وجد نفسه مندمجاً في ممارسة الألعاب الإلكترونية - ليذكر نفسه بالأضرار التي قد تنجم عن هذا الإسراف.

4. استخدام ساعات التوقف Stopwatch :

وفيها يتم تعويد المدمن على أسلوب كبح جماح نفسه؛ حيث يُطلب من المدمن ضبط منبه (كضابط خارجي) قبل بداية ممارسته للألعاب الإلكترونية، ويحدد مسبقاً أن مدة الاستخدام هي ساعة أو اثنتان قبل ذهابه، أو بعد عودته من المدرسة؛ حتى لا ينسحب من حياته الطبيعية والاجتماعية بالدرجة التي تجعله يتناسى فيها التزاماته وواجباته، ويقع فريسة لهذا الإدمان؛ الأمر الذي يسهم في تفعيل أسلوب الضبط الذاتي.

5. تكوين قائمة شخصية تساعد مدمني الألعاب الإلكترونية على إعادة تركيز الاهتمام بأنشطتهم السابقة:

وتتم بأن يُطلب من المدمن معاودة ممارسة الأنشطة التي كان يقوم بها قبل إدمانه للألعاب الإلكترونية، ليعرف ماذا خسر بإدمانه، مثل: قضاء الوقت مع الأسرة والأصدقاء، والرياضة، والمطالعة، والدراسة، مع تذكيره بأهميتها في حياته، وما يمكن أن تجلب له من سعادة واستقرار.

6. الاقتناع التام (العلاج التصري) Therapeutic treatment :

يرتكز على اعتراف الشخص بأنه مدمن، وهذه خطوة مهمة في العلاج؛ وبالتالي عليه أن يتحمل جزءاً من مسؤوليته في العلاج، وحيث إن إدمان بعض الأشخاص يرتبط بنوع محدد من أنواع الألعاب الإلكترونية في كثير من الحالات، كإدمان الألعاب المسلية؛ فإنه يُطلب منه الامتناع عن ذلك النوع امتناعاً نهائياً، في حين نترك له حرية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية.

7. الانضمام إلى المجموعات المساندة:

وتتم بتنظيم مجموعات مساندة مضبوطة ومخططة للمدمنين؛ بهدف خفض اعتمادهم على الألعاب الإلكترونية؛ حيث يُطلب من المدمن زيادة مساحة علاقاته الاجتماعية، بالانضمام إلى مجموعات التأييد كعلاج جماعي يدعمه ويحفزه في الإقلاع عن إدمان الألعاب الإلكترونية، كفريق النادي، أو الفرق التعليمية، أو الذهاب في رحلة، ليكون حوله مجموعة من الأصدقاء الحقيقيين.

8. الإرشاد الأسري:

ويتم بالتعرف على مشاكل الأبناء؛ لتجنب سعيهم نحو البحث عن آذان صاغية عبر الألعاب الإلكترونية، والتي يجهل محتواها وأهدافها؛ وذلك بوضع برنامج إرشادي للمدمن الذي تأثرت علاقته الأسرية بشكل سلبي لإدمانه الألعاب الإلكترونية. وقد تتطلب الأسرة بأكملها تلقّي برنامج إرشادي بسبب المشكلات الأسرية المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية؛ يساعد المرشد الأسرة من خلاله على استعادة الحوار والتواصل الإيجابي فيما بينهم؛ الأمر الذي يساعد المدمن في الإقلاع عن إدمانه، فتُصبح ممارسته للألعاب الإلكترونية معتدلة بوضع حدود وضوابط لاستخدامه، مع وجود الرقابة والتوجيه الأسري للأبناء عند ممارستهم للألعاب الإلكترونية، وإرشادهم إلى الألعاب الناجحة والهادفة والتربوية.

9. العلاج باللعب والأنشطة الترفيهية: بسرد القصص، والأنشطة الزراعية

التي تتضمن تنظيف حديقة المدرسة وتشجيرها، والأنشطة الفنية، مثل الرسم وتلوين الرسم، وتوفير المسابقات والمعارض الفنية لشغل أوقات فراغهم، فضلاً عن الموسيقى التي تساعد على خفض القلق والتوتر، الرحلات، فضلاً عن الأنشطة الرياضية (كالموجود في دولتي المقارنة).

10. العلاج الأسري: بتفعيل دور العيادات النفسية، والأدوية النفسية، وإنشاء

موقع خاص لعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية، يتلقى ويستقبل زواره على مدار الـ (24) ساعة وبدون انقطاع.

خامساً: متطلبات نجاح التصور المقترح:

نشر الوعي إزاء استخدام الألعاب الإلكترونية مسؤولية مشتركة، تقع على عاتق الجميع كالآباء والمعلمين، والقائمين في مجال الصحة النفسية، وأصحاب مقاهي الألعاب الإلكترونية؛ وعليه فإن من متطلبات نجاح هذا التصور ما يلي:

أولاً: الدور الحكومي:

1. ضرورة إلزام مقاهي الألعاب الإلكترونية بالالتزام في عرض خدماتهم وفقاً

لثقافة المجتمع السعودي، ووضع جدول زمني لاستخدام الألعاب

الإلكترونية لا يزيد عن 3 ساعات للمستخدم في اليوم .

2. تنظيم المؤسسات الحكومية لحلقة سنوية بعنوان "يوم لا للإنترنت والألعاب الإلكترونية"، كالموجود في كوريا الجنوبية.
3. تحديد السن المناسب لدخول مقاهي الألعاب الإلكترونية وفق تشريع قانوني على غرار الموجود بدولتي المقارنة .
4. تبني المؤسسات الحكومية أنظمة واضحة وصارمة لمن يُخالف تنفيذ التشريعات.
5. تشجيع المبرمجين والمبتكرين والمفكرين التربويين على القيام بتصميمات وبرمجيات ألعاب إلكترونية تراعي الجوانب التعليمية والتثقيفية والتربوية في تكوين الطفل والشاب، بنفس القدر الذي يكون فيه حرصها على حضور عناصر التشويق والتسلية.
6. إنشاء موقع إلكتروني خاص بالتصنيف الألعاب الإلكترونية على غرار الموجود بأمريكا، وتطبيقه على جميع برمجيات الألعاب الإلكترونية المستوردة من الدول الأجنبية وكذلك المنتجة محلياً؛ بتوفير التعاون بين بعض الجهات (الإعلامية، والتربوية، القطاع الخاص) لتحديد نوعها ما إذا كان طابعها: تعليمي، وتثقيفي، وعلاجي، ومسلي، وعنفي، وتوضع قائمة بأسماء جميع الألعاب المتوفرة. وجعل هذه القائمة متاحة لمتصفح الألعاب الإلكترونية حتى يتمكن الآباء والمربين من الاطلاع عليها ومعرفة نوع الألعاب التي يستخدمها أبنائهم.

ثانياً: دور الأسرة:

1. متابعة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية من حيث الفترة والمدة والمضمون مع ضبط وقت اللعب.
2. تقديم المشورة العملية من خلال بعض المنتديات التي تُدار من قبل أولياء الأمور أو بعض المنظمات المهنية (كالموجودة في أمريكا).
3. التأكيد على الأطفال بعدم إعطاء أية معلومات كالاسم، العنوان، رقم الهاتف، اسم المدرسة، أو أية تفاصيل أخرى إذا ما تطلبت اللعبة ذلك.

ثالثاً: دور المؤسسات التربوية:

1. تفعيل الدور التربوي لوحدات الإرشاد النفسي في الجامعات للعمل على توعية الطلبة بمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية وتقديم الإرشاد الوقائي للطلبة.
2. قيام مرشدي المدارس بتدريس التربية الصحية العقلية كما هو مطبق في الصين.
3. توعية الآباء والمربين بخطورة بعض الألعاب الإلكترونية، وخاصة ما يتسم منها بالعنف، وخطورة قضاء وقت طويل في اللعب الإلكتروني على صحة الطفل الجسمية والنفسية، وأهمية الاطلاع على تصنيف الألعاب الإلكترونية، ودوره في الحد من المفاسد والمخاطر والآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب.
4. إظهار الأخصائيين الاجتماعيين بالمدارس لمدمني الألعاب أنهم موضع للاهتمام كما في أمريكا.
5. توفير الألعاب المفيدة والتعليمية عن طريق المدارس والنوادي العلمية.
6. بناء مواقع تربوية تزود الآباء بمجموعة من الوصايا والتوجيهات التربوية حول التعامل الفاعل بين الطفل والألعاب الإلكترونية.
7. تحفيز المثقفين والمؤلفين السعوديين على الكتابة للطفل بحيث تستمد الكتابات من الثقافة السعودية والتاريخ العربي بصفة عامة وتمثل هذه الكتابات مضموناً تُصمم على أساسه ألعاب الأطفال وتستمد منها ملامحها وموضوعاتها.
8. تشجيع المبرمجين في وزارة التربية والتعليم العالي على القيام بتصميم وكتابة برمجيات للألعاب الإلكترونية تركز على الجوانب التعليمية والتثقيفية مع الحفاظ على عنصري التشويق والتسلية، ويشترط في هذه الألعاب أن تخدم الثقافة السعودية والعربية كشبكة الألعاب والتعليم الموجودة داخل المدارس بإسكتلندا والتي تستخدم الألعاب في التعليم، ويصل عددها إلى 45 مدرسة، وتقارير التقييم هناك توضح أن الألعاب تزيد الحماسة

- والفضول؛ طالما أن الأطفال يعتقدون بأنها مسلية. (مأرب محمد المولي و لميعه محمود العبيدي، 2012، صفحة 613).
9. إجراء المزيد من البحوث التي تتناول الجوانب النفسية المرتبطة بإدمان الألعاب الإلكترونية وأسبابها.
10. توفير الخدمات العلاجية للإدمان على الألعاب الإلكترونية من قبل العيادات النفسية كتلك المتوفرة بـ(دولتي المقارنة).

رابعاً: دور المؤسسات الإعلامية:

ويتمثل في الحد من نسخ برمجيات اللعب وبيعها أو توزيعها؛ حيث إن هذا يجعل الغث والسمين متاحاً للأطفال؛ فيقعون في ألعاب ليست مناسبة لأعمارهم ومخلّة بثقافتهم ونفسياتهم.

خامساً: دور القطاع الخاص:

1. ضرورة قيام رجال الأعمال بمسؤولياتهم الكاملة في مجال تصميم وتصنيع ألعاب الأطفال محلياً، والتي تعبر عن الطابع السعودي؛ بتشكيل فرق عمل متكاملة من المصممين، والمبرمجين، والتربويين، والمهتمين بالتاريخ؛ لتصميم ألعاب كمبيوتر إلكترونية تحمل أفكار وثقافة المجتمع السعودي خاصة والعربي عامة.
2. تشجيع نشر الألعاب التعليمية الإلكترونية والتثقيفية بالتعاون مع وزارة التربية والتعليم العالي؛ وذلك بالعمل على توفرها بأقل الأسعار الممكنة في المكتبات ومراكز بيع الكتب.
3. تسهيل تبادل المعلومات والأفكار خاصة في مجال التصميم في السعودية والوطن العربي.
4. تحديث قائمة برمجيات الألعاب الإلكترونية التي يتم تصنيفها كل عام.

سادساً: معوقات تنفيذ التصور المقترح:

- عدم الاعتراف بوجود مشكلة الإدمان للألعاب الإلكترونية، وعدم قبول المدمنين الامتثال للعلاج.
- شعور المدمنين بالملل أثناء جلسات الإرشاد والعلاج.

- الارتداد لإدمان الألعاب الإلكترونية.
 - ضعف القدرة على تكوين علاقات اجتماعية.
- سابعاً: مقترحات للتغلب على معوقات تنفيذ التصور المقترح:

- يتم بالتدريب على أسلوب حل المشكلات؛ والذي يضمن ضرورة تولد الإدراك العام بوجود مشكلة.
- ضرورة تخلل جلسات البرنامج الإرشادي والعلاجي لفترات راحة؛ حتى لا يشعر المُدمن بالملل والإجهاد، وكذلك أن يتخلل الجلسات مرح وترفيه للطلاب المدمنين.
- تفعيل جهاز مراقبة على مواقع الألعاب الإلكترونية:
- يتم باستخدام النادي الإرشادي، والذي يُفيد أولئك الأشخاص الذين يحتاجون إلى تكوين علاقات شخصية ببناءً مع أقرانهم، كما يُفيد أيضاً من يشعر بالحرج عند التردد على العيادات ومراكز الإرشاد، فضلاً عن فعاليته مع الذين يُعانون من الرفض والحرمان والإحباط في الأسرة أو المجتمع بشكل عام.
- مشاركة الطلبة في اختيار الألعاب التثقيفية والمفيدة.

الملحق رقم (1) الخاص بمقياس تلاميذ المرحلة الابتدائية
مقياس تلاميذ المرحلة الابتدائية

| م | العبارات | موافق | لا | غير موافق |
|----|---|-------|----|-----------|
| 1 | أقضي معظم أوقاتي في ممارسة الألعاب الإلكترونية. | | | |
| 2 | تحدث مشكلات بيني وبين والدي؛ خاصة عند ممارسة الألعاب. | | | |
| 3 | أرى أن هناك فجوات ومسافة بين قيمي وقيم والدي. | | | |
| 4 | أجيد اللغة العربية وأفتخر بها. | | | |
| 5 | أتعلم بعض المفاهيم والمصطلحات الأجنبية أثناء ممارسة الألعاب. | | | |
| 6 | أرى أن الألعاب الإلكترونية كلها تابعة للثقافة الأجنبية. | | | |
| 7 | أتعلم بعض السلوكيات العدوانية أثناء ممارسة الألعاب. | | | |
| 8 | أرى أنني أكثر استهلاكًا وطلبًا للمال خاصة بعد ممارسة الألعاب. | | | |
| 9 | أشعر أن لدي حرية في التعبير عن أفكاري ومشاعري. | | | |
| 10 | أمارس العنف والاعتداء على الآخرين أثناء ممارستي للألعاب. | | | |
| 11 | أرى أن بعض الألعاب الإلكترونية تدمر الرموز الدينية، مثل هدم المسجد. | | | |
| 12 | أحافظ على أداء الصلاة والصوم والشعائر الدينية . | | | |
| 13 | أحب القراءة في كتب التاريخ والقصص والتراث الشعبي. | | | |
| 14 | أرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على انتمائي لبلدي. | | | |
| 15 | الألعاب الإلكترونية التي أمارسها لا يعرفها والدي. | | | |
| 16 | أشعر بمتابعة والدي لي أثناء اللعب على الإنترنت. | | | |

| | |
|----|--|
| 17 | أتضايق من متابعة والديّ لي أثناء اللعب وازداد غضباً. |
| 18 | يحاول والداي أن يرشداني إلى تقليل ساعات مكوثي في اللعب. |
| 19 | أحترم القواعد والأنظمة وحقوق الآخرين. |
| 20 | أرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على لغتي وعلى الجانب الديني والمواطنة. |
| 21 | أشعر بالفخر والاعتزاز لبلدي ووطني. |
| 22 | أرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على تفاعلي واختلاطي مع الآخرين. |
| 23 | أكتسب بعض المفاهيم الخاطئة عن الدين أثناء ممارسة للألعاب. |
| 24 | تشجعتني الألعاب الإلكترونية على المنافسة غير الشريفة. |
| 25 | أشعر أن الألعاب الإلكترونية تشجعتني على العراك والضرب للآخرين. |
| 26 | أحب الرحلات للمتاحف والمناطق الأثرية. |
| 27 | أرى أنني مغامر ومجازف وجريء. |
| 28 | أمكث أثناء ممارسة الألعاب ما يقرب من 7 ساعات يومياً. |
| 29 | أتعلم بعض السلوكيات عند ممارسة الألعاب، مثل: العزلة، وتناول الوجبات السريعة. |
| 30 | ألتزم بالأخلاق والقيم الدينية الإسلامية. |

الملحق رقم (2) مقياس أولياء الأمور
مقياس أولياء الأمور

| م | العبارات | موافق | لا أعرف | غير موافق |
|----|---|-------|---------|-----------|
| 1 | يقضي أولادي معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية. | | | |
| 2 | أواجه بعض المشكلات في تربية أبنائي في ظل التكنولوجيا. | | | |
| 3 | توجد فجوة وصراع بين قيمنا وعاداتنا وقيم وعادات أبنائنا. | | | |
| 4 | يجيد أبنائي اللغة العربية تحدثاً وكتابةً ويفتخرون بها . | | | |
| 5 | يتعلم أبنائي المصطلحات الأجنبية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. | | | |
| 6 | أرى أن الألعاب الإلكترونية ذات ثقافة ومرجعية مستوردة. | | | |
| 7 | يتعلم أبنائي العدوانية المفرطة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. | | | |
| 8 | تساهم الألعاب الإلكترونية في نشر السلوك الاستهلاكي للأبناء . | | | |
| 9 | أرى أن أبناء اليوم أكثر تحراً في أفكارهم من الجيل الماضي. | | | |
| 10 | يميل أبنائي للتقليد والعنف أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. | | | |
| 11 | تساهم الألعاب الإلكترونية في تدمير الرموز الدينية مثل هدم المسجد. | | | |
| 12 | يحافظ أبنائي على أداء الصلوات والشعائر | | | |

| | | | |
|----|--|--|--|
| | | | الدينية. |
| 13 | | | يحب أبنائي القراءة والاطلاع على كتب التاريخ والتراث الشعبي. |
| 14 | | | تؤثر الألعاب الإلكترونية سلباً على قيم المواطنة والانتماء . |
| 15 | | | الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأبناء لا يعرفها الآباء. |
| 16 | | | أتابع أولادي أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية . |
| 17 | | | أرى أن كثرة متابعة الأولاد أثناء اللعب تجعلهم أكثر تمرداً وعناداً. |
| 18 | | | أحاول أن أرشد من ممارسة أبنائي للألعاب الإلكترونية. |
| 19 | | | يحترم أبنائي الأنظمة والقوانين وحقوق الآخرين. |
| 20 | | | أرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على الهوية الثقافية. |
| 21 | | | يشعر أولادي بالفخر بالانتساب لوطنهم. |
| 22 | | | أرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على القيم الاجتماعية. |
| 23 | | | تساعد الألعاب الإلكترونية في إكساب الأبناء مفاهيم مناقصة للدين. |
| 24 | | | تشجع ممارسة الألعاب الإلكترونية على المنافسة غير الشريفة. |
| 25 | | | تشجع الألعاب الإلكترونية على العراك بين الأبناء. |

| | | | | |
|--|--|--|----|--|
| | | | 26 | يحب أبنائي الرحلات للمتاحف والمناطق الأثرية. |
| | | | 27 | أرى أن أبناء اليوم أكثر جرأة ومغامرة من الجيل الماضي. |
| | | | 28 | أرى أن أبنائي بلغوا حد الإدمان في ممارسة الألعاب الإلكترونية. |
| | | | 29 | أرى أن أبنائي يكتسبون بعض الأنماط السلوكية الخاطئة أثناء ممارسة الألعاب. |
| | | | 30 | يلتزم أبنائي بالأخلاقيات والقيم الدينية الإسلامية. |

توصيات ومقترحات البحث :

1. معرفة واقع اللعب في البرامج الموجهة لمرحلة الطفولة داخل المؤسسات التربوية.
2. بيان أثر التغيرات المجتمعية والتطور التكنولوجي على نوع لعب الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة وأساليبها.
3. بيان الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على نمو الأطفال في مختلف المجالات.
4. العمل على تضافر الجهود؛ لإبراز مكانة اللعب كوسيط تربوي بما يتوافق مع معايير الجودة العالمية.
5. تبني رؤية تربوية تواكب التطورات العلمية الحديثة في مجال اللعب، وألعاب الأطفال الإلكترونية، وتستشرف التطورات المستقبلية مع الحفاظ على الهوية الثقافية والاجتماعية للمجتمع السعودي المسلم.
6. طرح مبادرات مجتمعية لمعاونة المربين على فهم الألعاب المتاحة في الأسواق وتوظيفها بشكل إيجابي.
7. ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية؛ وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية، والحد من آثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.
8. 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.
9. إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار "مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية". Entertainment Software Rating Board ((ESRB)) ليكون مرجعاً يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار، وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

10. تبني وتضمن عناصر الجذب والإثارة والتشويق – المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار – في إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
11. إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية، تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار.
- 12.. حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التي تنتج في العالم العربي.
- 13.. تبني وزارات التربية والتعليم في العالم العربي بعضا من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسية، وعمل مسابقات ذات صلة بهذه الألعاب داخل وخارج المدرسة.
- 14.. من المفروض على مؤسسات التعليم العام عمل توازن بين أنماط التعليم الرسمي في المدارس وأنماط التعليم غير الرسمي خارج المدارس، وبالذات في العوالم الافتراضية.
15. يجب 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.
16. ينبغي على الوالدين أن يختاروا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.
17. لابد 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.
18. ينبغي على الوالدين ألا يسمحوا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.
19. يجب على الوالدين ألا يسمحوا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.

20. من الضروري على الآباء أن يصادقوا أبناءهم ويشاركوهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق؛ حتى لا يخسروا أطفالهم؛ ويضيعوا الأموال التي جمعوها من أجلهم.
21. من المفروض على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبة على ما يُطرح 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؛ فتحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار هو الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا، وعدم التعارض مع مبادئ ديننا.
22. القيام بتصميم ألعاب إلكترونية تناسب الطفل المسلم، فيتخصص من أبناء المسلمين من يصمم ألعابًا تناسب الطفل المسلم، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته.
23. التأكيد على أهمية دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة، والتنبية إلى ما فيها من محاذير.
24. لا بد من إبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد للألعاب الإلكترونية الاهتزازية؛ حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.
25. من الضروري أن يكون موضع جلوس الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية بعيدًا بما فيه الكفاية عن شاشة التلفاز أو الحاسوب؛ وذلك لأجل التقليل من مخاطر الأشعة على صحة الطفل.
26. 21. التأكيد على أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات الطبية قدر الإمكان، كأن يكون ارتفاع حامل الحاسوب متناسبًا مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تُصنع منها مقاعد الجلوس وكمية الإضاءة المناسبة بالغرفة والتهوية.

المراجع

أولاً: المراجع باللغة العربية:

- ابن منظور (د.ت) لسان العرب المحيط ، إعداد وتصنيف يوسف خياط، دار لسان العرب، بيروت.

- أبو جراح (1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1). المتميزة: العدد الثالث والعشرون. ذو القعدة 1425

- أحمد إبراهيم أحمد، الإدارة المدرسية في الألفية الثالثة، الإسكندرية، مكتبة المعارف الحديثة، 2002.

- أخطار الألعاب الإلكترونية (2010) نقلا عن الرابط

http://mbc3forum.mbc.net/show_thread.php?t=45152

- الألعاب الإلكترونية ، (2012): نقلا عن الرابط:
www.alukah.net/culture/0/416136

- الخليفة، هند (2009). الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. جريدة الرياض. العدد 14917، الإثنين 2 جمادى الأولى 1430هـ - 27 أبريل 2009م.

- الحضيف، يوسف (2010). هناك حياة افتراضية رائعة. جريدة الرياض. العدد 15226، الثلاثاء 16 ربيع أول 1431هـ - 2 مارس 2010م.

- النفعي، منيف (2009). سوق الألعاب الإلكترونية أرباح عالية رغم الدراسة! البلاي ستيشن والجيم بوي أكثرها مبيعاً وأسعارها تصل إلى 1700 ريال. جريدة الاقتصادية. العدد 5567، الأربعاء 10 محرم 1430هـ الموافق 07 يناير 2009 .

- أمان الخالد (2012) ، المخاطر السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال،
2012/7/16 نقلا عن : دليل المدارس السعودية www.kurrrasa.com
- قنديل ، محمد و بدوي ، رمضان (2007) ، الألعاب الإلكترونية في الطفولة المبكرة ،
ط1 ، عمان : دار الفكر للنشر والتوزيع .
- حسين كامل بحاء الدين، الوطنية في عالم بلا هوية تحديات العولمة ، مكتبة الأسرة، الهيئة
المصرية العامة للكتاب، 2000.
- حسن عمر شاكر منسي (2012) . الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية علي الأطفال في
المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية . مجلة كلية التربية
بالمنصورة ز 2 (79) .
- رضوي محمود (2016) . المراهقة ... طغيان للعاطفة علي العقل . الاردن : المنهل.
- ستيوارت براون، و كريستوفر فون. (2012). اللعب كيف يصقل الدماغ، ويطلق المخيلة،
وئنعش الروح ؟ (ابتسام محمد الخضراء، المترجمون) الرياض: العبيكان بالرياض بالتعاقد مع
بينجيون جروب ، نيويورك، الولايات المتحدة الأمريكية.
- سعيد بن علي نافع (1995) . الاتجاهات النفسية للمدرء والمدرسين والمرشدين نحو
التوجيه والإرشاد الطلابي في مدارس التعليم العام بالمملكة العربية السعودية . دراسات تربوية .
10(79) .
- سليمة حمودة (2015) . العصر ، الإدمان علي الإنترنت : اضطرابات العصر ، مجلة العلوم
الإنسانية والاجتماعية (21) .
- صلاح عبد الحميد مصطفى (2014) ، المدخل في التربية المقارنة ونظم التعليم ، مكتبة
الرشد ، المملكة العربية السعودية ، الرياض .

- عبد الصادق حسن عبد الصادق (2015). التعرض لألعاب الفيديو جيم الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين : دراسة مقارنة بين طلاب المدارس الثانوية في مصر والبحرين. حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية ، 35(429).
- عبد الله بن عبد العزيز الهدلق. (فبراير، 2014). تصنيف إسلامي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس. مجلة العلوم التربوية ، 26 (1)
- عبد الله بن عبد العزيز الهدلق. (أبريل ، 2013) ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض (138) .
- عبد الناصر راضي محمد حسن (2015) . القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني . الثقافة والتنمية 16 (96) .
- عزام بن محمد الدخيل (2014) . تعلمهم : نظرة في تعليم الدول العشر الأوائل في مجال التعليم عبر تعليمهم الأساسي . لبنان : الدار العربية للعلوم .
- عصام بن يحي الفيلالي (2012) . أثر معطيات ومظاهر مجتمع المعرفة علي الطفل صحيا واجتماعيا ونفسيا . نحو مجتمع المعرفة (44) .
- علاء أبو العنين (2010). حياة أفضل بلا يستيشن، رسالة الإسلام ثم استعراضه بتاريخ 27 ذو القعدة ، 1432 على الرابط <http://woman.islammesssage.com/article.aspx?id=3502>
- فاطمة يوسف القليبي. (أبريل ، 1995) . المخاطر الإعلامية والثقافة للطفل - دراسة الأبعاد السلبية لبعض الألعاب المستحدثة على الطفل المصري :
- (الفيديو جيم) . المؤتمر السنوي الثالث (الطفل المصري بين الخطر والأمان) القاهرة : معهد الدراسات العليا للطفولة - جامعة عين شمس وهيئة الإغاثة الإسلامية العالمية .
- فايزة يخلف. (2016). الطفل والإنترنت : التضاييف بين حدود التنشئة واستشكالات الإدمان. مجلة الطفولة والتنمية، 7(25).

– فرحان عبدالعزيز سمير الدرعان(2016). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس. الأردن: كلية التربية- جامعة اليرموك.

– كريم بهاء، تاريخ الألعاب الإلكترونية ، 2014 نقلا عن الرابط:
pensandbooks.com/article.php?od=685

– ماجد محمد الزيودي. (أبريل, 2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة (العلوم التربوية)، 10(1).

– مآرب محمد المولى ، لميعة محمد العبيدي(2012). اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية ، مجلة جرش للبحوث والدراسات ، الأردن ، الأردن ، 14 ، عدد خاص .

– محمود الحاج قاسم محمد (سبتمبر ، 2013) . أضرار الألعاب الإلكترونية والكمبيوتر على الأطفال وكيفية الارتقاء منها ، مجلة موصليات (44).

– مي Mai (2010) ، هيل ، كليفورد ، سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية، تم استعراضه بتاريخ 1432/12/25هـ على الرابط: .

[Http://alexmedia.forums.motions.com/t150-topic](http://alexmedia.forums.motions.com/t150-topic)

– محمد احمد شاهين (2013) . إدمان الإنترنت وعلاقته بالشعور بالوحدة النفسية لدى طلبة الجامعة في فلسطين . دراسات عربية في التربية وعلم النفس . 3(36) .

– محمد فتحي محمد. (2012). إدمان المخدرات والمسكرات بين الواقع والخيالي من منظور التحليل النفسي الإكلينيكي. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

– محمد عبد الحميد الشيخ حمود (2000) . اتجاهات علمية في الإرشاد المدرسي والمهني في المرحلة الثانوية نموذج أمريكا – بريطانيا- ألمانيا – سويسرا . اجتماع خبراء التوجيه المدرسي والمهني في المرحلة الثانوية في ضوء التجارب العربية والعالمية . البحرين: المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم.

– نداء سليم إبراهيم إبراهيم (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (6-3) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال. رسالة ماجستير، الأردن: جامعة الشرق الأوسط – كلية العلوم التربوية.

- لانس دوزوز (2015). هزيمة الإدمان : سبع خطوات للتخلص من الإدمان (بسام ابو زيد المترجمون) . الرياض : العبيكان للنشر .
- ويكيبيديا الموسوعة الحرة ، لعبة إلكترونية، 2016 ، على الرابط: <http://ar.wikipedia.org/wiki/2016>
- ياسر سيد حسن مهدي. (مارس، 2014). فاعلية الألعاب الإلكترونية والألعاب الاجتماعية في مجال العلوم في تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الاستطلاع لدى أطفال مرحلة الرياض. مجلة التربية العلمية، 17(2).

ثانيا: المراجع باللغة الانجليزية:

- American Psychiatric Association . (2013) . Diagnostic and statistical manual of mental disorders . Washington , DC: Arlington , VA: American Psychiatric Publishing .
- A. Repenning , Lewis ,C.(June,2005) . Playing a Game : The Ecology of Designing , Building and Testing Games as Educational Multimedia , Hypermedia , Telecommunications 33 (9)
- Amy W Poon . (2012) .Computer Game Addiction and Emotional dependence . Senior theses .Trinity College , Hartford 1(39)
- C. Chen . (2014). Are you addicted to Candy Crush Sage ? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction . Graduation project presented to the Faculty of Graduate school of the Chinese University of Hong Kong, school of Journalism and Communication the Chinese University of Hong Kong.
- Changtae Hahn , Dai- Jin Kim (2014) . Is there a shared neurobiology between aggression and internet addiction disorder ? Journal of behavioral addictions 3(1)
- D. Griffiths , Meredith , A (2009) . Videogame addiction and its Treatment . Journal of Contemporary Psychotherapy . 39 (4) .
- E.Kim (2006). Mental health practitioners in south Korea and United States : Occupational stress theoretical orientation and psychological interest .Doctoral dissertation .the Ohio State University .
- Gentile. (2009) . Pathological video-game use among youth ages 8 to 18 A National Study. Psychological science 20(5) .
- Gallagher ,M ,Michael. D (2011). The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA).
- Hyunna Kim (2013) . Exercise rehabilitation for smartphone addiction . Journal of exercise rehabilitation 9 (6) .

- H.Lee.(2004) .A new case of fatal pulmonary thromboembolism Associated with prolonged sitting at Computer in Korea .Yonsei Medical Journal 45(2) .
- J. Kim ،Namkoong, K., ،Ku, T.,و، Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. European psychiatry 23 (3)
- J .Kuss, D . Griffiths , M . Karila . L , Billieux .J (2014) . Internet addiction : A systematic review of epidemiological research for the last decade . Current pharmaceutical design 20(25).
- J., Yoo ،Cho, S. C., ،Ha, J., ،Yune, S. K., ،Kim, S. J., ،Hwang, J.,and others ،(2004). Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. Psychiatry and clinical neurosciences 58 (5).
- J.L.Plass,Goldman,R.Flanagan,M.Diamond,J.Dong,C.,Looui,S (,2007) : How a Computer Game Design Based on Educational Theory can Improve Girls, Self- Efficacy and Self-Esteem. The 87 th Annual Meeting of The American Educational Research Association 2 (3) .
- J.Van Rooij, Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van De Mheen, D., & Van Den Eijnden, R. J.(2011) . Online video game addiction : Identification of addicted adolescent gamers . Addiction 106 (1) .
- Kuss, D. J. (14 Nov , 2013). Internet gaming addiction: current perspectives. Psychology research and behavior management.
- Kumlan .YU , Suhyun Suh , Sang Min Lee (2014) . Strengths , Weakness , Opportunities and Threats (SWOT) Analysis of school Counseling in Korea . Journal of Asia Pacific Counseling 4 (2) .
- Kanjanops , N . (2007) . Game Addiction ,Unpulished master,s Thesis , Mahidol University .
- Lam, L. T. . (2014). Internet gaming addiction, problematic use of the internet, and sleep problems: a systematic review. Current psychiatry reports . 16 (4) .
- M. Cumming , Vandewater , E.A. (2007) .Relation of Adolescent video game play to time spent in other activities. Archives of pediatrics & Adolescent Medicine 161(7) .
- M.Kebritchi, Hirumi, A.,Bai, H (2010) . The Effects of Modern Mathematics Computer Games on Mathematics Achievement and Class Motivation . Computers & Education 55 (2) .

-
- McGonigall ,Jane (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Group (USA) Incorporated.
- O.Busari.(2016),Academic Stress and Internet Addiction among Adolescent : Solution Focused Social Interest Programme as Treatment Option . Journal of Mental Disorders and Treatment 2(114)
- R. Weis , Cerankosky, B.C. (2010) . Effects Of Video –Game Ownership on Young Boys " Academic and Behavioral Functioning A randomized , Controlled Study . Psychological Science .
- Straker, L., Abbott, R., Collins, R., & Campbell, . (2014). Evidence-Based Guidelines for Wise use of electronic games by children. Ergonomics 57(4) .
- Salen , E , Zimmerman , K . (2004) , Rules of play : Game design fundamentals . MA: MIT press , Cambridge .
- S.Racic, M . Medenica , M . & Joksimovic,V (2015) . Internet and computer addiction : " new age " disease of the 21 st century 6(1) .
- S,Sepehr ,Head ,M.(2013). Online Video Game Addiction : A review and an Information Systems Research Agenda , Proceedings of the Nineteenth Americans Conference on Information Systems . Chicago ,Illinois .
- S . H . Ong , Tan, Y.R. (2014) .Internet Addiction in Young People . Annals of Academy of Medicine 43(7) .
- Wanajak .(2012) . Internet use and its impact on secondary school students in Chiang Mai , Thailand . Doctoral dissertation. Edith Cowan University.
- X . Wu, Chen , X .Han , J.Meng and others (2013) . Prevalence and factors of addictive internet use among adolescents in Wuhan , China : Interactions of parental relationship with video game dependence . Chinese Mental Health Journal 17 (6) .
- Y .Khazaal , Xirossavidou , C. Khan , R . Edel , Y . Zebouni , F. Zullion , D .
(2012) . Cognitive –Behavioral Treatments for Internet Addiction, Open Addict .5 (1) .