Afro-Asian Journal of Scientific Research (AAJSR)
المجلة الأفروآسيوية للبحث العلمي (AAJSR)

Volume 1, Issue 1, January-March 2023, Page No: 29-37
Website: https://www.aajsr.com

تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال في دول العالم الإسلامي التحديات والحلول

آلاء شكري محمد عزمي ثابت*
كلية التجارة، جامعة أسيوط، أسيوط، مصر

The impact of electronic games on children in the countries of the Islamic world Challenges and solutions

Alaa Shoukry Mohamed Azmy Thabet *
Faculty of Commerce, Assiut University, Assiut, Egypt

*Corresponding author	olaazmy23@gmail.com	*المؤلف المراسل
تاريخ النشر: 2023-03-28	**تاريخ القبول:** 2023-03-25	**تاريخ الاستلام:** 2023-01-22

الملخص

تناولت الدراسة الحالية أحد الموضوعات التي أثرت على دول العالم الإسلامي حيث أنها وثيقة الثقة بالأطفال، ويتمثل هذا الموضوع في تأثير الألعاب الإلكترونية وقد أشار الباحث إلى كون الألعاب الإلكترونية هي كل الألعاب التي تتخذ الشكل التقني ويستخدم فيها الأجهزة الإلكترونية كالحاسب الآلي أو الهواتف النقالة وقد أشار الباحث في الدراسة إلى كون الألعاب الإلكترونية سلاح ذي حادين فعلى الرغم من أضرارها فيمكن استخدامها من أجل حني عددًا من الفوائد التي لا بأس بها، وقد أشار الباحث إلى كون هذه الألعاب الإلكترونية قد زاد انتشارها في الوقت الحالي، وقد هدف الباحث من خلال هذه الدراسة إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على قيم المواطنة لأطفال دول العالم الإسلامي، وكذلك هدفت الدراسة إلى توضيح أثر هذه الألعاب الإلكترونية على الهوية الثقافية لأطفال دول العالم الإسلامي، بالإضافة إلى تحديد أثر كثرة ممارسة الأطفال لهذه الألعاب على البيئة الأسرية لأسر دول العالم الإسلامي، ومن ثم ضرورة التوصل إلى حلول لكل هذه التهديدات والتي حددها الباحث في استخدام الإنترنت في تعزيز الهوية الوطنية، و اتباع الوالدين للتوجهات التربوية الحديثة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الأطفال، دول العالم الإسلامي.

Abstract:

The current research, which is a record of trust in children, dealt with one of the concerns that had an impact on the nations of the Islamic world. The researcher noted that these electronic games have grown in popularity recently and that they are a double-edged sword that can be used to achieve a variety of positive outcomes. The researcher used this study to identify the impact of electronic games on the values of citizenship for the children of the Islamic world countries and to clarify the impact of these electro-mechanical games.

the need to find solutions to all of the threats identified by the researcher in the use of the Internet in the promotion of national identity, and the parents to follow

contemporary educational trends, in addition to determining the impact of children's frequent practice of these games on the family environment of the families in the countries of the Islamic world.

Keywords: electronic games, children, countries of the Islamic world.

مقدمة:

أن لعب الطفل إنما يدل على أنه في أحسن حالاته النفسية والجسمانية، فهو يساعده على النمو من جميع النواحي فهو يسمح له بالتدريب على الأدوار الاجتماعية، وهو إلى جانب ذلك يخلصه من انفعالاته السلبية ومن صراعاته وتوتره ويساعده على إعادة التوافق، وكل ذلك دونما مخاطرة أو التعرض لنتائج ضارة، ويمر لعب الطفل من منظور نمائي ، و لقد زادت شعبية الألعاب الإلكترونية في العقدين الأخيرين وذلك بين الفئات العمرية المختلفة على مستوى العالم، وتعتبر الألعاب الإلكترونية بمثابة توظيف لوسائل الاتصال التقليدية والحديثة، وقد أصبحت الألعاب الإلكترونية صناعة تدر الملايين من الدولارات ويقبل عليها الأطفال والمراهقون وحتى الكبار بشكل ملحوظ، وقد أدى ظهور الألعاب ذات المحتوى العنيف إلى ازدياد القلق العام لدى النقاد والأدباء من التأثيرات السلبية المحتملة.

إن من أهم دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية هو التسلية، وعلى الجانب الآخر نجد أن التأثيرات السلبية لتلك الألعاب يقع بشكل أكبر على الآخرين أكثر من ذاتهم أو أصدقائهم.

الجدير بالذكر أنه في الوقت الحالي يتمتع جميع الأطفال بالقدرة على الحصول على كمّ كبير من المعلومات، وهذا لأنّهم يمتلكون تحت تصرفهم عدداً كبيرًا من الأجهزة الإلكترونية ممّا يجعل ذلك ممكناً، ومن هذه الأجهزة الإلكترونية التي نشير إليها التلفاز، وعلى الرغم من أن هذه ليست تقنية حالية، إلا أنّنا نمتلك اليوم عدداً كبيراً من القنوات. لدينا تنوع كبير في البرامج والمحتوى، التقنية الثانية هي الإنترنت الذي أصبح اليوم أداة أساسية تقريباً، إذ يمكننا استعماله، للبحث عن المعلومات. أو لمساعدة الصغار في المنزل فحسب، لأداء واجباتهم المدرسية أو للمساعدة في دراستهم، وكذلك في التسلية من خلال اللعب.

إن الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية ووجودها في كل بيت تقريبا أدى إلى تأثيرات جمة وجهود لا يمكن الاستغناء عنها أو تجاهلها لا سيما في ميدان صقل شخصية الطفل وقولبتها وثقافته وإقناع الآخرين في مراحل العمر الأخرى بانتهاج قيم واتجاهات متنوعة من خلال ما يتعلمه من تلك الألعاب من مفيد ومضر، وهي بذلك تنافس دور الأسرة والمجتمع في التنشئة الاجتماعية للأفراد في عصر العولمة وما يشهده العالم من تطورات مذهلة في الفضاءات الإلكترونية.

للألعاب الإلكترونية وظائف متعددة فهي تسهم على الأخص في عملية التنشئة والتعلم وتهيئ الطفل للحياة الاجتماعية وتعدهم للتعامل مع الظروف الطارئة والتكيف معها، كما تجعلهم مسؤولين عن أنفسهم أثناء اللعب، فالألعاب الإلكترونية لها جوانب إيجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة والتركيز والقدرة على التكيف مع المدرسة والتكيف مع مجتمعهم.

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

والألعاب الإلكترونية هي الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب، وتتوافر بهيئة إلكترونية، وتعرض من خلال أنظمة (الفيديو)، وتشمل: (ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو(PlayStation ، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية.[1]

يمكن تعريفها أيضًا على إنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب والإنترنت وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة.

[1] العجمي، عبد الله عوض (2017). تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، مجلة الشريعة الإسلامية، جامعة الكويت، مجلس النسر العلمي، مج 32، ع 108، ص 160.

التعريف الإجرائي: هو نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة، يستمتع الطفل أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية ويتخذ القرار بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة، أو العنف والإرهاب والتوصل إلى نتائج معززة[2].

طبيعة تأثير الألعاب الإلكترونية:

إن ولع التلاميذ بالألعاب الإلكترونية قد يزداد مع تقدمهم في العمر ليستهلك وقتاً طويلاً من أيامهم ثم ما يلبث أن ينعكس على صحتهم العامة، فما مدى ارتباط أعراض معينة باستعمال الألعاب الإلكترونية من التلاميذ؟ هذا السؤال لم يجد جوابا شافيا يستند إلى أبحاث معمقة تتناول العلاقة بين استعمال الألعاب الإلكترونية والدافع الدراسي عند التلاميذ الذين يمضون ساعات طوال أمام شاشات هذه الأجهزة. كما أن الآباء والأمهات والمهتمين بشؤون التربية يثيرون التساؤلات على وفق أن تلك الألعاب تؤثر في الدافع الدراسي للتلاميذ الأمر الذي يجعلهم يفتقدون إمكانيات احتواء عناصر التوافق الاجتماعي المطلوب. وقد تكون الألعاب الإلكترونية التي انتشرت في الآونة الأخيرة بين التلاميذ في مختلف الأعمار واحدة من مسببات تدهور الدافع الدراسي التي تحاول الباحثة الكشف عنها بين فئة مهمة تعد مرآة المجتمع المستقبلية من خلال الكشف عن ازدياد الإقبال على استعمال تلك الألعاب وما قد يصاحبه من مشكلات أسرية واجتماعية ودراسية ونفسية.[3]

إن الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها إيجابيات فإنها لا تخلو من السلبيات، وفي نفس السياق قامت ويلكنسن Wilkinson بعمل متابعة ميدانية للتأثيرات السلبية للعديد من ألعاب الفيديو، وأسفرت عن أنه في الوقت الذي تأكد فيه بعض الدراسات على الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال، وعلى تحصيلهم الدراسي فإن هناك آثار سلبية عليهم حيث أن الألعاب الإلكترونية التي تتسم بالعنف، تؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط بالإضافة إلى آثارها السلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية وتأصيل القتل والعنف لدى الأطفال لافتة النظر إلى ضرورة اتخاذ موقف منها.[4]

شكل 1: قيمة سوق الألعاب الإلكترونية

[2] حسن، عبد الناصر راضي محمد (2015). القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني، الثقافة والتنمية، جمعية الثقافة من أجل التنمية، ع 96، ص 336

[3] الشويلي، نداء شاكر محبس (2022). الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الإلكترونية، مجلة الآداب، جامعة بغداد، كلية الآداب، ع 141، ص 274.

[4] عبد ميهوب، سهير إبراهيم (2013). دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من 4- 6 سنوات، مجلة دراسات الطفولة، جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة، مج 16، ع 60، ص 6.

لا يمكن إنكار أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنها الكثير من الآثار الإيجابية فهي تعد بيئة تعليمية ثرية توفر أنماطا متنوعة من التفاعل بين الأفراد، وتوفر معاني وقيم للمواطنة وتحقق الجماعية وتتجاوز الأنماط التقليدية، محولة العالم إلى قرية عالمية حقيقية، تزيل الحواجز التي تصنعها المسافات والحدود، وتسهم في التفاعل والتواصل وفي تحسين بعض المهارات الأكاديمية مثل مهارة اكتساب اللغة الإنجليزية ومهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات وتوسيع مداركهم لفهم ثقافات أخرى. كما تسهم في التعبير عن الآراء وتحسن أساليب المحادثة وتنمية ثقافة الحوار وقبول الآخر، وتساعد في ترسيخ الصداقة مع نظرائهم، وتقلل من العزلة الاجتماعية وتساعدهم نحو الاستقلال وتشجيعهم على المشاركة بدور فعال لأدوارهم .[5]

ونظرًا لقلة مراقبة الأسر لما يمارسه أبناؤهم من الألعاب وقلة وعيهم بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار النفسية، والاجتماعية والسلوكية والصحية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، وثمة دراسات أخرى تشير إلى أن الألعاب الإلكترونية الموجهة للأطفال من الممكن أن تكون خطرًا حقيقيًا، ووجه الخطر في هذا عندما تكون هذه الألعاب موجهة لمجتمع له بيئته وفكره وقيمه وعاداته وتقاليده وتاريخه، ويمكن المتلقي هم الأطفال ولنا أن نتصور إذًن حجم السلبيات التي تنتج عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية المستوردة والمدبلجة، كما أن هناك عددًا من الدراسات التي تكشف عن الصعوبات الاجتماعية التي يعاني منها الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة لاسيما في المهارات الاجتماعية نظرًا لأنها من ركائز التوافق النفسي على المستوى الشخصي والاجتماعي وذلك من منطلق أن إقامة علاقات ودية من بين المؤشرات الهامة للكفاءة في العلاقات الشخصية فالطفل يحيا في ظل شبكة من العلاقات التي تتضمن الوالدين، والأقران، والأقارب، والمعلمين، ومن ثم فإن نمو تلك المهارات ضروري للشروع في إقامة علاقات شخصية ناجحة، ومستمرة معه كما العناصر المهمة في تحديد طبيعة التفاعلات اليومية للفرد مع المحيطين به في السياقات المختلفة، والتي تعد في حالة اتصافها بالكفاءة من مظاهر التوافق النفسي والاجتماعي، وكما أن المهارات الاجتماعية لها دور هام في نجاح الفرد في إقامة تفاعل اجتماعي كفء مع الآخرين ومدى قدرته على مواصلة هذا التفاعل، كما أن القصور في هذه المهارات يفسر الإخفاق الذي يعانيه بعض الأفراد في مواقف الحياة العملية على الرغم من ارتفاع ما لديهم من قدرات عقلية، كما أن الأمر لا يقف في كثير من الأحيان عند هذا الحد بل يتعداه إلى سوء التفاعل الاجتماعي وانخفاض الكفاءة الاجتماعية، ونقص الفاعلية في المحيط الاجتماعي للأفراد الذين يعانون من نقص في المهارات الاجتماعية حيث أنهم قد يقعون فريسة للمرض النفسي بمختلف أشكاله ودرجاته.[6]

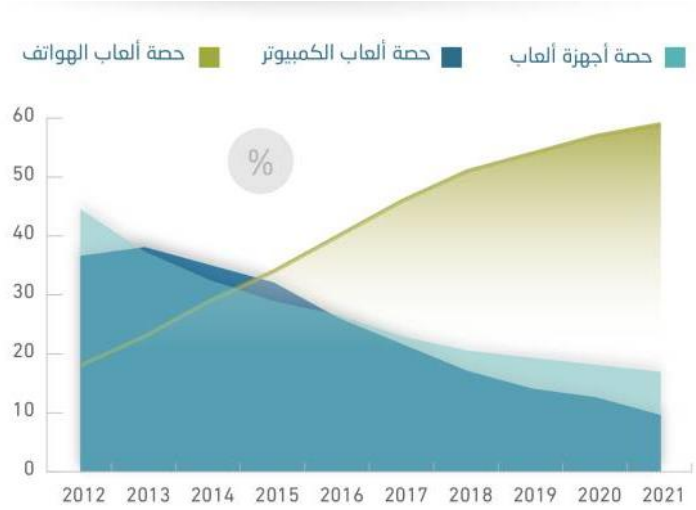
تأثير الألعاب الإلكترونية على قيم المواطنة لأطفال العالم الإسلامي:

في هذا العصر الذي انفتحت فيه الثقافات على بعضها البعض، وتداخلت الهويات، وتشابكت المصالح، وتهاوت الحدود الطبيعية والسياسية أمام ثورة الاتصال والمعلومات، في هذا العصر الذي تنتقل فيه ثورات الشباب من بلد إلى بلد مطالبة بالحرية والديمقراطية والعدالة والمساواة ، عبر الفضاء الإلكتروني، وبشبكات التواصل الاجتماعي على الإنترنت، في هذا العصر الذي أخذت فيه النظم السياسية تتهاوى في

[5] حسن، عبد الناصر راضي محمد (2015). القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني، الثقافة والتنمية، جمعية الثقافة من أجل التنمية، ع 96، ص 341

[6] عبد ميهوب، سهير إبراهيم (2013). دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من 4- 6 سنوات، مجلة دراسات الطفولة، جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة، مج 16، ع 60، ص 3.

مقابل سطوة وسائل الإعلام التي توفر للشباب المتعاملين معها المعلومات ، وأدوات للحشد والتنظيم والدعوة والتحرك وسط الجماهير مكونة أول ثورة ديمقراطية إلكترونية في التاريخ ... نتغافل - بوعي أو بدون وعي في الغالب الأعم - عن أن المستقبل أصبح حاضرا، وأن ثورة الاتصال داهمتنا، وأحاط بنا مجتمع المعرفة بكل شروطه وضغوطه، ونحن -كتربويين - لازلنا متمترسين خلف أفكار وتصورات قديمة لم يعد لها معنى في عالم أصبح مفتوحا على كل شيء، ومحتملا جميع التفسيرات، بحيث لم يعد في الإمكان الإمساك بمعنى من المعاني أو الادعاء بامتلاك الحقيقة[7].



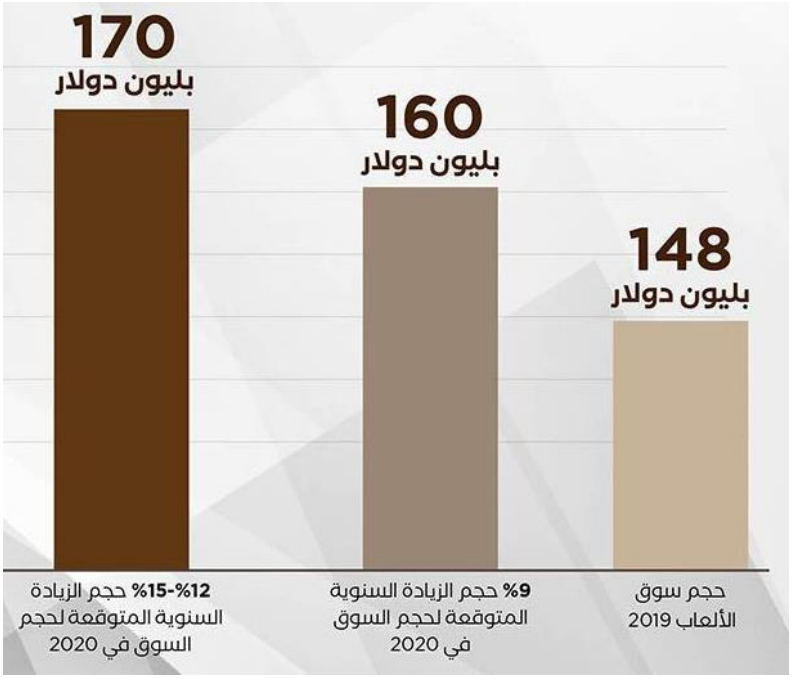
شكل 2: حصص استخدام الأجهزة الإلكترونية

ومع انتشار الألعاب الإلكترونية كأحد نتائج التطور العلمي والتكنولوجي، فقد تزامن مع انتشارها تنامي حاجة المجتمع بضرورة تنمية قيم المواطنة وأهميتها لوجود وأمن المجتمعات، وتؤكد التجربة الإنسانية عبر مسارها التاريخي أن سلوك المواطنة لأمة من الأمم مرهون بأبعادها وخلفياتها التربوية لأن سلوك المواطنة وتكامله في حياة الأمة أمر يعود أهميته لمدى تأصل أبعاد المواطنة، والتي تعد اليوم من أكثر قضايا العصر حساسية من الناحية التربوية وخصوصية ذلك لما تنطوي عليه هذه القضية من أبعاد نفسية واجتماعية وسياسية وأمنية

إن تنمية قيم المواطنة هي القاعدة التي ينبغي نعطيها الأهمية المناسبة ضمن فعاليات الأداء في المؤسسات التربوية، وأن مسؤولياتها في تنمية سلوك المواطنة واستجابة لطبيعة التطور في سياق العولمة والانفتاح، تعني بإكساب طلابها معايير الرؤية العالمية في تقييم الأحداث والمشكلات، إضافة إلى تزويدهم بالأبجديات الصحيحة للانفتاح الواعي على التأثيرات الخارجية ومن ثم تنمية وعي الشباب بالأدوار المستقبلية ومعايشة الفرد وتعامله بصورة مأمولة لمجتمعه في عالم المستقبل.[8]

[7] نصار، سامي محمد عبد المقصود(2011).التربية من أجل المواطنة في عصر الفضاء الإلكتروني، مؤتمر ثورة 25 يناير ومستقبل التعليم في مصر، جامعة القاهرة، معهد الدراسات التربوية، ص 55.

[8] حسن، عبد الناصر راضي محمد(2015). القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني، الثقافة والتنمية، جمعية الثقافة من أجل التنمية، ع 96، ص 338



شكل 3: التأثير المتوقع مع ازدياد حجم سوق الألعاب الإلكترونية

تهديد الألعاب الإلكترونية لقيم العقيدة:

نلاحظ اليوم شغف أطفالنا وشبابنا بالألعاب الإلكترونية وتعلقهم بها، حتى وصل الحال عند بعضهم إلى درجة الإدمان؛ فبعضهم، لا يكاد يفارقها إلا وقت النوم، ولا ريب أن الاستمرار في متابعة تلك المشاهد والأجهزة له أثره الواضح على دينهم وسلوكهم وعقولهم وصحتهم. وفي دراسة بريطانية حديثة: "أن الأطفال الذين يمارسون لعبة " البلاي ستيشن " بكثرة يقل لديهم التفكير والإدراك؛ لأنهم يعطلون عقولهم، ويطبقون ما يشاهدون، ويزيد من خطورة هذه الألعاب ما يلي:

1. انتشارها الواسع بين الناس، حتى بات الأمر شائعاً في غالب البيوت والمجتمعات.
2. غياب رقابة الوالدين في معظم الأحيان وعدم متابعتهم لأبنائهم.
3. مدى الإتقان الإلكتروني في تلك الألعاب، حتى صار من السهل الخلط بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي، وأصبح بإمكان الطفل ممارسة ما يلعب به دون أن يشعر أنه خارج العالم الافتراضي.
4. غياب أجهزة الرقابة الرسمية عن محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب.
5. عدم وجود البدائل المناسبة[9].

تهديد الألعاب الإلكترونية للبيئة الأسرية:

عندما يكون الطفل متورطاً للغاية ويتم إدماجه في اللعبة، فلن يكون لها آثار سلبية على الأسرة، فحسب، بل سيكون لها أيضاً تداعيات على الأسرة. فإن أول ما يجب فعله هو فقدان التواصل والحوار مع العائلة. ولكن ليس هذا فقط، بل أيضاً أن يكون الطفل قادراً على اللعب لمدة أطول من دون أن يعاقبه الوالدان. وبالتالي ستكون إحدى الاستراتيجيات التي سيتبّعها الطفل هي الكذب المستمر تجاه الأسرة. ومع هذا، ستضمن عدم معرفة أي شخص الدرجة الحقيقية للمشاركة أو الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

[9] العجمي، عبد الله عوض (2017). تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، مجلة الشريعة الإسلامية، جامعة الكويت، مجلس النسر العلمي، مج 32، ع 108، ص 163

ومن الأعراض الأخرى التي تظهر على الطفل عندما لا يستطيع الطفل المشاركة في أي لعبة بسبب أي ظروف. تشعر بالإحباط، حتى أنك تشعر بالتهيج ودرجة عالية من القلق.
إن انعكاس ذلك أن يقوم الآباء بمنع ممارسة الألعاب الإلكترونية. وتظهر على الطفل أعراض مثل: القلق والتهيج، ولكن بدرجة أعلى، وهذا ما يسمّى بمتلازمة الانسحاب. وعندما يقضي الطفل ساعات طويلة في اللعب، ويمكن أن يكون لذلك عواقب عصبية. ومن هذه العواقب:

1. استثارة أكبر.
2. لديه زيادة في التحفيز.
3. ويمكنهم حتى إظهار النشاط المفرط.[10]

بعض حلول المشكلات التي تسببها الألعاب الإلكترونية:

من أجل الوصول إلى حلول جذرية للتحديات التي تنشأ عن الألعاب الإلكترونية فإنه يمكن التوجه نحو عدد من الاتجاهات تتمثل فيما يلي:

استخدام الإنترنت في تعزيز قيم المواطنة:

إن الاقتصار على تركيز مفهوم المواطنة والتربية عليها في المؤسسة التربوية (المدرسة) – رغم إيجابية وصحة هذا الاختيار المجتمعي الاستراتيجي – ينم عن نقص وقصور كبيرين في تكريس قيم وثقافة المواطنة مجتمعيا؛ حيث لا يمكن تربية المدرسة علي المواطنة واستثناء باقي المنظومات والمؤسسات المجتمعية الأخرى والفاعلين العموميين الأساسيين فيها.

إن واقع الممارسات التربوية الحالية، وتأثيراتها في شخصية الفرد تشير إلي تنامي الدور الذي تلعبه المؤسسات التربوية غير المقصودة بشكل ملحوظ، وخاصة وسائل الإعلام والاتصالات ومنها الإنترنت بفضاءاته المتعددة، وآفاقه اللامحدودة. من هنا برزت على سطح الحوار التربوي في الآونة الأخيرة مناقشات ومؤتمرات وندوات حول الدور المتزايد لثقافة الإنترنت في تربية الصغار والكبار علي السواء، ولا أدل علي ذلك من أن كثيراً من الشباب قد بدأ ينخرط في العمل الثقافي والاجتماعي والسياسي من خلال استخدامه لتقنيات وسائل وشبكات الاتصال الاجتماعي في الإنترنت، الأمر الذي عكس كثيراً من الآثار التربوية السلبية والإيجابية في شخصيات هؤلاء الصغار والكبار، وأصبح دور الأسرة قاصراً عن ملاحقة التأثيرات التربوية والنفسية للإنترنت علي الشباب[11].

اتباع الوالدين للتوجهات التربوية الحديثة:

يقوم الوالدان على توفير الكثير من العناصر الترفيهية غير المعروضة على الشاشة (الكتب، ومجلات الأطفال، والألعاب، والألغاز، وألعاب الطاولة، وما إلى ذلك) في الغرف المزودة بأجهزة تلفزيون وأجهزة الحاسوب وأجهزة أخرى تحتوي على شاشات لتشجيع أبنائهم على القيام بشيء لا علاقة له بالشاشات.

تجدر الإشارة إلى أن هناك أثراً فعّالاً للوالدين في حماية أبنائهم من تلك الكارثة، إذ تبيّن أن معظم الآباء يفضّلون أخذ الأبناء في نزهة كما يفضلان الجلوس معهم ورواية القصص، وقد يقدّمان لهم القصص المقروءة والمسموعة بدائل للألعاب الإلكترونية. ويقوم الوالدان على الاحتفاظ بأجهزة التلفزيون وأجهزة iPad والشاشات الأخرى بعيداً عن غرف نوم أطفالهم.

أما من الناحية الدراسية فقد تبيّن انحدار نسبي لمستوى معظم الأطفال مما قد بدى من مواقفهم تجاه غضب الوالدين بسبب نقص عدد ساعات المذاكرة التي أصبحت ثقيلة عليهم، ويقوم الوالدان على ألاّ يشاهد أبناءهم التلفاز في أثناء أداء واجباتهم المدرسية. فهم يخصصان للأبناء وقتاً محدداً لممارسة الألعاب الإلكترونية ومشاهدة التلفاز.

---

[10] الكتبي، عائشة علي (2022). تأثير الألعاب الإلكترونية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد 19 (دراسة تطبيقية على طلاب مدارس إمارة أبو ظبي وطالباتها)، مجلة الآداب، جامعة بغداد، ع 134، ص 360.

[11] محمد، محمد أبو النصر (2013). الدور التربوي للإنترنت في تدعيم قيم المواطنة، المؤتمر العلمي العربي (الدولي الرابع) حول التعليم وثقافة التواصل الاجتماعي، جمعية الثقافة من أجل التنمية، وجامعة سوهاج، ص 650.

كما أن هناك ضرورة لتعامل الوالدين مع وقت التلفاز على أنّه امتياز يكسبه طفلك، وليس كشيء يستحقه فقط. أخبرهم أنّ وقت الشاشة مسموح به فقط عند الانتهاء من أعمالهم المنزلية والمدرسية. وحدد الوقت الذي تقضيه في مشاهدة التلفاز.[12]

الخاتمة:

مما سبق نستخلص أنه قد انتشرت الألعاب الإلكترونية بطريقة ملفتة للانتباه على المستوى العالمي، حتى بات يعرف خطرها وأثرها العالم أجمع، إلا أن مستوى التوعية بتلك الأخطار والآثار ما زال متواضعًا في العالم العربي والإسلامي، على الرغم من انتشارها؛ لا سيما بين فئتي الشباب والأطفال بصورة ظاهرة، ويعظم الخطر والأثر إذا كانا يتعلقان بالدين والعقيدة والفكر، ومن خلال تتبع عدد ليس بالقليل من مواد تلك الألعاب، ظهر أنها تشتمل على مخالفات عقدية كثيرة، تستهدف قناعات الناشئة التي فطروا عليها أو تعلموها، وقد تبين أيضًا الخطر الذي تمثله الألعاب الإلكترونية على قيم المواطنة، وعلى البيئة الأسرية ومن هنا نجد ضرورة الوصول إلى حلول لهذه التهديدات والتي من أهمها استخدام شبكات الإنترنت في تعزيز المواطنة وكذلك دعم توجهات الوالدين التي تساعد في التخلص من الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية.

النتائج:

من خلال ما سبق توصل الباحث للنتائج التالية:

1. ساعد التطور التكنولوجي على انتشار الألعاب الإلكترونية بين أطفال دول العالم الإسلامي.
2. يكون الدافع الأول لممارسة الأطفال في الدول العربية للألعاب الإلكترونية هو الترفيه.
3. الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حادين.
4. تؤثر الألعاب الإلكترونية بالسلب على الهوية الوطنية للأطفال دول العالم الإسلامي.
5. تؤثر الألعاب الإلكترونية بالسلب على قيم عقيدة الأطفال في دول العالم الإسلامي.
6. تؤثر الألعاب الإلكترونية على البيئة الأسرية لأسر دول العالم الإسلامي.

التوصيات:

من خلال ما سبق يوصي الباحث بما يلي:

1. ضرورة توجيه الآباء نحو الطرق المثلى لتوجيه الأبناء للتقليل من أضرار الألعاب الإلكترونية.
2. توجيه الإعلام بدول العالم الإسلامي للإشادة بأضرار الألعاب الإلكترونية.
3. الإستفادة القصوى من الإنترنت في توجيه الهوية الوطنية لأطفال دول العالم الإسلامي.
4. عمل مزيد من البحوث والدراسات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على أطفال دول العالم الإسلامي من أجل التوصل لمزيد من الحلول.
5. القيام بعقد دورات وندوات من أجل مساعدة أسر دول العالم الإسلامي على الحفاظ على بنيتها الأسرية.

المراجع:

1. حسن، عبد الناصر راضي محمد (2015). القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني، الثقافة والتنمية، جمعية الثقافة من أجل التنمية، ع 96.
2. الشويلي، نداء شاكر محبس (2022). الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الإلكترونية، مجلة الآداب، جامعة بغداد، كلية الآداب، ع 141.
3. عبد ميهوب، سهير إبراهيم (). دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من 4- 6 سنوات،

[12] الكتبي، عائشة علي (2022). تأثير الألعاب الإلكترونية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد 19 (دراسة تطبيقية على طلاب مدارس إمارة أبوظبي وطالباتها)، مجلة الآداب، جامعة بغداد، ع 134، ص 361.

4. العجمي، عبد الله عوض (2017). تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، مجلة الشريعة الإسلامية، جامعة الكويت، مجلس النسر العلمي، مج 32، ع 108.
5. نصار، سامي محمد عبد المقصود (2011). التربية من أجل المواطنة في عصر الفضاء الإلكتروني، مؤتمر ثورة 25 يناير ومستقبل التعليم في مصر، جامعة القاهرة، معهد الدراسات التربوية.
6. الكتبي، عائشة علي (2022). تأثير الألعاب الإلكترونية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد 19 (دراسة تطبيقية على طلاب مدارس إمارة أبو ظبي وطالباتها)، مجلة الآداب، جامعة بغداد، ع 134.
7. محمد، محمد أبو النصر (2013). الدور التربوي للإنترنت في تدعيم قيم المواطنة، المؤتمر العلمي العربي (الدولي الرابع) حول التعليم وثقافة التواصل الاجتماعية، جمعية الثقافة من أجل التنمية، وجامعة سوهاج.
8. الكتبي، عائشة علي (2022). تأثير الألعاب الإلكترونية في الأطفال في ظل جائحة كوفيد 19 (دراسة تطبيقية على طلاب مدارس إمارة أبو ظبي وطالباتها)، مجلة الآداب، جامعة بغداد، ع 134.
9. سامية عبد الحميد الفورتية، سعاد منصور المنتصر (2022)، خطورة الشاشات الإلكترونية على الأطفال وتأثيرها على مهاراتهم العقلية، المجلة الإفريقية للدراسات المتقدمة في العلوم الإنسانية والاجتماعية (AJASHSS)، 1(2)، 2022.